

DIE AMSTRAD SPIELESAMMLUNG

LADEANLEITUNG

Kassette:

Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenspielerbetätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms. Kassettenspielerbetätigen sollen beachten, daß jedes Spiel einzeln geladen wird. Möchten Sie z.B. ein weiteres Spiel von der gleichen Bandseite laden, so müssen Sie den Recorder stoppen, sobald das erste Spiel geladen ist. Schalten Sie den Computer aus, dann wieder ein und wiederholen Sie den Ladevorgang. Wir empfehlen, daß Sie sich die Zählerangaben auf Ihrem Kassettenspieler notieren und haben zu diesem Zweck das folgende Raste beigefügt.



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

ANWEISUNGSABSCHRIFT

"BASIL THE GREAT MOUSE DETEKTIVE" (Basil, der große Mäusedetektiv) lebt im Kellergeschoss von 221B Baker Street (Sherlock Holmes' berühmte Londoner Adresse) und ist der größte aller Detektive im gesamten Mäuserreich. Basil ist gerade dabei, einen Fall zu lösen, der zur Entfaltung seines rundlichen Freundes Dr. Dawson durch den üblen Professor Ratigan, der kriminelle Kopf der Londoner Unterwelt der Nagetiere, geführt hat. Der geheimnisvolle Fall führt Basil von Londons schäbigem Hafengelände durch das tote Wasser der Londoner Abwasserkanäle und schließlich bis zu der unheilvollen Brut des berüchtigten Professors Ratigan.

SPIELREGELN

Als Basil sind Sie in das finsternste und teuflischste Verbrechen, das Ratigan jemals geplant hat, eingefangen. Sie müssen Dr. Dawson aus Ratigans gesetzlosem Londoner Gefängnis befreien. Um Dr. Dawson zu befreien, müssen Sie an jedem der drei Schauplätze - die Läden und Docks in London, die Londoner Abwasserkanäle und Ratigans Höhle - Hinweise sammeln. Ein Hinweis führt Sie zu einem Gegenstand, den Sie dann zum nächsten Schauplatz und schließlich in Ratigans Höhle führen. Gegenstände wie Marmeladengläser, Blechdosen, kleine Säcke, Apfelweinkrüge, Truhen und Reisetaschen sind zu untersuchen, um die Hinweise zu finden. Durch das Drücken der **SPACE BAR** (Leertaste) wird es Basil ermöglicht, die Gegenstände zu erforschen. Das zu untersuchende Objekt erscheint in Ihrem Vergrößerungsglas in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.

Wenn Sie durch Ihr Vergrößerungsglas sehen, werden Sie feststellen, dass links von ihm ein rotes "DROP" (Tropfen-/fallen lassen) Symbol zu blinken beginnt. Durch Drücken von **UP** (aufwärts) oder **DOWN** (abwärts) wird zwischen "PICK UP" (aufheben) und "DROP" (fallen lassen) dieses Symbols gewählt. Drücken Sie **FIRE**, um zwischen "PICK UP" (aufheben) und "DROP" (fallen lassen) eines jeden Gegenstands, der sich in irgendeiner Ihrer Taschen befindet, zu wählen.

Wenn alle Ihre Taschen gefüllt sind, können Sie durch die Betätigung der "PICK UP" (Aufheben-) Taste einen Cursor erscheinen lassen, der es Ihnen ermöglicht, einen Gegenstand Ihrer Wahl aufzugeben, um so Raum für einen neuen zu schaffen. Professor Ratigan hat jedoch ganz listig seine Spuren verwischt, indem er an jedem Schauplatz acht falsche Hinweise hinterlassen hat. Aber erst, wenn Sie alle fünf Taschen gefüllt haben, können Sie folgern, welche Hinweise falsch sind, und diese dann aufgeben. Dazu müssen Sie das ? Ihre Tastatur gedrückt halten, und Ihr Vergrößerungsglas wird Ihnen die Antwort geben.

Wenn Sie den fünften richtigen Hinweis eingesammelt haben, erhalten Sie eine Nachricht, die Sie an einen Ort führt, wo der Ausgang zum nächsten Schauplatz zu finden ist.

Wenn Sie durch Zufall Ihren Weg verlieren sollten, können Sie jeden Ihrer fünf Hinweise benutzen, um einen Tip zu erhalten, welche Richtung zu nehmen ist. Auch dieses wird durch Drücken des ? auf der Tastatur erreicht. Die beste Richtung wird an der Stelle des Hinweises erscheinen.

Zusätzlich zu den Hinweisen finden Sie ausserdem CHEESE (Käse), MOUSETRAPS (Mausfallen) und NOTHING AT ALL (überhaupt nichts). Cheese (Käse) gibt Ihnen neue Energie; mousetraps (Mausfallen) können in Ihren Taschen aufbewahrt und später in den Weg von Ratigans Gelfolgenmännern fallen gelassen werden, die dadurch dann gefangen und schuldig gemacht werden. Drücken Sie **F**, um eine Mausfalle fallen zu lassen; **NOTHING AT ALL** (überhaupt nichts) spricht für sich selbst!

Amstrad

- K** - nach links gehen/laufen oder eine Tasche wählen
- L** - nach rechts gehen/laufen oder eine Tasche wählen
- Q** - Leiter hinauf oder PICK UP (aufheben) wählen
- R** - Leiter herab oder DROP (fallen lassen) wählen
- ENTER** (Eingabe) - benutzen den Joystick
- LEERTASTE** - einen Hinweis untersuchen
- F** - Eine Mausfalle fallen lassen
- ?** - Tips und Hinweise
- P** - Pause an/aus

MASK™

Nach Abschluß des Ladevorgangs befinden Sie sich an der ersten der vier Örtlichkeiten:

- Findlingshügel • Vorgeschichte • Ferne-Zukunft
- VENOM-Basis

Es gibt, an jedem Ort zwei Agenten zu retten, mit Ausnahme der ersten, wo Matt seine eigene MASKE und die eines weiteren Agenten finden muß. Die Rettungsaktion besteht im Aufspüren eines Agenten und Auffinden seiner MASKE.

Für die erste Aufgabe muß man einer Scanner aufreihen und aktivieren (je einen pro Agenten), der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Dieser Scanner weist in die Richtung des versteckten Agenten und bringt Sie so auf die richtige Fährte. Die Scanner sind erst einsatzfähig, wenn die vier Fragmente eines Sicherheitschüssels in dem Fenster am unteren Bildschirmrand richtig kombiniert worden sind.

Das Einsammeln der Schlüssel und anderer Objekte geschieht, indem man im Thunderhawk über das betreffende Symbol fährt. Dazu gehören:

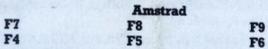


P.S. Auf CBM 64/128 Computern erscheint unten auf dem Bildschirm jeweils ein Bild des eingesammelten Objekts rechts neben der Tafel.

Auf jeder Ebene gibt es mehrere Schlüssel Acht davon dienen zur Aktivierung der zwei Scanner, die übrigen sind Humbug. Gleichzeitig können Sie stets nur 6 Fragmente mit sich herumtragen. Beim Versuch, ein siebts aufzuheben, werden Sie gezwungen, ein anderes fallenzulassen.

Durch Drücken von "W" können Sie sich einen um ein Vielfaches vergrößerten "Puzzle-Bildschirm" anzeigen lassen. Überlegen Sie sich, welche Fragmente Sie zu einem Buchstaben verbinden lassen, und setzen Sie sie wie folgt zusammen.

Drücken Sie eine der folgenden Tasten auf der Tastatur:



um das Fragment auf der entsprechenden Position einzusetzen. Der Versuch, zwei Fragmente zu kombinieren, die nicht zusammenpassen, wird vom Computer zurückgewiesen. Falls Sie innerhalb des Puzzle-Bildschirms Ihre Meinung ändern, können Sie mit Hilfe der **LEERTASTE** die bereits vorgenommene Zusammenstellung rückgängig machen. Wenn Ihnen die Kombination geblückt ist, drücken Sie die Taste, die dem so entstandenen Buchstaben entspricht, um den Scanner in Betrieb zu setzen. Hinweis: Bevor man einen Scanner aktivieren kann, muß man einen gefunden haben!

Sie sausen in Ihrem Thunderhawk weiter, nunmehr mit Kurs auf das Versteck des Agenten, angezeigt durch den Scanner-zeiger am unteren Bildschirmrand. Auf der Fahrt stoßen Sie auf zwei Masken-Behälter, die Sie in Augenschein nehmen können, indem Sie einfach darüber fahren. **MASKEN** kann man erst nach der Befreiung des entsprechenden Agenten aufnehmen.

Die Agenten sind an den verschiedensten Orten eingekerkert, von denen nicht alle unbedingt einleuchtend sind. Wenn Sie meinen, ein mögliches Versteck gesichtet zu haben, fahren Sie hinein. War Ihre Vermutung richtig, springt der Agent von selbst in den Thunderhawk; andernfalls ist die Wirkung gleich Null.

Es wird Ihnen nicht erspart bleiben, die unzähligen Hindernisse mit Bomben aus dem Weg zu räumen, die Sie unterwegs einsammeln können. Gleichzeitig können Sie nur immer drei davon mit sich herumtragen. Zum Abwerfen einer Bombe einfach die **LEERTASTE** drücken. Was immer sich gerade im Umfeld der Bombe befindet, geht in die Luft - einschließlich des Thunderhawk, wenn Sie sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen.

Nach der Befreiung des Agenten erscheint ein Statusblatt von der gleichen Art wie bei der Untersuchung einer MASKE. Sobald beide Agenten gerettet sind bringen Sie sie zurück zur Vortex-Basis und starten von dort die Operation auf der nächsthöheren Ebene.

Um am Leben zu bleiben, müssen Sie regelmäßig Reparaturen am Thunderhawk vornehmen. Ein Reparaturobjekt bringt zwei Schadensheiten in Ordnung; solange der Schaden geringfügiger ist, können Sie die Werkzeugkiste gar nicht die Hände bekommen. Zur Erhöhung der Spannung wird das Abenteuer unter Zeitdruck gespielt. Die Uhr tickt am unteren Bildschirmende unaufhaltsam vor sich hin.

Während dieser Reise durch Raum und Zeit werden Sie mit folgenden Objekten Bekanntschaft machen:

FINDLINGS-HÜGEL (Boulder Hill)

SWITCHBLADE: Superintelligentes Helikopter-Bombenflugzeug. **JEES UND FANKS:** nehmen sofort Verfolgung auf **HERABSTÜRZENDE FINDLINGSFRACHTZÜGE**

VORGESCHICHTE

- PTERYDACTYL:** trügerisches, feisenschnellendes geflügeltes Geter
- BISSIGE SCHILDKROTEN:** mit einer perversen Vorliebe für Thunderhawk.
- SCHNELLE DINOSAURIER**
- SPIELENDE VULKANE**
- SCHNELLE FLIEGENDE LAVA**
- FERNE ZUKUNFT**

- UFO-MUTTERSCHIFF:** erzeugt winzige fliegende Untertassen, die aus der Luft angreifen.
- SKIMMER:** schwebendes Kampfflugzeug - tödlicher.
- SCHWARZES LOCH:** Gravitationsmagnetismusunbedingt vermeiden.
- DELTA FLÜGELKÄMPFER**
- MONORAIL**
- GESCHÜTZSTELLUNGEN**
- BRODENDER RADIOAKTIVER ABFALL**

VENOM-BASIS

- SWITCHBLADE:** Helikopter (vgl. Gegenwart)
- DAMPFENDER GETYSR:** verbindet MASKEN-Agenten
- GEFÄHRLICHE SCHLANGEN**
- LÄNDIEN**
- SAURE FEICHE**
- LASERTÜRME:** können zeitweilig durch Beschuß deaktiviert werden.
- RIESENSPINNEN**
- TANKS**

Zum erfolgreichen Abschluß der Mission müssen alle Agenten und ihre Masken aufgefunden und die VENOM Schlangen-Basis vollkommen zerstört werden. Dies geschieht in drei Phasen. Zuerst den Kopf gezielt bombardieren, um ihn vom Schießen abhalten, dann die untere Windung, um die Metalltüren bloßzulegen und schließlich die Türen, um die Rückkehr in den "Zeitstrudel" zu ermöglichen.

MASK™ UND DAS DAMIT VERBUNDENE WARENZEICHEN SIND EIGENTUM VON KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

Gremlin Graphics Software Limited. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. © 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unautorisiertes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

THING BOUNCES BACK

Nach dem Sieg über den bösen Zwerg ist das DING mit einer zweiten unlöslichen Aufgabe konfrontiert: Es muß den Computer dazu hindern, gefährliche Spielzeuge zu produzieren, und zu diesem Zweck die Fragmente eines Computerprogramms einsammeln, die überall in der Fabrik verstreut liegen.

Das Abenteuer führt durch ein Labyrinth von unterirdischen Röhren mit 11 verschiedenen, in 8 Richtungen scrollenden Zonen - jede 12 Mal so groß wie ein Bildschirm!

Achtung: In der Rohrzene bewirkt FEUER eine Richtungsänderung (wenn Sie genung Panikerfahrungen machen!).

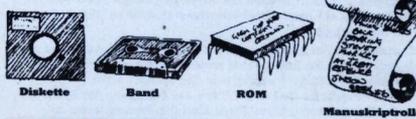
SPIELANLEITUNG

BEDIENUNG
Z - links X - Rechts H - Spielpause Q - Aktuellen Bildschirm verlassen (1 Leben verlieren) O - Auf K - Ab Ø - Feuer

Auf Wunsch kann auch ein Joystick eingesetzt werden



GEGENSTÄNDE ZUM EINSAMMELN



DIE AUSSERIRDISCHEN



FOOTBALLER OF THE YEAR

SCENARIO

In diesem spannungsgeladenen Spiel schlupfen Sie in die Rolle eines Profi-Fußballers, der seine Karriere mit 17 beginnt. £5000 hat er in der Tasche, 10 Torkarten - und die Fußballwelt liegt ihm zu Füßen. Machen Sie das beste aus dieser vielversprechenden Karriere - es winkt die Auszeichnung "Fußballer des Jahres"!

SPIELVERLAUF

Nach dem Laden des Spiels erscheint die Frage: **LOAD A SAVED GAME (Y/N)? - EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN?** Sie können also ein früher begonnenes und gespeichertes Spiel wieder aufnehmen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Geben Sie Ihren Namen ein und die gewählte Division. Es empfiehlt sich, mit der leichtesten Division, Nr. 4, zu beginnen und die Spielfertigkeiten von dort aus weiterzuentwickeln. Wer sich bereits als Profi versteht, kann sich natürlich gleich in eine anspruchsvollere Division wagen.

DAS STEUERUNGSMENÜ

- Die Bedeutung der Bildschirm-Icons (Abbilder) ist wie folgt:
- KUGEL** - zeigt die Position Ihres Teams.
- FUSSBALLER-KOPF** - Spielerstatus.
- ROLLE** - Transferkarten.
- DISKETTE/BAND** - Spiel laden oder sichern.
- VERLETZTER FUSSBALLER** - Aus dem Spiel aussteigen.
- FRAGEZEICHEN** - Spiel-Karten.
- FUSSBALLSCHUH** - Play Matches.

TEAM-POSITION

Informiert über die Ligaposition, die Team-Moral, die erzielten Tore in Cup - und Liga-Matches.

SPIELER-STATUS

Ihre Einschätzung als Fußballer in Form eines Balkendiagramms unter Angabe der Statuspunkte, der Liga, und Ihres Einkommens pro Woche.

TRANSFER-KARTEN

Diese können zu verschiedenen Preisen, je nach Division, erworben werden. Mit dem Kauf einer Karte haben Sie die Chance, von Scout entdeckt zu werden. Wenn Sie für talentiert genug hält, dann wechseln Sie zu einem anderen Club über (entweder in derselben oder in einer höheren Division). Ein erfolgreicher Transfer bringt Ihnen nicht nur eine einmalige Transfer-Belohnung, sondern auch die Aussicht auf eine Honorarerhöhung.

SPIEL-KARTEN

Spiel-Karten gibt es für £200. Die Sache ist mit einem gewissen Risiko verbunden, kann aber sehr einträglich sein. Wer nichts gewinnt nichts!

PLAY-MATCHES

Bei Wahl dieser Option erhalten Sie die Gelegenheit, Torkarten, zu kaufen. Diese können in beliebigen Matches verwendet werden. Der Wert der Goalkarten liegt zwischen 1 und 3, und Sie müssen entscheiden, zu welchem Zeitpunkt die Karten optimal eingesetzt werden. Eine Karte mit dem Wert 2 ermöglicht es z.B., in einer Begegnung zwei Tore zu schießen. Und hier kommt es ganz allein auf Ihre Fertigkeiten als Fußballer an: Das Arkadenspiel fordert Ihren ganzen Einsatz, wenn Sie die Goalkarten links liegen lassen, Tor schießen und Strafschüsse richtig platzieren wollen.

Die Resultate werden auf dem Bildschirm eingeblendet, woraus Sie sehen können, ob Sie Ihre Torkarten weise eingesetzt haben. Wenn nicht, sollten Sie Ihre Strategie in künftigen Spielen entsprechend ändern.

LASSEN SIE NIEMALS IHR HÖCHSTES ZIEL AUS DEN AUGEN - DIE ERKENNUNG ZUM.

"Fußballer des Jahres"!

STEUERUNGSTASTEN

- Q - Links
- W - Rechts
- P - Auf
- L - Ab
- LEERTASTE - Feuer

Auf Wunsch kann auch ein Joystick verwendet werden.

BOUNDER

SPIELANLEITUNG

Den Bouncer (Tennisball) auf dem Bildschirm bewegen und nur von sechseckigen Platten abprallen lassen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, fallen Sie zu Tode. Sie können nicht über Berge und Mauern springen, sondern müssen um diese herum gehen, daher, sind Sie zu finden. Bei Zusammenstößen verlieren Sie ein Leben. **Damenregel: WAS NICHT SECHSECKIG IST, VERMEIDEN!**

Die Feinde werden Sie zerstören:

BINOCULOIDS, STICKTICS, MOSCITA BIRDS, CHOMPER DOMES, PTERRIES, COINS, EXOCETS, usw.

Diese Fremdlinge können für Sie nützlich sein:

TELEPORTS, JUMP BOUNSES, MOVING PLATFORMS, BONUS BUGS, COPYRIGHT, CANS.

Nach einiger Zeit werden Sie lernen, welches die Feinde und welches die Helfer sind.

Die Platten mit Pfeilmarkierung geben Ihnen eine doppelte Sprungdauer. Damit können Sie längere Sprünge und wenn Sie Lust haben - ein paar Akrobatiktricks ausführen (für Anfänger nicht empfohlen!).

Die Platten mit Fragezeichen geben Ihnen eine Geheimnisprämie mit guten, durchschnittlichen oder - meistens - schlechtem Ergebnis. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerlässlich. Zur Stilllegung der Bildfolge für die Ansarbeitung Ihres Plans sind die Pausentasten zu betätigen.

Nach jeder Stufe folgt eine Prämienfolge. Prüfen Sie auf möglichst viele Fragezeichen auf, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Für das Löschen aller Fragezeichen erhalten Sie eine Zusatzprämie. Wenn Sie bei dieser Bildfolge nicht alle Sprünge aufgebraucht haben, erhalten Sie weitere Zusatzpunkte.

ZUSÄTZLICHE ANGABEN

BEDIENUNG MIT DER TASTATUR:

Q - Links
W - Rechts
P - Auf
L - Ab
SPACE BAR - Feuer Spielen
CTRL/ESC - zurücksetzen (Ausbrechen)
ESC - Pause
Joystick-kompatibel.

THE DUCT

Sie befinden sich hinter dem Steuerrad eines Buggys und durchfahren eine Reihe von Tunneln. Während Sie an den unzähligen Hindernissen vorbeibrausen, sehen Sie die Tunnel aus einer Perspektive, bei der sich der Buggy direkt vor Ihnen befindet.

In den Röhren gibt es hauptsächlich zwei Gefahren, und zwar feindlich gestimmte Fremdlinge und Hindernisse. Die Fremdlinge bewegen sich auf Sie zu und erschöpfen Ihre ohnehin beschränkte Energie, wenn sie mit ihnen zusammenstoßen. Diese lassen sich mit dem auf Ihrer Kühlerhaube befestigten Laser abfeuern. Die Hindernisse erscheinen in zwei Formen. Die einen bewegen sich entlang der Röhre und die anderen bleiben an ihrem Ort stehen. Wenn Sie an den Röhrenwänden hochfahren und im Tunnel rotieren, können Sie den Hindernissen ausweichen, oder Sie springen einfach darüber hinweg, indem Sie den Joystick hochdrücken. Kollisionen mit den Hindernissen entziehen Ihnen ebenfalls Ihre Energie.

Die Energie wird wieder angefüllt, wenn Sie auf die Kugeln losfahren, die mit einem E gekennzeichnet sind und die regelmäßig in den Tunneln erscheinen. Der Treibstoff Ihres Autos ist ebenfalls begrenzt und wird wieder aufgetankt, wenn Sie in die F-Buchstaben springen, die sich auf den Pfosten befinden. Das Spiel endet, wenn Ihnen die Energie oder der Treibstoff ausgeht. Haben Sie schließlich das Ende einer Röhre erreicht, können Sie diese verlassen und mit Ihrem Buggy in ein neues Loch hineinfahren, was Sie zum nächsten Level bringt. Energie und Treibstoff werden aufgefüllt, wobei es in der nächsten Röhre für Sie immer schwerer werden wird. Die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit und Ihre Punktzahl erscheinen am oberen rechten Bildschirmrand mit den darunterliegenden Anzeigen für Energie und Treibstoff.

ZUSAMMENFASSUNG DER KONTROLLEN

Rotieren in der Röhre nach links	Joystick LINKS
Rotieren in der Röhre nach rechts	Joystick RECHTS
Laser feuern	FEUERKNOPF
Hochspringen	Joystick HOCH
Pause	P
Spiel abbrechen	E

FUTURE KNIGHT

DIE GESCHICHTE

Du übernimmst die Rolle von Randolph (einem heldenmütigen Ritter). Deine Aufgabe ist es, Deine wunderschöne Geliebte den bösen Krallen von Spegbott dem Schrecklichen zu entreißen. Von der Rustbucket, dem Schiff, mit dem sie unterwegs war, empfängst Du einen interdimensionalen Notruf mit folgender Meldung:

STURZLANDUNG AUF DEM PLANETEN 2749 DES ZRAGG SYSTEMS STOP BEOETIGTE SOFORTIGE HILFE STOP PRINZESSIN AMELIA IN GEFANGENSCHAFT STOP TELEPORT-KOORDINATEN 217/502 STOP BITTE SCHNELL KOMMEN.

Du ziehst Dir schnurstracks Deinen Mehrzweck-Angriffswaffen über (einschließlich lasergelenktem Plasmagewehr) und eilst zur nächstgelegenen Teleport-Station. Drei Pieptöne später findest Du Dich auf der S.S. Rustbucket wieder. Und so nimmst Dein Abenteuer auf der Suche nach der schönen Amelia seinen spannenden Anfang.

Du kämpfst Dich durch zwanzig Ebenen voller Schrecknisse und Gefahren und mußt Dir einen Weg durch das Wrack des Raumkreuzers bahnen. Nur wenn Du Dich gegen die Berzkerka Sicherheits-Droiden erfolgreich zur Wehr setzt, hast Du die Chance, auf die Oberfläche des Planeten vorzustoßen. Und dort mußt Du erst die mystischen Kreaturen besiegen, ehe Du in Spegbotts Festung eindringen kannst, wo Deine geliebte Amelia, bewacht von dem grausigen Henkersdroiden, nach Ihrem Helden schmachtet.

Gelingt es Dir, dem Henkersdroiden in einem Kampf auf Leben und Tod endgültig den Garaus zu machen, und so zum Befreier Deiner Amelia zu werden?

ZAUDERE NICHT, GROSSER HELD!

OBJEKTE

Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:

BOMBE: Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.

CONFUSER: Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.

FLASH BANG SPELL: GEHEIMNIS ????

SEORTENER: Dreimal darfst Du raten!

Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:

BRIDGE SPELL: Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.

DESTRUCT SPELL: Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkersdroiden.

EXIT PASS: Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.

GLOVE: Mit dem Handschuh kannst Du den **RELEASE SPELL** herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.

PLATFORM KEY: Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.

RELEASE SPELL: Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.

SAFE PASS: Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

SCEPTRE: Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.

SECURO-KEY: Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

TASTEN

"U": OBJEKTE VERWENDEN... Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).

CONTROL ESC: ABBRUCH - Rückkehr auf die Titelseite.

TASTEN: Q - Links
P - Auf
LEERTASTE - Feuer
W - Rechts
L - Ab

JOYSTICK



Die FEUERKNOPF - dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.

Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

AVENGER

Jetzt, wo Du Deine Ausbildung erfolgreich hinter Dich gebracht hast, bist Du begierig, Deinen Stiefvater zu rächen und in den Besitz der Pergamentrollen zu gelangen, die der böse Yaemon an sich gerissen hat. Dies ist der einzige Weg, den erzürrten Gott Kwon zu versöhnen und ihn vom Schicksal ewiger Höllenqualen zu befreien. Dein Abenteuer beginnt Außerhalb der Kerker der Dürstenden Herzen, dessen Eingang Dir verwehrt ist, solange Du die Schlüssel nicht hast. Im Innern muß Du Jenseits befördern, und zwar auf eine ganz bestimmte Weise und in einer vorgeschriebenen Reihenfolge.

Setz Deine Skurklinge gezielt ein, denn danach bist Du ganz allein auf Deine Kreuzzugskräfte angewiesen. Im Kampf gegen zahlreiche Gegner kannst Du den Gott Kwon um Stärkung Deiner erlahmenden körperlichen und seelischen Kräfte anflehen. Aber strapaziere sein Wohlwollen nicht, denn er ist launisch und leicht zu verärgern.

Wenn Du das Abenteuer bestehen willst, mußst Du die Pergamentrollen in Deine Besitz bringen und Deinen Weg aus dem Verlies finden, nachdem Du Deines Stiefvaters Mord gerächt und Kwon aus der Gewalt von Yaemon befreit hast.

FUNCTIONEN

Rollfunktion in vier Richtungen, mehr als 300 faszinierende Bildschirmsebenen in voller Farbe auf den 6 Ebenen des Verliees.

Interaktive Toneffekte, Intelligente Feinde, Falltürren zum Hochklettern, Gitterdeckel im Boden, tiefe Braunschächte, lebendige Böden, hilfreiche Mitteilungen von Kwon, tödliche Spinnen und zahlreiche andere feindliche Kreaturen.

Nützliche Objekte:

Magisches Schwert, Schlüssel, Skurken, Schatz, Brecheisen, Eisenfaust, Amulett, Zauberformeln, Behältnisse, Zauberseil.

Spieltip

Schätze kann man zur persönlichen Bereicherung sammeln, aber es ist gefährlich, wenn die Fahlgier die Oberhand über die Vernunft und den gesunden Menschenverstand gewinnt!

MANÖVRIEREN

Schneider
O - Links
P - Rechts
Q - Auf
A - Ab
LEERTASTE - Feuer/Tritt/Schlag
3 & 4 gleichzeitig - Aussteigen
1 - pause ein/aus
2 - Kwon rufen
oder Joystick benutzen.

KRAKOUT

Hier ist Ihre Chance, sich der endgültigen Herausforderung zu stellen... einer Probe auf Herz und Nerven. Schaffen Sie es, das schreckliche Ungeheuer zu überlisten und sich einen Pfad durch Tausende von bunten Backsteinen zu bahnen? Sind Ihre Reflexe schnell genug, die rasante Rakete zu schnappen, die im Flug die Stein in Stücke zerlegt oder von der verächtlich grinsenden Fratze ausgespuckt worden ist?

BONUSPUNKTE

- G** Kleben: Der Ball bleibt am Schläger hängen.
 - B** Bombe: bewirkt eine massive Explosion, welche die benachbarten Blöcke vernichtet.
 - S** Schild: richtet hinter Ihnen eine Sperre auf.
 - M** Rakete: Eine Rakete, die Sie gezielt einsetzen sollten.
 - 0** Verlangsamten: Leichte Verlangsamung des Balls.
 - x** mal wieder: verdoppelt den Punktestand.
 - D** Doppelschläger: Vor Ihrem normalen Schläger kommt nochmal einer hin. Verleiht Ihnen einen gewissen Schutz gegen die Aliens.
 - x** Extra Mann: Sie erhalten ein zusätzliches Leben.
 - E** Expandieren: Größere Schlagfläche.
- Bei Spielstart wird der Options-Bildschirm eingeblendet. Auf Wunsch können Sie nach jedem beliebigen Screen auf diese Seite zurückkehren, indem Sie die **LEERTASTE** drücken. Die Optionseite dient zum Einstellen der Steuerungsmöglichkeiten, zur Wahl der Farben usw.

SPIELANLEITUNG - SCHNEIDER

Tastatur

P - Nach oben
L - Nach unten
LEERTASTE - Feuer
1 - Pause ein/aus

alternativ ist ein Joystick zu verwenden

Der Optionen-Bildschirm gestattet die Einstellung der Befehle.

OPTIONEN

- Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.
- Toneffekte EIN/AUS.
- Ballgeschwindigkeit 1 - 6 (1 - langsam 6 - schnell) wie oben.
- Spielmodi.
- Neue Daten von Diskette laden
- Neue Daten von Band laden.
- Trägheit oder doppelte Geschwindigkeit Der mit Trägheit behaftete Schläger kann verschiedene Geschwindigkeiten aufweisen.
1 - 9 (langsam - schnell)
Joystick nach rechts zum Verändern der Nummern
- Der Doppelgeschwindigkeits-Schläger hat einmal eine normale Geschwindigkeit und dazu bei niedergedrücktem Feuerknopf noch eine weitere: 1 - 9 (langsam-schnell).
- Zum Verlassen des Bildschirms **Q** drücken.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.

Manche geben Ihnen zwei Bälle bringen Ihren Schläger zum Erstarren verschlucken den Ball bombardieren die Backsteine usw.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

DIE VORGESCHICHTE

Der arme, gehetzte Monty Mole, der von den Hüttern der Gerechtigkeit ins Knitthen gesteckt wurde, wegen der paar Kohlen, die er geklaut hatte, um sich im englischen Winter warm zu halten, ist aus dem Knaat entflohen und hat das britische Eiland verlassen.

Er hat sich in Gibraltar verkrochen, doch die Typen von "Internole" sind ihm halt auf den Fersen.

DAS ABENTEUER

Du kannst Monty helfen, endlich wieder ein Freies Leben zu führen. Begleite ihn auf seiner Iffahrt durch Europa und sieh' zu daß er die Moneten zusammenkriegt, die er braucht, um die griechische Insel Montos zu kaufen. Da ansonsten niemand von der Existenz dieser Insel weiß, gibt es auch keine Auslieferungsverträge, und Monty hätte dort ausgesetzt!

Du reist mit unserem Liebeswerten Maulwurf durch die Lande, und sammelst unterwegs Reiseschecks und andere Wertachen ein. Vielleicht springen beim Geschäft mit der Mona Lisa ein paar Kröten heraus? Oder vielleicht gelingt es unserem kühnen Helden, seinen Wagen rechtzeitig flott zu kriegen, um im Grand Prix mitzufahren? Die Stange Geld, die beim ersten Preis herausspringt, könnte er gut gebrauchen. Vielleicht kann ihm auch die Mafia unter die Arme greifen - wenn sie ihm nur nicht "Zementfüße" verpassen!

In Pizza erwartet unseren Maulwurf eine amouröse Romanze in der Gestalt der "Mole Gataze" - der schönen Julia, die schon längst nach einem muskulösen Maulwurf schmachtet. Fragt sich nur, ob Monty der Maulwurf ihrer Träume ist?

Kann sein, er schafft es, sich die Gaumen und Herzen der deutschen Weinkenner zu erobern, wenn er ihnen seine schöne Flasche Chateau Blanc kredenzt, die er von einem der besten Weinberge Frankreichs mitgebracht hat...

Für seine Flugreisen muß Du Monty in den Flughäfen die Tickets besorgen. Und wenn Ihr in den Lüften schwebt, solltet Ihr versuchen, die anderen Flugzeuge von hinten anzuknabbern - das erhöht den Punktestand.

Wenn alle Objekte eingesammelt sind, ist am unteren Bildschirmrand eine ganze Insel zu erkennen. Dann und erst dann sollten Monty und Du nach Montos gehen, da eine verführte Ankunft die Chancen, das Spiel zu beenden, ganz erheblich gefährdet.

BEDIENUNDSSTASTEN

Q - Links, **W** - Rechts, **P** - Auf, **L** - Ab, **LEERTASTE** - Sprung ODER Steuerung über Joystick
Zum Losfliegen auf einem Flugplatz: **CTRL**.
Spielabbruch: **CTRL & ESC** gleichzeitig drücken.