



CBM64/128

Kassette 1, Seite 1:-

- | | | |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
|---|---|---|

Water Polo
- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 1 | 1 | 0 |
|--------------|--------------|--------------|

Rebounder
- | | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 |
|---|---|---|

Convoy Raider
- | | | |
|---|---|---|
| 2 | 2 | 5 |
|---|---|---|

Samurai Trilogy

Kassette 1, Seite 2:-

- | | | |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
|---|---|---|

Samurai Trilogy (cont.) -
- | | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

**Jack the Nipper II in
Coconut Capers**

Kassette 2, Seite 1:-

- | | | |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
|---|---|---|

**Basil the Great Mouse
Detective**
- | | | |
|---|---|---|
| 1 | 5 | 7 |
|---|---|---|

Mask

Kassette 2, Seite 2:-

- | | | |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 |
|---|---|---|

Mask (cont.)
- | | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Bulldog
- | | | |
|---|---|---|
| 1 | 5 | 1 |
|---|---|---|

Thing Bounces Back
- | | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 |
|---|---|---|

Auf Wiedersehen Monty



Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren,
Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens
verboten.

LADLEANLEITUNG

CBM 64/128

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""**, 8,1 eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

WATER POLO

BEDIENUNG UBER JOYSTICK

- Sie steuern stets den Spieler, der sich am nächsten zum Ball befindet. Man nennt ihn auch den "aktivierten" Spieler, und er ist leicht an der auffallenden Kappe zu erkennen. So lange er sich in Bewegung befindet, haben Sie Kontrolle über ihn, egal, wie weit er sich vom Ball entfernt. Wenn Sie ihn jedoch anhalten, dann ermittelt das Programm die Entfernung der einzelnen Spieler zum Ball und aktiviert dann den nächsten.
- Zu Beginn jeder Viertelzeit findet das sog. Anschwimmen oder Anspiel statt, wobei der Ball in den Besitz des Spielers übergeht, der zuerst den Finger auf dem **FEUERKNOPF** hat!
- Wenn der aktivierte Mann nicht in Ballbesitz ist: 8 Joystick-Richtungen; wenden und schwimmen in der entsprechenden Richtung.
- Durch Drücken des **FEUERKNOPFS** hebt der Mann den Ball hoch in die Luft und beginnt ihn zu schwingen. Ein Schuß kann nur aus dieser Position abgegeben werden.
- Beim Schwingen des Balls kann der Spieler die Wurf-Parameter definieren:

Joystick-Hebel in Mittelstellung: normaler Wurf.

Joystick-Hebel in Wurfriechtung: erhöhte Wurfkraft (ein flacher, harter Wurf).

Joystick in der entgegengesetzten Richtung: verringerte Wurfkraft (höherer, weniger harter Wurf).

Joystick seitlich (im Verhältnis zur Wurfriechtung): dem Ball in der vorgegebenen Richtung einen Drall (Dreh) geben. Dies bewirkt eine gekrümmte Schußlinie, deren genauer Verlauf davon abhängt, wie lange man den Joystick-Hebel in dieser Stellung beläßt.

Zur Kombination von Kraft und Drall ist der Joystick in die Diagonale zu bringen.

WÜRFE:

FEUERKNOPF loslassen und sofort wieder drücken. Der Spieler wirft den Ball dann entsprechend der vorstehenden Beschreibung.

MANÖVRIEREN DES TORWARTS:

Das Programm besorgt die automatische Aktivierung des Torwarts, wenn die Situation dies erfordert. Er wird im Prinzip genau wie die übrigen Mannschaftsmitglieder gesteuert, mit einer Ausnahme: wenn der Ball sich nicht im Besicht des Torwarts befindet, kann man ihn durch Drücken

des **FEUERKNOPFS** veranlassen, seine Arme hochzuhalten und sich in Richtung Ball zu stürzen.

SPIELREGELN

Die Regeln entsprechen im großen und ganzen dem echten Wasserball. Man kann der Gegenseite den Ball abzunehmen versuchen, indem man aus 5 verschiedenen Richtungen von vorn angreift. Wenn der Gegner nicht aktiv ist (d.h. den Ball nicht in der Luft schwingt), erfolgt ein Besitzwechsel.

Eine Attacke aus denn drei Rückenstellungen (links hinten, hinten und rechts hinten) ist nicht zulässig. Ein Versuch wird vom Schiedsrichter sofort mit einem Foul bestraft.

Foulen, Tore und Viertelschlußzeiten werden durch Schiedsrichter-Pfiff angezeigt.

Ein Angriff auf den Torwart vor dem Tor gilt ebenfalls als ein Verstoß gegen die Regeln.

Die Foulen werden persönlich für alle Teammitglieder separat aufgezeichnet. Nach dem 3. Foul erhält ein Spieler vom Schiedsrichter "Wasserverweis" (für 1,5 Minuten bzw. bis die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt) und der Ball geht an die andere Mannschaft. Ein Wiedereintritt ist erst nach einem Torerfolg möglich oder wenn der Ball auf dem Trockenen landet bzw. am Ende einer Viertelzeit (d.h. in Situationen, wo beide Teams nicht aktiv sind).

Eine Viertelzeit dauert 5 Minuten, die zulässige Zeit für einen Angriff beträgt 35 Sekunden. Vergehen diese 35 Sekunden ohne einen Wurf auf das gegnerische Tor, wechselt der Ballbesitz.

Bei einem Torerfolg gibt es ein sofortiges Action Replay.

Kann ein Team 50 Tore verzeichnen, endet das Match – weil ein Verdacht auf Mogelei vorliegt.

MENÜ

Es gibt 4 Optionen:

A DEMO

Diese Option ist standardmäßig hervorgehoben, d.h. wenn man nichts weiter unternimmt, wird nach 30 Sekunden automatisch die Demo-Version ausgewählt.

Zum Auswählen der Demo-Option den **FEUERKNOPF** vor Ablauf der 30 Sekunden drücken.

Wenn der demo-modus gewählt wird, kann die Schwierigkeitsstufe für die beiden Teams ausgewählt werden (von 0 – 9, wobei 0 die schwächste geschicklichkeitsstufe darstellt).

B EIN SPIELER

Hier kann die Schwierigkeitsstufe ausgewählt werden. Der menschliche Spieler steuert die Mannschaft mit den schwarzen Kappen (Joystick in Ausgang 2).

C ZWEI SPIELER

Blaues Team: Ausgang 1. Rotes Team: Ausgang 2.

D MEISTERSCHAFT

Das Programm gestattet 4 Teams, sich in einer Meisterschaft zu messen. Als erstes wird die Schwierigkeitsstufe festgelegt, dann kann man (in der Meisterschaftstabelle) jeden der vier angezeigten Namen durch einen beliebigen ersetzen (bis zu 5 Zeichen). Durch das Umtaufen einer Mannschaft definiert man dieses Team als das eigene, d.h. das menschlich gesteuerte. Zum Starten des Spiels in der Tabelle das EXIT-Feld drücken.

Zu Beginn jeder Runde werden die Namen der teilnehmenden Teams angezeigt, wobei die Mensch-gegen-Mensch und Mensch-gegen-Computer Matches hervorgehoben sind. Der Spieler kann auf Wunsch auch die Computer-gegen-Computer Matches hervorheben, welche dann als Demos gespielt werden. Die Ergebnisse von nicht gespielten Matches werden vom Computer errechnet und in der Meisterschafts-Punktetafel aufgezeichnet. (In diesem Fall ist die Schwierigkeitsstufe des Heim-Teams um 1 Grad höher als die der Gegner.)

Die Punktetafel zeigt die Punkte in der Reihenfolge der gespielten Runden und weist die folgenden Rubriken auf:

POINTS (PUNKTE)

NUMBER OF MATCHES WON

(ANZAHL GEWONNENER SPIELE)

NUMBER OF MATCHES LOST

(ANZAHL VERLORENER SPIELE)

NUMBER OF GOALS SCORED

(ANZAHL ERZIELTER TORE)

NUMBER OF MATCHES DRAWN

(ANZAHL UNENTSCHEIDENER SPIELE)

NUMBER OF GOALS SCORED BY THE OPPONENTS

(ANZAHL GEGNERISCHER TORE)

SPEZIELLE TASTENFUNKTIONEN

RUN/STOP bringt das Spiel zum Stillstand. Erneutes Drücken der gleichen Taste oder des **FEUERKNOPFS** setzt das Spiel wieder fort. **RESTORE** bewirkt einen Neustart, des Spiels.

REBOUNDER

SPIELANLEITUNG

Du wachst eines schönen Tages auf und stellst mit Verwunderung fest daß irgendetwas nicht mit rechten Dingen zugeht Fast kommt es Dir vor, als seist Du ein Tennisball. Und so ist es auch Kurios. Aber noch kurioser. Sämtliche lebenden Aliens sind hinter Dir her! Ganz klar, daß Dir das nicht behagt. Also bewaffnest Du Dich in sprichwörtlicher Manier bis an die Zähne und machst Dich auf die Suche nach dem Blödian, der Dich in diese mißliche Lage gebracht hat. Mit dem willst Du ein Hühnchen rupfen!

So hat die Geschichte angefangen, und jetzt bist Du hinter dem Oberherrn her, der einer seitsamen schwebenden Festung residiert...

Auf Deinem Weg rund um die Burg mußt Du seine bösen Gefolgsleute beslegen oder ihnen ausweichen und außerdem die Sprengbomben unterwegs einsammeln. Andernfalls sind Deine Chancen gleich Null. Der Gefahren sind viele, nicht zuletzt die Typen, die an den Schnittpunkten der Festung Wache halten. Ihr Tod ist eine persönliche Beleidigung für den Oberherrn, dessen Zorn dadurch geschürt wird.

Joystick in Steckplatz 2.













FEUERKNOPF zum Feuern.

C= In der Titelszene zum ein/ausschalten der musik.

CTRL – Spielpause ein/aus.

Sprengbomben werden bei Erscheinen des Oberherrn automatisch ausgelöst. Die Stärke der Waffe hängt von der Kraft des Balls ab.

BESONDERHELTEN

-  Graue Platten sind ungefährlich.
 -  Sie ermöglichen Sprünge über weite Entfernungen.
 -   Geheimnis-Prämien (können gut oder schlecht sein).
 -  Punkte
 -  Energiekugeln Einsammeln gibt Punkte.
 -  Undurchdringliche Wände (können vielleicht übersprungen werden?)
 -  Sprengbomben (zum Sieg über den Oberherrn braucht man 16 davon).
 -  Unebanes Terrain kann die Sprungkraft hemmen.
 -  An Pumpstationen kann der Ball frisch aufgepumpt werden.
 -  Blubbernde, brodelnde Lava hat tödliche Wirkung.
 -  Körperkontakt mit gallertartiger Masse bringt den Tod.
- Ein Lacheln is gut... Eine Grimasse ist schiect...

EFFEKTE

- F** Diese bringen Feuerkraft. Die Zahl steht für den Typus.
- A** Diese verschaffen Schutzpanzerung – sehr nützlich.
- Viele Effekte stecken in den Bodenplatten, auf denen der Tennisball aufprallt. Manche sind gut, manche weniger...

ALIENS

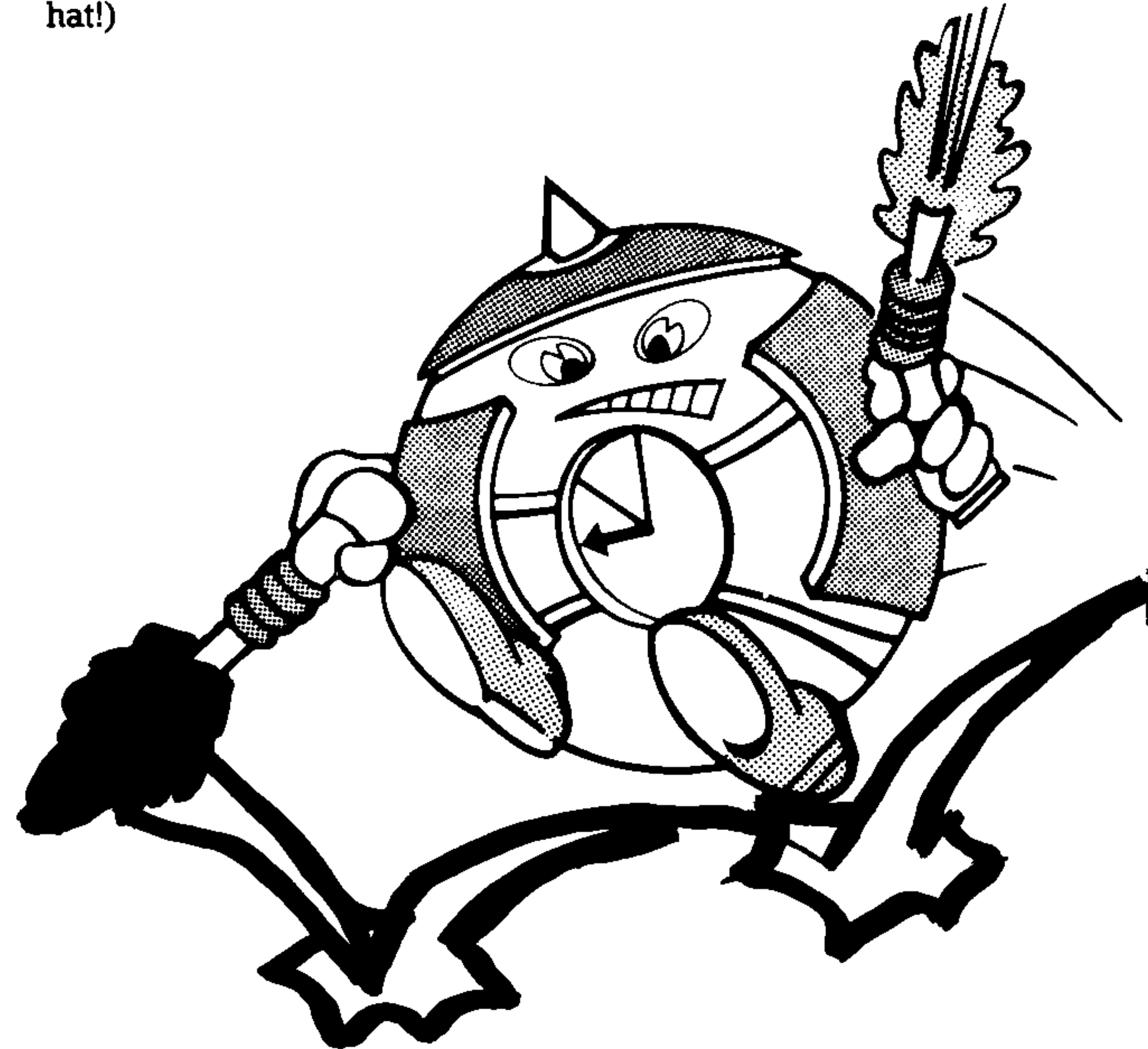
- WARP** (NEUMATERIALISIERUNG) Fadenkreuz an die gewünschte Stelle bringen.
- BOMB** (BOMBE) Müssen abgeschossen werden.
- FACES** (GESICHTER) Zwar blind, aber dennoch tödlich.
- WAVES** (WELLEN) Schnelle Gruppe von Außerirdischen
- CRACKLE** Nur die Letzten können erschossen werden.
- BLUCKER** Blasende bzw. saugende Ungeheuer.
- PLUNGER** Eine Landung bewirkt einen Wurf über den Bildschirm.

- PULSARS** Diese kommen langsam aber sicher auf Dich zu
- ZIPPERZ** Diese wahnsinnigen Aliens wagen sich überall hin.
- STRAIGHTS** Tödliche Aliens, die es speziell auf Dich abgesehen haben.

Wenn Du diesen Außerirdischen nicht das Fell über den Kopf ziehst, geht es Dir an den Kragen!

TIPS

- Merke Dir, wo die Pluspunkte versteckt sind.
- Laß Dich nicht in die Bildschirmecken treiben.
- Versuche stets, die Sprengbomben einzusammeln.
- Verfasser: Robert (der-nicht-mehre-alle-Tassen-im-Schrank-hat!)



CONVOY RAIDER

CBM 64/128

Sie haben den Auftrag, das Innere Meer zu patrouillieren und mit Hilfe sämtlicher hochmoderner Waffensysteme die Freie Welt zu beschützen.

Der Joystick dient zum Auswählen der Modi und zur Bedienung der Waffen. Der Eintritt in einen Modus erfolgt mit dem **FEUERKNOPF**, der Ausgang mit der **LEERTASTE**.

DER RADARBILDSCHIRM

Zeigt die aktuelle Bedrohung, mit der sich Ihr Schiff konfrontiert sieht. Der obere Bereich zeigt die feindlichen Flugzeuge und Raketen, die Mitte die feindlichen Schiffe und der untere Bereich die feindlichen Unterseeboote. Zu jedem Bereich gehört eine entsprechende Anzeige mit dem Ausmaß der Bedrohung, nämlich:

grün: keine Gefahr.

gelb: Feind in Schußweite.

rot: feindlicher Angriff!

Zum Übergang in den geeigneten Waffenmodus zu Abwehr der Bedrohung ist das entsprechende zu wählen. Auch der Karten- oder der Statusbildschirm lassen sich aus dem Radarbildschirm anwählen.

DER KARTENBILDSCHIRM

Dient zur Anzeige der Position Ihres Schiffs im Meer und etwaiger Feinde im selben Sektor. Ihr Schiff erkennen Sie an dem blinkenden weißen Kreis. Die Karte am entfernten Ende zeigt, welcher Sektor auf dem Kartentisch zu sehen ist. Zur Bestimmung des Kurses und der Geschwindigkeit Ihres Schiffs haben Sie einen Kompaß und ein numerisches Display. Die Manövrierung des Schiffs erfolgt mittels Joystick.

DER STATUS-BILDSCHIRM

Dient zur Anzeige Ihres aktuellen Punktestands und des erlittenen Schadens. Je mehr von der Silhouette des Schiffs in rot erscheint, desto verheerender der Schaden.

DIE WAFFENSYSTEME

BEAWOLF: ZUR ABWEHR VON FLUGZEUGEN UND ANTI-SCHIFFS-RAKETEN.

Holen Sie den einfallenden Feind aus den Wolken herunter mit ihren manövrierfähigen Raketen, bevor sie Ihr Schiff erreichen und zerstören.

EXOCET: GEGEN SCHIFFE.

Diese videogesteuerte Rakete ist in Wellenhöhe zu fliegen, um die feindlichen Schiffe anzugreifen.

Der Bildschirm besteht aus vier Video-Monitoren, wovon der größere, mittlere, das Bild anzeigt, das von der Videokamera empfangen wird, die an der Rakete angebracht ist. Das hereinkommende Videosignal kann vom Feind gestört werden, wenn es in hoher Höhe fliegt.

Der untere linke Monitor zeigt die Kompaßwerte der Rakete oder die Radarmeßwerte des Raketen-Steuerungsradars.

Der untere mittlere Monitor zeigt die verbleibende Flugzeit der Rakete in der betreffenden Phase.

DER RAKETENANGRIFF GESCHIEHT IN ZWEI PHASEN:

A Flug an die letzte bekannte feindliche Position:

Der Kurs der Rakete wird beibehalten, indem man den Kompaß-Cursor in der Mitte der Anzeige hält. Wenn eine Rakete vom Kurs abkommt, ist der Feind nur schwer aufzufahren,

B Ziel anvisieren:

Anhand der Zeilsilhouette ist zu entscheiden, welches Objekt am Horizont das effektive Ziel ist. Dieses dann durch Drücken des **FEUERKNOPFS** ansteuern, um den Kampf aufzunehmen – natürlich innerhalb der vorgegebenen Flugzeit.

ANTI-UNTERSEEBOT- HELIKOPTER

Mit speziellen Unterwasser-Salven die feindlichen Unterseeboote angreifen. Dabei jedoch auf die Anti-Helikopter-Raketen achten! Die Ladung explodiert, sobald die Tiefe erreicht ist, die beim Abfeuern durch den Pfeil angezeigt wurde.

Beschädigungen Ihres Schiffes können behoben werden, indem Sie mit Ihrem freundlichen Reparaturschiff docken. Sobald Ihr Schiff reparaturbedürftig, taucht in einem der Sektoren das Reparaturschiff auf. Außerdem werden Sie durch Warnungen angehalten, die notwendigen Reparaturen durchführen zu lassen. Sobald in Ihnen gelingt, in ausreichende Nähe des Reparaturschiffs zu gelangen, wird der Schaden repariert.



CONVOY RAIDER

SAMURAI TRILOGY

SZENARIO

Im tiefsten Orient, in der Provinz des Nang Flusses, lebt eine Gruppe von Elitekämpfern, bestens ausgebildet nach allen Regeln der Kriegskunst. Nur ausgesuchte Kandidaten von außergewöhnlichem Kaliber werden aufgenommen, um als Schüler der Großen Meister zu lernen. Aus keiner anderen Kampfgruppe gehen so viele Samurais mit dem Ehrentitel "Kriegsherr" hervor, und nirgendwo sonst, ist die Vergabe dieses Titels mit einem so harten Training und so hohen Anforderungen verbunden. Die Namen der erfolgreichen Absolventen werden im Tempel der Großen verewigt.

SPIELPLAN

Nachdem Du Dir einen der begehrten Plätze im Samurai Kursus errungen hast, setzt Du alles daran, Dich in den Kriegskünsten hervorzutun. Dein Mentor, der Große Meister Chu Yu, begleitet Dich bei den Kämpfen und beurteilt Deine Leistungen. Nimm' Dir seine weisen Worte zu Herzen, sie werden Dir gute Dienste leisten – oder schlage sie in den Wind, und Du wirst dafür büßen. Um zu beweisen, daß Du würdig bist, den begehrten Titel eines Samurai zu tragen, brauchst Du Deine Kampffertigkeiten und Deine Intelligenz und mußt Dich in drei Disziplinen schlagen: Karate, Kendo und Samurai.

Chu Yu's Zustimmung zum Übergang in eine höhere Ebene hängt davon ab, ob Du den Sieg über einen Experten in allen drei Kämpfetechniken erringen kannst.

DEFENSIVE ENTSCHEIDUNGEN

Die Oberhand über Deine Widersacher kannst Du nur dann gewinnen, wenn Du vollkommen auf ihre Stärken und Schwächen eingestimmt bist. Ein Sieg kann nach Punkten oder durch K.Q. erfolgen. Ehe Du Dich also auf einen Kampf

einläßt, sind gewisse taktische Entscheidungen erforderlich. Du mußt die charakteristischen Merkmale Deines Gegners genau einschätzen lernen: seine Fertigkeit, seine Schnelligkeit, seine Kraft, seine Ausdauer. Nur so kannst Du eine optimale Gegenstrategie wählen. Angenommen, Dein Gegner verläßt sich vor allem auf rohe Kraft, dann kannst Du ihm vielleicht am besten mit Schnelligkeit beikommen. Bei der Einschätzung Deines Kontrahenten mußt Du auch sein Niveau bestimmen. Dies kann 1, 2 oder 3 sein; je höher, desto ruhmreicher ist ein Sieg gegen ihn. Im Verlauf der kämpferischen Auseinandersetzungen wird Dein Zustand streng überwacht. Bei Wahl eines schwächeren Gegners verlierst Du Punkte und riskierst das Wohlwollen von Chu Yu. Dein oberstes Gebot muß also immer sein, Deine eigenen Fähigkeiten zu verbessern.

Bevor Du den Kampf antrittst, mußt Du Dich einem unerbittlichen Training unterwerfen. Du kannst drei aus zwölf Trainingsarten aussuchen, um Deine gewählte Strategie zu üben. Diese sind:

Kreis

Gewichte

Rennen

Isometrik

Makiwara Kampfsimulation gegen ein Bild

Kihon Übung für Bewegungsabläufe und Technik

Tamoshiwari Zerschlagen von Backsteinen, Zeigeln usw.

Ibuki Atemübungen

Tai Sabaki Reaktionsübungen

Kata Kombinationsbewegungen

Kumite Sparringkampf

Mokuso Meditation

Jede dieser Übungen bereitet ganz spezifisch auf bestimmte Fertigkeiten vor. Eine Fehlentscheidung kann Dich teuer zu stehen kommen. Die Wahl Deines Gegners, der Strategie und der Trainingsart tragen alle zu Deiner Verteidigungstaktik insgesamt bei. Die Fähigkeiten Deines Kontrahenten hängen auch von seinem Niveau ab.

TAKTISCHE ENTSCHEIDUNGEN

Nach der psychologischen Einschätzung der Kampfweise Deines Feindes und den vorbereitenden Schritten, die Du unternommen hast, mußt Du jetzt eine Angriffsinitiative entwickeln. Diese Entscheidung beeinflußt unmittelbar Deine Schlagkraft und muß daher mit Bedacht getroffen werden.

Zwischen den einzelnen Kampfphasen mußt Du die Angriffs- und Verteidigungstaktiken wählen. Dies geschieht durch Zuweisung einer bestimmten Anzahl 1 Punkte (Du hast 5 davon) auf die vier wichtigsten Kampfmerkmale. Die Verteilung wird durch die vier Balken am unteren Bildschirmrand angezeigt. Du und Dein Gegner haben je einen Meßbalken für Angriff und Verteidigung. (Du und Dein Balken sind rot, der Gegner und sein Balken blau). Die vier Anzeigebalken reflektieren den Fortgang des Kampfes. Wenn Du Dich verrechnet hast und am Verlieren bist, oder wenn Du zu wild angreifst und Energie vergeudest, geht Dein Energievorrat immer mehr zu Neige, was schließlich fatal ausgeht. Doch verzweifle nicht – Chu Yu verleiht dem, der gewissenhaft trainiert hat und weise kämpft, zusätzliche Angriffsenergien.

In den Karate – und Kendo-Runden hast Du zwischendurch Gelegenheit zum Meditieren und zum Ändern Deiner Taktik (jede Runde dauert 1 Minute). Nach der ersten Runde gilt jedoch ein Zeitlimit für dieses Privileg.

Beim Samurai, dem dritten und letzten Test, hast Du nur zu Anfang eine Wahl. Danach geht es pausenlos und ohne Gnade bis aufs Letzte. Vier Widersacher mußt Du bezwingen, und hier wird sich Dein Schicksal zeigen. Entweder Du unterliegst oder Du gehst als Sieger hervor, um Deinen Titel in Empfang zu nehmen: Samurai Kriegsherr.

HINWEISE

In allen Versionen des Spiels fragt das Programm zunächst welche der vier Sprachen gewünscht wird.

Die Joystick-Steuerung ist sehr subtil, und es empfiehlt sich unbedingt, zum Einspielen den Übungsmodus zu wählen.

Im Verlauf des Spiels kann der Spielzustand zwischen den einzelnen Kämpfen abgespeichert und der Kampf zu einem späteren Zeitpunkt an der gleichen Stelle wieder aufgenommen werden. Wenn Sie alle drei Kriegskünste eingeübt haben, ist es vielleicht günstig, wenn Sie sich den Zählerstand des Kassettengeräts notieren, damit Sie später schnell wieder an die gewünschte Position zurückkehren können.

Schreiben Sie sich die Nummern hier auf:

Karate	000
Kendo	
Samurai	

Zum Ausblenden des Textbildschirms kann während des Spiels jederzeit die **FEUER**-Taste gedrückt werden.

AUSWÄHLEN DER OPTIONEN

Den Cursor mit dem Joystick auf den gewünschten Text fahren. Zur Bestätigung der gewählten Option Joystick nach rechts bewegen, zum Annullieren nach links. Zur Ausführung den **FEUERKNOPF** drücken.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

CBM 64/128

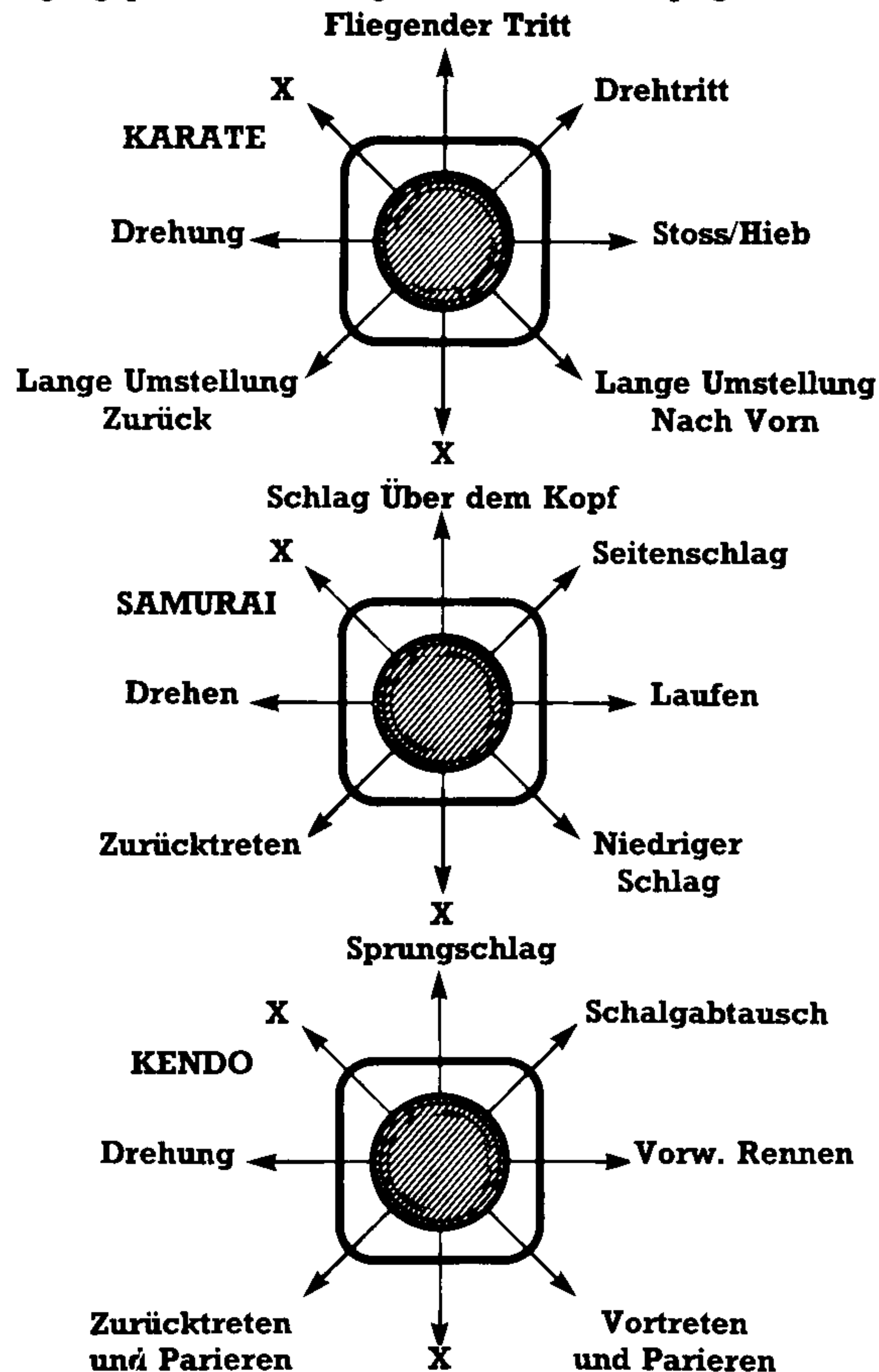
F7 – Pause ein/aus

F1 – Musik & Toneffekte ein/aus

RETURN – Übungsmodus verlassen

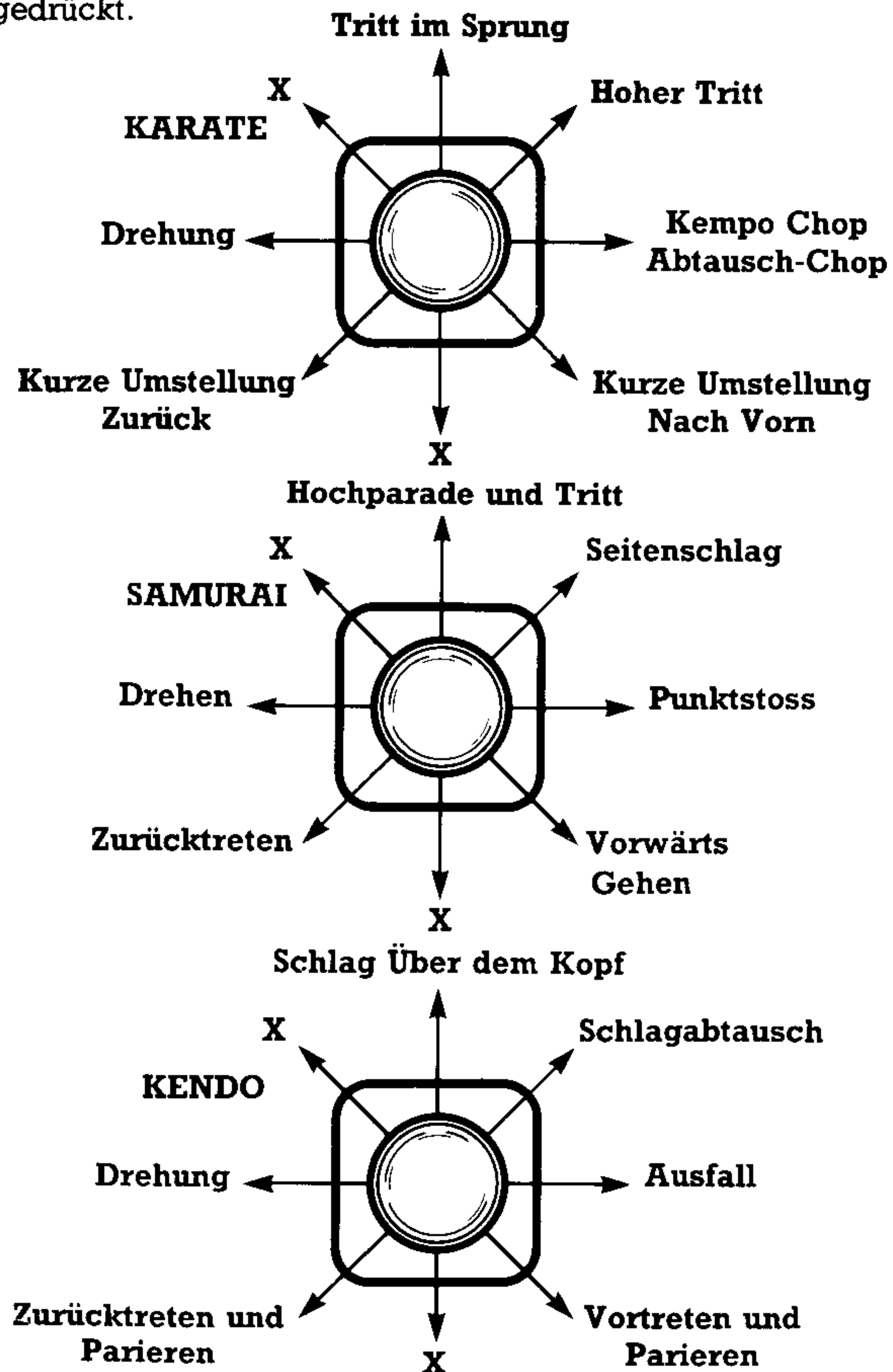
BEWEGUNGSSTEUERUNG

Ausgangsposition: Richtung rechts – Feuerknopf gedrückt.



BEWEGUNGSSTEUERUNG

Ausgangsposition: Richtung rechts – Feuerknopf NICHT gedrückt.



SAMURAI TRILOGY



JACK THE NIPPER II IN COCONUT CAPERS

Stellen Sie sich folgende Situation vor: die Sonne brennt glühend heiß auf einen tropischen Urwald herunter, und die einzigen Geräusche, die man hören kann, sind das Geschrei der Affen, einen trompetenden Elefanten und das kreischen der Sittiche. Gazellen grasen friedlich und Zebras trinken sachte an einer tropischen Wasserstelle, während plötzlich der Frieden durch das Dröhnen eines Flugzeugs gestört wird.

Auf einmal unterbricht ein triumphierender Schrei, der einem das Blut in den Adern gerinnen läßt, gefolgt vom dem Geräusch eines dumpfen Anpralls, die Ruhe – Jack ist gelandet!

So beginnt die Geschichte von Jack und seinem Abenteuer im Dschungel. Nachdem er so niederträchtig in seinem letzten Abenteuer gewesen war, sind Jack und seine Eltern nun auf dem Weg nach Australien als Folge ihrer Ausweisung. Jack ist nicht besonders glücklich darüber, und er entscheidet sich, aus dem Flugzeug zu springen, wobei er seine Windeln als Fallschirm benutzt. Seine Vater macht sich sofort auf die Jagd nach ihm. Nachdem Jack im Dschungel gelandet ist, stellt er dauernd Dummheiten mit tropischem Beigeschmack an, um zu vermeiden, daß ihn sein Vater erwischt und ihm seinen Hintern versohlt.

Es gibt vieles, was unser Flüchtling anstellen kann, und Sie können jede Wette eingehen, daß er dies auch findet! Da er nur kurze Beine hat, findet Jack, daß das Schwingen von Liane zu Liane ein sehr schnelles Mittel zur Fortbewegung ist. Dies kommt ihm besonders zugute, wenn er von den beutesuchenden Eingeborenen verfolgt wird: Jack entledigt sich ihrer entweder durch das Schmeißen von Kokosnüssen auf ihre Köpfe oder durch das Blasen seines Blasrohrs in ihre Richtung.



Erwartungsgemäß versucht Jack so frech wie möglich zu sein, wann immer er kann. Sollte Jacks Vater ihn jedoch erwischen, so ist dies das Ende seiner Eskapaden, wobei auch der von ihm so gefürchtete Windelausschlag anfängt.

Viele Aufgaben und Rätsel warten auf Jack in den „Kokosnuß-Eskapaden“ – wagen Sie sich an diese neue Herausforderung heran?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, „Kokosnuß-Eskapaden“ zu spielen – entweder für die höchste Punktzahl oder für die größten Frechheiten, oder für beides zusammen.

Am unteren Rand des Bildschirms sind zwei Taschen – die linke Tasche ist für Frechheitsgegenstände, die rechte für Waffen. Diese werden automatisch in die entsprechende Tasche plziert. Gegenstände in der Tasche für Frechheit können nur gegen andere Gegenstände gleicher Natur ausgetauscht werden.

Hier ist eine Auswahl nützlicher Gegenstände:

Fett
Honig
Zwiebeln
Holzwurm
Schild
Holzklotz

Aber es sind noch viel mehr solcher Gegenstände zu finden!

BEWEGEN

CBM 64/128

Alle Bewegungen werden durch einen Joystick in Port 2 kontrolliert.

CBM-Taste – Spielpause einschalten.

FEUERKNOPF am **JOYSTICK** – Spielpause ausschalten.

RUN/STOP – Spiel aufgeben (wenn auf Pause geschaltet).

CTRL-Taste – Musik an/aus.

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

ANWEISUNGSABSCHRIFT

“BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE” (Basil, der gross Mäusedetektiv) lebt im Kellergeschoss von 221B Baker Street (Sherlock Holmes’ berühmte Londoner Adresse) und ist der grösste aller Detektive im gesamten Mäusereich. Basil is gerade dabei, einen Fall zu lösen, der zur Entführung 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 finsterste und teuflische 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. Sie müssen fünf Hinweise gesammelt werden, die Sie dann zum nächsten Schauplatz und schliesslich in Ratigans Höhle führen. Gegenstände wie Marmeladenglaser, 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 ? Ihrer 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.

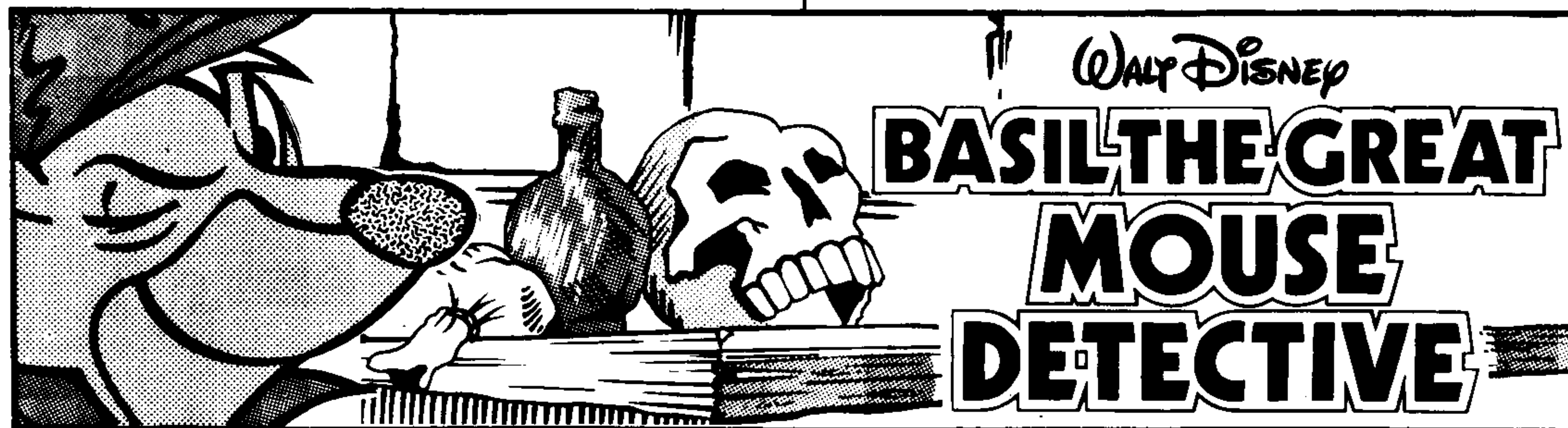
Wenn Sie durch Zufall Ihren Weg verlieren sollten, können Sie jeden Ihrer fünf Hinweise benutzen, um einen Tip zu erhalten, welche Richtung zu nehmen ist. Auch dieses wird durch Drücken des ? auf der Tastatur erreicht. Die beste Richtung wird an der Stelle des Hinweises erscheinen.

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

CBM 64/128

Joystick an Anschluss 1 (port 1)

LINKS	– nach links gehen/laufen oder eine Tasche wählen
RECHTS	– nach rechts gehen/laufen oder eine Tasche wählen
AUF	– Leiter hinauf oder PICK UP (aufheben) wählen
AB	– Leiter herab oder DROP (fallen lassen) wählen
FEUER	– springen oder PICK UP und DROP wählen
LEERTASTE	– einen Hinweis untersuchen
T	– Eine Mausefalle fallen lassen
?	– Tips und Hinweise
RUN/STOP	– Pause an/aus



MASK™

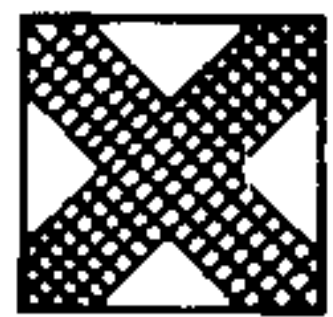
Nach Abschluß des Ladvorgangs befinden Sie sich an der ersten der vier Örtlichkeiten:

- Findlingschügel • 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 einen Scanner auftreiben 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 Sicherheitsschlüssels 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:



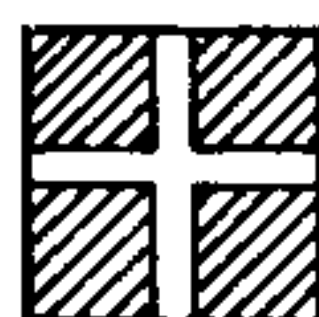
BOMBEN



SICHERHEITS-
SCHLÜSSEL



SCANNER



WERKZEUGE



MASKEN

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 siebtes 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 sich zu einem Buchstaben verbinden lassen, und setzen Sie sie wie folgt zusammen.

Drücken Sie eine der folgenden Tasten auf der Tastatur:

CBM 64/128

1	2	3
4	5	6

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 geglückt 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 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 Schadeneinheiten 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.

JEEPS UND TANKS: nehmen sofort Verfolgung auf
HERABSTÜRZENDE FINDLINGE
FRACHTZÜGE

VORGESCHICHTE

PTERYDACTYL: trügerisches, felsenschmeißendes geflügeltes Getier.

BISSIGE SCHILDKROTEN: mit einer perversen Vorliebe für Thunderhawk.

SCHNELLE DINOSAURIER
SPEIENDE VULKANE
SCHNELLE FLIEßENDE LAVA

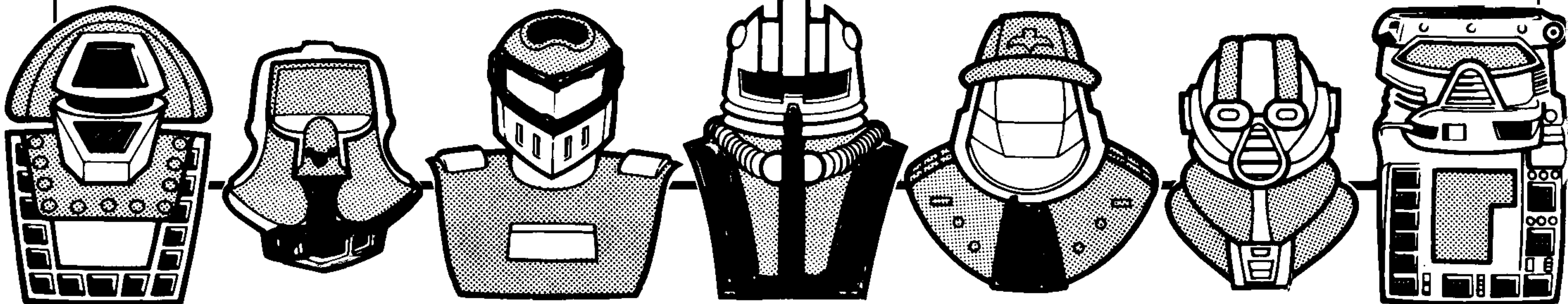
FERNE ZUKUNFT

UFO-MUTTERSCHIFF: erzeugt winzige fliegende Untertassen, die aus der Luft angreifen.

SKIMMER: schwebendes Kampfflugzeug – tödlicher.

SCHWARZES LOCH: Gravitationsmagnetismus unbedingt vermeiden.

DELTA FLÜGELKÄMPFER
MONORAIL
GESCHÜTZSTELLUNGEN
BRODEINDER RADIOACTIVER ABFALL



VENOM-BASIS

SWITCHBLADE: Helikopter (vgl. Gegenwart)

DAMPFENDER GEYSIR: verbrüht MASKEN-Agenten

GEFAHRliche SCHLANGEN

LANDIMEN

SAURE TEICHE

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.

BULLDOG

Du mußt Dir einen Weg durch die äußeren feindlichen Verteidigungssysteme bahnen und zu den POLON Mutterschiffen vorstoßen. Wenn es Dir gelingt, das Mutterschiff auf einer Ebene zu vernichten, wirst Du automatisch ins nächste Defensivsystem teletransportiert. Auf dem Weg dorthin kann die Kampfausrüstung und die Geschwindigkeit Deines Raumschiffs erhöht werden. Aber Achtung: Wenn Du abgeknallt wirst, reduziert sich Deine zusätzliche Feuerkraft (F) – Schußkraft und die Autom (B) Dauerfeuerfunktion wird deaktiviert.

FEINDLICHE INSTALLATIONEN

Der Feind verfügt über sieben Feuerstationen:

TRAJECTORY XZ – feuern Geschosse direkt auf Dich.

FAST TRAJECTORY – wie oben, nur schneller.

SHIELDERS – feuern Projektile in einer vertikalen Linie über den Bildschirm.

STRAIGHTS – feuern zwei Projektile in horizontaler und zwei in vertikaler Richtung.

HOMER – feuern ferngelenkte Bomben, die ihr Ziel niemals verfehlen (HÖCHSTE GEFAHR!)

Gefahr droht auch von vier verschiedenen Arten von Wänden. Jeglicher Aufprall verläuft tödlich. Da hilft nur eines: man muß sie rechtzeitig in die Luft sprengen; dazu sind je nach Art verschieden viele Treffer erforderlich.

Alle übrigen Einrichtungen müssen funktionsunfähig gemacht werden.

**ANTENNE · KONTROLLTÜRME · RADAR
TANKER · BIER · DIAMANTEN · STORGERÄT**

STEUERUNG

CONTROL – Pause

JOYSTICK – Zum Manövrieren des Raumschiffs und zum Feuern.

PRÄMIEN UND ANDERE NÜTZLICHE DINGE

Folgende Objekte gelangen in Deinen Besitz wenn Du drüber hinwegfährst:

F Zusätzliche Feuerkraft (max. 2)

B Prämien – Schuß, autom. Dauerfeuerfunktion.

S Beschleunigung des Raumschiffs.

2 Abbremsen des Raumschiffs

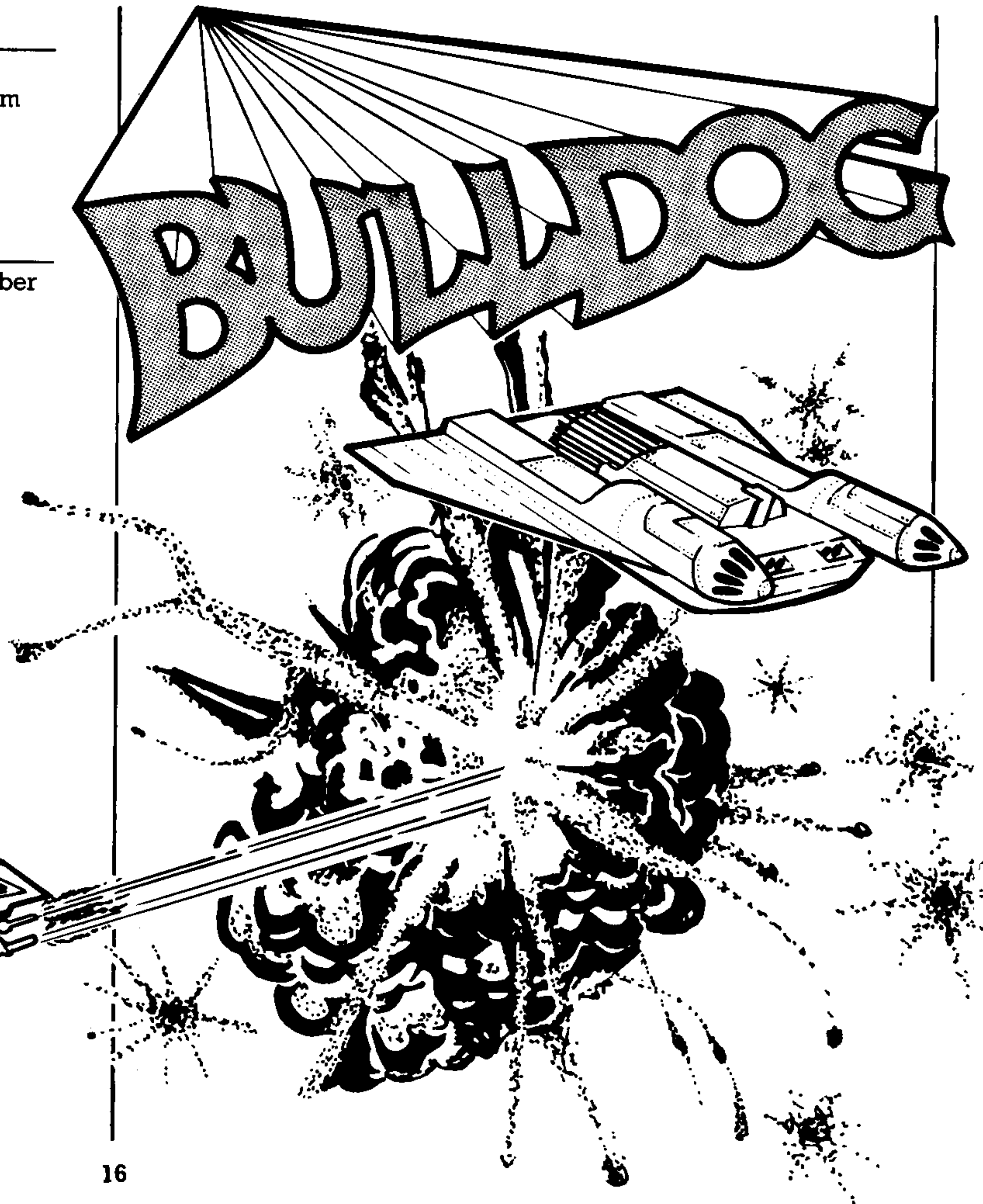
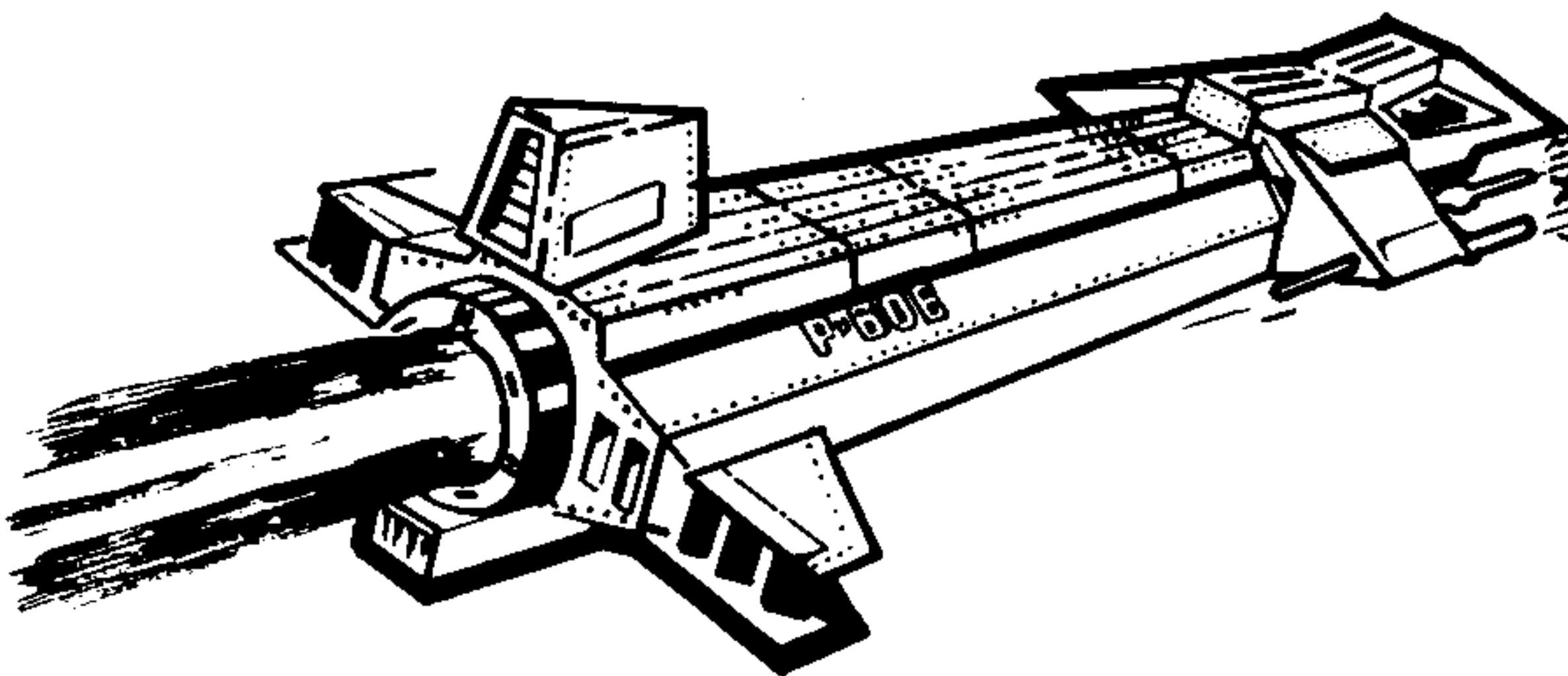
I UNZERSTÖRBAR – ABER NUR KURZFRISTIG

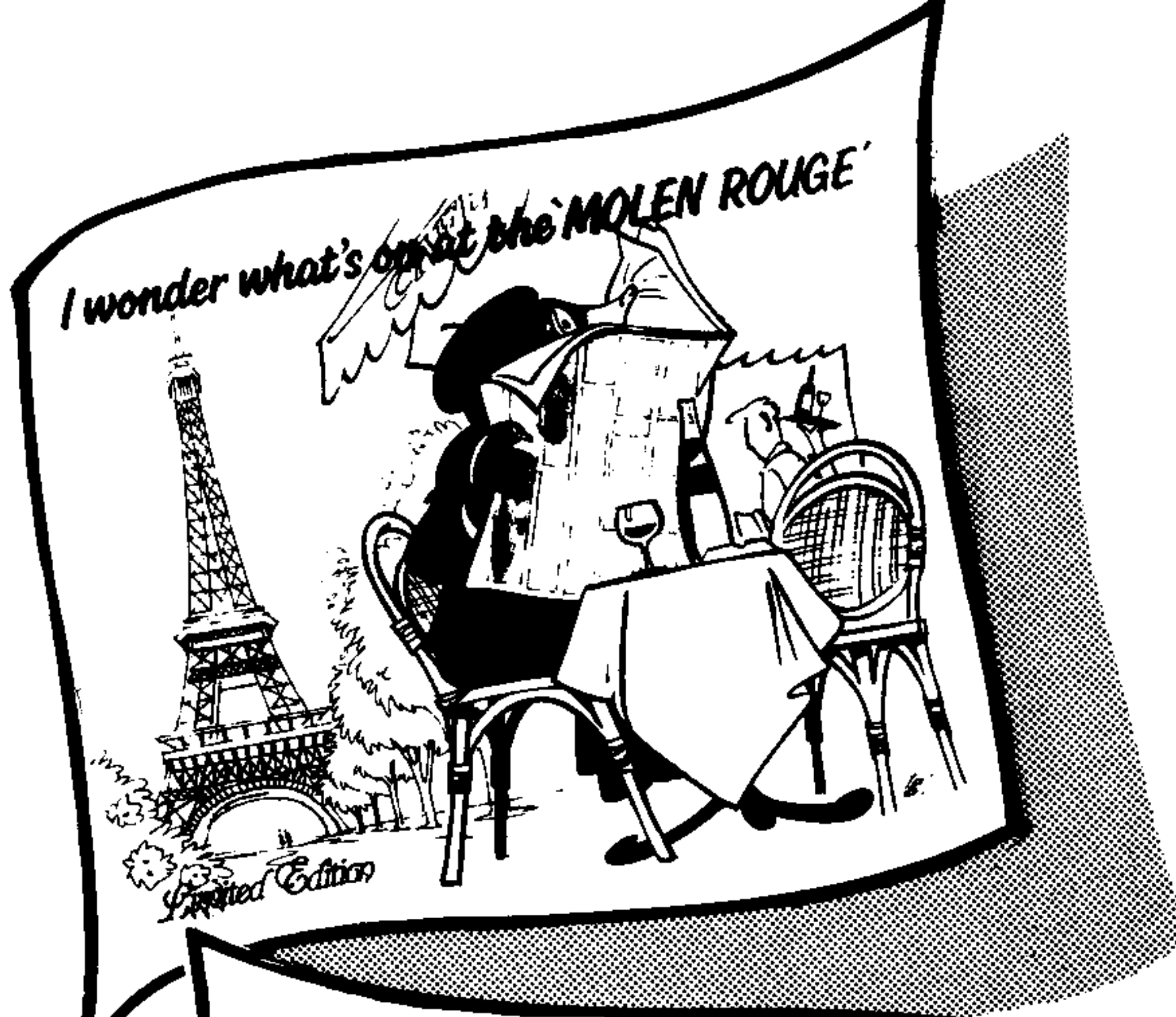
● Bombe, vernichtet alle auf dem Bildschirm befindlichen Kugeln.

↔ Vorübergehende Richtungseinschränkung auf links/rechts.

D Du verlierst alle Prämien und Zusatzeinrichtungen.

□ Dein Schiff wird auf die Grundausrüstung reduziert.
↓ Umdrehung vorübergehende Fahrt in umgekehrter Richtung.





AUF WIEDERSEHEN MONTY

DIE VORGESCHICHTE

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

Er hat sich in Gibraltar verkrochen, doch die Typen von "Intermole" sind ihm hast 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 Auslieferungverträge, und Monty hätte dort ausgesorgt!

Du reist mit unserem liebenswerten Maulwurf durch die Lande, und sammelst unterwegs Reiseschecks und andere Wertsachen 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 Fatale" – 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 mitegebracht hat...

Für seine Flugreisen mußt 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 verfrühte Ankunft die Chancen, das Spiel zu beenden, ganz erheblich gefährdet.

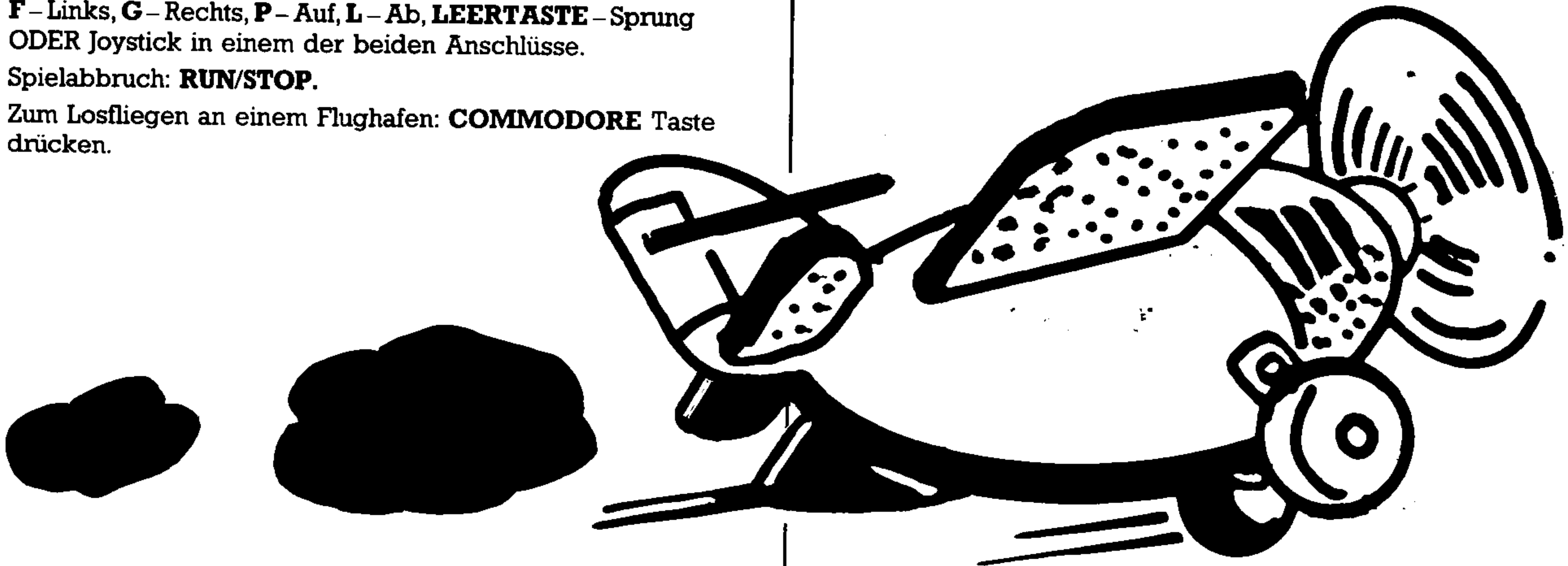
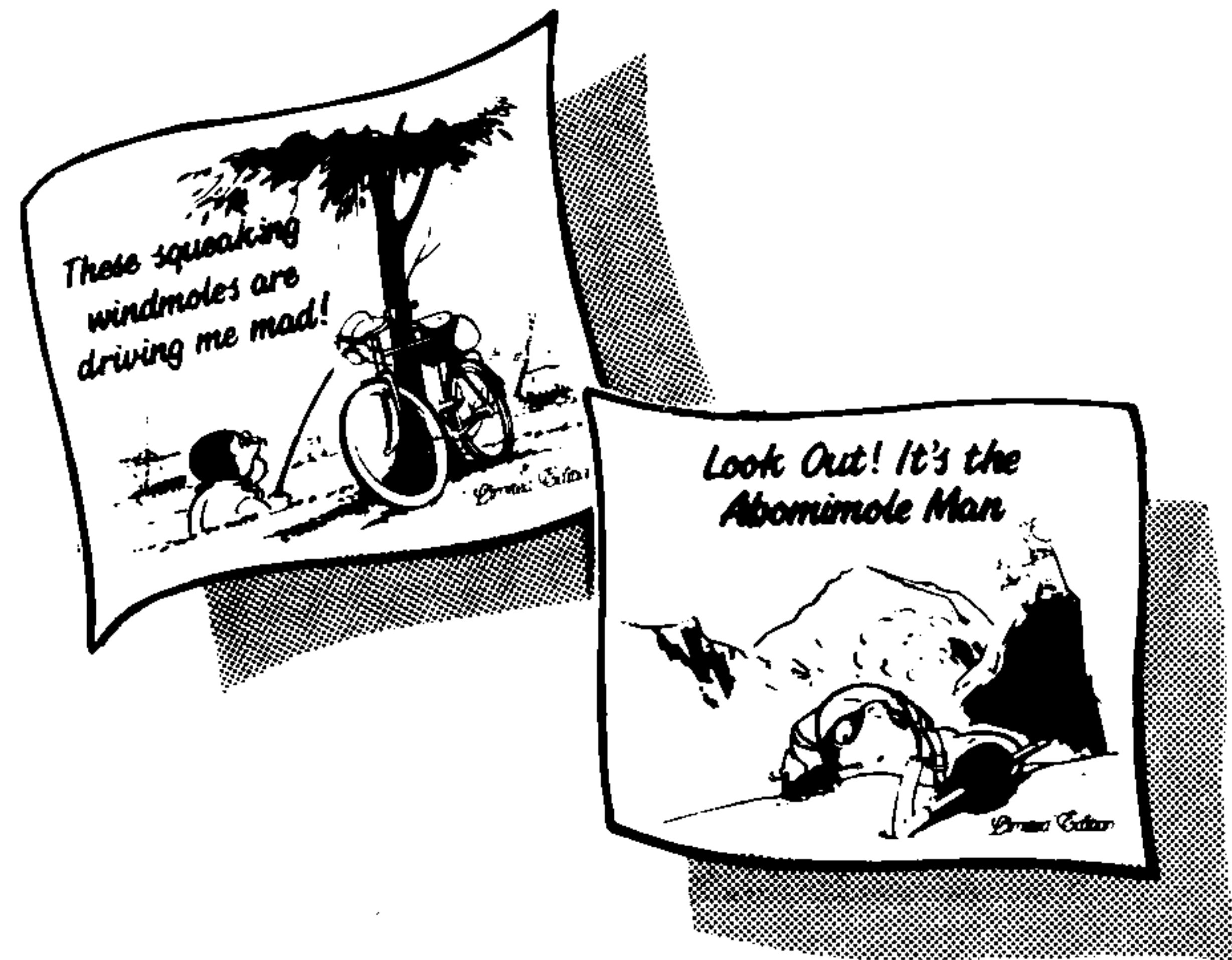
BEDIENUNDSTASTEN

CBM 64/128

F – Links, **G** – Rechts, **P** – Auf, **L** – Ab, **LEERTASTE** – Sprung
ODER Joystick in einem der beiden Anschlüsse.

Spielabbruch: **RUN/STOP**.

Zum Losfliegen an einem Flughafen: **COMMODORE** Taste drücken.





'THING' BOUNCES BACK

Nach dem Sieg über den Bösen Zwerger ist das DING mit einer zweiten unlösbaren Aufgabe konfrontiert: Es muß den Computer daran 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 Rohren mit 11 verschiedenen, in 8 Richtungen scrollenden Zonen – jede 12 Mal so groß wie ein Bildschirm!

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

SPIELANLEITUNG

Bedienung CBM 64/128

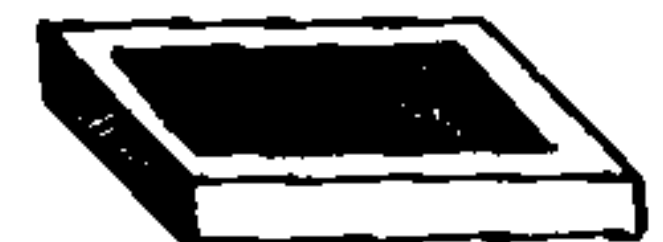
Z – Links, X – Rechts, H – Spielpause, ; – Auf, / – Ab,
Q – Aktuellen Bildschirm verlassen (1 Leben verlieren),
F1 – Musik ein/aus, ← RETURN – Feuer – oder Joystick.



Auf/Ab
Plattformen



Geheimnis



Crumbler



Röhre



Zeitverzögerung



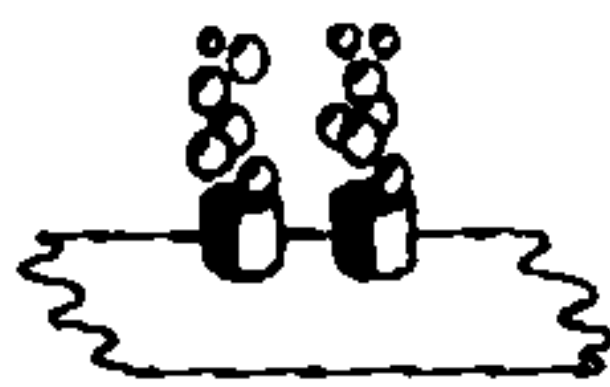
Alien-Bonusknopf



**Tür-
Verzögerungsknopf**



Sprungflecken



Blaser



Ausgang



Conv



Türen



Lazer

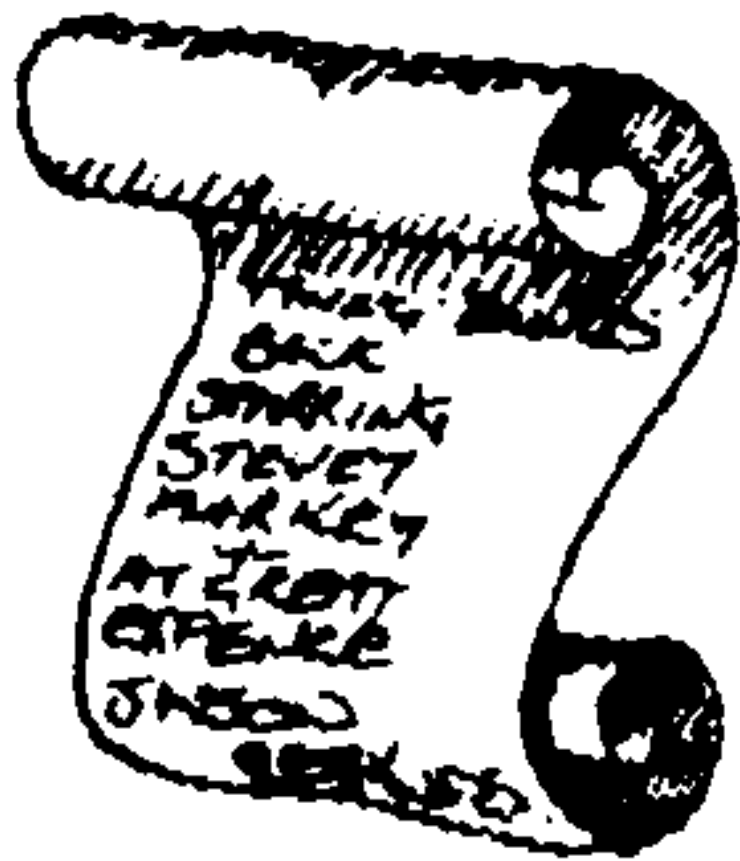


Schieber

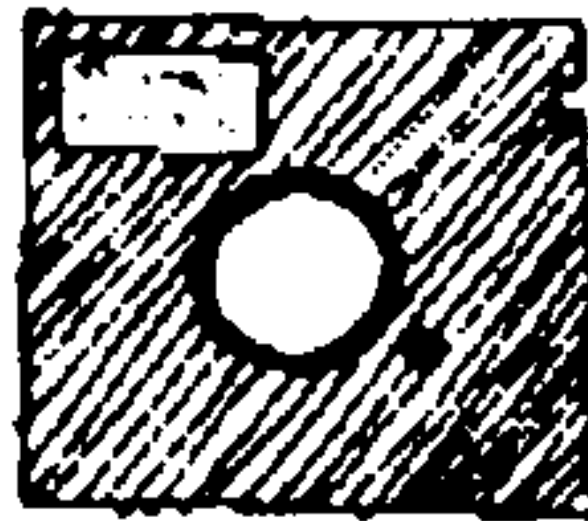


**Rohr
Eingang/Ausgangs**

GEGENSTÄNDE ZUM EINSAMMELN



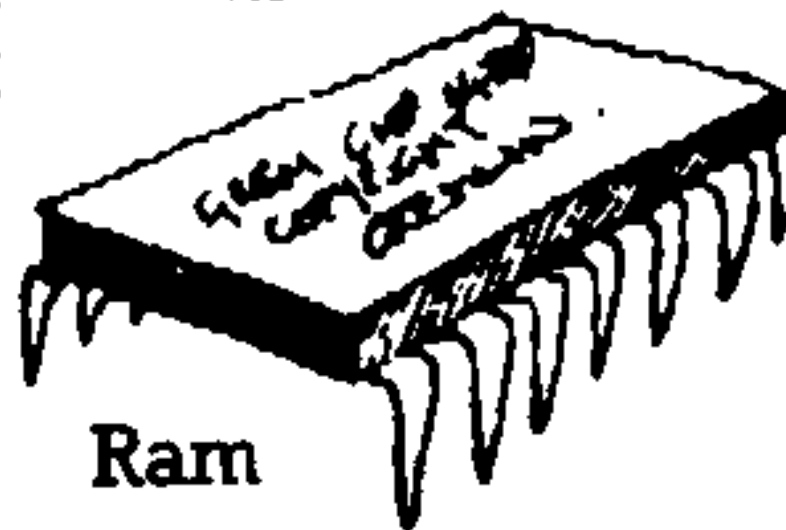
Manuskriptrolle



Diskette



Band



Ram

DIE AUSSERIRDISCHEN



Gerald der Kobold



Rivlet



Fröschlein



Geflügeltes Ei



Punky



Kartoffel



Beinchen



Blauer Bösewicht



Sputnik