GIANTS

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128

KASSETTE: Kassette in den Kassettenrekorder einschieben. Die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

Beachten Sie bei Gauntlet II: Das Programm wurde ursprünglich auf zwei Kassettenseiten aufgetelt. Bei Erscheinen des entsprechenden Bildschirmbefehls drehen Sie also die Kassette um, stellen das Kassettenzählwerk wieder auf Null und drücken wieder nochmals die **PLAY**-Taste.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einschieben und nach Eintippen von **LOAD""",8,1** die **RETURN**-Taste drücken. Das Programm lädt und läuft automatisch.

WICHTIG: Beim Laden von OUT RUN muß die Anweisung **LOAD"MENU",8,1** vor Drücken der **RETURN**-Taste eingetippt werden.

Spectrum 48K

LOAD"" eintippen und die **RETURN**-Taste oder **ENTER**-Taste drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

Spectrum 128K/+2

Benutzen Sie wie gewöhnlich den **TAPE LOADER**.

Spectrum +3

Benutzen Sie wie gewöhnlich den **DISK LOADER**.

Schneider

KASSETTE: Die Kassette in die entsprechende Kasseteneinheit einschieben. Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder, gefolgt von irgendeiner Taste auf der Tastatur. Das Programm lädt und läuft automatisch.

DISKETTE: Die benötigte Diskette ins Laufwerk einschieben. **RUN"DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

WICHTIG: Beim Laden von Gauntlet II (Diskette 2, Seite 2) ¦ **CPM** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

Anmerkung für Kassettenbenutzer: Auf Kassette 2 befinden sich die Spiele ROLLING THUNDER und 720° auf einer Kassettenseite. Sollten Sie ROLLING THUNDER spielen wollen, drücken Sie die **STOP**-Taste des Kassettenrecorders, wenn das Spiel 720° den Ladevorgang beendet hat. Schalten Sie dann die Computer aus und wieder an und wiederholen Sie den Ladevorgang von vorne. Es kann für Sie von Nutzen sein, den Zählwerkstand Ihres Kassettenrecorders notiern. Un dies zu erleichtern , haben wir Ihnen ein Raster für die Notiz beigefügt. Achten Sie darauf, das Zählwerk zuerst auf Null zu stellen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

ROLLING THUNDER

CALIFORNIA GAMES™

ZIEL DES SPIELS

CALIFORNIA GAMES ist eine Herausforderung an die Geschicklichkeit für ein bis acht Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, Trophäen in jedem einzelnen Wettkampf zu gewinnen. Die Spieler können außerdem um die Trophäe für den Gesamtsieger in allen Wettkämpfen streiten.

CALIFORNIA GAMES besteht aus sechs spannenden Wettkämpfen : *Skateboard, Fußjonglieren, Wellenreiten, Rollerskating, BMX-Geländekure* und *Frisbee*. Sie können für jeden einzelnen Wettkampf trainieren oder an ihm teilnehmen, an allen sechs Wettkämpfen zusammen oder an einer Kombination von Wettkämpfen nach Ihrer eigenen Wahl.

Jeder Spieler wählt sich einen Sponsor für die Wettkämpfe. Ihr Abschneiden wird in jedem einzelnen Wettkampf bewertet und es wird eine Liste Ihrer Punkte in den einzelnen Wettkämpfen geführt. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt die Trophäe.

Sollten Sie dem Rekord einer einzelnen Disziplin brechen, so speichert CALIFORNIA GAMES Ihren Namen und zeigt dies auf einem speziellen Bildschirm für die höchsten Puntezahlen an. Verbessern Sie Ihre Fertigkeiten in jedem Wettkampf, wetteifern Sie mit Ihrer Familie oder Ihren Freunden, um der kalifornische Champion zu werden.

LADEN VON CALIFORNIA GAMES

CBM 64/128 DISKETTE:
Stecken Sie den Joystick in PORT 2 ein.

CBM 64/128 KASSETTE: Drücken Sie die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig und drücken Sie die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder. Die Kassette hat drei Spiele auf Seite 1 und weitere drei Spiele auf Seite 2. Die Dateien der Kassette sind indexsequentielle Dateien. Sollten Sie ein bestimmtes Spiel laden und spielen, das vor dem Punkt abgespeichert ist, auf dem sich die Kassette gerade befindet, so müssen Sie die Kassette zuerst zurückspulen, bevor Sie laden können. Beispiel: Haben Sie das Spiel Fußjonglieren geladen, und Sie wollen das Spiel Skateboard spielen, so müssen Sie die Kassette zu einem Punkt auf dem Band zurückspulen, der vor dem Skateboard-Programmblock ist, um den erforderlichen Schlüssel am Anfang des Blocks mitzuladen. Die Reihenfolge der Wettkämpfe ist in dem Optionsmenü gespeichert. Um die Position auf der Kassette festzustellen ist es hilfreich, wenn Sie das Bandzählwerk zuerst auf Null stellen, nachdem Sie das Hauptmenü geladen haben, und Sie sich dann die angezeigte Zahl auf dem Zählwerk nach jedem einzelnen Spiel aufschreiben.

Nachdem Sie das dritte Spiel vollständig geladen haben, drehen Sie die Kassette um auf Seite 2, spulen zurück und drücken die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Um ein bestimmtes Spiel abzubrechen, egal ob Wettkampf oder Training, drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste und die **RESTORE**-Taste. Das Menü wird automatisch von der Kassette wieder aufgeladen.

SPECTRUM +3: Schalten Sie Ihren Computer an, schieben Sie die Diskette ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel wird automatisch geladen und abgespielt.

STARTEN

Wenn der CALIFORNIA GAMES Bildschirm erscheint, drücken Sie den **FEUERKNOPF** auf Ihrem Joystick, um den Menübildschirm zu erhalten. Das CALIFORNIA GAMES Menü bietet Ihnen eine Auswahl von sechs Optionen an. Um eine Wahl zu treffen benutzen Sie den Joystick, um den Kursor zu dem Punkt Ihrer Wahl zu bewegen, und drücken dann den **FEUERKNOPF**. Sie können Ihre Option auch durch eintippen der entsprechenden Zahl wählen.

Option 1: Teilnahme an allen sechs Wettkämpfen

Sie nehmen an allen sechs Wettkämpfen teil. Die Anzahl der Trophäen für jeden einzelnen Spieler wird gespeichert, während Sie zum nächsten Wettkampf weitergehen. Eine besondere Trophäe für den Gesamtsieger aller Disziplinen wird am Ende des letzten Wettkampfes verliehen. Die Wettkämpfe finden in folgender Reihenfolge statt:

- Zuerst werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.
- Tippen Sie Ihren Namen auf der Tastatur ein und drücken Sie die **RETURN/ENTER**-Taste.
- Benutzen Sie den Joystick oder die Kursor-Taste (entsprechend Ihres jeweiligen Computers), um den Kursor zu dem Sponsor Ihrer Wahl zu bewegen, dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
- Wiederholen Sie dies für jeden einzelnen Spieler. Es können bis zu acht Spieler am Spiel teilnehmen (bis zu vier in der Schneider-Version). Wenn alle Spielernamen und Sponsoren eingegeben sind, dr Sie nochmale die **RETURN/ENTER**-Taste.
- Ein Bildschirm erscheint, mit dem Sie überprüfen konnen, ob alle Namen korrekt eingegeben sind. Drücken Sie YES oder NO mit den Kontrolltasten. Mit Joystick: Sollte alles korrekt sein, so wählen. Sie YES und drücken Sie den **FEUERKNOPF** oder tippen Sie **A** ein. Sollten Sie irgendwelche korrekturen durchführen wollen, so wählen, so wählen Sie NO oder tippen **B** ein.

OPTION 2: Teilnahme an einigen Wettkämpfen

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1, jedoch nehmen Sie an den Wettkämpfen Ihrer eigenen Wahl teil.

- Wählen der Wettkämpfe (des Wettkampfes)
  a) **CBM 64** – Tippen Sie die entsprechende Zahl ein oder bewegen Sie Ihren Joystick und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
  b) **SPECTRUM/SCHNEIDER** – Betätigen Sie Ihre Kontrolltasten und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
- Die ausgewählten Spiele erscheinen in violett (CBM 64) beziehungsweise gelb (SPECTRUM/SCHNEIDER).
- Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, bewegen Sie Ihren Kursor zum Wort DONE und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
  SPECTRUM/SCHNEIDER – Sie werden danach gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.

OPTION 3: Teilnahme an einem einzelnen Wettkampf

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1 und 2, jedoch nehmen Sie nur an einem Wettkampf Ihrer Wahl teil.

- **CBM 64** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den **FEUERKNOPF** drücken.
- **SPECTRUM/SCHNEIDER** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie Ihre Kontrolltasten betätigen und den **FEUERKNOPF** drücken. Sie werden danach gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.

OPTION 4: Training für einen Wettkampf

Während des Trainiinge werden keine Punkte gezählt.

- **CBM 64** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den **FEUERKNOPF** drücken.
- **SPECTRUM/SCHNEIDER** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie Ihre Kontrolltasten betätigen und den **FEUERKNOPF** drücken.

OPTION 5: Betrachten der Höchsten Punktezahlen

- Zeigen Sie die höchsten Punktezahlen, die in den Wettkämpfen erreicht wurden, und nennen Sie die Namen der Spieler, die diese Rekorde aufgestellt haben.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zum Menü zurückzukehren.

OPTION 6: Betrachten des Titelbildschirms von CBM 64

- Zeigt den Titelbildschirm und die einzelnen Punktewertungen.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zum Menü zurückehren.

OPTION 6: Definieren der Kontrollen für SPECTRUM/SCHNEIDER

Eine neues Optionenmenü erscheint, das Sie durch HOCH oder HERUNTER oder FEUER wählen.

OPTION 1: Definieren des ersten Tastensatzes
Dies erlaubt Ihnen, Ihren ersten Tastensatz in dieser Reihenfolge zu wählen: FEUER, HOCH, HERUNTER, RECHTS, LINKS.

Nachdem Sie die Umbenennung der Tasten beedet haben, geht es zum Hauptmenü zurück.

OPTION 2: Definieren des zweiten Tastensatzes
Dies erlaubt Ihnen, Ihren zweiten Tastensatz in dieser Reihenfolge zu wählen: FEUER, HOCH, HERUNTER, RECHTS, LINKS.

Nachdem Sie die Umbenennung der Tasten beendet haben, geht, es zum Hauptmenü zurück.

OPTION 3: Definieren beider Sätze
Dies erlaubt Ihnen, die Tasten für beide Sätze umzubenennen.

OPTION 4: Vorgabe beider Sätze
Dies bestimmt die Tasten nach einen bereits eingegebenen Muster:
Satz 1: Hoch – Q; Herunter – A; Links – O; Rechts – P; Feuer – **LEERTASTE**.
Satz 2: Sinclair Kontrolle.

OPTION 5: Hauptmenü
Dies bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

OPTION 7: Laden und Speichern von Rekordleistungen
Neues Optionsmenü.
7:1 Speichern der höchsten Punktezahl.
Erlaubt Ihnen, die höchsten Punktezahlen auf Kassette zu speichern.

7:2 Laden der höchsten Punktezahl.
Erlaubt Ihnen, die höchsten Punktezahlen von der Kassette zu laden.

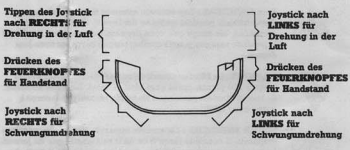
7:3 Hauptmenü.
Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

DIE SPIELE

SKATEBOARD (Half Pipe Skateboarding)

ZIEL: Das Ziel dieses Spieles ist es, auf dem Skateboard in der Halbröhre hin und herzurollen, während Sie die Kunststücke zum richtigen Zeitpunkt und in ihrer besten Ausführung vollbringen.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um Ihr Skateboard zu starten.
- Um zu beschleunigen, bewegen Sie den Joystick **HOCH**, wenn der Fahrer an der Röhrenwand hochrollt, dann bewegen Sie den Joystick **HERUNTER**, wenn der Fahrer wieder runterrollt.
- Um ein Kunststück zu vollbringen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm gezeigt wird. Passen Sie auf den richtigen Zeitpunkt auf, denn wenn Sie den Joystick zu früh oder zu spät bewegen oder zu lange halten, stürzen Sie. Nach drei Stürzen scheiden Sie aus dem Wettkampf aus.



- Um eine Schwungumdrehung durchzuführen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm beschrieben wird. Sie erhalten eine höhere Punktzahl, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, bis Sie die Drehung vollführen, und den Joystick gerade solange halten, bis Sie zu stürzen drohen.
- Um eine Drehung in der Luft durchzuführen, tippen Sie den Joystick in die Richtung, wie es im Diagramm angegeben ist. Damit Sie dieses Kunststück am besten durchführen können, sollten Sie bereits in der Luft sein und die Kante der Röhre verlassen haben, bevor Sie den Joystick benutzen.
- Und einen Handstand durchzuführen, drücken Sie den **FEUERKNOPF** gerade in dem Moment, wenn Sie die Kante erreichen. Der Skateboard-Fahrer setzt dann dort seine Hand auf und schwingt das Brett über seinen Kopf. Warten Sie mit dem Loslassen des Knopfes, bis der Bogen, den das Brett beschreibt, beendet und das Brett wieder auf der Rampe ist. Sie erhalten eine höhere Punktzahl, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, bis Sie den Knopf drücken, und ihn im letzten Moment loslassen.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten für jedes erfolgreich durchgeführte Kunststück Punkte. Ihre Punktezahl erhöht sich, je mehr Risiko Sie auf sich nehmen. Zum Beispiel erhalten Sir für eine Drehung mehr Punkte, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, als wenn Sie sie früher durchführen, wenn es relativ sicher ist. Einige Kunststücke sind schwerer und erhalten daher höhere Punktzahlen als andere.

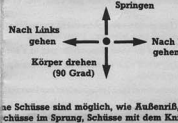
Kunststück	Minimum	Maximum
Schwungumdrehung	100	300
Handstand	400	700
Umdrehung in der Luft	400	999

STRATEGIE: Es ist für Sie wichtig, daß Sie die richtige Geschwindigkeit erreichen, bevor Sie Ihr Kunststück versuchen. Sie können beschleunigen, indem Sie den Joystick für die volle Dauer auf der Rampe von oben bis unten entweder HOCH oder HERUNTER drücken. Bedenken Sie die Gefahr eines Sturzes, sollte Ihre Geschwindigkeit zu hoch sein. Und das allerwichtigste ist, daß Sie sich genug Zeit zum Training auf der Halbröhre nehmen. Dieser Sport erfordert viel Erfahrung, um den richtigen Zeitpunkt zu erwischen.

FUßJONGLIEREN (Foot Bag)

ZIEL: Wenn Sie den Ball mit Ihren Füßen oder Knien treten (oder gar mit dem Kopf spielen), gilt es so viel Schüsse wie möglich in der vorhandenen Zeit zu machen. Und bedenken Sie, daß Sie Extrapunkte für jedes vollbrachte Kunststück erhalten.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um den Ball in die Luft zu schießen, und starten Sie damit das Spiel.
- Wenn der Ball zurückfällt, drücken Sie den **FEUERKNOPF** kurz bevor er auf Ihren Fuß fällt, um ihn wieder in die Luft zu befördern.
- Um einen Kopfstoß durchzuführen drücken Sie den **FEUERKNOPF** kurz bevor der Ball unter das Höhenniveau Ihres Kopfes fällt.
- Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um andere Bewegungen Ihres Körpers zu kontrollieren.



- Verschiedene Schüsse sind möglich, wie Außenriß, Innenriß, Rückwärtsschüsse im Sprung, Schüsse mit dem Knie und mit der Ferse.
- Um diese verschiedenen Schüsse durchzuführen bewegen Sie sich zu einer neuen Position unterhalb des Balles, wenn er in der Luft ist. Beispiel: Gehen Sie nach rechts (aber nicht zu weit), so daß der Ball neben Ihnen herunterfallen würde. Drücken Sie den **FEUERKNOPF** , wenn der Ball herunterkommt, und Sie schießen mit dem Außenriß.
- Andere Schüsse werden von anderen Positionen aus durchgeführt. Finden Sie selber heraus, was Sie für die verschiedenen Schüsse tun müssen, indem Sie die verschiedenen Bewegungen im Training ausprobieren.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten für jeden erfolgreich durchgeführten Schuß oder für jedes Kunststück Punkte. Schwierigere Kunststücke, wenn Sie sich zum Beispiel in Ihre eigene Achse drehen, während der Ball in der Luft ist, erhalten höhere Punktzahlen. Sie verlieren Zeit, wenn Sie den Ball fallen lassen oder aus dem Bildschirm herausschießen. Sie erhalten außerdem Punkte für die Anzahl aufeinanderfolgender Schüsse ohnen Unterbrechung.

Desweiteren erhalten Sie einen Bonus, wenn Sie einen Ball wieder hochschießen können, der den Bildschirm vorher verlassen hatte. Hier ist eine Auflistung der verschiedenen Kunststücke, die Sie mit Hilfe verschiedener Schüsse und Bewegungen vollbringen können, und ihre entsprechenden Punktzahlen.

Jeder Schluß: (10 Punkte)
Halbe Drehung: (250 Punkte) Zwei Schüsse mit einer halben Körperdrehung zwischendrin.
Ganze Drehung: (500 Punkte) Zwei Schüsse mit einer vollen Körperdrehung zwischendrin.
Pferdefu.3: (500 Punkte) Linker Fersenschuß + Rechter Fersenschuß.
Posse: (2000 Punkte) Schießen im Sprung mit dem linken Fuß oder Schießen im Sprung mit dem rechten Fuß.
Doppelbogen: (2500 Punkte) Linker Außenriß + Rechter Außenriß + Linker Außenriß.
Dodo: (5000 Punkte) Linker Außenriß + Kopfstoß + Rechter Außenriß.
Ball einfangen: (1500 Punkte) Einfangen des Balls, nachdem er den Bildschirm verlassen hat.

STRATEGIE: Je mehr Kunststücke und komplizierte Schüsse Sie ausführen können, bevor Ihre Zeit abgelaufen ist, desto höhere Punktezahlen erhalten Sie. Spezielle Bonuspunkte werden für Ihre Vielseitigkeit vergeben, wenn Sie so viele verschiedene Kunststücke wie möglich vollbringen.

WELLENREITEN (Surfing)

ZIEL: Das Wellenreiten verlangt von Ihnen, Ihr Brett sanft und bei hohen Geschwindigkeiten zu manövrieren, wenn Sie sich auf der Welle in der Nähe des Kammes befinden. Surfen Sie auf der Welle entlang und schießen Sie in den Wellentunnel unter den stürzenden Kamm hinein und wieder heraus. "Benutzen" Sie so viel wie möglich von der Welle, bevor Ihr Surfen vorbei ist.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um auf eine Welle zu gelangen und das Spiel zu starten.
- Halten Sie den Joystick nach **LINKS** gedrückt, um zu verhindern, daß Sie schon am Anfang Ihres Wellenrittes stürzen.
- Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**, um das Brett zur Linken des Surfers zu lenken.
- Bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS**, um des Brett zur Rechten des Surfers zu lenken.
- Halten Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt, um scharfe Kehren durchzuführen. Bedenken Sie, daß scharfe Kehren Ihre Geschwindigkeit verringern.
- Wenn Sie zu nahe an den Fuß der Welle herankommen, stürzen Sie oder beenden Sie Ihren Wellenritt, weil Sie die Welle verlassen.
- Sie sollten sich auf der Welle befinden, um Ihren Wellenritt sauber abzuschließen.
- Sie können auch über den Wellenkamm hinausschießen und Ihr Brett in der Luft umdrehen und wieder auf der Welle landen (aber Sie stürzen, wenn Sie in einem schlechten Winkel aufkommen).
- Sie haben 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, oder vier Stürze für diesen Wettkampf. Sie erhalten Punkte für längere Wellenritte. Versuchen Sie also, Ihren Ritt auf jeder Welle so lange wie möglich auszudehnen.

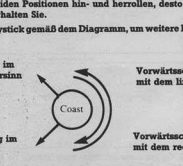
PUNKTEVERGABE: Sie erhalten Punkte für die Länge Ihres Rittes auf einer Welle, die Anzahl Ihrer Kehren und Ihre Geschwindigkeit bei jeder Kehre. Sie erhalten von den Schiedsrichtern ebenfalls Punkte, wenn Sie durch den Wellentunnel gleiten oder sich näher am Wellenkamm befinden. "Abheben in die Luft" erhält ebenfalls Extrapunkte. Reiten Sie auf der Welle entlang, bis Ihr Brett über den Kamm hinausschießt, und führen Sie eine Kehre durch, um zurückzukehren und den Wellenritt fortzusetzen.

STRATEGIE: Ihre Endwertung hängt davon ab, wie gut Sie die Welle benutzt haben. Weit vor dem stürzenden Wellenkamm entlangreiten bringt wenig Punkte ein. Nehmen Sie mehr Risiko auf sich. Je mehr Sie bei Ihren Kunststücken riskieren, desto mehr Punkte erhalten Sie. Führen Sie Kehren um 180 Grad durch, wenn Sie auf der Welle hin- und hergleiten oder Führen Sie Kehren um 360 Grad durch, denn beides bringt Ihnen hohe Punktzahlen ein. Sie erhalten die höchsten Punktzahlen für Kehren bei höchster Geschwindigkeit und wenn Sie sich dabei in nächster Nähe des Wellenkammes (über- oder unterhalb) befinden.

ROLLERSKATING

ZIEL: Das Ziel in diesem Wettewerb ist, Hindernissen auszuweichen und den Kurs in der bestmöglichen Zeit und mit so vielen Kunststücken wie möglich zu beenden.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Spiel zu starten.
- Rollen Sie den Joystick zuerst auf die **MOCH**-Position, dann auf die **HERUNTER**-Position, um Geschwindigkeit zu bekommen. Je mehr Sie zwischen diesen beiden Positionen hin- und herrollen, desto mehr Geschwindigkeit erhalten Sie.
- Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um weitere Bewegungen durchzuführen.



- Drücken Sie den **FEUERKNOPF** und halten Sie ihn gedrückt um in die Hocke zu gehen.
- Lassen Sie den **FEUERKNOPF** los, um zu springen.
- Versuchen Sie, die Hindernisse zu vermeiden. Drei Stürze sind Ihnen erlaubt, Sie werden allerdings beim dritten Sturz disqualifiziert und scheiden aus dem Rennen aus.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten für jedes Hindernis, das Sie ausweichen, Punkte. Sie erhalten die doppelte Punktzahl, wenn Sie über ein Hindernis springen. Und die meisten Punkte gibt es für volle Körperdrehungen im Sprung über ein Hindernis.

Hindernis Ausweichten: 10 – 30 Punkte
Über Hindernis Springen: 20 – 60 Punkte
Körperdrehung während des Sprunges über ein Hindernis: 40 – 120 Punkte

STRATEGIE: Sie erhalten Punkte für jedes Hindernis, dem Sie ausweichen oder über das Sie rüberspringen. Seien Sie also vorsichtig – die Geschwindigkeit ist nicht so wichtig, wichtiger ist es, auf Ihren Füßen zu bleiben. Bedenken Sie, daß Sie Punkte dafür erhalten, wenn Sie eine volle Körperdrehung im Sprung über ein Hindernis durchführen. Komplexere Bewegungsabläufe erhalten höhere Punktzahlen. Aber passen Sie auf daß Sie nicht mehr als zweimal fallen, weil Sie sonst aus dem Wettkampf ausscheiden.

BMX-GELÄNDEKURS (BMX Bike Racing')

ZIEL: Das Ziel ist, den Geländekurs in der schnellsten Zeit zu beenden, Kunststücke zu vollbringen und Hindernissen auszuweichen oder über sie drüberzuspringen. Der schnellste und waghalsigste Fahrer gewinnt den Wettkampf.

- Bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS**, um das Spiel zu starten.
- Bewegen Sie den Joystick **HOCH**, um Ihr Motorrad nach links zu lenken.
- Bewegen Sie den Joystick **HERUNTER**, um Ihr Motorrad nach rechts zu lenken.
- Bewegen Sie den Joystick mehrmals nach **RECHTS**, um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zu springen.
- Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**, um auf Ihrem Hinterrad zu fahren.
- Für das Abspringen, wenn Sie zu Beispiel einen Hügel oder eine Rampe hochfahren, bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**.
- Wenn Sie in der Luft sind, können Sie den Joystick benutzen, um verschiedene Kunststücke durchzuführen.

  Bewegen Sie den Joystick **HOCH**, um einen Weitsprung durchzuführen. Halten Sie den Joystick so lange wie möglich und lassen Sie ihn los, um wieder zu landen.

  Bewegen Sie den Joystick **HERUNTER**, um eine 360 Grad-Drehung in der Horizontalen durchzuführen.

  Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**, um einen Rückwärtsruck durchzuführen.

  Bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** um einen Vorwärtsruck durchzuführen.
- Wichtig ist, den richtigen Zeitpunkt für die Sprünge und Kunststücke zu erwischen. Sie müssen den besten Zeitpunkt für Anfang und Ende Ihres Kunststücks herausfinden, um es erfolgreich durchzuführen. Wenn Sie nicht rechtzeitig in einer zentralen und kontrollierbaren Position sind, bevor Sie landen, werden Sie mit Ihrem Rad stürzen.
- Sie haben eine "schweren" Sturz und drei "leichte" Stürze frei, bevor Sie aus dem Rennen ausscheiden. Sollte Sie einen Ruck mit dem Motorrad vollführen und auf Ihrem Kopf landen, so ist dies ein schwerer Sturz.
- Am Ziel des Geländekurses drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um Ihr Rad zum Stehen zu bringen. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie genau auf der Zielline zum Stehen kommen.

PUNKTEVERGABE: Versuchen Sie, den Kurs unterhalb der 2 Minuten-Grenze zu beenden. Je besser Ihre Zeit ist, desto besser sind Ihre Punkte. Sie erhalten außerdem Punkte für jedes Kunststück und Bonuspunkte für die Dauer Ihrer Kunststücke. Hier ist eine Liste der minimalen und maximalen Punktevergabe für jedes Kunststück:

Kunststück	Minimum	Maximum
Auf dem Hinterrad fahren	100	200
Springen	200	400
Weitsprung	500	1000
Drehung um 360 Grad in der Horizontalen	1000	2000
Rückwärtsruck	1500	3000
Vorwärtsruck	3000	6000

STRATEGIE: Wenn Sie das Ziel des Geländekurses erreicht haben, erhalten Sie 60 Punkte für jede eingesparte Sekunde unterhalb der 2 Minuten-Grenze. Es ist also wichtig, den Kurs in der schnellstmöglichen Zeit zu absolvieren. Die meisten Punkte werden jedoch an die Fahrer vergeben, die die gewagtesten Kunststücke vollbringen. Vollführen Sie einen Vorwärtsruck für 6000 Punkte, und Sie haben vielleicht schon die Trophäe für den ersten Platz in Ihrer Tasche.

FRISBIE (Flying Disk)

Für ernsthafte Wettkämpfer bietet die fliegende Plastikscheibe, die 1947 von zwei Kalifornierinnen erfunden wurde, "flying disk". Sie kennen sie vielleicht unter anderem Namen. Der populärste Name hat seinen Ursprung an der Yale-Universität, möglicherweise, wo schon vor hundert Jahren die Studenten anfingen, leere Tortenteller der "Frisbie Pie Company" durch die Gegend zu schleudern. Die heutigen Scheiben sind aus leichtem und flexiblem Plastik, und sie sind ein gewohnter Anblick auf den Stränden und in den Parks von Kalifornien und Kanada. Es ist die beste Herausforderung an Ihr Können und Ihre Gefühl für den richtigen Zeitpunkt, um die Wettkämpfe von CALIFORNIA GAMES abzuschließen.

ZIEL: Das Ziel des Frisbie-Spiels ist, die Scheibe so genau zu werfen, daß der Fänger an anderen Ende des Spielfeldes sie fangen kann. Sie erhalten Extrapunkte für schwierige Fänge.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Spiel zu starten.
- Sie haben drei Versuche, die Scheibe zu werfen und zu fangen.
- Versuchen Sie, die Scheibe weit genug zu werfen, daß der Spieler am anderen Ende des Spielfelds sie fangen kann.
- Benutzen Sie den Balken am unteren Bildschirmrand, um Ihren Wurf auszuführen. Der Balken hat drei verschiedene Farben: Rot, Gelb und Grün. Benutzen Sie den grünen Abschnitt für die kraftvollsten Würfe.
- Tippen Sie den Joystick zuerst nach **LINKS**, um Ihren Arm hin- und herzuschwingen. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf dem Balken erreicht hat, tippen Sie den Joystick nach **RECHTS**. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf der rechten Seite des Balkens erreicht hat, tippen Sie den Joystick nochmals nach **LINKS**, um die Scheibe loszuwerfen.
- Die Anzeige am oberen Bildschirmrand hilft Ihnen dabei, den Fänger in die Richtung zu bewegen, wo er die Scheibe auffangen kann, nachdem sie losgeworfen wurde.
- Während die Scheibe über das Spielfeld gleitet, bewegen Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um zu der Position zu gelangen, von der Sie denken, daß die Scheibe dort landen wird.
- Sie müssen mit den Händen nach der Scheibe greifen, um sie zu fangen. Beachten Sie, daß Sie Ihren Arm nur dann ausdehnen, wenn Sie rennen oder sich auf den Boden werfen, um die Scheibe zu fangen.
- Wenn Sie versuchen, die Scheibe über Ihren Kopf zu fangen, halten Sie den Joystick auf **HOCH**, um nach der Scheibe zu greifen. Sie bleiben dabei stehen.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um sich auf den Boden zu werfen und nach der Frisbie-Scheibe zu greifen.

PUNKTEVERGABE: Punkte werden für den Wurf und das Fangen verliehen. Für den Wurf erhalten Sie Punkte für die Höhe und Genauigkeit. Je weniger Schritte der Fänger rennen muß, um die Scheibe zu greifen, desto mehr Punkte gibt es für den Wurf. Punkte für das Fangen werden wie folgt vergeben:

– 150 Punkte für das Fangen, während Sie nach rechts rennen.
– 250 Punkte für das Fangen, während Sie nach links rennen.
– 250 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach rechts auf den Boden werfen.
– 350 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach links auf den Boden werfen
– 350 Punkte für das Fangen über Ihrem Kopf.

© 1987 EPYX Inc.
Herstellung und Vertrieb in Lizenz von EPYX Inc.

OUT RUN™

BEDIENUNGSANLEITUNG

Zahlreiche Programmierer haben neun Monate gebraucht, um die graphische Darstellung und das Spiel selbst zu entwickeln. OUT RUN ist deshalb sicherlich eine der bedeutsamen, wenn nicht gar die bedeutendste Heimcomputer – Version des Arcade – Spiels aller Zeiten. Das Computerspiel gibt so getreu wie möglich die spannenden Bestandteile der OUT RUN – Arcade-Maschine wieder. Wenn es noch etwas realistischer wäre würden Sie glattweg einen Führerschein zum spielen brauchen.

SPIEL

Wie bei keinem anderen Spiel zuvor, können Sie ein Rennen gegen die Zeit fahren, indem Sie versuchen, eine der fünf Ziellinien zu überqueren und so Sieger zu werden. Welche Rennstrecke Sie auswählen, liegt ganz bei Ihnen. Start Sie den Motor, das Lenkrad fest im Griff, und nehmen Sie am schnellsten Rennen teil, das es je gab. Seien sie darauf gefaßt, daß Sie eine harte Strecke mit gefährlichen Kurven fahren und immer wieder beschleunigen müssen. Machen Sie sich mit den Kontrollinstrumenten vertraut, bevor es dann so richtig losgeht!

Gebrauchen Sie Ihre Geschicklichkeit und Urteilskraft, um bei diesem Meisterstück für Hand und Auge Ihren Weg zu finden, auf dem es von Hindernissen nur so wimmelt. Vermeiden Sie Zusammenstöße und versuchen Sie, auf der Straße zu bleiben.

Schalten der Gänge: Dies hilft Ihnen beim beschleunigen, langsamer werden und beim Kurven fahren. Benutzen Sie einen niedrigen Gang beim anfahren und um Geschwindigkeit zu gewinnen, bevor Sie dann enorm beschleunigen. Bleiben Sie in einem niedrigen Gang, wenn Sie eine Kurve angehen, um nicht herausfliegen zu. Schalten Sie dann hoch, um auf der Geraden voll zu beschleunigen und also herauszuholen.

Hinweise auf dem Bildschirm:

Punkte: Bei Ihrer Fahrt erhalten. Sie für gutes Fahren Punkte, die sich automatisch zu Ihrem Punktestand dazuaddieren.

Zeit: Jedes Rennen muß innerhalb einer bestimmten Zeit gefahren werden. Die Zeit läuft, sobald Sie das Rennen starten.

Geschwindigkeit: Sie wird in km/h angegeben.

Zeit-Limit: Sie werden disqualifiziert, wenn es Ihnen nicht gelingt, die betreffende Strecke innerhalb des angegebenen Zeitraums zu durchfahren. Sie müssen dann von neuem starten. Die jeweils zur Verfügung stehende Zeit ändert sich, ist aber immer unter der Bezeichnung 'Time' auf dem Bildschirm angegeben.

Computer-Ladeanweisungen

CBM 64/128 Kassette: Bei OUT RUN gibt es fünf verschiedene Rennstrecken, die – wie Sie dem Diagramm weiter unten entnehmen können – in fünf Bereiche eingeteilt sind.

Sie können zu jeder Zeit eine Rennstrecke auswählen. Jeder Kurs ist unterschiedlich und ein eigenständiges Siel, das gesondert gestartet werden muß. Wenn Sie einen Kurs gefahren sind oder die Zeit überschritten haben und nun vielleicht eine andere Strecke fahren wollen, müssen Sie den Computer zuerst aus- und dann wieder einschalten. Folgen Sie dabei den Anweisungen weiter unten.

Wenn Sie das estemal spielen, laden Sie die jeweiligen Rennstrecken in der Reihenfolge, wie sie im Band erscheinen. Die Kurse der Strecken A und B sind auf Seite 1 von Band, die Kurse der Strecken C, D und E auf Seite 2.

Stellen Sie Ihr Zählwerk am Anfang jeder Seite auf Null und markieren Sie jeweils den Beginn einer Strecke auf dem darunter befindlichen Raster. Durch den schnellen Vor- und Rückauf können Sie dann immer das Band an den Beginn des gewünschten Kurses bringen.

Seite 1 Kurs A	000	Seite 2 Kurs C	000
Kurs B		Kurs D	
		Kurs E	

Laden: Um das Spiel zu starten, bringen Sie das Band an den Beginn des gewünschten Kurses. Drücken Sie die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig und dann **PLAY** auf Ihrem Kassettenrekorder. Auf dem Bildschirm erscheint zunächst das Anfangsbild und dann die entsprechende Rennstrecke.

CBM 64/128 DISK: Tippen Sie **LOAD"MENU",8,1** und drücken Sie **RETURN**. Ein Menü erscheint und der daraus ausgewählte Kurs wird automatisch geladen. Haben Sie Ihr Rennen auf diesem Kurs gefahren oder die für diese Strecke zur Verfügung stehende Zeit überschritten, können Sie ein neues Rennen starten, indem Sie den Computer aus – und wieder einschalten und den Ladevorgang wiederholen.

SPECTRUM KASSETTE: Tippen Sie **LOAD""** und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Drücken Sie **PLAY** bei Seite von Band, wodurch das Fahrer – Programm geladen wird. Entnehmen Sie Seite 1. Legen Sie Seite 2. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrekorders.

Tastaturkontrolle

Q – beschleunigen **A** – verlangsamen **O** – links **P** – rechts
M – schalten **H** – spielpause **R** – spielzurücksetzen

Benutzer Definiert Tastatur

SPECTRUM +2: Wie bei Spectrum. Bei bestimmten Geräten können Sie das Zählwerk benutzen. Ansonsten drücken Sie **PLAY** und, wenn angezeigt, **STOP** oder **PAUSE**, um das Band anzuhalten. Drücken Sie **PLAY**, um der, entsprechenden Bereich zu laden und OUT RUN.

SPECTRUM +3 DISK: Schalten Sie den Computer ein. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie **ENTER**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn erforderlich.

SCHNEIDER KASSETTE: Drücken Sie **CTRL** und **SMALL ENTER**. Drücken Sie **PLAY** beim Kassettenrekorder. (s. Hinweise weiter unten). Benutzer definiert Tastatur.

SCHNEIDER DISKETTE: Tippen Sie **RUN"DISK** und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel wird geladen und läuft automatisch. Benutzer definiert Tastatur.

Hinweise für Benutzer von Spectrum/Schneider Kassetten

Wir haben ein Raster beigefügt, mit dem Sie die Zählerangaben aufzeichnen können. Versichern Sie sich vorher, daß Sie den Zähler auf Null gestellt haben, bevor Sie Seite 2 bei Spectrum oder Seite 2 bei Schneider laden.

Auf dem Band sind 15 Daten-Sequenzen, die nacheinander aufgenommen wurden (1 – 15 einschließlich). Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, um von **START** zu den Endpunkten (A, B, C, D, E) zu gelangen. Sie fahren dabei allerdings immer vorwärts. Am Ende jeder kurzen Route gelangen Sie an eine Weggabelung, bei der Sie sich jeweils für die rechte oder linke Route entscheiden müssen, d.h. am Ende von Abschnitt (1) wählen Sie entweder Abschnitt (2) oder (3). Wenn Sie sich für eine bestimmte Route entschieden haben, fordert Sie der Computer auf, den entsprechenden Streckenabschnitt einzugeben. Drücken Sie dazu **PLAY** auf Ihrem Kassettenrekorder und das Programme findet dann automatisch die richtigen Daten für diese Route. Nachdem diese Daten eingegeben sind, drücken Sie sogleich **STOP** oder **PAUSE** auf Ihren Kassettenrekorder. (Beachte: Der Rand wird blau, wenn das Programm die richtige Route gefunden hat).

Setzen Sie die Fahrt auf der ausgewählten Route fort. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jeder Weggabelung. Wenn Sie eine der fünf Zielpunkte erreicht haben, werden Sie aufgefordert, das Band zurückzuspulen und denselben oder einen anderen Kurs zu fahren.

Falls Sie die vergegebene Zeit überschritten haben, spulen Sie das Band zurück und beginnen von vorne.

SPECTRUM-KASSETTE: Nach Beendigung des Ladens von Seite 1:

1. Verkehr und Kontrollen wählen.
2. Taste 1 drücken für OUT RUN.
3. Seite 2 der Kassette einlegen.
4. Seite 2 zurückspulen und die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken.
5. Folgen Sie genauestens den Anweisungen der Bedienungsanleitung.

SPECTRUM 128K +2: Vergewissern Sie sich, daß die Kassette über **TAPE LOADER:**

SCHNEIDER KASSETTE: Die OUT RUN-Strecken befinden sich auf Seite 2 der Kassette. Nach Beendigung des Ladens von Seite 1:

1. Verkehr und Kontrollen wählen.
2. Taste 1 drücken für OUT RUN.
3. Kassette umdrehen und zurückspulen, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Die Kurse befinden sich automatisch ein.

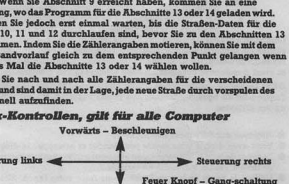
SCHNELLERES LADEN DER STRASSEN-DATEN

SPECTRUM/SCHNEIDER
Indem Sie Ihre Zählerangaben in den dafür vorgesehenen Kästchen des Rasters aufzeichnen, erhalten Sie einen schnellen Zugriff zu den Routen, die Sie bereits vorher benutzt haben. Wenn Sie zum erstenmal eine neue Route zu einem der Endpunkte wählen, schlagen wir vor, nicht den schnellen Vor- oder Rückauf des Bandes zu benutzen, da die Daten der Reihe nach aufgenommen sind (1, 2, 3, 4, 5, etc. bis 15). Wenn Sie vom Computer dazu aufgefordert werden, drücken Sie **PLAY**, damit die entsprechenden Straßen-Daten geladen werden können (Beachte: Der Rand wird blau, wenn der richtige Code gefunden ist, sonst ist er rot.), drücken Sie dann **PAUSE** oder **STOP**, wenn angezeigt. Beachten Sie die entsprechenden Zähler-Aufzeichnungen in den entsprechenden Kästchen.

Beispiel: Wenn Sie Abschnitt 9 erreicht haben, kommen Sie an eine Weggabelung, wo das Programm für die Abschnitte 13 oder 14 geladen wird. Dazu müssen Sie jedoch erst einmal warten, bis die Straßen-Daten für die Abschnitte 10, 11 und 12 durchlaufen sind, bevor Sie an den Abschnitten 13 oder 14 kommen. Indem Sie die Zählerangaben motieren, können Sie mit dem schnellen Bandvorlauf gleich zu dem entsprechenden Punkt gelangen wenn Sie nächstes Mal die Abschnitte 13 oder 14 wählen wollen.

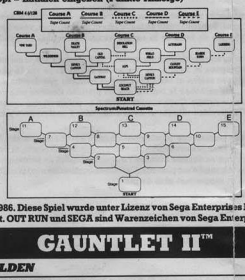
So erhalten Sie nach und nach alle Zählerangaben für die verschiedenen Abschnitte und sind damit in der Lage, jede neue Straße durch vorspulen des Bandes schnell aufzufinden.

Joystick-Kontrollen, gilt für alle Computer



Zusätzliche Joystick-Kontrollmöglichkeiten

COMMODORE 64: Links und rechts – Musik an – und abschalten (Radio).
Links und rechts – Initialen auswählen (Punkte-Anzeige)
Feuer-Knopf – Initialen eingeben (Punkte-Anzeige)



© SEGA 1986. Diese Spiel wurde unter Lizenz von Sega Enterprises Ltd. Japan hergestellt. OUT RUN und SEGA sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

GAUNTLET II™

DIE HELDEN

THOR der Krieger
WAFFEN: Undringliche Haut – schließt 20% der Verletzungen aus.
SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet – das Doppelte der normalen Kraft.
HANDKAMPFE: Ausgezeichnet – Schlachtaxt – kann Generatoren zerstören.
MAGISCHE: Schlecht – beschadigt die meisten.
KRAFT: Ungeheuer und keine Generatoren.

THYRA die Walküre
WAFFEN: Schild – schließt 30% der Verletzungen aus.
SCHUSSKRAFT: Schlecht.
HANDKAMPF: Gut – Schwert – kann Generatoren zerstören.
MAGISCHE: Mittelmaßig – beschadigt die meisten.
KRAFT: Ungeheuer und Generatoren.

MERLIN der Hexenmeister
WAFFEN: Keine.
SCHUSSKRAFT: Gut.
HANDKAMPF: Schlecht, mit den bloßen Händen – kann keine Generatoren zerstören.
ZAUBERKRAFT: Ausgezeichnet – zerstört alle Ungeheuer und Generatoren.

QUESTOR de Kobold
WAFFEN: Leder – schließt 10% der Verletzungen aus.
SCHUSSKRAFT: Schlecht.
HANDKAMPF: Mittlemäßig – Dolch – kann keine Generatoren zerstören.
ZAUBERKRAFT: Sehr gut – zerstört fast alle Ungeheuer und Generatoren.

DIE UBELTÄTER

Die Ungeheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Stärkste erzeugt die widerstandfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen: die Stärksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden.

GEISTER: Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.

BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knüppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.

DÄMONEN: Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse. Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie in Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.

LOBBERS: Lobbers versuchen, Felsbrocken über Mauern und andere Gegenstände in den Im garten zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder sie in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.

ZAUBERER: Zauberer versuchen, Sie durch Verschwinden während sie sich bewegen, irrezuführen. Wenn sie unsichtbar sind, sind Ihre Schüsse unnütz. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um sie bekämpfen sie persönlich oder erschießen sie.

TOD: Der Tod nimmt Ihnen ihr ganzes Wohlbefinden. Er absorbiert bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ihn im Handkampf zu bewäffgen!

SUPERZAUBERER: Dieser Zauberer erscheint, feuert einen Schuß auf den Spieler ab und verschwindet dann wieder. Er wird damit solange weitermachen, bis ihn ein Schuß des Spielers trifft. Nur Magie lähmt ihn und verhindert seine hinterhältigen Schüsse oder sein plötzliches Verschwinden.

GIFTPFÜTZEN: Diese grünen Lachen versetzen den Spieler bei Berührung, greifen ihn jedoch nicht an, sondern wandern stattdessen ziellos umher. Schüsse machen ihnen nichts aus, nur Magie hilft hier weiter.

Das ES-Monster: Dieses Wesen, das wie eine glühende sich drehende Scheibe aussieht, verschwindet, sobald es von einem Spieler berührt wird. Der jeweilige Spieler verwandelt sich in "ES". Der Spieler bleibt solange ES, bis er entweder mit einem weiteren Spieler zusammenstößt, der dann die Rolle des ES übernimmt, oder bis er das Labyrinth verlassen hat. Solange, eine Spieler ES ist, zieht er für die Dauer seines Aufenthalts im Labyrinth sämtliche Monster an. Das ES-Monster ist immun gegen Schüsse, kann aber mit Magie gelähmt werden.

Das DAS-Monster: Diese Kreatur, die wie das ES-monster aussieht, jagt die Spieler durch das Verlies. Wenn es einen Spieler berührt, verliert dieser entweder eine spezielle Stärke, einen Zaubertrank oder 100 Gesundheitspunkte.

DIE VERLIESE

In den Verliesen befinden sich Dinge die Sie entweder einsammeln oder besser vermeiden sollten:

ZAUBERTRÄNKE: auf manche Zaubertränke können Sie auch schießen, anstatt diese einzusammeln, allerdings ist die Wirkung dann nicht so stark, als wenn Sie sie eingesammelt hätten.

SPEZIELLE ZAUBERTRÄNKE: wenn Sie darauf schießen, erzielen Sie den selben Effekt wie bei den "normalen" Zaubertränken. Sammeln Sie die Spezialtränke jedoch ein, werden Ihnen besondere Kräfte verleihen, wie:

♡ **ZUSÄTZLICHE WAFFEN:** sie bieten erhöhten Schutz.

ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT: verstärkt die Wirkung der Zaubertränke.

ERHÖHTE SCHUßGESCHWINDIGKEIT: Ihre Geschosse fliegen schneller.

ERHÖHTE SCHUßKRAFT: der Einschlag Ihrer Geschosse hat eine größeren Effekt.

ZUSÄTZLICHE SCHUßKRAFT: Ihre Fähigkeiten im Nahkampf verbessern sich

ZUSÄTZLICHE TRAFKRAFT: Sie können zwischen 10 und 15 mal mehr bei sich tragen.

VERGIFTETE ZAUBERTRÄNKE:
haben die selbe Wirkung wie vergiftetes Essen.

ESSEN
Teiler voll Fleisch steigern Ihre Gesundheit um 100 Punkte und bescheren Ihnen zusätzlich einen Bonus von 100 Punkten.

APFELWEIN:
Apfelweinflaschen können entweder abgeschossen oder ausgetrunken werden. Getrunkener Apfelwein hat die selbe Wirkung wie Essen.

VERGIFTETER APFELWEIN:
Er kann abgeschossen werden und macht die Monster für eine kurze Zeit etwas langsamer. Wenn Sie davon trinken, kostet das 100 Gesundheitspunkte. Außerdem wird die Spielfigur leicht benommen und ist daber schwer zu steuern.

SCHLÜSSEL:
jeder eingesammelte Schlüssel bringt 100 Punkte. Benutzen Sie die Schlüssel zum öffnen von Türen.

SCHATZTRUHEN:
Können nicht abgeschossen werden, bringen aber 100 Punkte, wenn sie eingesammelt werden.

Manche Schatztruhen sind verschlossen und müssen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Manche Kisten enthalten Essen, Gold, einen Zaubertrank oder den Tod selbst!

AMULETTE:
Diese Zaubermittel verleihen ihrem Träger für eine kurze Zeit besondere Fähigkeiten.

UNSICHTBARKEIT:
Sie werden von den Monstern nicht gesehen.

UNVERWUNDBARKEIT:
Zwar können die Monster Sie nicht verletzen, jedoch schwindet Ihre Gesundheit doppelt so schnell wie sonst.

ABSCHRECKUNGSEFFEKT:
Die Monster können Ihren Anblick nicht ertragen und fliehen.

DEMATERIALISIERUNGFÄHIGKEIT:
Sie können ungehindert durch Wände gehen, indem Sie dagegen anlaufen.

10 SUPER-SCHÜSSE:
Diese Schüsse vernichten alle Monster, die ihnen in den Weg kommen und fliegen solange weiter, bis sie auf eine Wand treffen.

ABPRALLENDE SCHÜSSE:
Diese Schüsse prallen bis zu dreimal von der Wand ab und ermöglichen dem Spieler so, um die Ecke zu schießen.

MAUERN:
Normalerweise können Mauern nicht abgeschossen werden, jedoch einige zerbröckeln, wenn Sie darauf schießen.

FALLEN:
Diese leuchtenden Zeichen auf dem Boden lassen, wenn Sie sie betreten, einige Wände verschwinden.

Es gibt mehrere Fallen, von denen einige unsichtbar sind.

LÄHMENDE FLIESEN:
Sie lähmen jeden Spieler, der auf sie tritt, und verschwinden dann.

TRANSPORTER:
Rotglühende Scheiben auf dem Boden bringen den Spieler zum nächstliegenden Transporter. Falls mehrere Transporter gleich nahe liegen, wird einer zufallgemäßert ausgewählt. Es gibt Methoden, die Richtung zu beeinflussen.... können Sie dies herausfinden?

KRAFTFELDER:
Sie schalten sich nach einer bestimmten Methode ein und aus. Wenn ein Spieler ein aktives Kraftfeld betritt, schwindet seine Gesundheit rapide. Monster bleiben unbeeinflußt. Kraftfelder können nicht zerstört werden.

AUSGÄNGE:
Diese markierten Löcher führen in das nächste bzw. nächste angegebene Level.

Einige Ausgänge sind nicht echt, sondern nur angemalte Bodenfliesen. In einigen Levels wandern die Ausgänge herum, indem sie schließen und sich irgendwoanders wieder öffnen.

GRUNDSÄTZLICHE SPIELANLEITUNG

Schatzkammern erscheinen zufallsgesteuert, und dem Spieler steht nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um so viel wie möglich einzusammeln. Die Zeit wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Die Punktevergabe erfolgt erst nach Verlassen des Raums. Grundsätzlich sind die Spieler gegen Schüsse von Mitspielern immun, jedoch können Geschosse in einigen Bereichen des Verliesses Mitspieler lähmen oder verletzen. Wenn die Spieler mehr als eine halbe Minute nicht kämpfen, öffen sich alle verschlossenen Türen und befreien alle Monster. Es kann sein, daß wenn die Spieler immer noch den Kampf vermeiden, sich sämtliche Wände in Ausgange verwandeln.

Ein paar grundsätzliche Dinge

Wählen Sie mit dem Handschuh die Farbe, und welche Spielfigur Sie führen möchten. Drücken Sie dann den Feuerknopf.

Wie lange Sie in diesem Spiel aktiv sein können, hängt von Ihrer Gesundheit ab. Sie verlieren bei jedem Kontakt mit Monstern und durch das Fortschreiten der Zeit an Gesundheit. Ihre Gesundheit kann wieder verbessert werden, indem Sie das im Labyrinth verteilte Essen einsammeln. Beachten Sie, daß das Essen durch Schüsse zertört werden kann, und daß einige Mahlzeiten vergiftet sein können.

Ziel des Spiel ist, die Angriffe der Monster während Ihrer Suche nach Essen, Schätzen und Zaubertränken solange wie möglich zu überstehen. Außerdem müssen Sie das Labyrinth stets nach dem Ausgang zum nächsten Level durchsuchen.

* TM & © Atari Games Im lizenz von US Gold Ltd.

ROLLING THUNDER™

DIE GESCHICHTE

New York City, um das Jahr 1960, der schwer zu fassende Maboo plant die Welt zu erobern.

Rollender Donner, die Geheimeinheit der WKPO (Welt Kriminalitats Polizei Organisation) hat den weiblichen Geheimagenten Leila mit einem Spezialauftrag in Geldra's Untergrunghauptquartier geschickt. Ihre Mission war, die verräterische Verschwörung aufzudecken, aber sie wurde gefangengenommen.

WKPO schickt einen Mann der Rollenden Donner Einheit, der als Einziger möglicherweise Leila retten kann. Er ist nur durch seinen Ruf und unter seinem Decknamen 'Albatross' bekannt. Die Gewehre glanzen und der Kampf beginnt.

SPIELABLAUF

Sie übernehmen die Rolle von 'Albatross' und Ihr vorrangiges Ziel ist, in die Geheimorganisation 'Geldra', die vom finsteren Maboo geleitet wird, einzudringen und zu vernichten.

Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie Zehn Ebenen überwinden, wobei Sie über Balkons und Hindernisse auf Ihrem Weg springen müssen. Suchen Sie Schutz vor Wächtern in strategischen Momenten hinter Türen. Die Wächter, die Sie auf Ihrem Weg antreffen, werden gnadenlos schießen, schlagen und Bomben werfen um Ihre Energie zu erschöpfen. Sie sind mit einer Pistole und einem Maschinengewehr bewaffnet, um sich verteidigen zu können. An Türen, die mit einem Kugel- (Pistolenmunition) oder einem Gewehr- (Maschinengewehrmunition) symbol gekennzeichnet sind, erhalten, Sie zusätzliche Feuerkraft.

Hindernisse, die Sie auf dem Weg antreffen, enthalten tödliche automatische Lazer und Sturmfeuermänner mit einem Lava-Pool.

Wenn es Ihnen gelingt, Geldra's Armee niederzuschlagen und das Befehlszentrum gefangenzunehmen, müssen Sie Maboo im Endkampf gegenüberstehen.

Sie müssen gegen die Zeit kämpfen, während Sie Ihr Leben verteidigen.

STEUERUNG

CBM 64/128

Stechen Sie do Joystick in Port 2.

TASTATURSTEUERUNG
F1 – Musik aus; **F3** – Musik an; **F5** – Pause ein; **F7**– Pause aus.

Spectrum

Sinclair und Kempston Joysticks sind mit folgenden Tasten ausgestaltet.

TASTATURSTEUERUNG
Q– Hoch; **A**– Nach oben; **P** – Rechts; **O** – Links; **SPACE** – Feuer; **CLPS SHIFT/A** – Setzt das Spiel erraut in Gang.

Schneider

Steuerung bei dem Joystick oder der Tastatur ist.

TASTATURSTEUERUNG
Q – Nach oben; **A** – Nach unten; **O** – Links; **P** – Rechts; **SPACE** – Feuer; **CTRL & ESC** – Spielabbruch; **1** Musik an/aus; **2** – Pause an/aus.

ALLGEMEINES

Wenn Sie NACH OBEN drücken, springen Sie hoch, oder treten durch Türen. Wenn Sie NACH OBEN und FEUER gleichzeitig drücken, werden Sie entweder hoch, nach vorne oder von einem Balkon springen oder einen hohen Sprung machen, wenn Sie sich nicht in der Nähe eines Balkons befinden.

© 1986 NAMCO Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

720°™

DAS SPIEL

Der Spieler steuert einen Skateboard-Fahrer. Den Inhalt des Spieles ist, Sammelpunkte für Stunts zu erlangen, für die man Karten für den Skate-Park erhält. In den Parks nehmen Sie an Wettkämpfen teil, um Medaillen und Bargeld zu gewinnen. Das Geld kann dafür genutzt werden, eine bessere Ausrüstung zu erwerben (z.D. Skateboards, Schuhe, Schoner, Schutzhelme), was die Leistung des Spielers verbessert.

BEI CBM 64/128: beginnen Sie das Spiel folgendermaßen: Schließen Sie den joystick an das Gerät an und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

BEI SPECTRUM: Wählen Sie entweder die Tastatur oder den Joystick und drücken Sie dann Knopf-Eins für ein Guthaben von drei.

BEI SCHNEIDER: Drücken Sie auf **FEUER**. Dann fahren Sie durch Skate-City und besuchen die vier Geschäfte und vier Parks. Jeder der vier Parks kann jeweils nur einmal pro Spielebene besucht werden.

(Spectrum – Die jeweiligen Standorte sind auf einer Karte angezeigt, die auf dem Bildschirm erscheint, wenn Sie zu einem Kartenviereck gelangen. Die Betätigung des Joysticks setzt das Spiel fort.) Die Parks heißen Downhill, Jump, Ramp und Slalom (Spectrum – diese sind durch folgende Symbole gekennzeichnet: **D** – Downhill, **J** – Jump, **R** – Ramp, **S** – Slalom).

Die Karten werden für den Besuch der Parks benutzt (unten am CBM 64/128 Bildschirm oder unter **T** bei den Bildschirmen Spectrum/Schneider). Extra Karten können bei 5,000, 15,000, 25,000, 35,000, etc. Punkten gewonnen werden. Medaillen mit Geldgewinnen und Bonuspunkten werden für gute Vorführungen in den Parks vergeben. Nach jedem Parkbesuch wird der derzeitige Spielstand mit den errungenen Medaillen eingeblendet (Spectrum/Schneider), sowie Punktestand und verbleibende Guthaben (Spectrum). Eine Medaillentafel wird angezeigt (CBM 64/128).

NUR SPECTRUM/SCHNEIDER: Wenn in der Nachbarschaft eines Ladens ein Symbol am rechten Bildschirmrand erscheint, leuchtet es wechselweise mit dem Preis auf. Diese Symbole stellen Helme, Schuhe, Skateboards und Schoner dar. Der Stand der Ausrüstung ist auf der Seite des entsprechenden Symbols angegeben. Das Gegehen auf eine Kasse, an richtiger Stelle, löst entweder ein "VERKAUF" oder "KEIN VERKAUF" Signal aus.

BETRIFFT NUR CBM 64/128: Es gibt vier Läden, die Skateboards, Helme, Schoner, und Schuhe verkaufen. Die Läden zeigen die Preise der Gegenstande, die sie verkaufen, an. Wenn Sie an der korrekten Stelle auf die Kasse zugehen, können Sie etwas kaufen falls sie genügend Geld haben.

Wenn ein Verkauf erfolgt ist, wird das Geld vom Spieler abgezogen (wird durch $ Symbol angezeigt).

Bonuspunkte werden für verbleibendes Bargeld am Ende des Spieles vergeben.

CBM 64/128: Wenn der Spieler nicht innerhalb der Zeit, die auf der Zeitanzeige angegeben ist, den Park betritt, wird er von Killerbienen verfolgt. Diese werden gefährlicher, wenn der Spieler den Park nicht schnell genug betritt. Der Spieler sollte den Kontakt mit anderen Figuren auf dem Bildschirm vermeiden.

SPECTRUM/SCHNEIDER: Wenn der Spieler nicht innerhalb der Zeitspanne den Park betritt, die auf dem Zeitanzeiger angegeben ist, wird er von Killerbienen verfolgt. Diese werden gefährlicher, wenn der Spieler den Park nicht schnell genug betritt, indem sie sich in andere Wesen verwandeln. Extra Punkte können erzeicht werden, wenn man bestimmte versteckte Orte überquert.

Dollar Scheine auf der Straße können aufgesammelt werden. Der Spieler sollte den Kontakt mit anderen Figuren auf dem Bildschirm vermeiden.

CBM 64/128/SCHNEIDER: Die Beschleunigung wächst so wie sich das Ausrüstungsniveau verbessert. Das Drücken des **FEUERKNOPFS** veranlaßt en Skateboardfahrer zu springen. Er kann sich während des Springens drehen und Kunststücke vollbringen.

STEUERUNG DER TASTATUR

CBM 64/128: RAUM – Pause, **F1** – Musik an- oder ausschalten.

SPECTRUM: Q – Drehen Sie dem Uhrzeigersinn entgegen, **W** – Drehen Sie im Uhrzeigersinn, **I** – Springen, **H** – Treten, **L** – Stop. Die drehbaren Tasten **Q** und **W** werden für die Richtungswahl benutzt. Das Drücken von **K** bewirkt das Ausschalten des Spielers. **P** – Pause, **C** – Bildschirmfarbe, **X**– verlassen von Skate City um anzufangen.

SCHNEIDER: A – Links, **D** – Rechts, **W** – Nach oben, **X** – Nach unten, **S** – Feuer, **P** – Pause, **M**– Musik an/aus.

*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Zusammenstellung © 1988 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt (in Lizenz) von U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Fernsehübertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederzufuhnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Rückkaufsystem – welcher Art auch immer – sind strengstens untersagt.