

ELEKTRO FREDDY

In Onkel Claudes 'Sincrum Research' Warenlager ist die Hölle los:

Sie sind Freddy, ein junger Angestellter. Unter Ihren Kollegen geht das Gerücht um, Onkel Claude habe vor, die Preise seiner Produkte anzuheben. Das könnte allerdings einige Arbeitsplätze gefährden! Aus diesem Grund hat man abgestimmt und Sie gewählt, Onkel Claudes Plan zu durchkreuzen, indem Sie alle Waren wegschaffen und an die Läden versenden.

Es ist Mitternacht, Sie dringen in das Lager ein- aber passen Sie gut auf: Claude ist auch da!

Sie müssen die Produkte auf das Fließband schaffen. Falls Claude Sie erwischt, fliegen Sie zur Türe hinaus und werden von einem Krankenwagen ins Krankenhaus gebracht. Sie haben 3 Chancen, Ihre Kollegen zu retten. Bei 5000 Punkten bekommen Sie noch eine dazu. Geben Sie gut acht, nicht von den tödlichen Strahlen getroffen zu werden, die Onkel Claude auf Sie schießt, wenn er wütend ist. Die Satsuma Inc. unterstützt Claude: Passen Sie also auch auf die Orangen, die vom Dach heruntergeworfen werden, auf. Sie können sich Ihre Aufgabe erleichtern, wenn Sie Claude ausschalten. Dazu müssen Sie ihn mit einem der Pakete entweder von oben oder von unten (nicht von der Seite) treffen. In unregelmäßigen Abständen erscheint oben rechts auf dem Bildschirm ein Eierrahmkuchen, dessen Genuß Ihnen Bonuspunkte bringt. Beeilen Sie sich aber, denn sonst verschwindet er wieder! Sobald ein Bildschirm geleert ist, wird Claude den Schlüssel für den nächsten

Stock hergeben müssen und Ihre Arbeit geht weiter.

Auf den letzten beiden der 4 Bilder hat Claude ein tödliches Sperrensystem errichtet: Um das Fließband zu erreichen, müssen Sie die Waren durch eine sich bewegende Öffnung schleusen. Auf jedem der 15 Stockwerke werden Sie eine Produktsorte finden: Verlängerungskabel, Cassetten, Radios, tragbare Stereoanlagen, Uhren, Drucker, Tonbandgeräte und sogar ein Schneider Fernsehgerät. Für jedes der 12 Teile auf einem Stockwerk, das Sie auf das Fließband bringen, erhalten Sie 10 Punkte. Wenn Sie den Kuchen essen, bringt Ihnen das ebenfalls einen 10-Punkte-Bonus, bzw. 5 Punkte, wenn Sie Claude treffen oder sich den Schlüssel holen. Denken Sie immer daran, daß Sie der einzige sind, der Ihre Kollegen retten kann! Viel Glück!

A - aufwärts

Z - abwärts

N - links

M - rechts

F - Anhalten

U - Starten des Spiels

Das Spiel kann mit dem Schneider Joystick JY1 gespielt werden.

Laden des Programms:

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten CTRL,SHIFT und ESC, um den Computer zurückzusetzen. Legen Sie die Cassette in den Datacorder, spulen Sie sie zum Anfang zurück und

drücken Sie dann die Taste STOP/EJECT. Drücken Sie nun gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste, dann zuerst PLAY und eine beliebige Taste. Der Ladevorgang dauert ca 5 Minuten. Die Spielanleitung erscheint dann auf dem Bildschirm.

WARNUNG

Dieses Programm ist durch nationale und internationale Copyright-Rechte geschützt. Es ist daher unzulässig, das Programm oder Teile daraus zu kopieren. Da Programm wurde nur zur Benutzung als Spiel verkauft. Es darf weder getauscht, verliehen, weiterverkauft oder zu Sendezwecken verwendet werden. Desweiteren ist es verboten, das Spiel nachzumachen, es zu kopieren oder in eine Softwarebibliothek aufzunehmen. Es darf nur in der von Softspot genehmigten Art vertrieben werden. Jede Zuwiderhandlung wird gerichtlich verfolgt.

Dieses Spiel ist durch Copyright-Rechte geschützt und jeder Versuch, es zu kopieren wird gerichtlich verfolgt.