

SCHNEIDER AMSTRAD
464, 664, 6128

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM



BEDIENTUNGSANLEITUNG



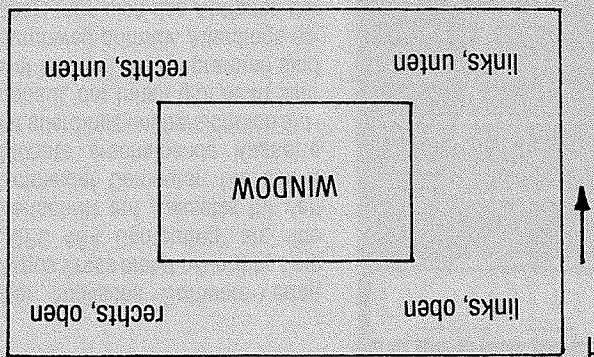
RAINBIRD SOFTWARE - WELLINGTON HOUSE
UPPER ST MARTIN'S LANE - LONDON WC2H 9DL

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Starten des Programms	3
Die Editiertastatur	4
Der Linker (Ankoppler)	5
Der Linker-Bildschirm	6
Das Eingeben und Abspielen einer Sequenz	7
Linker-Files (Dateien / Reihen)	9
Die Command Line (Befehlszeile)	9
Der Drucker	11
Der Drucker-Bildschirm	11
Das Abbilden von Musik	13
Texte eingeben	15
Die Command Line	16
Song- und Sound-Register	20
Drucker-Auflistung	21
Das AMS-Entwicklungsteam (Linker / Drucker)	22
Übersicht der Schlüsselwörter	23
Index	25

Referenzkarte: Grafik

WINDOW # Kanal, links, rechts, oben, unten



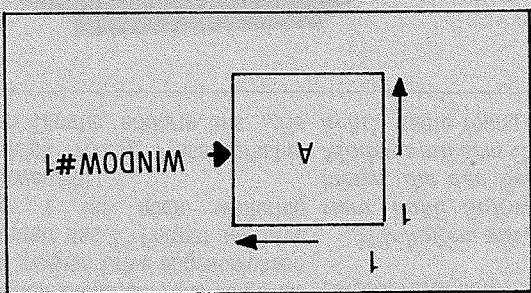
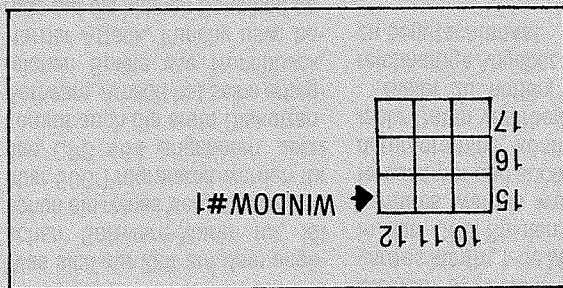
Zum Ausschneiden und Sammeln
Mit dieser kompletten
Grafik-Referenzkarte
ersparen Sie sich das
umständliche Blättern
im Handbuch!

Mode	Nr.	links	rechts	oben	unten
0	0-7	1	20	1-25	1-25
1	0-7	1	40	1-25	1-25
2	0-7	1	80	1-25	1-25

WINDOW-Parameter

Hüten Sie sich vor der folgenden Falle:

WINDOW #1, 10, 12, 15, 17 ergibt ein Textfenster von 3 x 3 Zeichengröße, und nicht wie angenommen 2 x 2!



Jedes Textfenster ist abhängig von seiner Kanalnummer.

LOCATE #1, 2; PRINT #1 "A"

Jedes Textfenster agiert wie ein Mini-Screen unabhängig
Es scrollt, wenn das Textfenster voll ist, den Text aufwärts und
die oberen Zeilen verschwinden.

Alle diese Befehle können
den #Kanal benutzen, um ein
Textfenster anzusprechen.

INPUT
CLS
PRINT
LOCATE
PAPER
PEN
TAG

Das spezielle WINDOW#0:

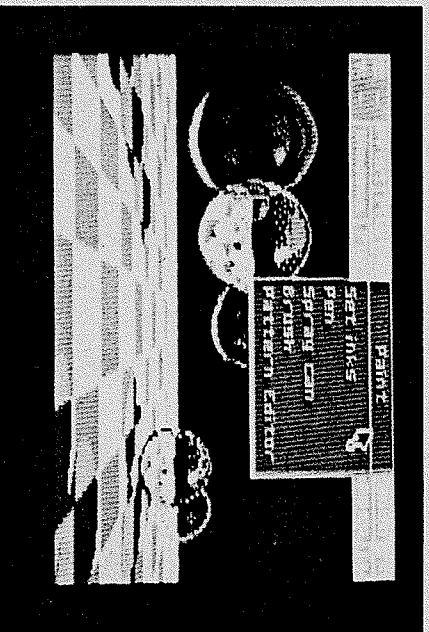
1. Wenn keine bestimmte Kanal-Nummer angegeben oder Textfenster bestimmen.
2. Es füllt den ganzen Screen (ausgenommen Sie ändern es).
3. Alle System-Meldungen benutzen WINDOW#0.

WINDOW SWAP stream, stream

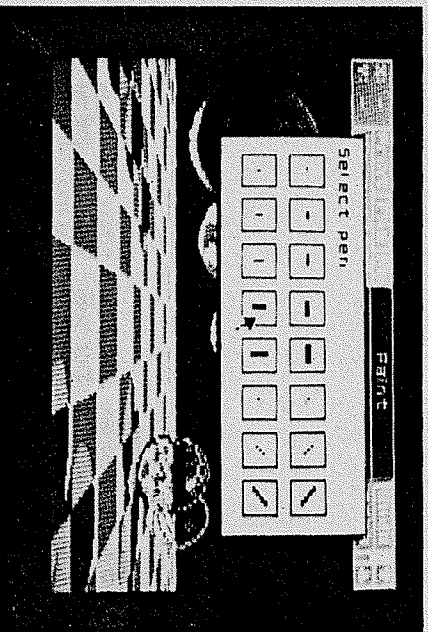
Beispiel:
WINDOW #3, 5, 7, 9, 12: WINDOW SWAP 0,3

bedeutet, daß alle Meldungen im kleineren Textfenster er-
scheinen.

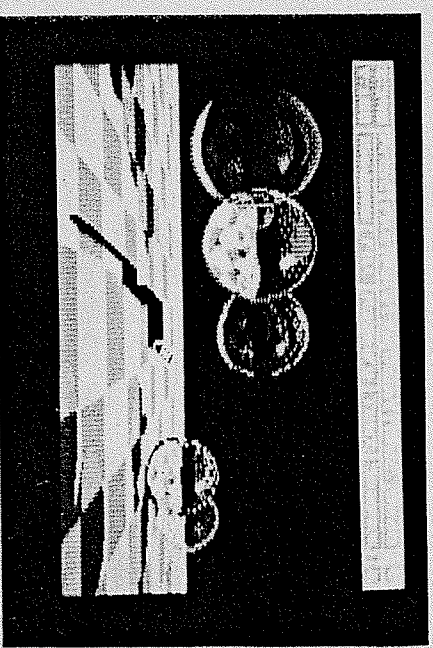
PAINT



This menu controls some of the main facilities for drawing on the screen. It provides access to three different 'tools' - a pen, a spray can and a brush. In addition, it allows brushes to be re-designed to suit individual requirements.



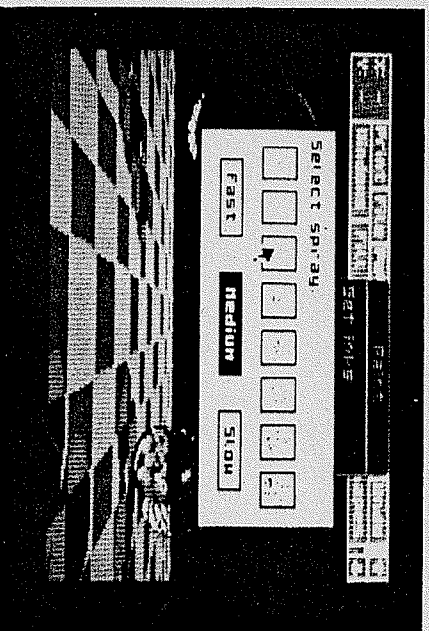
Sixteen pens of various shapes and sizes are available. To use a pen, move the cursor down the Paint menu until the 'Pen' option is highlighted, press select to pull down a menu containing the different pens, choose one by pointing at it with the cursor, then press select again. The arrow cursor will be replaced by a representation of a pen. This cursor can then be moved about the screen and pixels painted with it by pressing select. It paints in the current foreground ink. If the select button is held down as the cursor is moved, continuous lines can be painted.



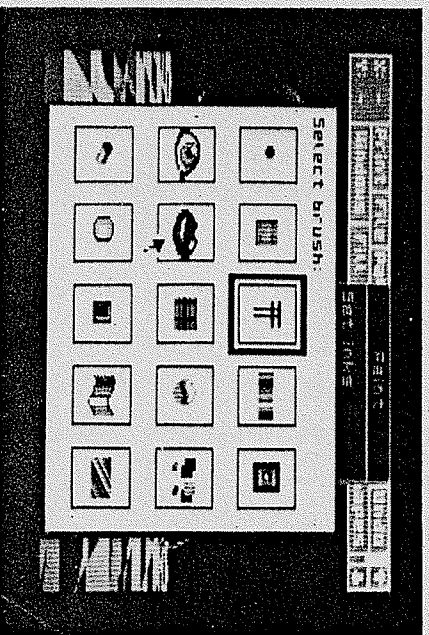
A pen will not change any pixel with a protected ink (see Miscellaneous). This enables you to set up special purpose pens. For example, set all the inks except green to be protected and set the foreground ink to yellow - you now have a pen which just turns green pixels into yellow pixels, and has no effect on any other pixels.

Pens can also be used as erasers, there being no real distinction between the two. For example, suppose you were constructing a diagram in red after having cleared the screen to blue. To draw the elements of your diagram, you would use one of the pens with the foreground ink set to red. Now suppose you made a mistake and wished to remove part of your drawing. You would simply change the foreground ink to blue, and continue using the same pen to draw over the mistake.

Eight spray cans with a range of diameters are available, each of which sprays a random pattern of dots on the screen in the current foreground ink. You can demonstrate this random nature by choosing one of the larger sprays, and holding down the select button while keeping the spray can in one place. Eventually a solid disc will be drawn. The spray may of course be moved as it is painting to produce graffiti-like effects. A spray will not affect pixels with protected inks.



The 'flow rate' for the sprays is adjustable. Three rates are available, namely 'Fast', 'Medium' and 'Slow'. The flow rate can be changed by clicking one of the boxes in the Spray menu.

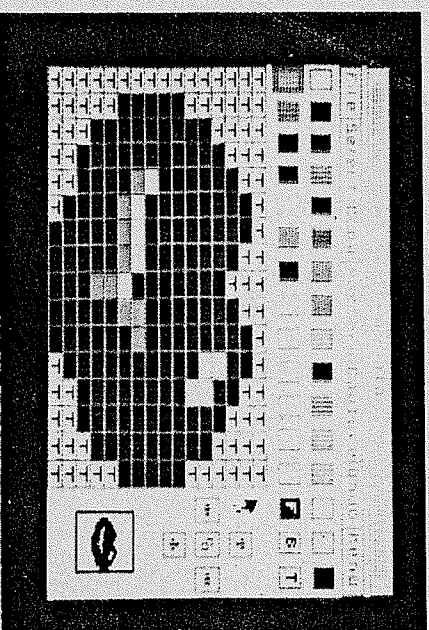


The 'Brush' option in the Paint menu pulls down a menu containing fifteen patterns which can be painted with as brushes. To use a brush, click one of the patterns from this menu. The arrow cursor will be replaced by a representation of a brush, which can then be moved about the screen and

pixels painted by pressing select. A brush will not affect pixels with protected inks. Brushes can be in one or two colours or they can be multi-coloured. A wide range of brushes is provided on the supplied disc.

The last option in the Paint menu invokes a Pattern Editor. This enables you to edit each of the fifteen brushes to fit your particular requirements, or to load some of the pre-defined brushes.

PATTERN EDITOR



This menu enables you to edit the fifteen patterns used for textured fills and as paint brushes. The same set of patterns is shared by the fill and brush options, and they both use the same Pattern Editor. The editor can be reached from the Fill menu or the Paint menu. If entered via the former, then the patterns are 'tessellated' in the menu boxes (so an idea of how they fit together can be obtained). If entered via the latter, single examples of the patterns are displayed in the centres of the menu boxes.

The Pattern Editor contains a large scale representation of the current pattern and an example of the pattern at normal size. The individual pixels in the enlarged pattern can be altered with the arrow cursor. Positioning the cursor over a pixel and pressing select will change the pixel to the current ink, which is shown outlined at the top of the display. The current ink is changed by clicking one of the bottom row of sixteen ink boxes. As a convenience for keyboard users, the current ink can also be changed by pressing function key 0 or the second dot key (the keys immediately above the left and right arrow keys). The 10 key scrolls the current ink to the left, the dot key scrolls it to the right.

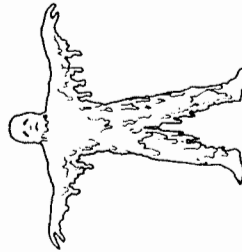
schwebte ihm im Geiste sein Kampf gegen Kunitoki vor, und immer wieder kam er zu dem gleichen Schluß: dies war nicht das Ende des Krieges, nur das Ende einer Schlacht.

Mehr als ein Jahr verbrachte Armakuni in tiefer Apathie, doch schließlich raffte er sich auf und nahm sich vor, die Lebensweise der Kämpfer des Schattens wieder in ihrem vormaligen Glanz erstrahlen zu lassen. Nunmehr im Besitz der Koga-Pergamentrollen fehlten **Armakuni** lediglich Jünger, die seinem Vorbild und den Lehren der alten Manuskripte folgen würden.

Auf dem Festland verbreitete sich die Kunde, daß ein neuer Meister mit Hilfe der verschollenen Manuskripte die Verbreitung der alten Lehre aufnehmen würde, und es begannen sich Männer um ihn zu scharen – die Söhne der alten Elitkämpfer, der **Samurai**.

Allmählich nahm der neue Ninja-Orden Gestalt an. Die Ausbildung war härter als je zuvor. Niemals mehr sollte es vorkommen, daß die **Ninjas** der List und Tücke eines Feindes unterlagen.

Während einer Trainingsrunde des Inneren Kreises – der Auserwählten der Elitkämpfer – überkam die ganze Gruppe ein seltsames Gefühl. Es war, als würde die Zeit stille stehen, als seien sie die einzigen Überlebenden in der ganzen Welt. Als **Armakuni** sich aus seiner meditierenden Haltung erhob, umhüllte ihn ein merkwürdiges, pulsierendes Licht. Beunruhigt durch dieses mysteriöse Phänomen, versuchten die Schüler, Armakuni zu Hilfe



zu eilen, doch sie waren erstarrt in ihrer Haltung und jeder Bewegung unfähig.

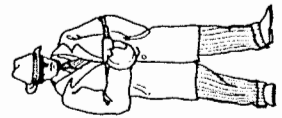
Der Lichtschimmer um **Armakuni** wurde zusehends intensiver und strahlte schließlich so hell, daß alle gezwungen waren, ihre Augen zu bedecken. Als der Glanz allmählich verblaßte und verschwand, sprangen die Schüler aus ihrer sitzenden Position auf. Was war vorgefallen? Wo war ihr Meister?

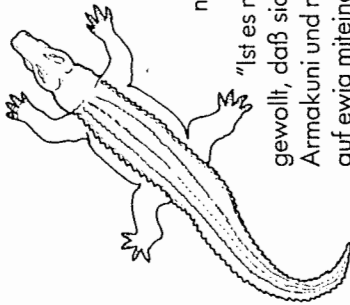
„Was ist los?“ rief **Armakuni**. Doch keiner hörte ihn. Es war, als sei er unsichtbar und in einem schalldichten Glaskasten. Weshalb kamen ihm seine Schüler nicht zu Hilfe, weshalb befreiten sie ihn nicht? Weshalb fühlte er den Stachel der Gefahr, obwohl er in seinem Innersten so ruhig war wie der tiefste Meeresgrund? Was für ein Spiel spielten die Alten mit ihm? Seine Fragen blieben unbeantwortet, als er in eine tiefe Ohnmacht verfiel.

Langsam, langsam tastete sich Armakuni durch die Dunkelheit seines tiefen Schlafes an einen Ort, wo er sich sicher fühlte. Als er sich zwang, seine Augenlider zu öffnen, wurde er durch einen Anblick überrascht, auf den ihn nichts hätte vorbereiten können.

Armakuni steht auf einem harten Holzboden. Er ist umgeben von kuriosen Objekten, die ihn irgendwie an Musikinstrumente erinnern. Den Hintergrund bildet ein Vorhang, der in der Mitte etwas geöffnet ist. Beim Versuch, seine Augen an diese Umgebung zu gewöhnen, beginnt sich sein Kopf zu drehen. Er sieht seltsame gigantische Formen, die mit Spiegeln bedeckt sind und sich bis hoch zu den Toren des Himmels erstrecken.

„Wo bin ich?“ ruft **Armakuni**. Er versucht, seine Gefühle unter Kontrolle zu halten, all seinen Mut zusammenzunehmen und in dem Wahnsinn, der ihn umgibt, einen Sinn zu entdecken. Als er zu meditieren beginnt,





durchfährt ihn ein eigenartiger, eiskalter Schauer, zusammen mit der Gewißheit, daß eine Macht in der Nähe ist, eine Macht, derer er sich seit seiner Begegnung mit dem bösen Shogun **Kunitoki** nicht mehr bewußt gewesen war.

"Ist es möglich, daß er hier ist? Hat es ein grausames Schicksal gewollt, daß sich unsere Wege ein zweites Mal kreuzen?" – so denkt Armakuni und mit einem Mal wird ihm klar, daß ihrer beider Schicksale auf ewig miteinander verknüpft sein müssen, unausweichlich, und daß, wannimmer böse Mächte über die Menschheit hereinzubrechen drohen, er, **Armakuni** der auserkorene Retter sein wird.

Armakunis unmittelbare Sorge gilt der Erforschung seiner Umgebung. Er muß irgendwelche Mittel finden, sich gegen die unbekannten Gefahren zu schützen, die auf ihn zukommen. **Armakuni**, der unvorbereitet aus seiner Zeit gerissen wurde, mit nichts mehr als den Kleidern, die er auf dem Leibe trägt, vertraut voll und ganz seinen Fähigkeiten.

LADLEANLEITUNGEN

Bitte installieren Sie ihr **Computersystem** gemäß der Beschreibung im Handbuch. Vergewissern Sie sich, daß alle **überflüssigen** Peripheriegeräte (z.B. Cartridges, Drucker u.ä.) vom System getrennt sind, da andernfalls Störungen beim Laden auftreten können.

- 1) Commodore 64/128 – Kassettenversion von **LAST NINJA II**:

Kassettenrekorder anschließen, Computer und TV/Monitor einschalten. Benutzer des C128; in den 64er Modus umschalten (Befehl GO64), dann **RETURN** und **Y** und nochmals **RETURN** drücken.

LAST NINJA II Kassette in den Rekorder einlegen und ganz zurückschleulen.

SHIFT festhalten und gleichzeitig **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Rekorders betätigen. Dies bewirkt ein automatisches Laden des Programms.

Bitte zum Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" etwas weiter unten übergehen.

- 2) Commodore 64/128 – Diskettenversion von **LAST NINJA II**:

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, dann das Laufwerk, den Computer und den TV/Monitor einschalten. Benutzer des C128; in den 64er Modus umschalten; GO64 eingeben, **RETURN**, dann **Y** drücken, und nochmals **RETURN**.

LAST NINJA II Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Laufwerk einlegen. **LOAD**8,1** eingeben und **RETURN** drücken, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

- 3) Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 – Kassettenversion von **LAST NINJA II**:

TV/Monitor und Computer **einschalten**.

Wenn Ihr System mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk ausgestattet ist, schließen Sie einen kompatiblen Kassettenrekorder an. Dann schreiben Sie **"/** und drücken **RETURN**. In diesem Zustand erwartet der Computer Daten von der Kassette. Für das **"/** Symbol drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT** und die **@**-Taste.

LAST NINJA II Kassette in den Rekorder einlegen. Darauf achten, daß die Seite 1 nach oben zeigt und daß das Band ganz zurückschleulen ist.



Gleichzeitig die **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann den **PLAY**-Knopf des Rekorders. Das Spiel sollte jetzt automatisch geladen werden.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

- 4) Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 – Diskettenversion von **LAST NINJA II**:

Wenn Ihr System mit einem eingebauten Kassettenrekorder ausgestattet ist, schalten Sie den Computer zunächst **AUS** und schließen ein kompatibles Diskettenlaufwerk an. Schalten Sie dieses und den Computer **EIN**. Geben Sie den Befehl **!disk**, gefolgt von **RETURN**, ein. In diesem Zustand kann der Computer Daten von der Diskette einlesen. Für das "!" Symbol drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT** und die @-Taste.

Jetzt die **LAST NINJA II** Diskette (Beschriftung nach oben) einlegen.

Den Befehl **RUN"DISC** eingeben, **ENTER** drücken.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

- 5) ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 – Kassettenversion von **LAST NINJA II**:

Kassettenrekorder an den Computer anschließen (bitte der Anleitung im Handbuch folgen).

Wenn mit einem Joystick gespielt werden soll, die erforderlichen Schnittstellen in diesem Zeitpunkt installieren.

TV/Monitor, Kassettenrekorder und Computer einschalten. Falls ein Menü eingeblendet wird, können Sie jetzt 48K oder 128K BASIC wählen.



LAST NINJA II Kassette mit Seite 1 nach oben in den Rekorder einlegen, Band ganz zurückspulen.

Den Befehl **LOAD"** eingeben und **ENTER** drücken. Dann den **PLAY**-Knopf des Kassettenrekorders betätigen, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" weiterlesen.

MULTI-LADEPROZEDUR

LAST NINJA II ist ein sog. Multi-Load Spiel, d.h. der Ladevorgang verläuft in mehreren Phasen. Nach Abschluß einer Spielebene wird jeweils die nächste von Kassette oder Diskette eingelesen. Um einen ununterbrochenen Spielablauf zu gewährleisten, darf also die Kassette/Diskette nicht entfernt werden. Sobald Sie eine Ebene hinter sich gebracht haben, werden auf dem Bildschirm Anweisungen angezeigt, damit Sie wissen was zu tun ist.

Beim Spielen mit der Kassettenversion werden Sie aufgefordert, die Bandkassette umzudrehen, vollständig zurückzuspulen und den nächsten Level zu laden.

Wenn Sie im Spiel umkommen, müssen Sie ebenfalls die Kassette zurückspulen und Level One laden.

WICHTIG: Im Unterschied zu den meisten Kampfsimulationen, die heute erhältlich sind, kann die Figur des Ninja Bewegungen in drei Dimensionen ausführen. Das bedeutet, daß alle Bewegungen im Verhältnis zu der Blickrichtung des Helden gesehen werden müssen.

TASTATUR-STEUERUNG

COMMODORE-BESITZER

F1 Sound ein/aus

**F3/F5****F7****Run/Stop
Leertaste****J**

Inventar durchsehen
Spielpause einlegen
Ninja töten
Waffenvorrat durchsehen
Joystick-Richtung wählen. Jeder Druck auf J bewirkt eine 45 Grad Drehung. Wählen Sie die für Sie angenehmste Stellung. Es gibt 3 Modi. Modus 2 ist die Normalstellung.

Spectrum- und Amstrad-Besitzer**Enter/Shift****Leertaste****P****Q****H****J**

Inventar durchsehen
Waffenvorrat durchsehen
Objekt aufnehmen
Ninja töten

Spielpause einlegen
Joystick-Richtung wählen. Jeder Druck auf J bewirkt eine 45 Grad Drehung. Wählen Sie die für Sie angenehmste Stellung. Es gibt 3 Modi. Modus 2 ist die Normalstellung.

Zum Spielen von NINJA II ist ein Joystick erforderlich. Auf Commodore-Computern ist der Joystick über Steckplatz 2, auf Spectrum-Computern über eine Standardschnittstelle anzuschließen.

ELEMENTARE BEWEGUNGEN

Zum Verändern der Bewegungsrichtung der Ninja den Joystick-Hebel durch alle Positionen rollen, bis die gewünschte Position erreicht ist.



Commodore, Spectrum und Amstrad: Joystick-Positionen sind für alle Computer gleich.

Vorwärtsgen: Joystick in Blickrichtung des Ninja stoßen.

Rückwärtsgen: Joystick in entgegengesetzter Richtung zur Blickrichtung ziehen.

Pfad überqueren: Joystick diagonal bewegen (funktioniert im Vorwärt - und im Rückwärtsgen)

SPEZIELLE BEWEGUNGEN

Objekte einsammeln

Commodore-Benutzer

Zum Aufnehmen von Objekten den Feuerknopf drücken, dann Joystick diagonal nach unten rechts bzw. unten links ziehen.

Spectrum- und Amstrad-Benutzer

Zum Aktivieren der Aufnahmebewegung die P-Taste drücken oder den Joystick mit gedrücktem Feuerknopf nach unten links ziehen. Um einen Gegenstand vom Boden, aufzuheben oder vom Hintergrund zu lösen, muß der Ninja zunächst in die richtige Position gebracht werden. d.h. er muß das betreffende Objekt anschauen und sich so nahe daran befinden, daß er es beim Bücken berühren kann. Sobald seine Hände das Objekt berühren, geht es automatisch in seinen Besitz über und wird im Statusfeld angezeigt. Damit wird es Bestandteil des Inventars.

Purzelbäume und Saltos . . .

Commodore, Spectrum und Amstrad:

Für alle Computer gelten die gleichen Joystick-Positionen.



Zum Ausführen eines Salto, set es als Ausweichmanöver in einem Kampf oder zum Überspringen eines Hindernisses, muß der Ninja in der entsprechenden Richtung Anlauf nehmen. Wenn er Tempo drauf hat, drücken Sie den Feuerknopf. Da die Bewegungsfähigkeit, wie erwähnt, dreidimensional ist, springt er entweder in Richtung des Pfads oder quer über den Pfad, je nachdem, in welcher Richtung der Hebel gedrückt wird. Diagonal hoch: quer, den Pfad hoch; seitlich: horizontal über den Pfad (Saltos können nur in Vorwärtsrichtung erfolgen).

KAMPFBEWEGUNGEN

Es folgt eine Aufstellung sämtlicher Bewegungen, mit und ohne Bewaffnung. Zur Aktivierung dieser Kampfmanöver muß sich der Ninja in Ruhestellung befinden und der Feuerknopf muß gedrückt sein.

COMMODORE-BENUTZER

In unbewaffnetem Zustand:

- Tritt** -- nach unten
Schlag -- nach oben
Ducken -- aufwärts-links bzw. aufwärts-rechts

In bewaffnetem Zustand (Schwert, Nunchakus und Stock)

- Hieb** -- rechts
Stich -- links
Hoher Hieb -- nach vorn
Tritt -- nach unten
Parade -- aufwärts-links bzw. aufwärts-rechts

Würfe (Shuriken u.ä.)

- Wurf** -- rechts oder links



SPECTRUM-UND AMSTRAD-BENUTZER

In unbewaffnetem Zustand:

- Tritt** -- links oder aufwärts-links
Schlag -- hoch, hoch-rechts oder rechts
Ducken -- unten-rechts
Aufnehmen -- unten-links

In bewaffnetem Zustand (Schwert, Nunchakus und Stock)

- Hoher Hieb** -- hoch, hoch-links
Hieb -- rechts, hoch-rechts
Stich -- links
Tritt -- abwärts
Aufnehmen -- unten-links
Ducken -- unten-rechts

Würfe (Shuriken u.ä.)

- Wurf** -- hoch

ALLGEMEINE HINWEISE

Wichtigste Voraussetzung ist die Kenntnis der Joystick-Steuerung. Das hohe Maß an Interaktion ist eine besondere Anforderung, die sich aufgrund der komplexen Bewegungen ergibt, die der Held ausführen muß. Aus diesem Grund ist eine sichere Beherrschung der Steuerung unerlässlich.

Im Hinblick auf die Adventure-Aspekte, die im Spiel eingebaut sind, würden wir Ihnen empfehlen, sich zu notieren, was auf jedem Bildschirm passiert. Auf diese Weise werden Sie im Lauf der Zeit bessere Ergebnisse erzielen.

Zu guter Letzt noch ein Tip allgemeiner Art: Denken Sie daran, daß der Schein oft trügt. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, allem auf den Grund zu gehen.

HINWEISE, ANDEUTUNGEN

Es folgen einige Hinweise im Zusammenhang mit bestimmten Objekten und Hindernissen, denen Sie im Verlauf des Abenteuers begegnen werden. Sie werden in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie geladen werden, die nicht notwendigerweise übereinstimmt mit der Reihenfolge, in der Sie sie finden. Wir wollen auch nicht verschweigen, daß wir Ihnen – im Sinne der Adventure-Tradition – nicht alles verraten werden.

SCHLÜSSEL

Es gibt solche und solche Schlüssel. Am Anfang findet man sie nicht am laufenden Band!

FALLTÜR

Einen guten Griff tun und das Problem durchstoßen.

KARTE

Die Karte kann einiges erhellen.

NUNCHUKAS

Die Lösung dieses zweiteiligen Problems könnte einen ganz schön heißen Erfolg versprechen.

SHURIKEN

Um zu den Sternen zu gelangen, muß klug geboxt werden.

STOCK

Diese Stöcke könnten einen Beitrag leisten, in unerreichte Höhen zu gelangen.

FLASCHE

Warum sollte man sich nicht einen Trunk gönnen, solange es geht?

SCHWERT

Es lohnt sich, nach einem echten, stahlharten Gelegenheitskauf umzusehen.

HAMBURGER

"Größere Liebe zeigt niemand für seinen Nächsten als der, der ihm seinen Hamburger abtritt."

KREDITKARTE

Wer Zugang hat, erhält auch längeren Kredit, Das hebt die Geister.

COMPUTERTERMINAL

Sie ziehen den Kürzeren, wenn Sie nicht wie ein Elefant vorgehen.

DAS SCHLUSSPROBLEM IST IMMER IN BILD, GARANTIERT

Das Abenteuer spielt sich in einer Fülle verschiedener Umgebungen ab. Nachstehend ein paar kryptische Andeutungen über die Örtlichkeiten, die Sie durchlaufen werden.

LOAD ONE: CENTRAL PARK

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Erstürmung unerreichter Höhen und anschließender Vergnügungsfahrt auf dem Fluß.

LOAD TWO: DOWNTOWN MANHATTAN

Die geschäftigen Straßen sind mit Gefahren gepflastert. Ein Schritt zur falschen Zeit könnte Sie ganz schön aus dem Gleichgewicht bringen. Versierte Abenteurer werden einen Ausgang finden.

LOAD THREE: ABWASSERKANÄLE

Tief, dunkel und modrig. Fackeln nützen nicht viel, aber man sollte zur Flasche greifen.

LOAD FOUR: OPIUM-FABRIK

Hier trifft man eine kühle Katze, aber aufgepaßt, unterwegs könnte man sich einen Schock zuziehen. Mit Vorsicht auftreten, bevor man taucht.

LOAD FIVE: BÜROBLOCK

Der Eingang ist kein Geheimnis. Aber es könnte Ihnen ein Termin blühen, bevor Sie Ihren größten Fan treffen und in die Sterne sehen.

LOAD SIX: DIE ZUFLUCHT DES SHOGUN

Machen Sie den Bogen, um Ihren Erzfeind zu besuchen. Für tumbe Toren ist das nicht allzu gefährlich. Und dann mit Volldampf drauf los. Achtung, wenn Sie in die Ecke getrieben werden, hilft vielleicht nur noch eine Sechspunktdrehung.

Es dürfte nicht allzuoft vorkommen, daß ein Softwarehaus einen solchen Sturm der Begeisterung auslöst wie **SYSTEM 3 SOFTWARE** mit dem preisgekrönten Spiel **THE LAST NINJA**. Dieser Software-Hit, der von Software-Rezensenten und Spiele-Freaks in der ganzen Welt mit Begeisterung aufgenommen wurde, schlug wie ein Blitz in die elektronische Unterhaltungsindustrie und setzte neue Maßstäbe.



System 3 Software hat sich Entwickler von innovativer und faszinierender Software einen hervorragenden Namen gemacht. Kein Wunder: Wir sorgen durch phantasievolle und kreative Spielhandlung für langanhaltende Motivation und Spannung und für optimale Spieler-Computer-Interaktion. Nachdem wir über 8000 Arbeitsstunden in die Planung und Entwicklung gesteckt haben, freuen wir uns, Ihnen nun **LAST NINJA II** vorzulegen, wiederum vom gleichen Team, das auch für das legendäre Spiel **THE LAST NINJA** verantwortlich zeichnete.

LAST NINJA II ist das zweite Spiel in unserer interaktiven Action-Fantasy Reihe. Seine besonderen Merkmale sind: Adventure-artige Rätsel, dynamische Bildschirm-Action und ein hohes Ausmaß an Spielerkontrolle.

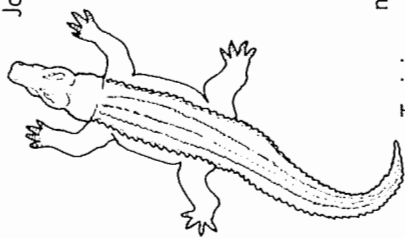
Da wir stets bestrebt sind, Anregungen und Wünsche unserer Kunden im Sinne einer kontinuierlichen Verbesserung unserer Produktqualität zu berücksichtigen, haben wir auch hier eine Reihe von Vorschlägen miteingebaut. So z.B. das Spielen gegen die Uhr und die Möglichkeit, die eigene Leistung im Vergleich zu sehen.

Für höchsten Spielgenuß empfehlen wir die sorgfältige Lektüre der Anleitungen und der Hintergrundgeschichte. Sie haben es hier nicht mit einem simplen Action-Game zu tun!

Wir hoffen, Sie sind von unserem neuesten Spiel begeistert, und freuen uns, Sie auch in Zukunft mit unserer Unterhaltungssoftware zu verwöhnen.

Mark Cale

Die **Ninjas**, auch als die "Mystischen Kämpfer des Schattens" bekannt, waren die Elite-Kämpfer des feudalen Japans des 9. Jahrhunderts. Als Meister der Körperbeherrschung und der Kriegskünste waren sie unerreicht in vielen Dingen - dem perfekten Umgang mit Waffen, dem lautlosen Umbringen von Feinden... Sie zeichneten sich aus durch übermenschliche Ausdauer; sogar die Gabe des Sich-Unsichtbarmachens wurde ihnen nachgesagt, und man schrieb ihnen übernatürliche Kräfte zu. Ein wirklicher Meister der Kunst der **Ninjutsus** wußte die Bewegungen - und auch die Gedanken - seines Gegners vorherzusagen; nichts blieb ihm verborgen.



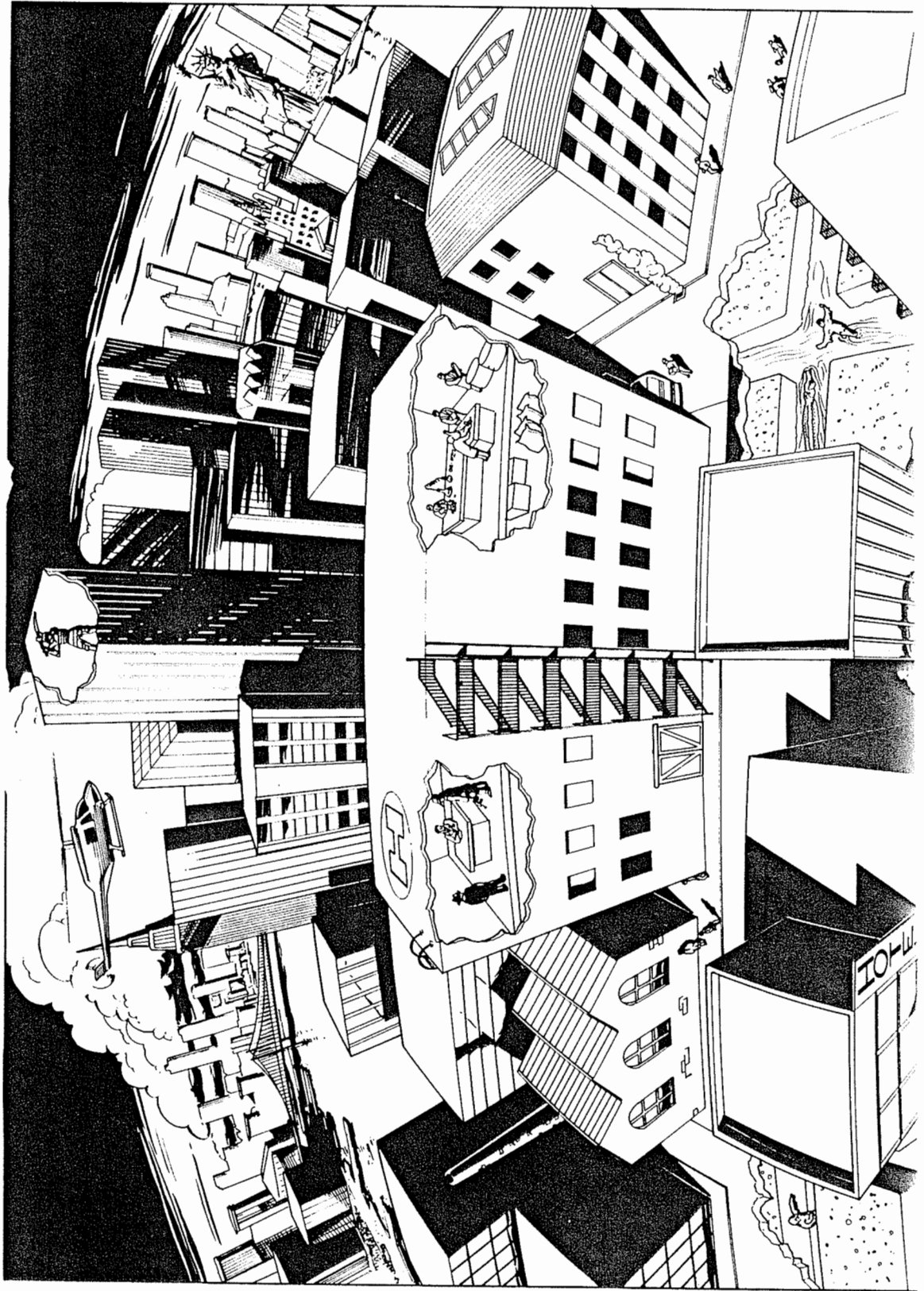
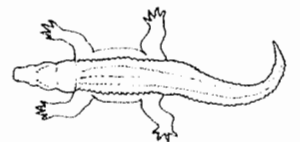
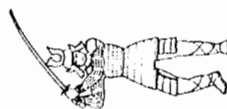
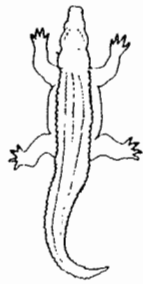
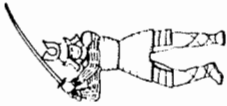
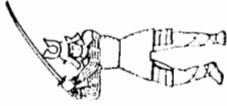
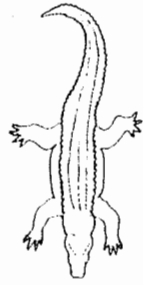
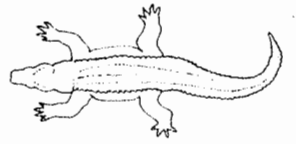
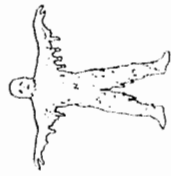
Um diesen hohen Grad an Perfektion zu erreichen, mußten sich die Kandidaten einem jahrelangen harten Training unterziehen. Der richtige Einsatz der gelernten Fertigkeiten erforderte List, Geschick und vollkommene geistige Kontrolle. Die Schüler gaben ihr Äußerstes, um sich dem Zustand der Perfektion und damit ihrem Gott zu nähern. Die Kriegskünste bildeten den ehrenvollsten Weg zu der angestrebten Höhe. Doch leider gab es auch **Ninjas**, die ihre außergewöhnlichen Kräfte für böse Zwecke mißbrauchten.

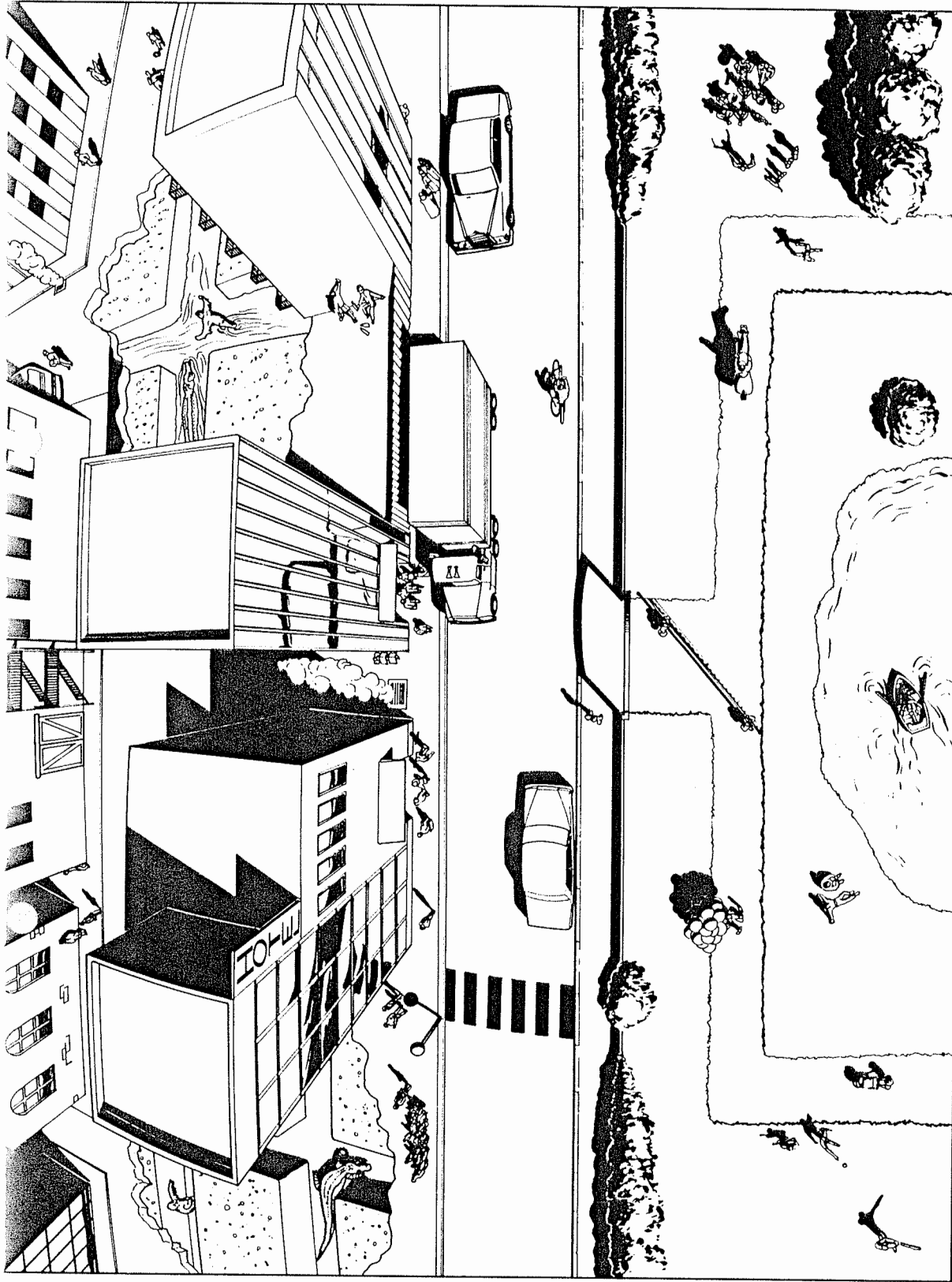
Sie fielen in Ungnade und wurden im 12. Jahrhundert fast bis auf den letzten Mann ausgerottet. Mittlerweile sind sie jedoch zu neuer Macht erstarkt... und sinnen auf Rache.

Der Kampf gegen den bösen **Shogun Kunitoki** hatte unzählige Opfer gefordert. Armakuni, der neue Meister der Ninjutsus, dem es gelungen war, die Herrschaft über die Insel Lin Fen wieder an sich zu reißen, litt viele Monde lang unter schlimmster Melancholie, zweifellos eine Folge davon, daß er als Zeuge das Gemetzel unter seinen Kampfesgenossen hatte mitanschen müssen. Immer und immer wieder

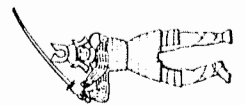
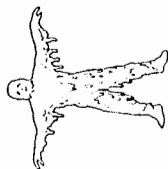
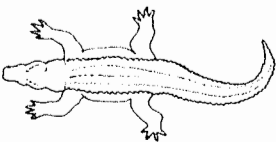
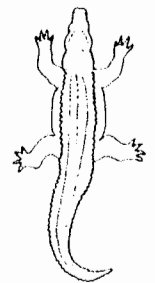
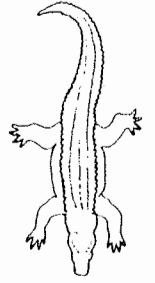
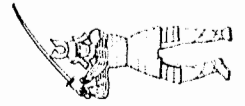
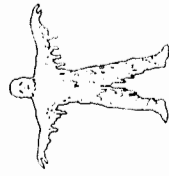
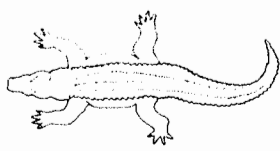
L A S T

WHA





BACK WITH A VENGEANCE



CHAPTER ONE

LUXOR AND MORKIN

Luxor stood at the doorway of the hut, gazing into the white gloom of the forest. A thin scatter of *ersh*, the fine powder-snow of the new moon, was floating down onto the frozen ground. It was time, thought Luxor, it was time. An icicle of fear touched him and shivered through him. He drew his cloak tightly around himself, as though it would warm the chill in his heart, and turned from the forest.

"You are troubled, my Lord," said Morkin. The boy looked up at Luxor, his face a mirror of the man's sadness.

"The world is troubled," said the Forest Keeper. He threw another log onto the fire and sent a flock of sparks flying into the smokey darkness of his hut.

"Come and warm yourself by the fire, my Lord," said the boy. He stood up and offered the stool he was crouched on.

"No, Morkin, we must go. The Solstice is nearly upon us and Doomdark is already waking from his slumber. We must reach the Tower of the Moon by tomorrow yet our ride promises to be long and hazardous."

"The horses, my Lord?"

"Yes, fetch them and let's be on our journey."

The boy scurried out. Luxor turned to the Forest Keeper.

"Your fire and shelter have been a precious gift, Keeper. I thank you."

"If you and your young squire can keep Doomdark's scum from my trees, you're more than welcome," growled the Keeper. Then, grudgingly, he added, "My Lord," and spat into the fire.

Luxor turned and strode out of the hut into the crisp forest air. Morkin was already astride his horse, waiting. Luxor swung himself up onto the saddle of his white war-stallion. Then, at a word to the horses, they rode off into the trees. Ersh was still falling and in an hour, there was no trace of their passing.

For many hours they rode in silence. Luxor lost in his thoughts, the boy watching the forest in a mixture of fear and fascination. He had heard the tales men told and couldn't quite believe they were only tales. Yet, the forest had its own vast and lonely beauty, its trees standing still as stones but each drinking a silent power from the earth that could thrust them, as tall as towers, towards the sky. Morkin felt smaller than he had ever felt.

As darkness neared, the boy grew tired of the forest and turned to speak to his Lord. Luxor was gazing into the distance as though in a dream.

"Why does the Solstice trouble you, my Lord?" asked the boy.

Luxor turned his head slowly towards Morkin. For a few moments he said nothing and then, as though he had suddenly remembered, he began to speak.

"Our world wasn't always white, Morkin. You've heard the legends of Summer when the land was green and teeming with life. Ten thousand moons ago it was, so long that men barely believe such a time ever existed. Yet the Wise remember. They have scrolls that tell of the first snows falling and the first carpets of ice covering the land. Suddenly, all the lands of Midnight were plunged into this winter of ours. Then came famine, a great famine that ravaged our people, and with famine came war."

"But the Solstice, my Lord," insisted the boy.

"I am coming to it, Morkin. I am coming to it. The Wise shut themselves up in their towers and let war take its course. They had not foreseen this winter, yet they knew that war was the only way, for the lands that had teemed with people in the long moons of Summer could not feed such a throng any longer. Only one of the Wise, Gryffalon the Stargazer, stayed with his Lord and gave him much counsel concerning war and conquest. Gryffalon was astute, his advice was well-measured, and soon the Lord he served was powerful throughout the lands of Midnight, no longer a mere Lord but, by conquest, a King."

"Was that Doomdark, then?" asked the boy.

"No, the King was not Doomdark. Lord Ushgarak reigned for but twelve moons before

Gryffalon had him murdered and took the crown for himself. The people and the Lords were not

displeased, for they knew Gryffalon had advised wisely and they knew nothing of his crime. They told each other that Gryffalon the Wise would see them through. So he did, after a fashion, but he ruled not through wisdom but through fear and slaughter and sorcery. As the years passed, an icy chill spread through the hearts of those not already enslaved to him. No longer did people call him Gryffalon the Wise but instead Doomdark, Witchking of Midnight. Even this was his own doing, for it pleased him to know so many trembled in fear of him."

"So Doomdark is one of the Wise!" said Morkin, in surprise.

"Who else but they could wield such power?" asked Luxor.

"You could, my Lord," the boy replied, fiercely.

Luxor smiled.

"Your heart speaks louder than your head, Morkin. I would not seek such power, even if I could wield it."

"But, my Lord, what of the Solstice? Why is the Solstice so important?"

"The Solstice, Morkin, is the deepest, darkest day of winter. The Witchking, by his sorcery, draws his power from the very winter itself; he sucks from its heart the cold that fills his own and turns its icy force to his own will. For many moons now Midnight has known a false peace while Doomdark waits and prepares for the Solstice. Doomdark's last full assault on the Free was moons before you were born, Morkin, and even then we barely held him at bay. When the Solstice comes and winter is deepest, Doomdark will draw more power than he has ever known from its icy heart. Then he will unleash all the hellhounds of Midnight against us and I fear we may not withstand him."

A stricken look passed across Morkin's bright face.

"How so, my Lord?" We are the Free and you are the mightiest warrior in all of Midnight!" the boy exclaimed.

Luxor smiled wryly.

"Morkin, you do me more than justice, but even if I were as you say it will take more than swords and strong arms to defeat the Witchking. In the last war he made against us, I slew score upon score of his foul creatures yet always there were more to take their place. But worst was the ice-fear, the cold blast of terror he sent creeping over the land to stab at men's hearts and turn their blood to water. This time it will be as cold as the Frozen Wastes."

"Even they can be crossed, so the legends say."

"Perhaps, Morkin, perhaps."

Morkin was silent for a moment, as though lost in thought. Then, as gravely as one of the Wise, he said, "We'll win, my Lord."

"How so?" said Luxor.

The boy grinned, mischievously.

"This time you've got me to help you!"

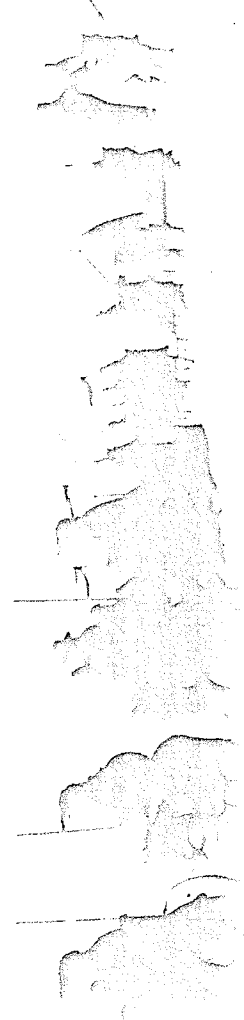
Luxor looked at the youngster, smiled and then roared with laughter, not at Morkin's ludicrous reasoning but at the enormity of his innocent, affectionate conceit. Morkin, suddenly realising how boastful his words had sounded, burst into laughter too.

"Morkin," said the Lord Luxor, still laughing, "I doubt the ice-fear could ever touch you.

There's not a chink it could pierce."

"It couldn't catch me anyway!" said Morkin, suddenly galloping ahead.

Luxor shook his head in disbelief and galloped after his runaway squire.



CHAPTER TWO

THE SKULKRIN

As darkness seeped through the trees, the skulkrin shivered and grunted. Still asleep in a nest of leaves and bracken, he cowered as he lay there and his tiny hands quivered in supplication.

"O Great One," he whimpered, "Fawkrin would not fail you. Fawkrin is your faithfullest servant."

The skulkrin's long tongue lolled out to lick an absent hand. A cold, crackling voice rang out in the creature's dream.

"Wretch! I would not trust you further than I could kick you!"

As if to demonstrate, Doomdark aimed the toe of his boot at the skulkrin's thin belly. Fawkrin, half-expecting such a response, darted away but not swiftly enough. The blow caught him on the backside and sent him sprawling. Doomdark sneered.

"Fool."

The skulkrin picked himself up and dusted the splinters of ice from his ragged tunic.

You're too kind to Fawkrin, Great One. Fawkrin loves to be kicked around. Oh surely, Fawkrin loves a sore backside, oh surely, too kind!" said the skulkrin, adding under his breath, "Great mound of flatulence."

In a withering voice, Doomdark whispered, "Go."

Fawkrin cringed as the Witchking's frozen breath rolled towards him, trailing a glittering cloud of ice as it clawed through the air. Fawkrin shrieked, shook and woke.

"Must find Luxor," he muttered to himself, "Surely must."

Shaking himself as he stood up, the skulkrin pawed at all his bodily parts to make sure they were still there, then scuttled off into the murk of the forest.

Fawkrin moved swiftly, skipping over the crisp snow where the ground was even, dropping to all fours when fallen trees and stray boulders made a mountain range of the forest floor. For a few moments, he imagined he was a young skulkrin again, dancing alone and carefree through the white wilderness, but presently he remembered, stopped and sniffed. The simmering breath of the trees streamed into his twitching nostrils but then a different warmth mingled with the resinous gloam of the forest: man-warmth. The skulkrin shivered and sniffed again. There was another warmth there too — boy-warmth! His long tongue slavered out over his lips. A bite to eat would not go amiss.

Fawkrin found his quarry in a clearing. There was no fire, else he would have found them sooner, and the man and the boy were huddled under a makeshift roof of branches and ferns. Quiet as a snowfall, Fawkrin crept into the bivouac. He pawed around in his tunic and from the grubby depths he tugged out a small pouch of matted fur. From it, the skulkrin poured a heap of glowing white dust into his palm which he quickly sprinkled over the sleeping faces of the humans. Even so, Fawkrin felt a frosty numbness gripping his fingers like a glove of ice.

He muttered to himself, "Rotten Doomdark magic. Could make magic that don't hurt Fawkrin, surely could." Then he shook his clawed little hand until he felt the blood trickle back, whimpering softly all the while.

It seemed that stars had fallen from the sky to settle on the faces of the man and the boy. One by one, each glinting speck faded and disappeared as the sleep-frost melted into their skin. Fawkrin waited until the last glimmer had died, then edged closer to the man. He sniffed at the man's tepid breath, his nose wrinkling and twitching as he tested its warmth and texture. Then he giggled in delight.

"Khlee-khlee-khlee! The great Lord Luxor! Khlee-khlee! Now He won't kick Fawkrin on his backside, surely not."

The skulkrin knelt down, brought his mouth close to Luxor's ear and in a mellow, soothing voice that seemed abelt from such a creature, he whispered, "Lord Luxor, great Lord Luxor, brave Lord Luxor, why have you come to the Forest of Shadows, tell me. Oh tell me where you are bound!"

Luxor stirred. Eyes still closed, his arm rose mechanically and his hand wavered towards the knife in his belt. The skulkrin scurried away with a squeak of terror but Luxor's arm fell back,

lifeless, to the ground. Fawkrin crouched in the darkness a full minute before he found courage enough to crawl back to Luxor. In truth, even this was simply the courage of necessity, his fear of Doomdark reasserting itself over his fear of the warlord.

"Great Lord Luxor!" sang the skulkrin, "Tell me where you are bound!"

This time, Luxor did not stir. He spoke in a faint, weary murmur.

"I have been called by the Wise," he slurred, "I have been called to their Council at the Tower of the Moon, summoned."

"But why, tell me why?" crooned the skulkrin.

"The Solstice, Doomdark grows stronger yet. We must act. I know no more. The Wise keep their own counsel."

Fawkrin guessed this was the truth. Though a great warlord of the Free, even Luxor would not be privy to the secrets of the Wise.

"Bah! Great warlump. Might as well tell Doomdark the sun will rise tomorrow. Sore backside for Fawkrin."

Then a thought struck the skulkrin and he grinned a jagged, twinkling grin.

"O great lord, how do you think of the Witchking? Is he not greater than you?" hissed the skulkrin.

"Doomdark is hag-spawn, a foul pestilence, a piece of scum adrift on the fair waters of Midnight. If he fought like a man, I would slay him in two breaths."

The skulkrin convulsed in tremendous giggles. Though he shivered at the thought of Him, there was nothing more deliciously exciting than to hear Him insulted. Suddenly, a cold breath trickled down Fawkrin's neck. His laughter stopped just as suddenly and he clenched his hands together.

"I wasn't laughing, O Great One, oh no! Surely I wasn't."

Only silence and the gentle whisper of the trees was the reply. The skulkrin sighed and smiled crookedly.

"Silly skulkrin. Can't hurt you here, can He?"

He swivelled round and turned to the sleeping boy. He sniffed at his face and shoulders and chest.

"Mmmm. Fresh! And so warm!" he declared.

Morkin was lying on his side, towards the skulkrin, with his bare forearm hooked in front of his face. Fawkrin tugged another pouch from his tunic and poured some more white powder into his palm. Sparingly, he sprinkled it over the boy's arm. No melting glow could be seen for this time the white dust was more mundane: it was salt. Fawkrin opened his jaws wide and ducked eagerly forward.

Just as the skulkrin's fangs were about to sink into the morsel prepared, Morkin opened his eyes. Had the skulkrin been turned to ice, an event not unfamiliar to Doomdark's servants, he could not have stopped in mid-bite more swiftly. For half a moment, Fawkrin was at a loss and could only stare in amazement and terror. Then, a half-moment more and his gaping bite had suddenly transformed itself into a broad grin.

"Hello, young sir!" the skulkrin gulped. He gulped again as a knife-point pressed sharply against his throat.

"If you so much as twitch, little furry one, you'll twitch no more. What's your business with us?" said Morkin.

"Nothing, young sir, nothing, surely. Fawkrin only seeks warmth and shelter. Gets fine hospitality too. Knife at his throat. Questioned like a criminal. Fine hospitality, surely."

"Oh!" said Morkin, mockingly, "Hospitality in your country stretches to becoming a meal for your guests. Fine hospitality that!"

"Oh no, young sir, oh no! Fawkrin is a good skulkrin. He would not eat such a fine, strong, handsome, *kind* boy."

"The salt, then, is for good luck, I suppose."

"So clever, young lord, surely. Yes, good luck. Course!"

"I ought to make your end now but I fear you have worked some doomish spell on my Lord. He sleeps strangely and has not stirred. Wake him and I'll spare you your skin and bones."

"Only the light of day can do that, young sir," whimpered the skulkrin.

CHAPTER THREE

CORLETH

"You're lying, fur-thing!" said the boy angrily. He prodded the creature's throat with the knife-point. Fawkrin winced.

"It's dangerous, young sir, dangerous, surely."

"More so if you don't," said Morkin, prodding more firmly with the knife.

"I think, perhaps, I should try to wake him young sir," squeaked the skulkrin.

With his knife-hand, Morkin waved the creature towards Luxor. Fawkrin took yet another pouch from his tunic and waved it to and fro under Luxor's nose. Languidly, the man opened his eyes. For a moment, Morkin's gaze left the skulkrin. The skulkrin bit savagely at the boy and, instinctively, the boy lashed out with the skulkrin clamped to his hand. The creature crashed through the thin branches that sheltered them. His jaws dropped open at the shock of impact but his flight continued, out into the forest towards a particularly prickly clump of brambles. He scrambled to his feet and raced off northwards, plucking out thorns as he ran.

"Armour," he muttered glumly. "That's what Fawkrin needs, armour on his bum. Rotten Doomdark magic. Don't even work on food. Fahl!"

Morkin was gently shaking Luxor.

"Luxor, my Lord, are you hurt?"

"At peace, Morkin: I was only dreaming. What's amiss?"

"A furry creature was about to make a meal of my arm before I stopped it at knife-point. It had put you under a spell, my Lord."

"Did it speak?"

"Yes: it said it was a skulkrin."

"A skulkrin! Then Doomdark senses something. The skulkrin rarely come so far south. Did you tell it anything, Morkin?"

"No my Lord, but it was speaking to you when I woke."

Luxor sat up and peered at the folds of the cloak where his head had lain. A few specks of glimmering dust lingered on the dark fabric.

"Sleep-frost! Morkin, did you kill it?"

Morkin shook his head.

"No, my Lord. It escaped."

"Come, we must ride! You did well enough to wake, though how you did that after sleep-frost I cannot fathom."

Luxor grasped Morkin's hand firmly. Morkin winced and Luxor felt the warm slick of blood.

"You're hurt, Morkin."

"It's only a bite, my Lord."

"A skulkrin bite turns foul in hours," said the man.

"Then must I cut it open and suck out the poison?"

Luxor laughed. "You listen to too many ale-tales, Morkin. No, a few leaves of sweetflame will clean the wound. We will ride now and gather some on the way, but we must find the skulkrin. If we do not, I fear Doomdark may get untimely warning that the Wise are awake."

Upon the forest hung a sparkling frost. The air was cold and thick. If a twig snapped it would crackle for miles around but only the muted whisper of the trees could be heard. Above, the Moonstar hovered bright and clear in a deep dark sky. The Moon itself was not even a silver, just a deeper darkness blotting out the glistening haze of the Roads of Light.

Near the forest's tangled heart lay a glade where the darkness moved strangely, dancing over the pale snow like mist in a squall. The skulkrin paused at the clearing's edge; though darkness was his daylight, this was beyond his ken. Nameless fears urged him to turn and run but his muscles would not move nor his eyes unfix themselves from the dancing shadows.

As he watched, his fears seemed to drift away as though they were just brief clouds that had enshrouded him and were now passing into the far, far distance. The skulkrin edged forwards into the glade. He felt a beautiful, glowing glory shiver through him. He was completely bewildered; never, not even as a young skulking, had he been happy like this. Unaccountably, he felt good and kind and gentle.

The feeling gnawed at him like an aching tooth. In a daze, he wandered to the centre of the glade and as the shadows danced around him he peered up at the Moonstar. Its bright needles of light pierced him with wonder. His mind had never before grasped what beauty was and now the strange, intoxicating experience overwhelmed him. In a gentle, lilting voice, he began to sing a song he had never heard.

The forest filled with the skulkrin's fleeting song. The smaller creatures of the night, hearing only the deadly burr of a skulkrin, however well-disguised, fled to the burrows and nests. The larger creatures paused, as bewildered as the skulkrin itself, and then quickly passed on their way, suspecting some devious skulkrin trap.

Yet there was one who heard and understood. Waking himself easily from his walking sleep, Corleth the Fey turned and made his way towards the strange singer. His long, flowing strides carried him swiftly to the glade. There, at the edge of the clearing, Corleth stood and watched the tiny man-thing as it sang from the bottom of its ill-used heart.

In a soft, deep whisper, Corleth added his own voice to the refrain. Then, as if prompted, a breath of wind murmured through the trees and the whole forest seemed to hum with joy.

Gradually the skulkrin's song shrivelled to silence. The creature stirred from his dream and looked around himself. The dancing shadows had gone but across the clearing he spotted a tall, dark figure clad in a cloak that seemed to shimmer with stars. Corleth stepped forward, laughing gently.

"Now, little skulkrin, you know what it is to be a child of the earth, not just a spawn of the Ice Lord."

Fawkrin smiled foolishly. Not knowing what to say in reply, he scampered up to Corleth and stroked his cloak of midnight blue, gazing in wonder as tiny pinpricks of light glinted in the gaps between his fingers.

"Come, little skulkrin, tell me on what mischief you are bound!"

"None, my Lord," lied the skulkrin automatically. Then, having said so, he suddenly regretted it. A longing to be truthful stabbed so fiercely at him that he cried out with a squeal of pain. Even so, his skulkrin ways were not so easily abandoned and the most he could bring himself to say was, "None of my own, Fey Lord."

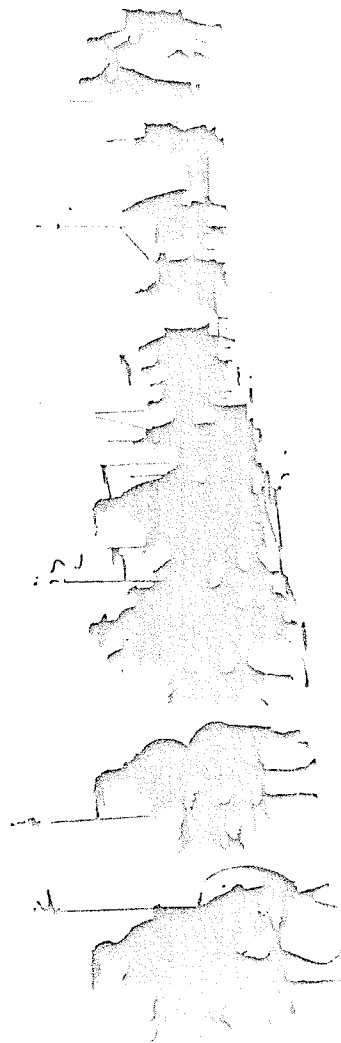
"I need not ask whose," smiled Corleth.

The skulkrin shook his head slowly from side to side.

"I have been bad, my Lord. I sprinkled sleep-frost on the Lord Luxor and found out where he was bound. And the boy who served him ... well, I was hungry ... even skulkrin have to eat, my Lord. He was a nasty boy anyway. He prodded my throat with his knife."

Corleth's eyes lit with sudden anger. The skulkrin realised his mistake and babbled away in fearful haste.

"I only gave him a nip on the hand. I didn't eat him. He was a kind boy, a nice boy, surely he was," whined the skulkrin.



"Be at peace, little skulkrin," said Corleth. "To each his own way. I know, in truth, you are but a tool in the hand that made you."

The skulkrin began to fidget nervously.

"The Cold One will frostify me for sure. He sees thoughts, you know, sees thoughts. Can't escape him. Make me forget, Fey Lord, surely you can make me forget!"

The skulkrin looked up at Corleth with wide, pleading eyes. Corleth shook his head.

"I cannot save you from the beauty of the world. I can make you forget this forest, this glade, but you have tasted the sweetness of life and that is beyond my powers to dispel. Besides, how could I bring myself to steal such a remembrance from you? Better kill you than cripple you again."

"Very kind of you, surely, but I wouldn't want to put you to any trouble," said the skulkrin. Corleth laughed.

"You have a wry tongue, skulkrin. It may save you yet. Here, a small gift for you before I leave."

Into the skulkrin's hand, Corleth dropped a small amber crystal. The sphere lay in Fawkrin's palm like a tiny sun, glowing with its own soft and soothing light. The skulkrin gazed on it and smiled; he felt it was very precious. A single tear trickled down his cheek. No one had ever given him a gift before and Fawkrin was sure this was peerless amongst all gifts that had ever been given.

"Thank you, my Lord!" he gasped and tore his gaze from the jewel to look at Corleth. Corleth was already disappearing into the dark of the forest.

"Wait, my Lord, wait!" cried the skulkrin.

A deep and distant voice called in reply, "Farewell little skulkrin, and begone swiftly: I suspect the wrath of the Lord Luxor will not be far behind you."

The skulkrin looked nervously around the glade, as if Luxor might burst out of the darkness at any moment. Then he clenched his fist tightly around the glowing heartstone and scurried to cover. Though he was fearful of his return to Ushgarak, return he must. This time, he had a glimmer of hope to comfort him: the marvellous discovery that there was another being in the world who cared about his fate.

Corleth did not resume his own journey but instead followed the skulkrin's old trail southwards. It was a difficult path to follow if you were not a skulkrin and Corleth made slow progress. At length, he emerged onto a forest road. His eyes quickly scoured the width of the pathway for hoofprints and finding none, he smiled to himself, seated himself on a nearby tree-trunk and waited.

It was not long before the riders he expected appeared. Luxor slowed his horse to a trot and approached Corleth with his sword drawn. Corleth stood and smiled.

"What's your business, tall one?" said Luxor.

"I know a skulkrin who shows me more courtesy than that," laughed Corleth.

Morkin reined in beside Luxor and drew his sword swiftly from its scabbard.

"He must be one of Doomdark's, my Lord," hissed the boy, in what he imagined was a whisper.

"Let me slay him."

Corleth laughed again, a long langorous laugh that rolled through the night air like a gentle mist.

"You may try, Morkin, if you wish," said Corleth. He tugged a cord at his neck and the cloak of midnight blue fell away from him, revealing a shirt of mail so finely woven it seemed like a skin of silver. Corleth rested his hand on the hilt of his sword and waited. Morkin looked astonished, but nevertheless he frowned, bared his teeth in an attempt to look grim and fearsome, and urged his horse towards Corleth.

As Morkin's sword scythed down, Corleth stepped lightly aside and caught the boy's wrist in his hand. Both Morkin and his sword tumbled into the snow. At once, Morkin scrambled towards his dropped weapon but Corleth was quicker. He took up the sword and held its point against the boy's chest.

"I will not yield," blurted out Morkin, red and angry. "You must kill me first!"

"Then it seems I must yield, for I would not kill you," said Corleth. Then he reversed the sword and handed it, hilt first, to the boy.

Morkin jumped to his feet and held the sword uncertainly against Corleth's shining shirt of mail.

"Will you give quarter, young knight?" asked Corleth with only a hint of a smile breaking on his lips.

"Only if you give your word that you will not try to escape," answered Morkin.

"Luxor, my friend, you have a bold squire!" laughed Corleth.

"Friend?" said Morkin.

"Friend indeed," said Luxor, striding up beside Morkin. "We fought side-by-side on the Plains of Blood in the last war against Doomdark. I did not recognise him at first, but this is Corleth the Fey. This prisoner of yours will fetch a hefty ransom, Morkin!"

Morkin dropped the point of his sword to the ground and turned towards Luxor; his face burning.

"How was I to know that? You let me make a fool of myself."

Luxor placed his hand on the boy's shoulder.

"No, Morkin, Corleth was testing your spirit: it is better to know your comrade's mettle before the real battle begins, is it not?"

"And you made no fool of yourself," added Corleth. "You did what any true warrior would."

Morkin frowned and sheathed his sword. "Truly?" he asked.

"Truly," said Luxor. Morkin beamed with pleasure. He turned to Corleth.

"You fought quite well too, my Lord," he said, magnanimously. Then the man and the boy and the fey all laughed together.

Morkin lent his horse to Corleth and sat afore Luxor as they rode north along the forest road. Luxor did not wish to lose more time than necessary and didn't mention the matter of the skulkrin until they were on their way. When he did relate the tale, Corleth remained silent until Luxor had finished. Then, at last, he spoke.

"I met this skulkrin but an hour past," said Corleth.

"Why did you not say?" asked Luxor incredulously. "We must find it and silence it."

"At peace, my friend: you must give some quarter even to skulkrin. Are they not creatures of flesh and blood? His only crime is knowledge and you cannot slay him for that alone. Who knows? Perhaps he will not tell Doomdark of his knowledge."

"Perhaps snow is not cold," said Luxor bitterly.

"Perhaps it is not," said Corleth. "Would you believe that I found this skulkrin in a glade of shadows, singing his heart out to the Moonstar? Would you believe that he told me truly of his deeds this night? Would you believe that when I made him a gift of a heartstone, a tear rolled down his cheek?"

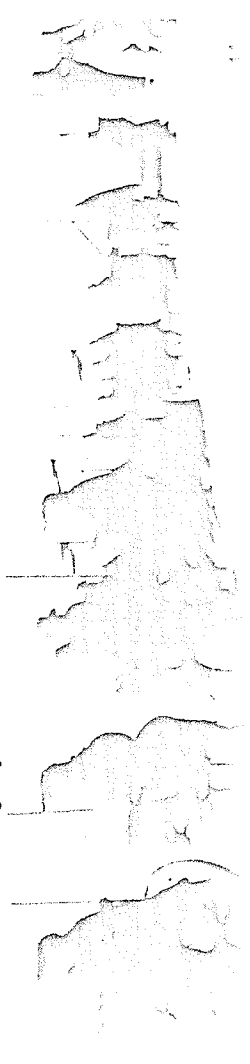
"If any but you had told me, I would not," said Luxor.

"Then believe me when I say we must let him live and find his own destiny. If we do not, why are we fighting Doomdark?"

"Yes, you are right, my friend," said Luxor wearily. Then he added darkly, "The cold wears me down."

"Your heart is strong enough. Believe that too," smiled Corleth.

Luxor fell silent, remembering earlier days when they had ridden together across the lands of Midnight with cares that seemed as light as falling snow. He hoped his heart was strong enough. Then hearing the gentle snoring of Morkin asleep before him, Luxor seemed to hear all the peoples of the Free slumbering innocently while in comprehensive dangers gathered about them and knew he *must* be strong. He shrugged the coldness from him and rode on towards the Tower of the Moon a little more gladly.



CHAPTER FOUR

THE TOWER OF THE MOON

Dawn approached stealthily, running swift fingers of light over the Lands of Midnight. Far to the east, it touched the grim Keep of Utarg with a brief golden haze; the Targ sentries yawned and looked around only to see if the next watch approached to relieve them. The dawn moved on, trembling over the Downs of Athoril, cloaking them in scarlet and saffron. The hills which had seemed hunched herds of vast menacing creatures in the absence of light, seemed now to draw apart and unfold.

The daylight spread further westwards, painting the Plains of Dawn first crimson, then amber, then a deep glowing yellow so that they looked, for a fleeting moment, as they did at any noon of the Long Summer, clad in wheaten gold. In lonely hamlets scattered across the broad plains, villagers stirred and smiled to see the warmth of daylight return, then bent themselves to their daily tasks.

Over the Forest of Thrall sped the hand of the Sun, shooting bright arrows of light into the sepulchral darkness of the trees, and then further west to caress the sheer walls and tall towers of the Citadel of Shimeril. As the first blaze of sunlight fell into the Courtyard of the Kings, the great horn sang out over the city. Twelve times the great horn bellowed its simple fanfare, a short, deep boom followed by a longer, more strident note. A wake, a wake, it sang and then fell silent. The city roused itself dreamily, with creakings of shutters, rattling of doors and the growing murmur of feet on its cobbled streets.

The dawn did not linger but hurried on its endless journey, ever westward, ever westward till the world ceased to spin. Across the Plains of Blood it shed its own, brighter blood. What men moved there shivered in reluctant remembrance and did not pause to gaze upon the colours of the sunrise. Then, at last, the light grazed the edges of the Forest of Shadows, rose up and flew over a sea of mist-wrapped trees to touch the high stones of the Tower of the Moon.

From its crowning dome of Looking-Crystal, Rorthron was watching. Through the mists of the forest, he saw a wind of light blow away the darkness and speed towards him over the leagues and leagues of trees. And though he would not have cared to count how many dawns he had watched from his solitary post, he smiled as he always did when the sun rose in full glory over the green rim of the forest.

Rorthron turned and looked to the west where the light still advanced inexorably upon the dark army of trees. He sighed. Such a brief summer this starved Sun brought each day. He had been not much more than a boy at the height of the Long Summer. Then, the great disk of the Sun seemed to fill the sky; a day seemed to stretch forever as the languid hours glided by; and people sought cool shade, not crackling fires. It did not seem ten thousand moons ago.

Rorthron shook his head as if to deny that the Long Summer had ever existed. He roused himself from his memories and set his gaze beyond the horizon. He looked first to the north, to Ushgarak, the eye of his mind not seeing pictures but instead absorbing a crowd of thoughts that clamoured in the far, far distance.

There was much commotion in the great Citadel. Men, and fouler creatures, were preparing themselves for war. The captains of Doomdark were tallying supplies, marshalling their war-bands, bustling to and fro in the Winter Palace with last-minute orders and requisitions. Their thoughts were only of victory; already they were exultant at the havoc they would wreak, the vast slaughter that lay at their command.

The lesser minions of the Witchking were less sanguine. Though they too had no doubt of the final victory, they knew equally that they might not be granted the privilege of enjoying it, knew that their lives were the coinage of war to be spent wantonly as their cold master decreed. Some were filled with disgust at themselves that their weakness and abject fear had brought them to this, fighting in the service of the loathsome Doomdark. Others, more pragmatic, simply counted themselves lucky that they, at least, had a chance to survive whilst the enemies of the Cold One most certainly did not. And there were some, of course, who despite their fears for their own wretched lives took comfort in the knowledge that soon they would be reaping a rich harvest of death and pain across the battlefields of Midnight and nourished their uncertain courage with lurid visions of rape and pillage.

Rorthron turned away. He had seen nothing he had not expected to see, yet still it filled him with infinite sadness to see the people and creatures of Midnight used thus. The Wise had failed. So long ago, in the very dawn of the world, his race had been charged with its guardianship. Now, their complacent folly had allowed this to happen and all they could bring themselves to do was to lock themselves securely in their towers and choose to forget that the world still existed beyond the high stones.

At length, Rorthron turned this mind-gaze south-east to Corelay and the Citadel of Xajorkith. Here was a different commotion; children playing in the streets, waggoners foddering their horses, market-sellers calling out to early customers, inn-keepers pouring the first ale of the morning into great jugs, blacksmiths stoking their forges. The city was at peace, its people content. And if there were vague fears for the future itching in the depths of men's minds, they were forgotten in the brightness of morning, each dawn a new hope, a new beginning.

One day from the Solstice, Corelay still had an air of summer about it. The sadness lifted a little from Rorthron's thoughts. While Corelay was free, there was still hope and goodness in the world and he must bend all his powers to preserve it. Rorthron walked briskly to the stairway and descended from his eyrie to greet the riders approaching out of the Forest of Shadows.

Luxor, Corleth and Morkin were greeted warmly by Rorthron. They bathed first after their long journey and then joined Rorthron to break fast in the High Hall. A blazing fire was burning in the great stone fireplace and they sat before it with Rorthron to eat and drink. There were many tales to be told but as the day grew older, Luxor turned to more serious matters.

"When does the Council begin, Rorthron? Surely, there is much to discuss."

"My friend, it has already begun. I am guilty of a little deceit; no others of the Wise will stir themselves. They think I am a foolish old man with a hopeless dream and will have no part in the coming war against Doomdark. They wait for better times, as if better times will appear by magic out of nowhere," said Rorthron wearily.

"This cannot be so!" cried Luxor, aghast.

"It is so, my friend; I am the Last Council of the Wise."

Corleth laughed. "Then at least we can hope for unanimous decisions. Besides, one of you, Rorthron, is worth a score of the rest. We should not be troubled when the hopeless desert us."

Rorthron smiled gratefully, Luxor nodded his reluctant acceptance of the truth and their talk turned to Midnight and the realms of the Free. In the east, the Targ still preserved a fiery independence. The Utarg of Utarg would suffer none to cross his lands. Free or Fey or Foul and though the Witchking was known to have sent embassies to him, only one ambassador had been returned, flayed alive. To the north of the Plains of Targ, Kumar had not been invaded for many moons. On its northern borders, the Forest of Whispers had swallowed many a doomish war-band and to the west the Marshal of Kumar kept a strong watch on the Mountains of Ithril.

West of the Targ, Marakith remained free, though war-bands had been spotted on the western plains scurrying for the cover of the Forest of Thrall. Further west, the Plains of Blood had become a dangerous place for the lonely traveller, though still passable by a strong troop. The Marshal of Shimeril sent frequent raiding parties north into the plains. Many of the Foul had been slain but with each passing day their strength grew and the Gap of Valethor could no longer be reached without an army to clear the way.

Around the Forest of Shadows itself, there was little to be seen of Men, Foul or Free, yet further south on the Plains of Gard, Doomdark kept a strong raiding band that had even ventured to the walls of the Citadel of Gard. Of all the lands of Midnight, only Corelay remained untouched by Doomdark's cold hand.

None of them doubted that Doomdark would deploy his main strength on the plains of Valethor and once again attempt to force a passage south across the Plains of Blood. To the east the Mountains of Ithril were too formidable a barrier for the numberless armies of the Witchking to be supplied across, let alone to march across. To the west, the bleak passage between the Mountains of Ashimar and Dodrak was too narrow a road for him to risk.

But could they hold Doomdark this time on the Plains of Blood, as they had done so many times before? If not, Doomdark could choose from many roads after gaining the Plains; he could strike out at his leisure in any direction and the armies of the Free would be caught running to one breach after another. Luxor was not hopeful.

"Doomdark is too strong. How can we hope to hold him now on the Plains of Blood when we so barely succeeded the last time?"

"Perhaps we should not try," said Corleth. "If we let him move here, it opens onto the Plains of Blood and further south if necessary, that would leave the way open for us to strike at Ushgarak itself."

"To do that, we would need to pass through the Gap of Valethor ourselves," said Luxor. "We could not do that with Doomdark camped on the Plains."

"Have you forgotten Ithorn, my friend? Is not the Citadel of Ithorn still free?" asked Corleth.

"Tenuu...," said Rorthron. "The Marshal of Ithorn is sorely pressed."

"From Ithorn we could strike north without the Mountains of Ithril to block our way, then turn west at Droonhenge and approach Ushgarak by its back door."

"And what of Marakith and Shimeril and Corelay? Are we to leave them defenceless in the face of Doomdark whilst we ride off on a hopeless sortie? No, Corleth, I will not do that," shouted Luxor.

"Is it any less hopeful than defending the Plains of Blood? Either way, all may be lost, but if we should take Ushgarak, Doomdark would be finished."

"At what price?" asked Luxor, angrily.

Rorthron got to his feet and stood before them.

"At peace, my friends. All ways are perilous but we must not exclude any if we are to defeat Doomdark. His greatest weapon is fear and confusion. We must not think that any task is hopeless – and it is not! Even Doomdark was once flesh and blood. Now he is more ice and water, how much easier should it be to defeat him?" said Rorthron, smiling benignly.

Luxor was still bitter. "I know you are not senile yet, Rorthron. If your words are meant to comfort us, they are ill-chosen."

"Perhaps you need more than words," said Rorthron calmly. He reached out his hand towards Luxor and opened it out, palm upwards. "Perhaps you need this."

There, in the palm of the Wise, lay a ring of red gold into which was set a single jewel, as round and smooth as a pearl but of a clear, sparkling blue that flashed and flickered like lightning.

"I have rings already, Rorthron."

"Not one like this, my friend," laughed Corleth. Luxor looked curiously at Corleth, wondering what joke this could possibly be.

"I never thought to see it. I'll wager no Man or Fey has seen it in our lifetimes. Luxor, this is the Moon Ring, the last of the Great War Rings of Midnight!"

Luxor turned his gaze again to Rorthron's palm and looked in wonder at the legendary ring that lay there. The mists of despair that had clung to his thoughts for many moons seemed to clear and fade away as he watched. Beside him, Morkin was craning his neck so far forward to get a better view that he almost fell off his seat. Luxor looked up at Rorthron.

"You know I cannot take this, Rorthron, it is not my right."

"Forgive me, Luxor," said Rorthron. "I have kept this from you too long, but with good reason. You are not simply Lord Luxor of the Free, you are the last heir of the House of the Moon. You, my Lord Luxor, are the Moonprince and this ring is yours by right, to be worn only in circumstances of gravest peril. Once slipped on your finger, it cannot be removed until you are dead or the peril has passed. It will give you the Power of Command and the Power of Vision over those lords and subjects loyal to you, even at great distances. With the Power of Vision you will be able to see through their eyes what they see. With the Power of Command you will be able to urge them to undertake any task they would willingly perform for you. And more than this, it will echo the warmth and strength of your mind and send forth a tide of hope across the cold lands of Midnight. It is yours. Take it, and use it with care."

Rorthron the Wise stepped forward and dropped the Moon Ring into Luxor's hand. Luxor was quite speechless for a while. Then, at length, he spoke.

"Thank you, Rorthron the Wise; this is a gift beyond gifts. Yet, I do not understand why you have kept all this from me so long. Surely, in the last war against Doomdark, this ring would have been a help beyond price?"

"Yes, Luxor, it surely would but the Wise have their reasons. The Solstice is the peak of Doomdark's power. Defeat him before that and he will return as surely as the snow will fall. Defeat him at the pinnacle of his power and he will never return, never blight the lands of Midnight again with his foul schemes. Nor could I tell any of your true ancestry for fear that Doomdark would gain

the knowledge too... hunt you down like vermin. Even now, he suspects nothing and when the morning comes, the Solstice itself, he will expect all its glory for himself. From Ushgarak will issue forth an ice-fear the like of which has never been seen, rolling its terror across Midnight like a plague. Tomorrow, at dawn, you must don the Moon Ring and send a blaze of hope winging across the land, melting his ice-fear, stabbing him with shock that a warmth still exists that can resist him and filling him with doubt. Then you must ride swiftly to Corelay and rally all the peoples of the Free to your banner. You must challenge Doomdark everywhere; leave one pathway unguarded, one chink open and a flood will pour through. The Moon Ring itself will lend you the power to guide the forces of the Free and under your guidance they will march against Doomdark as one. The Captains of Cold will be blind compared to those whose way is lit by the War Ring of the House of the Moon."

"And a plan?" asked Luxor. "Are we not to have a battle-plan?"

Corleth grasped Luxor's arm firmly.

"Of course, Luxor," he said. "But don't you see? This time, this war, the Moon Ring lends us the power to change our plans at a moment's notice. No longer must we stake all upon a single throw."

"Yes, of course," mused Luxor, still dazed at his new-found inheritance.

"There is one matter we have not yet considered," said Rorthron, a note of warning thrumming in his voice.

"What is that, Wise One?" prompted Corleth.

"The Ice Crown."

Even Corleth seemed to pale at its mention. Morkin tugged gently at Luxor's sleeve and whispered a question to him. Rorthron smiled and turned to the boy.

"Fashioned of the purest, coldest crystals of ice, forged in the Frozen Wastes on the bleakest of nights by Doomdark himself, the Ice Crown is the source of all his power for it enables him to suck from the heart of the Winter all the bitter forces of cold and bend them to his will. He keeps it in the Tower of Doom, north of Ushgarak across the Plains of Despair. Few have seen it and lived, yet all have felt its bitter touch."

"Do you think we could seize it?" asked Luxor. New hope had dawned in him now and he could almost begin to believe that even such a desperate folly as this might succeed.

"I think we must try," said Rorthron. "If we succeed and destroy it, Doomdark's power will be shattered. Even if we fail, the attempt will distract him and thus help our armies to prevail."

"We cannot spare more than a few for such a perilous task," said Luxor.

"No, indeed. And no more than one for the final journey to the Tower of Doom, one who can resist the ice-fear that streams from it as sunlight streams from the sun. It is your choice, Moonprince."

"I cannot lay such a task on another's shoulders. I must go myself."

"Bravely said," said Rorthron. "But that cannot be; the Moon Ring throws forth mindwarmth – that is its boon and its bane. Doomdark would sense your presence before you got within fifty leagues of the Ice Crown. You must choose another. I would go myself but the Wise have too much knowledge of each other; I could not hide myself from Doomdark any more than he can hide himself from me."

"Then there is only Corleth," said Luxor reluctantly. "No other than he can resist the ice-fear at its coldest, no other that I know of."

Luxor turned to Corleth. The Fey looked troubled. He turned his eyes away from Luxor; then rose silently and wandered towards the colonnade that circled the High Hall. He stopped by a slender column and gazed out through the Looking-Crystal over the Forest of Shadows. The others remained silent, waiting for him to decide. After a long while, Corleth returned and stood before them all in front of the great fire. His eyes were heavy and his face drawn.

"There is another," he said. "One stronger than I could ever be in the face of the ice-fear."

"Then who?" asked Luxor, puzzled and frustrated by the riddles of the Fey.

"If I could keep this from you, my friend Luxor, I would, but in truth I cannot. The old songs say that one will be born, half-fey, half-human, whom the ice-fear cannot touch; armoured with the laughter and lightness of the Fey and the wild fire of Men, the ice-fear will roll from him like drops of rain in a summer shower."

Corleth paused and his eyes glazed over as he tried to imagine what such a summer, what such

a shower would be like. Then he blinked and forced himself to continue.

"My Lord, my friend, Luxor, Moonprince — he sits beside you!"

The Fey bent his head and gazed at the floor; he could not bring himself to look Luxor in the eye. The silence was profound.

"Me?" whispered Morkin. "How can it be me?"

Corleth lifted his head and turned his deep eyes towards the boy.

"Tell me what you know of your father and mother, Morkin," said the Fey gently. The boy looked startled.

"I know nothing, my Lord. I was only a babe when my Lord Luxor found me, while hunting boar in the Forest of Thimrath. He gathered me up and took me home and cared for me, as he has cared for me ever since; he has been like a father to me all my life."

Corleth smiled and looked up towards the distant ceiling of the High Hall.

"It was many moons ago," he said. "We had prevailed over the foul hordes of Doomdark on the Plains of Blood, but the price was heavy. Many were slain, more were shattered in mind by the last tide of ice-fear he sent against us. After the battle, a host of our faithful warriors wandered lost and demented across the bloody fields, their hearts empty, their minds full of horror. There were so many that those who had survived unscathed could not hope to find them all before they took their own path to peace or simply wasted away in the cold, bitter nights."

"Such a man, wounded to the quick in body and mind, found his way into the depths of the Forest of Thrall. It was there, exhausted and close to death, that one of the Fey, the fair Aleisha, found him. She dragged him on a trestle of branches to her tree-home and there she nursed him to health again. As his strength grew, so did his enchantment with Aleisha and so did her enchantment with him."

"When he was fully strong again, his mind healed by her comfort and words of peace, his body mended by her subtle, feyish skills, they made their love complete. Yet Aleisha was troubled. She knew their love, however strong, could not last, for he was a mortal Man and she a Fey. She said nothing to him but let the days and nights of their love linger on until she could bear it no longer. Then, gathering all her courage, she freed his mind of every memory of her, not wishing him to bear the pain of their impossible love. She led him to the southern edge of the Forest of Thrall and watched him dwindle into the distance as he walked out across the Plains of Iserath towards the Mountains of Morning and his distant home."

"Some moons later Aleisha bore a child, a rare child, his child as well as hers. Her delight almost overwhelmed the pain of parting but even in this moment of joy she thought only of him. Out of love had she made him forget yet she knew she would not forego her own memories, however painful. She was determined that he too should keep something of the harvest of their love. And so, barely a moon later, she journeyed south with her babe across Iserath and Rorath to the borders of Corelay."

"How many times had he told her of hunts he rode in the Forest of Thimrath, how many times had he pictured in her mind its winding paths and gentle glades. She *knew* where he would be. As

dawn approached, she listened for the hoofbeats of his horse and when she was sure, she bundled the babe in warm furs and laid him by the path. She dared not linger for fear that she would cry out as he approached and run to his arms. So, with a parting kiss for her child, she turned back to the north, never to see her son or her lover again."

"That son was you, Morkin. Your father is my friend, Luxor."

Rorthron the Wise sniffed loudly and dabbed at his eyes with the long sleeves of his gown. Luxor, for the second time that morning, was dumbfounded. But Morkin, brimming with joy, leapt to his feet and flung his arms around the Moonprince.

"You always have been and now it's true," he said. In some confusion, Luxor smiled and returned his son's embrace.

"It is all I could wish, Morkin," he said, then added, "Save that all secrets were as happy as this when revealed — and revealed sooner."

Suddenly, Morkin whirled round on Corleth.

"Yes! Why did you keep this secret from . . . from my father? You are his friend."

"And yours too, Morkin. The Fey have long suspected that the House of the Moon still survived. The Wise are not the only guardians of knowledge. I could not be sure until today when Rorthron held forth the Moon Ring, but since I have known him, I have harboured a secret hope that your father was the Moonprince. I did know, as Rorthron did, that Doomdark suspected nothing. To have revealed your kinship would have placed you both in double jeopardy as it does even now. My words may yet be your death, Morkin. I pray you will forgive me. These are dark times."

Morkin looked subdued.

"I suppose you did right, my Lord Corleth. It is I who should be sorry, not you," he said grudgingly. "I hate Doomdark. He spoils everything."

"He does indeed, Morkin, my well-named son," said Luxor. "Corleth the Fey, you have given me a hard choice. How can I send a boy, even if he is my own son, on such a perilous quest? He may be able to scorn the ice-fear — that I can well believe — but there are many other dangers on the road to the Tower of Doom."

It was Morkin who answered first.

"You must send me, Father. If you do not, Midnight might be lost anyway and then what would become of me?"

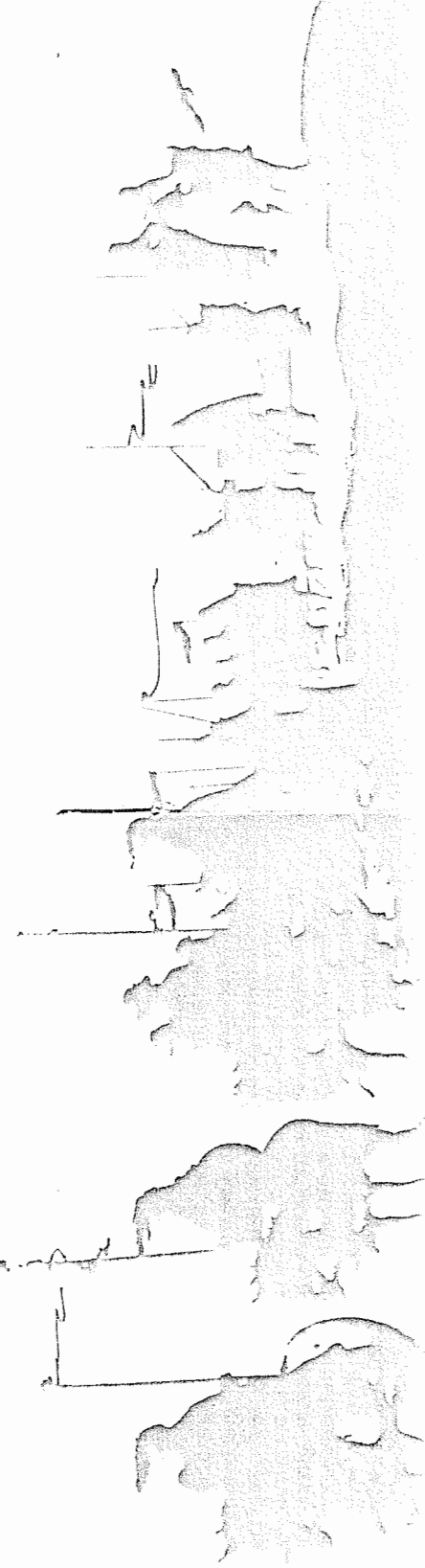
"The boy is right," said Rorthron. "We must take every chance. It has come to that."

Luxor nodded slowly. He clasped Morkin's hand.

"If you wish it Morkin, seek the Ice Crown and attempt its destruction. I will not send you, but you may go if you wish."

There was fire in the boy's voice and a gladness shining in his eyes.

"Of course I will go, Father! Don't wish me luck; it's Doomdark who will need it!"



CHAPTER FIVE

THE SOLISTONE

It was a strange dawn. The Sun seemed reluctant to shake off the shackles of night and soar over the rim of the world. When it did, the rays it sent spinning across Midnight seemed cold and pallid. From the north a frozen mist was seeping over the hills and forests and plains and the dawn was silent, the air empty of birds, the earth untrodden by the chattering creatures of day. Even to Corelay the coldness spread and a nameless chill gripped men's hearts as they rose to greet the new day. Old warriors, in dread, whispered of Doomdark, for they had been touched like this before, but the rest simply shivered and tried, with small success, to shrug off their unreasonable fear.

This was only the vanguard of the ice-fear that gathered in the north. Around Ushgarak, the mist was so thick and high that the city still lay in darkness, though the rest of Midnight was bathed in light. Then, like a storm driven by the winds of the tall sky, the great mist began to roll south over the Plains of Despair. Even Doomdark's creatures quailed and shivered as it passed. The mist fanned out as it moved ever southwards but it did not seem to thin or diminish; rather, it grew thicker and taller as it devoured the waking landscape.

From the Tower of the Moon, Luxor the Moonprince rode out to meet the dawn. At one side of him rode Morkin, his face eager and shining with the fire the dawn seemed to lack. At the other side rode Corleth the Fey, a hint of unbidden laughter playing round his lips. Luxor turned first to Corleth.

"My friend, we must part now but I will be with you. I know your people are loathe to fight but this is more than a war of Men. Ride north to the forests of the Fey and gather those you can to our banner; we will have need of you and all your kin before this war is done."

"The Fey will fight, my Lord Moonprince, though at times you may not notice how. I will raise more than a war-band, I promise you. Fare thee well, my friend."

Then the Moonprince turned to his son. He placed his hand on the boy's shoulder.

"This parting has come too soon. I fear your task may be the hardest of all, Morkin; take no risk without need. You risk enough already."

"Have no fear, Father. I will return. You risk more than I and it is you who should take care; do not orphan me again."

Luxor smiled.

"I will try not to! Farewell, my son."

The Moonprince turned to the south-east, towards Corelay. He took the Moon Ring and slipped it on his finger. In his mind, the distant murmur of battle seemed to grow and a warm fire burned in his blood. Suddenly, the horizon seemed to expand and fly away into the distance as into his mind flooded all the hopes and fears of the peoples of the Free. He drew his sword from its scabbard and held it aloft, then spurred his white stallion towards the Forest of Shadows and distant Corelay.

"Arise, Midnight!" he called as he rode. "Arise the Free! Peril and doom lie at our gates. Waken your valour, arm yourselves with courage! We ride to conquer Doomdark forever! Arise Midnight, arise!"

His war-cry rang out across the still dawn, flying over the forests and hills, whispering over the plains. In the distant citadels of the free, in Ithorn, in Marakith, in Shimeril, in Kumar and in Gard and in Xajorkith, men paused and looked about themselves, imagining they heard a faint echo whose words they couldn't quite catch yet which quickened their hearts and made their blood race.

Then, as if swept away by a sudden wind, though the air stayed as still as the mountains, the dour mist that lay over Midnight vanished northwards, shrinking back towards Ushgarak. The full dawn broke suddenly over the land, showering it in a blaze of warmth and light. A wave of hope rippled outwards from the Forest of Shadows across the country of the Free, to far Corelay, to the Plains of Dawn, to the Mountains of Morning, warming chill hearts and bringing a glimmer of gladness to Midnight that had too long been absent.

In the Winter Palace of Ushgarak, the frozen mist that should have been flowing out in an endless stream was rushing back in. Doomdark flailed his arms through it as it thickened about him.

"Back!" he cried. "Back! Fly out, out!"

It was to no avail. The ice-fear rushed homewards and sank back into his cold flesh. When all had returned and the air cleared, there was worse: a warmth, an explicable warmth seemed to touch his mind. The Witchking grimaced. He had almost forgotten what pain was like. A spore of doubt buried itself in his thoughts and like a canker, began to grow.

"A Moonprince?" he mused. "Nol! It cannot be."

But far to the south, already Luxor the Moonprince sped through the Forest of Shadows to rally Corelay and the Free. The War of the Solstice had begun.



GUIDETOPLAY

Loading Instructions

Reset the computer by holding down **[CTRL]** **[SHIFT]** and **[ESC]** keys together in that order. If using a cassette version, place cassette into the dataorder and rewind tape to the beginning. Press **[CTRL]** and small **[ENTER]** keys simultaneously then press **[PLAY]** followed by any key. If using a disc version, place disc into the disc drive and then type: run "disc

the program should now load.

The Keyboard Commands

Number Pad

- 1 = North
- 3 = East
- 5 = South
- 7 = West
- 2 = North-East
- 4 = South-East
- 6 = South-West
- 8 = North-West

Keyboard

- Q = Move
- R = Think
- U = Night
- S = Save
- G = Yes
- C = Luxor
- B = Corieth
- M = Select
- E = Look
- T = Choose
- A = New Game
- D = Old Game
- J = No
- V = Morkin
- N = Rorthron

Saving a Game In Progress

The data for the Lords of Midnight can be saved at any stage of the game. To save a game in progress, you must first press the **[s]** key at a time when the computer is waiting for you to press an option key, if it is doing something else, it will simply ignore your key-stroke.

Having chosen this option a screen will appear instructing you what to do next. Place a blank cassette into the dataorder, depress the **[REC]** and **[PLAY]** keys, then press **[ENTER]** start saving the game. The data for the Lords of Midnight is saved without a header so don't forget to label the cassette you are saving it on. We recommend that you keep separate saved games on separate cassettes. Having loaded the main Lords of Midnight program, your saved game can be loaded at any time by pressing the **[d]** key (old game).

We hope that you will never need to abandon a game of the Lords of Midnight, but if it should come to pass that your situation is beyond all hope, you can abandon the game and start a new game by pressing the **[a]** key.

If you feel you are going to need a lot of fresh starts, we recommend that you make a copy of the early stages of the Lords of Midnight by pressing **[s]** at the very start of the game or during your first few moves.

The Role You Play

You the player, take the role of Luxor the Moonprince, Lord of the Free. By virtue of the Moon Ring, which lends you the Power of Vision and the Power of Command, you can control

other characters that are loyal to you, move them through the landscape of Midnight and look through their eyes. Some of these characters are simply individuals, others are commanders at the head of whole armies; when you move a commander, his army moves with him.

The computer plays the part of Doomdark, the Witchking of Midnight and controls the characters and armies loyal to him. In addition, the computer also governs the actions of the independent characters and forces in the land of Midnight.

A choice of games

There are two distinct ways of winning a victory over Doomdark. The first is by war; by sending armies north to the Plains of Despair and seizing the Citadel of Ushgarak from whence Doomdark commands his foul hordes. In such a strategy, Luxor himself will play a major part as a commander in the field.

The second way of winning is by quest, by guiding Morkin, Luxor's son, to the Tower of Doom to destroy the Ice Crown, the source of Doomdark's power. Morkin can have no army to help him on his journey, for the Ice Crown sends forth the ice-fear which withers men's minds. By virtue of his birth, half-human, half-fey, only Morkin can resist the utter coldness of the Ice Crown's power.

If you prefer a pure adventure, just concentrate on the quest of Morkin. The armies of Doomdark will still march south to conquer Midnight but the armies of the Free will defend themselves without your guidance, even though they will not make any counter-moves.

If you prefer a pure war game, ignore the quest of Morkin and concentrate on the assault of Ushgarak.

To play the complete epic, however, you should place equal importance on the war that Luxor directs and the quest that Morkin journeys on. Naturally enough, the complete epic takes the longest to play. Of the other options, you will find the quest the quicker game.

There are no keys to press to choose which sort of game you play — you simply choose, move-by-move, which characters you want to guide. At any stage, you can alter the balance at will, abandon the quest and take up war; or admit defeat on the battlefield and turn to seek the Ice Crown.

If you want to play the Lords of Midnight with your family or friends, we suggest that each player is given control over a particular character or group of characters, and that you play as a team against the evil Doomdark.

Victory for Doomdark

To win, Doomdark (or the computer, if you prefer) must achieve two objectives. First, he must eliminate Morkin; as long as Morkin is alive, the game will continue. Second, he must subdue the armies of the Free. This can be done in two ways, either by eliminating Luxor the Moonprince who is their commander or by taking the Citadel of Xajorkith in the land of Corelay, the home of all their hopes.

If Luxor is killed, you, the player, lose all control over the other characters in the game except for Morkin, his son. If, by any chance, Morkin manages to find the Moon Ring that Luxor wore and which was the source of Luxor's Powers of Vision and Command, he can put it on and you will regain control over those characters still loyal to the Free. However, once he does this, Morkin will immediately become known to Doomdark and his quest to seize the Ice Crown will become almost impossible.

If Xajorkith is taken by Doomdark but Morkin is still alive, Luxor can continue the armed struggle against the Witchking. For Doomdark to win, Xajorkith must be Doomdark's and Morkin must be dead, OR both Luxor and Morkin must be dead.

The Ice-Fear and the Moon Ring

The ice-fear is Doomdark's greatest weapon, sapping men's courage and reducing armies to rabble. If strong enough, it may even cause characters once loyal to Luxor and the Free to desert to Doomdark's control. He can use it either as a general effect, spread equally over the lands of Midnight or concentrate it in particular places.

The only shield against it is the Moon Ring that Luxor wears; this radiates the strength and warmth of his mind. The closer a character or army is to Luxor, the less will be the demoralising effect of the ice-fear. The same applies if Morkin is the wearer of the Moon Ring. There is one drawback; the Witchking can sense the warmth of the Moon Ring and so, at any stage of the game, he knows the precise whereabouts of its wearer.

The strength of the ice-fear also depends on Doomdark's confidence. As the Witchking takes citadel after citadel of the Free so does the ice-fear grow, but where he suffers defeat or doubt, the ice-fear dwindles. The Ice Crown has a cold intelligence of its own and as Morkin comes closer towards it, it will feel the approaching danger and bend a greater and greater part of its force towards its own protection. So, as Morkin approaches the Ice Crown, more and more of the ice-fear will be directed at him alone but it will not affect him. Instead, the burden of its terror will begin to lift from the armies and commanders of the Free.

Controlling a character

As stated in the introduction, the Lords of Midnight is not a standard adventure game and controlling the characters does not require you to guess at the right phrase of command. Instead, you have four basic options, each available at the press of a single key:

1) Look (Press the [e] key)

On screen will appear a landscape corresponding to the view that the character sees in the direction he is looking at the time. There are also a few lines of text, giving details of where he stands as well as an heraldic shield which identifies him. During the LOOK option, you can turn the character to look at another direction by pressing one of the following compass keys on the number pad:

[1]	= North	[2]	= North
[3]	= East	[4]	= South-East
[5]	= South	[6]	= South-West
[7]	= West	[8]	= North-West

2) Move (Press the [q] key)

The character will move forward in the same direction he was looking. When he reaches his next location, he will continue looking in that direction and the LOOK option will reappear with a new landscape.

3) Think (Press the [r] key)

When the character is told to THINK, the screen becomes largely text and you are given more details regarding the character, any army he controls and the place he is in, than could be included in the short text of the LOOK screen.

4) Choose (Press the [t] key)

The CHOOSE screen presents you with a list of special options not covered by the basic LOOK and MOVE options. It also lists the key you must press for each of these options.

What special options are open will depend upon the situation the character finds himself in but will include such choices as searching, hiding, attacking the enemy, repairing defences and so on.

The CHOOSE screen will also reflect the personality of the particular character. All the choices you are presented with are only those the character would be likely to choose by himself. So, the choices open to a cowardly character will seldom include brave deeds, the choices open to a greedy character will seldom include acts of generosity.

You can press the LOOK, MOVE, THINK and CHOOSE keys at any stage during any of the four basic options and the new screen will appear at once.

Selecting a character

At the beginning of the game, you have four characters under your control. These are LUXOR the Moonprince, MORKIN his son, CORLETH the Fey and RORTHON the Wise. You can select any of these by pressing the following keys:

[c]	= Luxor	[v]	= Morkin
[r]	= Corleth	[n]	= Rorthon

When selected, the display will switch immediately to the LOOK option for that character. To select other characters (which you must recruit to your cause during the course of the

game), you must press the [m] key for SELECT. When you do this, a list of the other characters you control will appear, together with a list of the keys that will select them. Press one of these selection keys and the display will switch immediately to the LOOK option for that character.

Once you have selected a character, your control will remain with that character until you select another. Selection can be done at any stage of the LOOK, MOVE, THINK and CHOOSE options.

How the game works

The game begins on the day of the Winter Solstice. Initially, you control Luxor the Moonprince, Morkin, Corleth the Fey and Rorthon the Wise. These characters all start the game at the Tower of the Moon in the Forest of Shadows. The game proceeds by day and by night.

During the day, you can move any or all of the characters you control and any armies that are with them. The distance a character can move in one day depends on the difficulty of the terrain and whether he is walking or riding as well as his state of health. You must learn by experience precisely how far you can travel under given circumstances. However, there is one important thing to remember: when you travel directly north, south, east or west you are moving just one league at a time; when you move north-east, north-west, south-east or south-west you are moving along the diagonal of a square one league by one league, a distance of approximately 1.4 leagues.

Therefore, this will take you longer and leave less hours of daylight for the rest of your journey.

When a character has exhausted his hours of daylight, night will fall for him, and unless there are exceptional circumstances (the THINK screen will tell you if there are), he will not be able to do any more until the following day. You can still, however, move other characters under your control.

Once you have moved all the characters you wish to, you must press the [u] key, this is the NIGHT key. This lets night fall everywhere and signals the start of activities for the forces of Doomdark. During the night, Doomdark will move his characters and armies across Midnight and there will be a pause as he 'thinks'. Soon, however, a new day will dawn and you can command your characters afresh.

Do not forget to press the NIGHT key (the [u] key) when you have finished your day's movement and action. If you do not press the night key nothing further will happen at all!

Engaging in battle

Minor skirmishes involving individual characters and small warbands are quick affairs and can take place at any stage throughout the day. Battles between armies, however, that will not be decided until the day is over.

Because a battle between armies is such a major event, you will not be able to move an army to the same location as an enemy army by using the simple MOVE option (the [q] key). Such a move is always one of the special actions you can opt for during the CHOOSE option (the [t] key). Some of the commanders you control may be so afraid that the choice to move them into battle does not even appear as one of the possibilities.

During the course of the day, you can move as many armies into battle as you wish. If you move more than one army into the same battle, the program will keep track of their times of arrival (which may influence the outcome of the contest). However, once an army or a character has been moved into a battle, it will not be able to move again until the following day.

At dawn on the following day, the outcome will be known to your commanders. If the enemy has lost, his armies will have been destroyed in the night or have fled, leaving your armies and characters free to move. If the enemy has not lost, you have the choice of retreating with what is left of your armies or continuing the struggle for another day, possibly throwing in more forces. If, however, the enemy has won a decisive victory, when dawn breaks you will find your armies destroyed and your surviving commanders scattered; the enemy forces may have advanced far beyond the battlefield.

Many things will influence the outcome of a battle: the number of troops, the type of terrain, the quality of the commanders and, of course, the strength of the ice-fear. But, as any warrior must, you must learn by experience.

The map of Midnight

The map of Midnight (see back) reproduced in this booklet depicts the major features of the geography of Midnight, but like any map it does not show every single detail. You will find surprises wherever you roam. It will serve well, however, as a guide to your journeys through Midnight and be a good helper when you become lost. But do not forget that the landscape has its own secrets!

The free and the foul

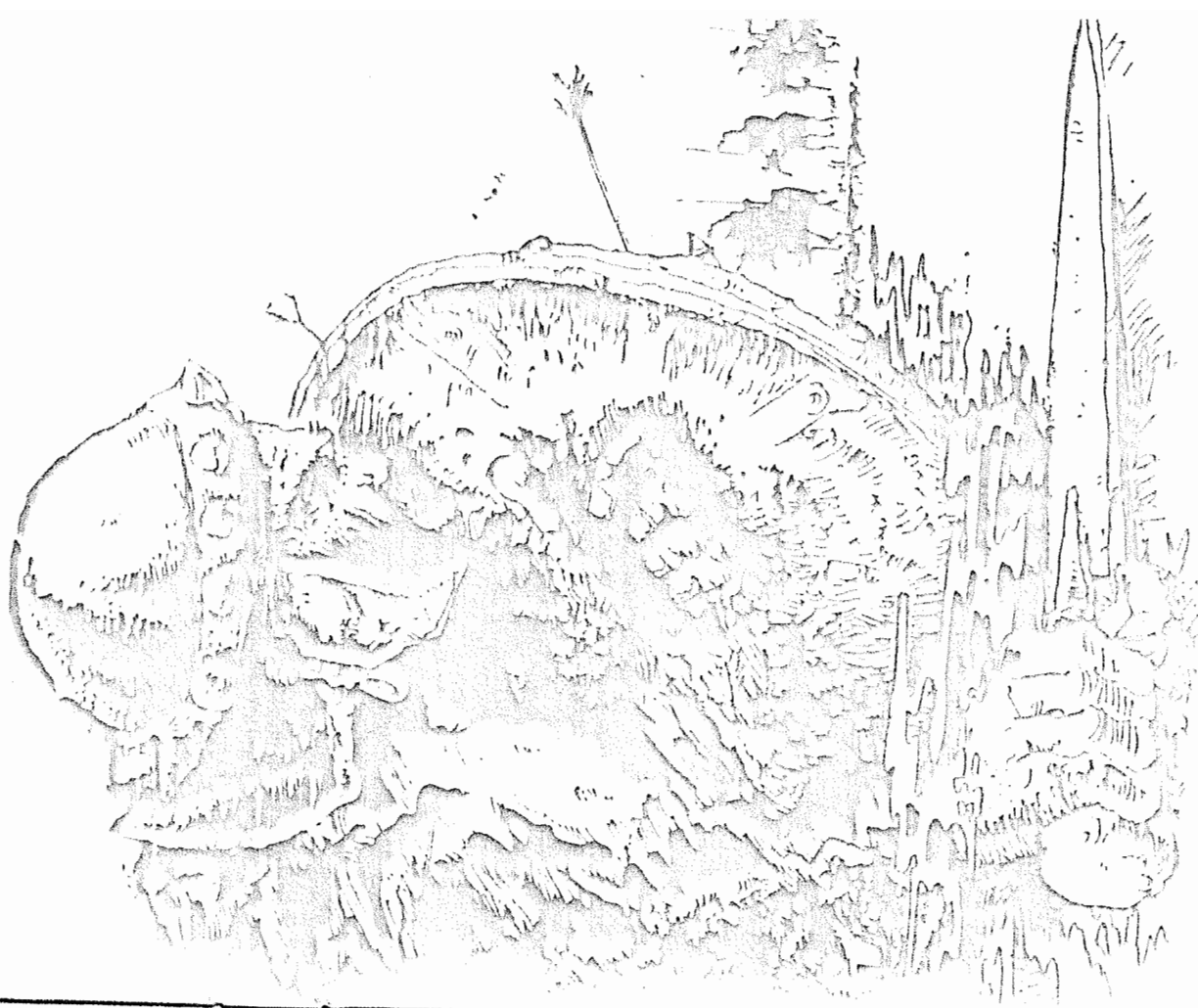
On the day of the Solstice, at the start of the game, Doomdark's forces hold the north whilst the Free hold the South. Few of Doomdark's armies will be found south of the Mountains of Ithril and the Plains of Valethor. Of the major citadels, Doomdark holds Ushgarak, Grarg, Vorgath and Kor. The only armies of the Free to be found north of the Mountains of Ithril and the Plains of Valethor are in Ithron and the Plains of Ithril. Of the major citadels, the Free still hold Ithron, Kumar, Marakith, Shimeril, Gard and Xajorkith. In the east, the barbarian tribes of the Targ remain independent of both Doomdark and the Moonprince. In the west, save for the Citadel of Gard, the lands lie mostly empty and under no one's sway.

The Fey are in loose alliance with the Free. They do not seek war but neither do they relish the thought of Doomdark overrunning Midnight. Their part in the War of the Solstice will be mostly passive. Their homes are the forests of Midnight and Doomdark's armies will not willingly be allowed passage through these. Corleth the Fey, however, should be able to rally enough of his people to his banner to form one army.

The Wise have isolated themselves from the world and live like hermits in their tall towers. Doomdark will not bother them so long as they remain withdrawn from the affairs of Men and most certainly, they will not aid him. In the right circumstances, it may be possible to seek their help and be granted it. Rorthron the Wise could prove a useful ally in this.

The Utarg of Utarg may be persuaded to bring the Targ into the war against Doomdark, especially if the armies of the Witchking are tempted or forced to trespass on his lands. If the ice-fear grows too strong, however, he may lend his loyalty to Doomdark.

Of the Free themselves, there are many Lords. Luxor should first set himself the task of seeking their loyalty, thus gaining control of many armies. Most powerful are the Lord Marshals of the great Citadels but the Moonprince will find other Lords who will also bow to his command. He should not, however, waste too much time seeking out allies; there are others who will make fine ambassadors.



Looking around

During your travels through Midnight, you will see many different scenes. This is a traveller's guide to some of the things you will see. All of these features of Midnight's geography may offer cover to an army.

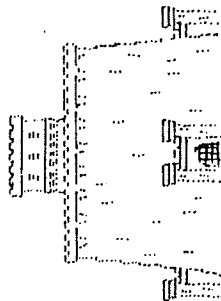
—MOUNTAIN—



Moving across a mountain will take many hours of travel and leave you exhausted at the end of your journey.



—CITADEL—



A strongly fortified city which may harbour enemy forces or offer shelter to a friendly army. Storming a citadel will be a hard task.



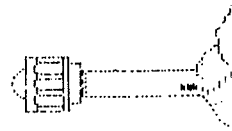
—FOREST—



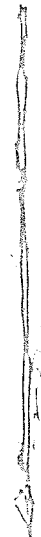
Movement through a forest will not be swift. The minions of Doomdark, however, will find it doubly difficult for forests are the homes of the magical Fey who hold no love for the foul creatures of the Witchking.



—TOWER—



The refuges of the Wise, the Towers of Midnight are almost impregnable from attack but help may be sought at one of these. It may not always be granted.

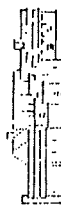


—HENGE—



Built in the dawn of the world, these ancient temples have strange powers, not always benign.

—VILLAGE—



A village can offer warmth and shelter to the lonely traveller if its people prove friendly.

—DOWNS—



Gently rolling hills, the downs slow a traveller only slightly but they may hide unseen dangers.

—KEEP—



The fortress of a minor Lord, a keep will offer protection against occasional raids but will not withstand a determined assault for long.

—SNOWHALL—



Built by the wandering peoples of Midnight during the long winter, snowhalls are quite large structures which can offer shelter to many hundreds if need be.

—LAKE—



The remaining lakes of Midnight are fed by warm springs. They have powers to revive and heal those who oppose Doomdark and the forces of cold.

—FROZEN WASTE—



Surrounding the land of Midnight are the Frozen Wastes. They cannot be entered by any, Free, Foul or Fey.

—RUIN—



Abandoned fortresses of former wars, ruins may harbour dark and dangerous things but may, in times of need, offer some protection against attack.

LITH



These ancient standing stones often have magical powers.

CAVERN



A cavern can provide shelter and a hiding place but it may already have been done so for fouler creatures!

As well as these features, you will also see the flat expanses of the Plains of Midnight. It is only on the plains that you will actually see the banners and ranks of the armies that march across the land.

ARMY



A friendly army offers no hindrance to the traveller, but an attempt to go through the midst of an enemy army offers the gravest of peril, by day or by night. Armies in mountains, forests or any of the other places to be found will hide themselves well and not be seen.

As you look around during your travels, large figures may appear in the foreground of each panorama you see. These are the warriors, characters or creatures that lie immediately ahead of you on the borders of the next domain. You do not always, however, see *all* that lies ahead. The wise travellers must be both bold and wary.

Index			
Introduction	3	Victory for Doomdark	21
Midnight Chronicles		The Ice Fear and the Moon Ring	21
Chapter 1: Luxor and Morkin	4	The Keyboard	
Chapter 2: The Skulkrin	6	Controlling a character	22
Chapter 3: Corleth the Fey	9	Selecting a character	22
Chapter 4: The Tower of the Moon	12	How the game works	23
Chapter 5: The Solstice	18	The Warring Factions	
Guide to Play		Engaging in battle	23
Loading instructions	20	The Map of Midnight	24
The keyboard commands	20	The Free and the Foul	24
Saving a game in progress	20	The Landscape	
The role you play	21	Looking around	26
A choice of games	21	The Map	32

Welcome to the World's first-ever Epic game. The Lords of Midnight. It more closely resembles a fantasy film than a computer game but the main difference is that you are in control of the main characters and whether you lead them to victory or defeat, the story is written around your exploits. The game sets the scene, controls the forces of evil and independent characters which move in and out of the plot and draws the landscape of Midnight and its people in a way never before seen in any computer game.

Author Mike Singleton has produced a game which can be played as a quest, a mighty war game, or merely as a walk through the spectacular scenery of Midnight.

To see this scenery for yourself, load up the game and while it is loading, read the introduction to the game. Try moving through the scenery, using the compass keys situated on the number pad to look around and press the **[q]** key to go forward in the direction you are facing.

Your four own characters, Luxor, Morkin, Corleth and Rorthron can be controlled using these keys:

[c] = Luxor **[b]** = Morkin **[v]** = Corleth **[n]** = Rorthron

Try and discover where your characters are on the map.

By now you will hopefully realise that the Lords of Midnight is something special and will be tempted to read the Chronicles of Midnight to ensure you make the most of the experience which awaits you.

A full guide to play beings on page 20.

A full guide to play beings on page 20.

You will guide individual characters across the land of Midnight on vital quests but you will also command armies that must endeavour to hold back the foul hordes of Doomdark, the Witchking. Nor will your task be easy for your computer is programmed to play the role of the Witchking and provide a guiding intelligence for the forces of evil ranged against you. Yours will be no inevitable victory.

Above all, at every stage of the game, you will only see the land of Midnight through the eyes of the characters and commanders you control. You will see no map plotting with unerring accuracy your own and the enemy's dispositions. Instead, as you switch your attention to each of the characters you control, you will see only what they would see from the spot where they stand: a panoramic view drawn in full perspective. Looking into the distance, you will see the mountains and forests and hills of the lands of Midnight; you will see armies camped on the plains, great citadels rising in the distance, the forlorn ruins of long-forgotten fortresses. And if you wish to see what lies beyond that mountain range, beyond that dark forest, you must move forward and look for yourself!

We have called this unique feature "landscaping", for it gives you the power to journey through the landscape of Midnight in the very same way as any traveller or captain of war; as you move forward and your path twists and turns, the landscape changes just as it would if you were really walking through Midnight. To achieve this effect, the Lords of Midnight program can create no less than 32,000 different panoramic views!

On the following pages, you will find the prelude to this epic game, the first passage of the chapter you must write in the long Book of Midnight. The story sets the scene for the events that will unfold in the game. It contains no vital clues to the defeat of Doomdark but serves to remind you of the desperate nature of your task and of the price of failure. We recommend you read it before embarking on your quest for victory. Further on, you will find our "Guide to Play"; this *is* vital reading.

Good luck go with you on your quest and fare thee well!

IDENTIFIKATIONSKARTEN

Die Identifikationskarten in Ihrem Handbuch sind als Hilfestellung beim Erkennen und der Identifikation der Fahrzeuge gedacht, die in den einzelnen Missionen zum Einsatz gelangen. Es wird dringend abgeraten, freudlich gesimte Schiffe unter Beschuß zu nehmen — der Flottenadmiral würde Ihnen das sehr übel nehmen. Aus diesem Grund ist es wichtig, die Schiffe auf einen Blick richtig identifizieren zu können und nicht den Konvoi zu zerstören, den Sie eigentlich beschützen sollten. Bevor Sie einen Einsatz beginnen, lesen Sie bitte sorgfältig die erläuternde Beschreibung im Handbuch und suchen Sie sich die Karten heraus. Halten Sie sie in Reichweite, damit Sie immer gleich darauf zurückgreifen können, wenn Sie ein Schiff identifizieren müssen.

ZUSAMMENFASSUNG DER ÜBER DIE TASTATUR AUFRUFbaren FUNKTIONEN (Hinweis: Manche der Funktionen sind teilweise auch über Joystick ansprechbar. Diese wurden mit einem Sternchen * markiert. Ein kurzer Kommentar zur Bedienung mit dem Joystick folgt im Anschluß an die Tabelle.)

TASTE:		WIRKUNG:	
Brücke		Landkarte	
P	Pause/Wiederaufnahme des Spiels	identisch	
Shift-Q	Spiel abbrechen	identisch	
V	Umschalten zwischen der Landkarte und der Brücke	identisch	
;	Jeder Tastendruck verdoppelt den zeitlichen Ablauf, bis zu 128 x Echtzeit	identisch	
=	Jeder Tastendruck halbiert den zeitlichen Ablauf bis auf Echtzeit (1x)	identisch	
N	Umstellen auf Echtzeit (1x)	identisch	

0-5*		Einstellen der Geschwindigkeit des Tragflügelboots	Geschwindigkeit des Tragflügelboots bzw. des Hilfsboots
Shift-R	Jeder Tastendruck verdoppelt die Radarreichweite von 2,5 auf 40 Meilen		nicht verfügbar
R	Jeder Tastendruck halbiert die Radarreichweite — bis hinunter auf 2,5 Meilen		nicht verfügbar
T	Zur Auswahl von Zielen im Fernrohr		nicht verfügbar
D	nicht verfügbar		Schaltet um zwischen Radarkreisen und Boot-Icons
LEERTASTE		Hin- und Herschalten zwischen dem Manöver- und dem Waffen-Anvisierungsmodus	nicht verfügbar
F7	Auswahl der Kanone		Auswahl des Tragflügelboots
F4	Auswahl der Rakete		Auswahl des Konvoi**
F1	Auswahl der Harpoon & Exocet Raketen		Auswahl von Helikopter 1**
F0	Auswahl der Gabriel Raketen**		Auswahl von Helikopter 2**

PHIMPEGASUS™ AMSTRAD CPC464, 664 & 6128

EINFÜHRUNG

PHIM Pegasus ist eine Simulation, die sowohl strategisches wie taktisches Können erfordert. Ziel des Spiels ist es, jeden Einsatz und die damit verbundene Aufgabe in möglichst kurzer Zeit zu erledigen. Für genauere Ausführungen verweisen wir auf das Handbuch.

Die Steuerung des Tragflügelboots, das Anvisieren und das Ableuern von Waffen sowie das Manövrieren von etwaigen zusätzlichen Boten erfolgt ganz auf Wunsch des Spielers entweder über die Tastatur oder über einen Joystick. Zum Einlegen einer Spielpause und zur Wiederaufnahme des Spiels, zum Verändern des Zeitablaufs und zum Hin- und Herschalten zwischen der Brücke und der Ansicht der Landkarte sowie zur Auswahl der Waffen und irgendwelcher Hilfsfahrzeuge sind bestimmte Tasten der Computertastatur vorgesehen (s. Tabelle).

In jedem Zeitpunkt während des Spielverlaufs sind zwei "Modi" verfügbar: die Brücke und die Landkarte. Die Tabelle gibt einen umfassenden Überblick über die Wirkung der Tasten in den beiden Modi.

SPIELVORBEREITUNG

Trennen Sie alle etwaigen Peripheriegeräte von Ihrem Computersystem, mit Ausnahme des Joysticks oder, wenn vorhanden, des FD2 Disketten-Interface. Schalten Sie den Computer und den Monitor ein und befolgen Sie dann die zutreffende (Kassette oder Diskette) der beiden nachstehenden Anleitungen.

KASSETTE:

Wenn Ihr System mit einer integrierten Diskettenstation ausgestattet ist, müssen Sie zunächst auf Kassettenbetrieb umschalten. Zu diesem Zweck **TAPE** eingeben. Dann die Kassette mit der gewünschten Seite nach oben einlegen und ganz zurückspulen. Die CTRL Taste gedrückt halten und gleichzeitig die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste des Rekorders betätigen.

DISKETTE:

Nach dem Einschalten die Diskette mit der Beschriftung nach oben in die Diskettenstation einlegen. **RUN "EA"** eingeben. Nach wenigen Sekunden startet das Programm.

Enter*	Ableuern der momentan gewählten Waffe	nicht verfügbar
Komma, Punkt* Auf-/Abpfeile	Visieren nach links, rechts, nach oben, unten (Im Waffen-Anvisieren-Modus)	Bewegt den Ziel-Cursor
Komma*	Lenkt das Tragflügelboot nach links	nicht verfügbar
Punkt*	Lenkt das Tragflügelboot nach rechts	nicht verfügbar
Aufwärtspeil	Beschleunigt das Tragflügelboot	nicht verfügbar
Abwärtspeil	Bremst das Tragflügelboot	nicht verfügbar
		** wenn verfügbar • Joystick

BEDIENUNG MIT JOYSTICK

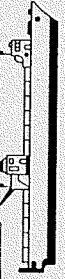
Der Joystick kann zur Steuerung des Tragflügelboots oder zum Visieren und Feuern der Waffen verwendet werden. Von der Brücke aus — im Manöver-Modus — kann das Boot durch entsprechendes nach links und nach rechts Bewegen des Joystick-Hebels manövriert werden und die Geschwindigkeit durch nach vorn schieben bzw. nach rückwärts ziehen. Im Modus "Waffen-Anvisieren" dient der Joystick zum Umherfahren des Zielcursors im Fernglas. Zum Ableuern der Waffen ist in jedem Fall der Feuerknopf zu verwenden. Zum Hin- und Herschalten zwischen dem Manöver- und dem Waffen-Anvisieren-Modus dient die LEERTASTE. Innerhalb der Landkarte kann man mit dem Joystick den Zielcursor steuern und mit dem Feuerknopf die Fahrt aufnehmen.



Class: SOVIET CARGO SHIP
Type: Special Service/Weather Pact Cargo Carrier

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 8 and up
Max speed (nodes): 15
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: Used to transport a variety of goods.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: Small Algal Variant
Type: Special Fast Cargo Container Ship

Manufactured by: U.S.A.
Used by: 250
Length (ft): 250
Beam (ft): 20
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: Special also designed for rapid movement of small, important cargo.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: OSA LOSAT
Type: Fast Attack Craft - Missile

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: The SS-400 version of the ship remains in use but longer than the SS-400 of OSA 1 and has almost double the range.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: NANUCHKA II
Type: Missile Corvette

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: A 1500-ton ship of the class was built by US.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: KOMAR
Type: Fast Attack Craft - Missile

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: The ship class of the ship has been replaced and replaced by the OSA.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: ASSAD
Type: Missile Corvettes

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: A 1500-ton ship of the class was built by US.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: ZHUK
Type: Fast Attack Craft - Patrol

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: An older patrol craft, used mostly in coastal waters.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: Vesper-Thomycron 121 ft
Type: Fast Attack Craft - Gun/Missile

Manufactured by: U.K.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: This is a widely armed ship. Some have the gun and some have the missile. Others have only the gun.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: LARGE PATROL CRAFT
Type: Standard Patrol Vessel

Manufactured by: U.S.S.R.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: This is a widely armed ship. Some have the gun and some have the missile. Others have only the gun.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: Sikorsky Seahawk
Type: LAMPS II Helicopter

Manufactured by: U.S.A.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: This is a widely armed ship. Some have the gun and some have the missile. Others have only the gun.

© and © 1987 Lustrum Ltd



Class: Kaman Seahawk
Type: LAMPS I Helicopter

Manufactured by: U.S.A.
Used by: 200 and up
Length (ft): 200 and up
Beam (ft): 30 and up
Crating speed (nodes): 20
Max speed (nodes): 20
Armament: 15
Arm-Ship: 15
Arm-Ship: 15
Other: 15
Notes: This is a widely armed ship. Some have the gun and some have the missile. Others have only the gun.

© and © 1987 Lustrum Ltd

1.0 Zu den Möglichkeiten des Programms

COLOUR - STAR ist eine Befehlserweiterung für den Schneider CPC 464 Rechner. Das Programm ist komplett in Maschinensprache geschrieben worden, und stellt dem Benutzer neue BASIC - Befehle zur Verfügung. Ein Schwerpunkt dieser Befehlserweiterung liegt in der Erweiterung der Farb-Möglichkeiten. Diese Erweiterung ermöglicht die Benutzung von bis zu 12 Farben im Mode 2, also bei 80 - Zeichen pro Zeile, 16 (sechzehn !) Farben im Mode 1, also bei 40 Zeichen pro Zeile. Auch 27 Farben im Mode 0 sind möglich. Dabei ist jedoch auf einige Einschränkungen zu achten, die von der Hardware bedingt sind und in den nächsten Kapiteln ausführlich erläutert werden.

Jeder Schneider - Anwender kennt das Dilemma : Entweder eine hohe Bildschirmauflösung mit wenigen Farben oder eine geringere Auflösung mit mehreren Farben. Aber auch die 4 Farben des Mode 1 stellen keinen ausreichenden Kompromiß dar. COLOUR - STAR schafft hier Abhilfe. Mit den Farbbefehlen ergeben sich völlig neue Möglichkeiten.

Die Idee, verschiedene Schriftgrößen für den Anwender zurechtzulegen, ist eigentlich neu und wirklich gut. Schade ist aber, daß der Anwender sich auf eine Schriftgröße festlegen muß. Es ist zum Beispiel nicht möglich, Überschriften und Hervorhebungen durch eine andere Schriftbreite kenntlich zu machen. COLOUR STAR schafft auch hier Abhilfe. Es stellt Befehle zur Verfügung, mit denen man die verschiedenen Schriftgrößen gleichzeitig auf dem Bildschirm verwenden kann.

COLOUR - STAR stellt ferner Befehle bereit, mit denen die hochauflösende Grafik unterstützt wird. Es gibt Befehle zum Zeichnen von Rechtecken, Quadraten, Kreisen, Befehle zum Zeichnen ausgefüllter Rechtecke und...

Ferner gibt es Befehle, die die Cassettendarbeit etwas erleichtern. Der Schneider - Rechner stellt hardwaremäßig 2 Cassettenschreibgeschwindigkeiten zur Verfügung. Und zwar 1000 und 2000 Baud. COLOUR - STAR ermöglicht auch das Abspeichern mit 3000 und 4000 Baud, was den Zeitaufwand beim Arbeiten mit dem Datacorder bis auf ein Viertel der Zeit verkürzt.

COLOUR - STAR unterstützt also folgende Bereiche:

- Befehle zur Erweiterung der Farbmöglichkeiten
- Befehle zur Verwendung verschiedener MODES und Schriftgrößen
- Befehle für die hochauflösende Grafik
- Befehle für den Cassetten-Betrieb

Alle Befehle stehen als sogenannte RSX-BEFEHLE zur Verfügung. Dem eigentlichen Befehlswort auf ein senkrechter Balken (SHIFT und KLAMMERPAFFE) vorangestellt werden. Nach dem Befehlswort folgt ein Komma, wenn Parameter gefordert wird.

COLOUR STAR ist ein aufwendiges Maschinenprogramm, daß den SCHNEIDER CPC 464 an einigen Stellen 'ausrückt'. Es ist trotz ausgiebiger Tests nicht möglich, Fehler gänzlich auszuschließen.

2.0 Der Bildschirmaufbau : Zonen, Balken, Modes, Paletten ..

Wie Sie wissen, sind die Farbmöglichkeiten des Schneider - CPC bei hoher Auflösung (im Mode 2) recht begrenzt. Um diese Farbmöglichkeiten zu erweitern, werden die internen Unterbrechungen ausgenutzt. Bitte lesen Sie die folgenden Abschnitte genau durch.

Gehen wir einmal von einem Beispiel aus : Es ist der Mode 2 eingeschaltet. Sie haben also 80 Zeichen pro Zeile bei einer Punktmatrix eines Buchstabens von 8x8 Punkten. Es ergibt sich eine Bildschirmauflösung von 640 * 200 Punkten. Alle Punkte (Pixel genannt), also insgesamt 128000 Stück, werden in einem Bildschirmspeicher von 16 Kilobyte (16Kb=128000 Bit). Damit ist es aber noch nicht getan. Diese 16 Kilobyte (128000 Pixel) müssen irgendwie auf den Bildschirm gebracht werden. Ferner müssen diese 16 Kilobytes ständig aktualisiert werden, zum Beispiel, wenn der Bildschirm sich durch eine PRINT - Anweisung verändert. 300 mal in der Sekunde verläßt der SCHNEIDER CPC das Hauptprogramm, um andere Aufgaben, wie zum Beispiel das Aktualisieren des Bildschirms, zu erledigen. Eine Bildschirmaktualisierung einschließlich der Abrage der gesetzten Farben dauert genau eine 50stel Sekunde. Es können also in dieser Zeit sechs mal neue Farbdarstellungen gemacht werden. Durch diese eben beschriebenen Unterbrechungen wird der Bildschirm in sechs waagerechte Streifen (Balken) eingeteilt. Vier dieser Balken liegen im Schriftbereich des Bildschirms. Die anderen liegen im Bildschirrahmen. (siehe Bild).

Diese vier Balken sollen im folgenden als Zonen (1-4) bezeichnet werden. Da es bei einem Bildschirmspeicher von 16 Kilobytes nicht möglich ist, noch mehr Farben festzuhalten, müssen diese Zonen dazu ausgenutzt werden, um die Farberweiterung zu realisieren. Genau dies ist auch der Punkt, an dem sich die ersten Probleme ergeben, denn es ist nur möglich, für jede Zone eine gesonderte Farbpalette zu definieren. Diese Farbtabellen werden im folgenden als Farbpaletten bezeichnet. Eine Farbpalette besteht aus 15 Inhalten (also von 0-14), die Sie sicher schon einmal kennengelernt haben, als Sie die INK und PEN - Kommandos angewendet haben. Der SCHNEIDER CPC fragt diese Farbpaletten ebenfalls sechs mal ab und aktualisiert nach diesen Tabellen dann den Bildschirm mit den entsprechenden Farben. Dabei können jedoch leichte Unsauberheiten auftreten, die nicht ganz zu vermeiden sind. Prinzip dieser Farberweiterung ist also, verschiedenen Zonen verschiedene Farbtabellen zuzuweisen. Ferner kann für jede Zone ein eigener MODE definiert werden. Auch hierbei ist darauf zu achten, daß die gewählte Schriftgröße zum entsprechenden Mode paßt.

Sonderrollen spielen die Farbbalken 1 und 6. Diese gehören nicht zu den vier veränderbaren Zonen. Sie müssen gesondert behandelt werden. Ferner werden die Ränder rechts und links neben den Zonen anders behandelt. Sie können ebenfalls einzeln bestimmt werden. Schauen Sie sich doch dazu das Schema vom Bildschirmaufbau an.

Noch einmal in Kurzform: Der Bildschirm besteht aus 6 Farbbalken, von denen die inneren vier als Zonen bezeichnet werden. Die beiden Farbbalken 1 und 6 (das heißt der oberste und der unterste) werden von COLOUR STAR nicht behandelt. Dies müssen Sie nachher mit dem normalen BORDER Befehl machen. Die vier Zonen in der Mitte, also in der Schreibfläche können durch neue Befehle in ihren Farben verändert werden. Ferner kann der zu diesen Zonen dazugehörige Rand verändert werden. Hierzu steht ebenfalls ein Befehl zur Verfügung. Prinzip der Farbveränderungen ist es, jeder Zone eine eigene Farbdarstellung zu geben. Es ist nicht möglich, die Farbbalken in ihrer Lage zu verändern (siehe Schema).

Wenn Sie diese beiden Absätze nicht verstanden haben sollten, dann sollten Sie diese noch einmal lesen, denn das Verständnis ist nötig, um die Befehle sinnvoll anwenden zu können.

 Die Befehle im einzelnen

Befehle zur Erweiterung der Farbmöglichkeiten

ALLEN BEFEHLEN MUSS EIN SENKRECHTER STRICH (SHIFT + KLAMMERAFPE) VORANGESETZT WERDEN. !! WENN PARAMETER ÜBERGEBEN WERDEN SOLLTEN, DANN FOLGT NACH DEM BEFEHLSWORT UNBEDINGT EIN KOMMA. ALLE WEITEREN PARAMETER WERDEN EBENFALLS DURCH KOMMATA ABGETRENT !!

Befehl : CLC
 Parameter : keine
 Bedeutung : Clear Colours

Mit diesem Befehl werden alle durch andere Befehle dieser Erweiterung gesetzten Farbdefinitionen in allen Balken (=> ZONEN) auf die von BASIC vordefinierte Einstellung zurückgesetzt. Dieser Befehl kann als NOTBREMSSE benutzt werden, wenn z.B. die Schrift aufgrund gleicher Farbe von Schrift -und Hintergrund nicht mehr zu lesen ist oder es sich nicht lohnt, jeden Farbbalken einzeln zurückzusetzen.

Befehl : CLC, zone
 Parameter : zone (1-4)
 Bedeutung : Clear Colours in einem bestimmten Farbbalken

Dieser Befehl setzt die Farbdefinition in einem bestimmten Farbbalken (einer Zone (1-4)) auf die von Basic vordefinierte Farbeinstellung zurück. Im Normalfall werden es die Farben BLAU (Hintergrund) und GELB (SCHRIFT) sein, es sei denn, Sie haben vorher die Farben mit BORDER und PAPER verändert.

Befehl : CLM
 Parameter : keine
 Bedeutung : Clear Mode

Es ist möglich, für jeden Farbbalken einen bestimmten MODE zu setzen. (siehe HMODE). Mit diesem Befehl werden alle Modes aller Farbbalken auf den von BASIC vordefinierten MODE zurückgesetzt. Es ist leider nicht möglich, einen Balken einzeln auf den von BASIC vordefinierten Wert zurückzusetzen.

Befehl : ZONE, zone, farpalette -
 Parameter : zone (0-4), farpalette (0-7)
 Bedeutung : weist einer Bildschirrazone eine best. Farpalette zu

Jeder der zuvor beschriebenen Zonen kann eine Farpalette zugewiesen werden. Diese Farpalette enthält die Information über die in der entsprechenden Zone zu benutzenden Farben. Diese Palette wird mit dem neuen INK - Befehl verändert, es gibt 7 Farpaletten (0-6). Sollte dieser Parameter den Wert 7 annehmen, wird die Farpalette des darüberliegenden Farbbalkens (Zone) genommen. Im allgemeinen gibt es ja nur vier Zonen (1-4). Diese vier Zonen liegen im Schriftbereich. Die Zone 0 ist der untere Border (Rand) des Bildschirms. Er läßt sich behandeln, wie alle anderen Zonen. Das kann dazu ausgenutzt werden, um im oberen und unteren Rand zwei verschiedene Farben zu haben. Der obere Rand läßt sich durch den normalen Basic - Befehl BORDER verändern.

 Die Befehle im einzelnen

Befehle für die hochauflösende Grafik

Befehl : REC, xp,yp,xr,yr
 Parameter : xp= X-Wert der linken oberen Ecke (1-640)
 yp= Y-Wert der linken oberen Ecke (1-400)
 xr= Ausdehnung des Rechtecks in X-Richtung (1-640)
 yr= Ausdehnung des Rechtecks in Y-Richtung (1-400)
 Bedeutung : Zeichnen eines Rechtecks

Wenn Sie sich die Parameter dieses Befehls angesehen haben, dann dürfte eigentlich alles klar sein. Die ersten beiden Parameter definieren die linke obere Ecke des Rechtecks. Die beiden anderen Parameter beschreiben die Größe des Rechtecks in x - und y - Ausdehnung.

Befehl : BOX, xp,yp,xr,yr
 Parameter : xp= X-Wert der linken oberen Ecke (1-640)
 yp= Y-Wert der linken oberen Ecke (1-400)
 xr= Ausdehnung des Rechtecks in x-Richtung (1-640)
 yr= Ausdehnung des Rechtecks in y-Richtung (1-400)
 Bedeutung : Zeichnen eines ausgefüllten Rechtecks

Die Parameter und Benutzung dieses Befehls sind identisch mit dem des REC - Befehls. Jedoch wird hier das Rechteck ausgefüllt.

Befehl : CIRCLE, xm,ym,rad
 Parameter : xm= X-Wert des Mittelpunktes (1-640)
 ym= Y-Wert des Mittelpunktes (1-400)
 rad= Radius
 Bedeutung : Zeichnen eines Kreises

Dieser Befehl verlangt drei Parameter. Die ersten beiden beschreiben den Kreismittelpunkt, der dritte den Radius des Kreises.

Befehl : SCROLL,richt
 Parameter : richt (0-2)
 Bedeutung : SCROLLEN des Bildschirms

Mit diesem Befehl haben Sie die Möglichkeit, den Bildschirm um eine Zeile herauf oder herunter zu schieben. Ist der Parameter = 0, dann scrollt der Bildschirm eine Zeile herauf, ist er 1, dann scrollt der Bildschirm nach unten.

Befehl : LINE, x1,y1,x2,y2
 Bedeutung : Linienzeichnen

Dies ist ein äußerst einfacher Befehl. Mit den ersten beiden Parametern bestimmen Sie den ersten Punkt, mit den anderen den zweiten Punkt. Eine Linie verbindet die Punkte dann.

 Die Befehle im einzelnen

Befehl : BORDER , farbpalette, farbe (,farbe)
 Parameter : farbpalette (0-6) , farbe (0-26) , farbe (0-26)
 Bedeutung : Verändern der Randfarben des Bildschirms in den versch.
 Zonen .

Aufgrund der internen Unterbrechungen wird der Bildschirm in 6 verschiedene Farbbalken eingeteilt. Diese Farbbalken umfassen jeweils den Schriftbereich (Paper) und den Rahmen (Border). Um den Schriftbereich mit Farben zu versorgen, wenden Sie den ZONE - Befehl an. Für den Rahmen der bestimmten Zone benutzen Sie diesen neuen BORDER - Befehl. Der Befehl bezieht sich auf eine Farbpalette. In der Zone, in der die angabene Farbpalette benutzt wird, werden die neuen Farben verwendet, die oben angegeben werden. Die zweite Farbe ist nur zu setzen, wenn der Bildschirmrahmen in dieser Zone, die durch die Farbpalette bestimmt ist, blinken soll. Um den obersten Bildschirmrand in seiner Farbe zu verändern, benutzen Sie bitte den normalen Border - Befehl, wie er Ihnen aus BASIC bekannt ist.

 Ein Beispiel zur Benutzung der Farbbefehle

Nehmen wir an, Sie befinden sich im Mode 2. Ihr Ziel ist es, die oberste Zone des Bildschirms in den Farben schwarz und rot blinken zu lassen. Die Schriftfarbe in diesem Balken soll gelb sein.
 Dazu muß zuerst einmal eine Farbpalette mit den entsprechenden Farben zurechtgelegt werden. Dies geschieht mit dem ink - Befehl. Wir nehmen z.B. die Palette Nr.1.

- 1) INK,1,0,6,0 (<=> INK, palette, stift, farbe, farbe
 der Stift 0 schreibt im allgemeinen die Hintergrund -
 farbe. Alle weiteren Stifte sind im allgemeinen Schrift-
 Farben.
- 2) INK,1,1,24
 Stift 1 ist hier der ganz normale Schreibstift. 24 ist der
 Farbcode für Hellgelb
- 3) ZONE,4,1 (<=> ZONE, zone, palette

Unser Ziel ist erreicht.

Zweites Beispiel: Wir befinden uns im 80 - Zeichen - Modus und wollen verschiedene Schriftgrößen verwenden.
 Hierzu dient uns der SMODE - Befehl. Mit ihm ist es uns möglich, die

Schriftgröße zu wechseln. Wir müssen darauf achten, die Schriftgröße wieder in den Hardware - mögigen Mode zurückzustellen. Der Locate - Befehl orientiert sich jederzeit an dem hardware -mäßig eingestellten Modus.
 Hier als Beispiel am Mode 2:

- 5 MODE 2
- 10 Print "dies ist der Mode 2 mit 80 - Zeichen"
- 20 SMODE,1: umstellen in Mode 1 - Schrift
- 30 Print "dies ist die Mode - 1 - Schrift"
- 40 SMODE,2: zurückstellen
- 50 SMODE,4: umstellen in Mode 0 - Schrift
- 60 Print "dies ist die Mode - 0 - Schrift"

 Die Befehle im einzelnen

Befehl : INK, farbpalette, stift, farbe, (farbe)
 Parameter : farbpalette (0-6)
 stift (0-14)
 farbe (0-26) (Sonderwert 32: übernehmen der Farbe aus
 (farbe) (0-26) (dazueberliegenden Balken)
 Bedeutung : setzen der Farben in bestimmter Palette

Dieser Befehl sieht viel komplizierter aus, als er ist. Es ist im Grunde genommen genau der gleiche INK-Befehl, wie im Standard-Basic. Jedoch benötigt er noch die Angabe der Farbpalette, die definiert werden soll. Dann wird der Farbstift (0-14) und die Farbe angegeben, auf die der Stift (in der Farbpalette) gesetzt werden soll. Wenn eine zweite Farbe angegeben wird, dann wechseln die beiden Farben ständig (blinking). Sie sehen, dieser neue INK - Befehl ist bis auf den einen neuen Parameter identisch mit dem des Standard-Basic. Um also eine Zone blinken zu lassen, muß in einer Palette der Stift 0, der ja für den Hintergrund zuständig ist mit zwei verschiedenen Farben besetzt werden. Dann muß mit ZONE diese Farbpalette der gewählten Zone zugewiesen werden.

Befehl : HMODE , zone, mode
 Parameter : zone (1-4)
 mode (0-2)
 Bedeutung : Hardware-bestimmter Mode, setzen eines bestimmten MODE
 (0-2) in bestimmten Farbbalken

Auch dies ist eine der Rosinen im COLOUR-STAR-Kuchen. Es ist möglich, für jeden Farbbalken einen eigenen MODE (0-2) zu setzen. Auf diese Art und Weise können Sie beispielsweise 27 Farben in zwei oder drei Zonen und 80 Zeichen in einer Zeile in einem anderen Farbbalken gleichzeitig benutzen. Es empfiehlt sich, die Farbbalken dann mit Windows zu umschließen. Andernfalls könnten unerwünschte Nebenwirkungen entstehen, denn der Rechner verkraftet das Scrollen von einem Modus in den anderen nicht. Ferner muß darauf geachtet werden, daß Linien in hochauflösender Grafik nicht verschiedene Modus durchkreuzen. Es ist aber noch nicht damit getan, diesen Mode nur mit HMODE einzustellen. Um in einer mit HMODE definierten Zone zu schreiben, muß die Schriftgröße (mit SMODE (3-5)) dem HMODE angepaßt werden. Andernfalls sind Nebenwirkungen zu erwarten. Ferner sollte das Scrollen des Bildschirms dann vermieden werden, denn in einer anderen Zone können Texte aus dieser Zone nicht mehr richtig interpretiert werden. Es gibt unleserliche Zeichen. Achtung: Es werden bei den ersten Anwendungen des Befehls alle unter der angegebenen Farbbalken mit angesprochen!

Befehl : SMODE, schriftgröße
 Parameter : schriftgröße (0-5)
 Bedeutung : Software-bestimmter Mode, setzen einer Schriftgröße

Mit diesem Befehl ist es möglich, verschiedene Schriftgrößen miteinander zu kombinieren. Dabei ist darauf zu achten, daß z.B. im Mode 0 nicht die Schrift vom Mode 2 aufgrund der geringen Auflösung nicht verwendet werden kann. Die Schriftgröße sollte nach der Benutzung einer nicht "modegemäßen" Schriftgröße unbedingt wieder auf den Normal-Schriftgröße zurückgestellt werden.

- Schrift von Mode 1 in Mode 1 => schriftgröße = 1
- Schrift von Mode 2 in Mode 2 => schriftgröße = 2
- Schrift von Mode 1 in Mode 2 => schriftgröße = 3
- Schrift von Mode 0 in Mode 2 => schriftgröße = 4

KURZE ZUSAMMENFASSUNG DER BEFEHLE

Es soll noch einmal darauf hingewiesen werden, daß allen Befehlen dieser Basic - Erweiterung ein senkrechter Strich vorangestellt werden muß. Sollten Sie einen deutschen Zeichensatz implementiert haben, dann entspricht das dem "0" andernfalls sollten sie "SHIFT und KLAMMERAFEE" tippen. Sollten die Befehle einen oder mehrere Parameter benötigen, dann sind Befehlswort und die Parameter untereinander durch Kommas zu trennen.

Befehlswort, Parameter, Bedeutung
 =====
 [CLC keine Clear Colours - löscht alle gesetzten Farben zurück
 [CLC zone (1-4) siehe oben, löscht Farben jedoch nur in einer Zone
 [CLM keine Clear Mode - setzt alles auf den Basic - MODE zurück
 [CLM zone (1-4) siehe oben, jedoch nur für eine Zone
 [ZONE zone (1-4) einer Zone eine best. Farbpalette zuweisen
 palette (1-7)
 =====

[INK palette (1-6) eine bestimmte Farbpalette mit Farben für die
 stift (0-14) einzelnen Stifte besetzen
 farbe (0-26)
 =====

[HMODE zone (1-4) setzen des hardwaremäßigen MODES in einer best.
 mode (0-2) Zone. Die Schriftgröße muß angepaßt werden (SMODE)
 =====

[SMODE schrift (1-5) setzen einer bestimmten Schriftgröße
 =====

[BORDER zone (1-4) setzen der Border - Farbe (n) in einer best.
 farbe (0-26) Zone
 =====

[HARDCPY keine ausdrucken eines genauen Abbildes vom Bildschirm
 auf einem angeschlossenen Drucker. (EPSON...)
 =====

[SPEED geschw (3-4) einstellen der Cassettengeschwindigkeit
 auf 3 oder 4 fache Normalgeschwindigkeit
 =====

[PLOTTEST keine Anhangst. Programm, das mit "save" geschützt
 Programm geschützt. Bitte beachten Sie die gel.
 tendin-Übersicht
 =====

[REC 2 Koordinaten zeichnet ein Rechteck
 2 Ausdehnungen
 =====

[BOX siehe oben zeichnet ausgefülltes Rechteck
 =====

[CIRCLE 2 Koordinaten zeichnet Kreise
 1 Radius
 =====

[LINE 4 Koordinaten zeichnet eine Line zwischen zwei Punkten
 =====

[SCROLL richt (0-1) herauf oder herunterrollen des Bildschirms
 um eine Zeile
 =====

 Die Befehle im einzelnen

Befehl : HARDCPY

Parameter : keine

Bedeutung : Ausdrucken eines Abbildes des Bildschirms auf Drucker

Was nützen all diese schönen Befehle, wenn man die erzeugten Grafiken nicht einmal schwarz auf weiß in der Hand haben kann. Dieser Befehl schafft hier Abhilfe. Eine HARDCPY ist ein genaues Abbild des Bildschirms, Punkt für Punkt auf einen Drucker übertragen. Diese Hardcopy ist auf den Schneider - Drucker, sowie alle Epson und Epson-kompatible Drucker ausgelegt. Bitte achten Sie darauf, daß auch ein Drucker angeschlossen ist. Andernfalls könnte es passieren, daß Ihr Rechner solange wartet, bis Sie einen Drucker angeschlossen haben. Sollten Sie keinen Drucker zur Hand haben, dann wenden Sie diesen Befehl bitte nicht an. Die Hardcopy ist auf EPSON und SCHNEIDER - Drucker ausgelegt. Der NQL-Modus des Schneider - Druckers muß ausgeschaltet werden.

Befehle für Cassettenoperationen

Befehl : SPEED, geschw

Parameter : geschw = Geschwindigkeit (3 oder 4)

Bedeutung : Heraufsetzen der Schreibgeschwindigkeit

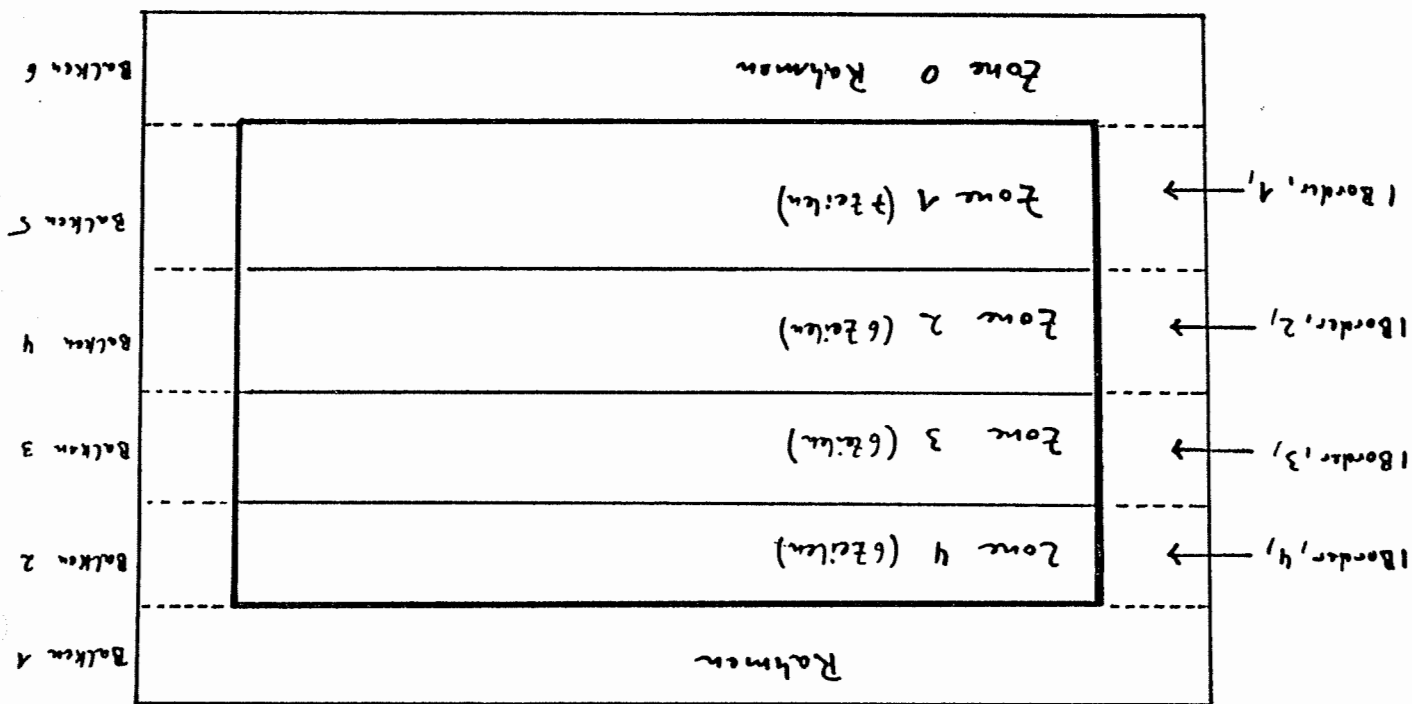
Wie Sie wissen, hat der Schneider CPC 464 zwei Schreibgeschwindigkeiten. Und zwar haben Sie die Wahl zwischen 1000 Baud und 2000 Baud (1 Baud = 1 bit/sec). COLOUR STAR stellt Ihnen noch zwei weitere Schreibgeschwindigkeiten zur Verfügung. Wenn Sie Ihre Schreibgeschwindigkeit auf 3000 Baud erhöhen wollen, dann wählen Sie für den Parameter die 3, für 4000 Baud die 4. Es ist also möglich, mit der vierfachen Normalgeschwindigkeit abzuspeichern. Der Schneider CPC richtet sich natürlich auch beim Einladen auf diese Geschwindigkeit ein. Die Datensicherheit sinkt natürlich mit steigender Geschwindigkeit. Versuchen Sie es doch einmal mit 4000 Baud und einer guten Cassette?

D - I S P R O T E C T O R

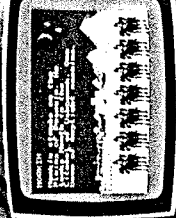
Wenn es Ihnen schon einmal passiert ist, daß Sie ein Programm mit "SAVE" "PGM".P abgespeichert haben, und dieses ärgerlicherweise nicht irgendwo in ungeschützter Form abgelegt haben, dann werden Sie diesen Befehl zu schätzen wissen.

Dieses kleine Programm ist eigentlich bei der normalen Programmierung nicht nötig. Es ist eigentlich als "Beilage" zu COLOUR STAR gedacht. Wählen Sie, wenn Sie danach gefragt werden, ob Sie die Befehlserweiterung oder Disprotector einladen wollen, bitte die >2<. Nach einiger Zeit wurde dann das Programm geladen. Befolgen Sie die Anweisungen des Programms. Das zu entschlüsselnde Programm steht dann ungeschützt im Speicher. Es kann gelistet und abgespeichert werden. Disprotector läuft nur mit einfachen Basic - Programmen, die mit "save" Programmname",P abgespeichert wurden. Bei vielen anderen Programmen kann es zu Fehlermeldungen und Abstürzen kommen !! ACHTUNG : ALLE WEITEREN BEFEHLE SIND NICHT BENUTZBAR, DA SIE NICHT EINGALDEN WURDEN. DIESER BEFEHL DARF NUR ZU PRIVATEN ZWECKEN EINGESETZT WERDEN. DAS KOPIEREN URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTER PROGRAMME IST VERBOTEN !!.

Bildschirm Aufbau bei COLOUR STAR



AMSOIL®



SOFT 957 CASSETTE
SOFT 1957 DISC

BEVIND

CHALLENGING SOFTWARE

NIGHT RAIDER

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung zum Spiel NIGHT RAIDER	13
Die Geschlechter der Bismarck	13
Die Bismarck wird gesichtet	14
Die Bismarck wird versenkt	14
So läßt man NIGHT RAIDER	15
Flug Training : Die Befehle	16
Der Start	18
Die Landung des Avenger (Rächer)	18
So sieht die Wirklichkeit aus:	
1) Der Bildschirm des Piloten	19
2) Der Bildschirm des Heckschützen	20
3) Der Bildschirm des Ingenieurs	20
4) Der Bildschirm des Navigators	22
Ratschläge zum Navigieren	23
Schlachtfakten	23
Über den Avenger	24

EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL NIGHT RAIDER

Night Raider ist ein realistisches Luftkampfspiel, das das berühmte Unternehmen des Zweiten Weltkrieges, das furchterregende deutsche Schlachtschiff *Bismarck* zu zerstören, nacheempfiehlt.

Im vielleicht kritischsten Augenblick des Zweiten Weltkrieges müssen Sie die Rolle eines Sturzbombenpiloten übernehmen. Sie wurden auf den riesigen Flugzeugträger *HMS Ark Royal* versetzt und Ihre ganze Verstand ist nur auf eine Aufgabe gerichtet nämlich die *Bismarck*, das am meisten gefürchtete deutsche Kriegsschiff der Meere, zu suchen und zu zerstören.

Im Cockpit Ihres Avenger Bombers werden Sie mit einem Cockpit konfrontiert, das eine ganze Reihe von Echtzeitkontrollen, Hebeln und Schaltern aufweist, die natürlich, außer der Tatsache, daß Sie dort sitzen dürfen, den Reiz noch erhöhen. Neben diesen Einrichtungen haben Sie noch die Möglichkeit, die Welt draußen aus der Sicht Ihres Heckschützen sehen, Sie können die Maschine vom Sitz des Ingenieurs aus überwachen oder die Karte des Navigators – alles mit einem Knopfdruck.

DIE GESCHICHTE DER BISMARCK

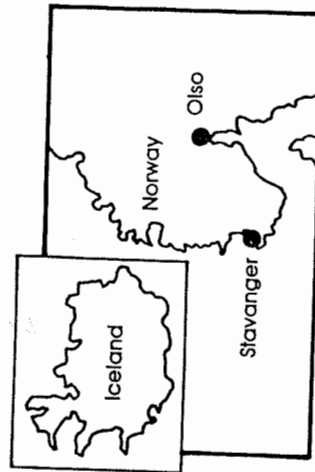


Mit einer großen Feuer lief die 50 000 Tonnen schwere *Bismarck* am 4. Februar 1939 vom Stapel. Sie sollte das berühmteste deutsche Kriegsschiff des Zweiten Weltkrieges werden. Die mächtige *Bismarck*, über 290 Meter lang und 40 Meter breit, war schwer bewaffnet mit acht ferngesteuerten 38-Zentimeter-Kanonen und zusätzlich sechs 15-Zentimeter-Kanonen. Die Seitenteile und die Gefechtstürme waren mit 32 Zentimeter starken Stahlplatten gepanzert. Die *Bismarck* konnte, obwohl sie ein Schlachtschiff war, sechs 'Arado Ar196' Flugzeuge für die Feindsuche und Aufklärung aufnehmen, die vom Deck aus mit einem Katapult gestartet wurden.

DAS ERSPÄHEN DER BISMARCK

Die *Bismarck* lief am 18. Mai 1941 zusammen mit dem Kreuzer *Prinz Eugen* aus und sie wurden von fünf Tankschiffen und zwei Verpflegungsschiffen eskortiert. Die *Bismarck* sollte als Köder fungieren: feindliche Schlachtschiffe, die wichtigen Güternachschub begleiteten, sollten abgelenkt werden, so daß die *Prinz Eugen* leichtes Spiel hätte haben sollen.

In der Nacht des 20. Mai 1941 war eine Gruppe Geheimagenten, Teil eines Küstennetzwerkes, das das gesamte Gebiet zwischen Oslo und Stavanger umfaßte unter Leitung von Viggo Axelssen, gerade dabei, den größten Coup des gesamten Krieges zu landen – die *Bismarck*.



Die britischen Streitkräfte wurden von Axelssen alarmiert, der, als Teil der 'Operation Käse', eine verschlüsselte Nachricht über eine Kette von Kontaktleuten schließlich bis nach London brachte.

Kurz nach Mitternacht in der Nacht des 20. Mai, wurde der Kommandant des königlichen Geheimdienstes der Marine Norman Denning durch ein Telegramm vom britischen Marineattaché in Stockholm, Kapitän Harry Denham aufgeweckt. Der schwedische Kreuzer *Gottland* hat den Kurs der deutschen Flotte aufgespürt. Diese Nachricht, zusammen mit derjenigen, die sie über die norwegischen Angenten erhalten hatten, löste eine sofortige Aktion aus. Das Küstenkommando der Britischen Luftwaffe wurde alarmiert und sie sollte die norwegische Küste absuchen, bis die Schiffe aufgespürt waren und eindeutig identifiziert waren. Eine 'Spiffire' der Fotoaufklärungseinheit land schließlich die *Bismarck* an der Seite der *Prinz Eugen* im Karsfjord, dem Eingang zum Hafen von Bergen.

Um 9 Uhr abends, am 21. Mai fällte Admiral Tovey, der Oberbefehlshaber der Marine die Entscheidung, daß der Kreuzer *Hood* zusammen mit dem Schlachtschiff *Prince of Wales* mit sechs weiteren Zerstörern zum Auftanken nach Island fahren und den Südwesten der Insel bewachen sollten.

Der britische Flottenverband, mittlerweile 20 Schiffe stark, auf der Suche nach der *Bismarck*, hat sein Ziel zum ersten mal um 5.35 Uhr am 24. Mai gesichtet.

DER VERSENKEN DER BISMARCK

Aus knapp 25 km Entfernung eröffnete die *Hood* das Feuer, aber unglücklicherweise verfehlten alle Granaten der *Hood*, jede von ihnen wog eine Tonne, ihr Ziel. Die Deutschen schlugen zurück mit einer ganzen Salve von Schüssen die alle volltrafen. Die *Hood* wurde versenkt und mit ihr gingen bis auf drei Leute alle 1400 Mann Besatzung unter.

Gegen 22 Uhr starteten neun 'Swordfish' Doppeldecker vom Geschwader 825 vom Flugzeugträger *Victorious*, jeder von ihnen mit einem 45 cm Torpedo bestückt. Sie flogen unter schwerem Flak-Feuer hindurch und konnten

sehen, daß ein Torpedo sein Ziel nicht verfehlte und das Backbordruder beschädigte. Obwohl der Schaden gering war, widerlegte er doch die Behauptung der Deutschen, die *Bismarck* sei unverwundbar. Jetzt war die *Bismarck*, die sich nur noch mit einer Geschwindigkeit von acht Knoten im Kreis bewegen konnte, ein stehendes Ziel für die Briten. Zum Zeitpunkt des Angriffes der *Bismarck* war sie gerade auf dem Weg zu einem Hafen in der Bretagne für Reparaturarbeiten.

Gegen 21 Uhr in der Nacht des 26. Mai, starteten 15 'Swordfish' vom Deck der *Ark Royal* trotz des hohen Wellengangs, der das Deck des Flugzeugträgers fast 20 Meter auf und ab bewegte.

Der Kommandant der *Bismarck*, Admiral Lütjens, sandte eine Nachricht nach Berlin: "*Schiff manövrierunfähig. Wir kämpfen bis zur letzten Kugel. Lange lebe der Führer.*" In der Nacht des 25. Mai landete auf dem Deck der *Ark Royal* heimlich ein amerikanischer Prototyp eines Torpedoflugzeuges. Das Flugzeug war der *Grumman Avenger*, der bald zum bekanntesten Torpedobomber des Zweiten Weltkrieges werden sollte.

Gegen 9.30 Uhr am Morgen des 26. Mai, zerstörte der *Avenger* die beiden vorderen und dann die hinteren Hauptgeschütztürme der *Bismarck*. Sie wurde dadurch zum unbeweglichen Ziel und sank schließlich – Bug zuerst – gegen 10.20 Uhr.

WIE MAN DEN NIGHT RAIDER LÄDT

ATARI ST

Legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette in das Laufwerk. Dann müssen Sie den Computer einschalten. Das Programm lädt sich und läuft automatisch.

Schließen Sie die Maus an den Anschluß 0 an.

COMMODORE 64/128

Kassette:

Legen Sie die NIGHT RAIDER Kassette in das Laufwerk und

spulen Sie, falls notwendig, das Band wieder zum Anfang der Seite 1 zurück. Drücken Sie die **SHIFT** und die **RUN/STOP**-Taste zusammen, dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenteils und NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

Diskette:

Legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette in das Laufwerk, dann schalten Sie das Laufwerk und den Computer an und tippen **LOAD""",8,1** ein. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

Schließen Sie den Joystick an den Anschluß 2 an.

SPECTRUM 48K

Richten Sie Ihren Spectrum und die Kassetteneinheit so ein wie in dem Handbuch beschrieben. Legen Sie die NIGHT RAIDER Kassette in das Laufwerk und spulen Sie das Band, wenn notwendig, zum Anfang der Seite 1 zurück.

Tippen Sie **LOAD"""** ein und drücken dann die **RETURN**-Taste. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SPECTRUM 128K/+2

Schalten Sie den Spectrum 128K Computer ein, legen Sie die Kassette in das Laufwerk und spulen Sie das Band, wenn notwendig, zum Anfang der Seite 1 zurück.

Bewegen Sie den Cursor bei dem Startbild auf dem Bildschirm auf den **TAPE LOAD** (Band laden) und drücken Sie die **RETURN**-Taste und dann drücken Sie auf die **PLAY**-Taste des Kassettenteils. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SPECTRUM 128K/+3

Schalten Sie den Spectrum +3 ein und legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette in das Laufwerk mit dem Etikett nach oben. Bewegen Sie den Cursor auf dem Startbild auf das Zeichen **LOADER** und drücken die **RETURN**-Taste. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC

Kassette:

Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die NIGHT RAIDER Kassette in den Kassettenteil. Spulen Sie das Band, wenn notwendig, zum Anfang der Seite 1 zurück.

Drücken Sie die **CONTROL**- und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig, dann eine beliebige Taste und dann drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenteil. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC

Diskette:

Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, dann tippen Sie **CPM** ein und drücken die **RETURN**-Taste. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

IBM PC UND KOMBATIBLE

Richten Sie Ihren IBM PC oder Kompatiblen so ein, wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie die DOS-Startdiskette in das Laufwerk (Laufwerk A bei Geräten mit zwei Laufwerken) und schalten den Computer ein. Wenn DOS geladen ist, legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, tippen **RAIDER** ein und drücken **ENTER**, um NIGHT RAIDER zu laden. Wenn Sie **'INSTALL.BAT'** eingeben, können Sie NIGHT RAIDER auf der Festplatte speichern.

COMMODORE AMIGA

Richten Sie Ihren AMIGA so ein wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie die **NIGHT RAIDER** Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und klicken Sie den Lichtpfeil auf das NIGHT RAIDER Icon. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

APPLE II SERIE

Richten Sie Ihren Apple II so ein wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

FLUGTRAINING

Bevor Sie sich in eine Kriegszone begeben, wäre es keine schlechte Idee, wenn Sie auf dem 'Avenger' ein paar Flugstunden nehmen würden – auch wenn Sie schon viel Flug Erfahrung haben sollten.

Zum Zeitpunkt des historischen Ereignisses war der 'Avenger' nur ein Prototyp und deshalb mußten selbst die erfahrensten Piloten sich sehr schnell mit den verschiedenen Kontrollinstrumenten vertraut machen.

DIE KONTROLLEBFEHLE

STEIGFLUG – Joystick nach **HINTEN** ziehen.

SINKFLUG – Joystick nach **VORNE** drücken.

RECHTS SCHWENKEN – Joystick nach **RECHTS**.

LINKS SCHWENKEN – Joystick nach **LINKS**.

VERLANGSAMEN – Drücken Sie die **K**-Taste (auf dem CBM 64, Amiga und IBM benutzen Sie statt dessen die **F1**-Taste).

Um einem Schalter zu betätigen (von **EIN** nach **AUS**, **HOCH** oder **RUNTER**, **'1'** nach **'3'** etc.)

Verwenden Sie den/die Joystick/Maus, bewegen den Cursor auf die Befehlszeile bis er auf die gewünschte Funktion zeigt. Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

DER BILDSCHIRM DES PILOTEN – Drücken Sie **1**.

DER BILDSCHIRM DES INGENIEURS – Drücken Sie **2**.

DER BILDSCHIRM DES NAVIGATORS (Karte) – Drücken Sie **3**.

DER BILDSCHIRM DES HECKSCHÜTZEN – Drücken Sie **4**.

Um zwischen dem GUN CURSOR (Kanonen-Cursor) und der CONTROL YOKE (Gesamtkontrolle der Instrumente) auf dem Pilotenbildschirm umzuschalten, müssen Sie die **LEERTASTE** drücken oder bei bestimmten Computern den rechten Mausknopf.

FÜR DAS SCHIEßEN MIT DEM MASCHINENGEGWEHR MÜSSEN – Sie den **FEUERKNOPF** am Joystick oder bei bestimmten Computern den linken Mausknopf drücken.

Bei der Apple-Version von NIGHT RAIDER kann die **OPEN** **APPLE**-Taste zum Feuern von Patronen benutzt werden und auch, um die Zielfortsangabe auf dem Bildschirm des Navigators erscheinen zu lassen.

UM EIN TORPEDO ABZUWERFEN – variiert zwischen den einzelnen Computern).

ATARI ST – drücken Sie die Taste **L** zweimal (einmal, um den Abschluß bereit zu machen, das zweite mal, um es abzuwerfen).

SPECTRUM & AMSTRAD – wie bei Atari ST.

IBM PC – drücken Sie zweimal auf **F2** (einmal, um den Abschluß bereit zu machen, das zweite mal, um es abzuwerfen).

AMIGA – wie bei IBM PC.

CBM 64 – drücken Sie zweimal auf **F3**

FÜR DEN STATUS SCREEN (Statusbildschirm) – drücken Sie die **S**-Taste.

FÜR PAUSE – drücken Sie die **P**-Taste. (Drücken **F7** auf dem CBM 64).

Auf dem CBM 64 benutzen Sie **F5**, um den Sound ein- und auszuschalten.

FÜR DEN QUIT-BEFEHL (Spielabbruch) variieren die Befehle zwischen den einzelnen Computern:

ATARI ST – zweimal **ESC** drücken.

SPECTRUM UND AMSTRAD – **Q**-Taste drücken.

IBM PC – **ESC** drücken.

AMIGA – **ESC** drücken.
APPLE II – Drücken Sie gleichzeitig auf **CONTROL** und **R**.
CBM 64/128 – **RUN/STOP**- und **RESTORE**-Taste gemeinsam drücken.

ANMERKUNG FÜR SPECTRUM UND AMSTRAD BENUTZER

Folgende Tasten können an Stelle des Joysticks benutzt werden:

STEIGFLUG – Drücken Sie die **N**-Taste.

SINKFLUG – Drücken Sie die **J**-Taste.

NACH RECHTS SCHWENKEN – Drücken Sie die **X**-Taste.

NACH LINKS SCHWENKEN – Drücken Sie die **Z**-Taste.

MIT DEM MASCHINENGEGWEHR SCHIEßEN – Verwenden Sie die **I**-Taste. Sämtliche anderen Tasten wurden bereits vorher erwähnt.

ANMERKUNG FÜR IBM PC UND KOMBATIBLE BENUTZER

Die Cursor-(Pfeil-)Tasten können wie folgt verwendet werden:

AUF DEM BILDSCHIRM DES PILOTEN – um die

Instrumentenübersicht oder Kanonensichtbereich zu bewegen.

AUF DEM BILDSCHIRM DES HECKSCHÜTZEN – um die

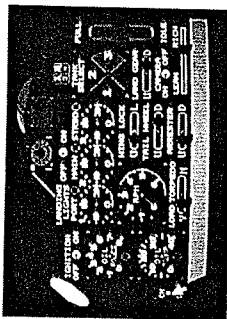
Kanonenzielvorrichtung zu bewegen.

AUF DEM BILDSCHIRM DES INGENIEURS – Cursor wechselt zwischen den Schaltern.

AUF DEM BILDSCHIRM DES NAVIGATORS – um den Lichtpunkt zu bewegen.

Die **LEERTASTE** wird auf dem Bildschirm des Navigators dazu benutzt, das Flugziel zu markieren und auf dem Bildschirm des Piloten, um die Kugeln abzuschließen.

Auf dem Bildschirm des Ingenieurs müssen Sie die **SHIFT** und die **CURSOR**-Tasten gemeinsam drücken, um einen Schalter oder Hebel zu betätigen.



WIR HEBEN AB

Damit ein sicherer Start gewährleistet wird, müssen folgende Schritte beachtet werden:

1. Schalten Sie das Licht des Ingenieurs ein. Sie klicken dabei auf das Zeichen LIGHTS ON oder auf den Lichtschalter.
2. Zur Auswahl des Treibstofftanks klicken Sie auf die Treibstoffsegmente 1, 2 oder 3.
3. Bestimmen Sie die richtige Treibstoffmischung (fette Mischung zum Starten, magerere Mischung während des Fluges).
4. Drücken Sie den THROTTLE KNOB (Gashebel) auf die volle Position.
5. Stellen Sie den ARRESTER (Fanghaken) auf die UP (oben) Stellung.
6. Stellen Sie sicher, daß die WING LOCK (Tragflächenverriegelung) verriegelt ist.
7. Starten sie die Maschine, indem Sie auf ON klicken.
8. Gehen Sie zurück auf den BILDSCHIRM DES PILOTEN, indem Sie 1 eingeben.
9. Drücken Sie die K-Taste und lösen Sie die Bremsen.
10. Wenn Sie zum Ende des Startdecks kommen, ziehen Sie den Joystick zurück und nehmen die Nase des 'Avenger' langsam hoch.

11. Sobald sie das Deck der Ark Royal verlassen haben, sind Sie in der Luft. Gehen sie zurück BILDSCHIRM DES INGENIEURS (drücken Sie 2), um die Treibstoffmischung neu zu bestimmen und stellen Sie das Gas auf eine mittlere Position. Der 'Avenger' hört auf zu wackeln und Sie werden dadurch Treibstoff sparen. Tun Sie das sofort oder Ihr Flugzeug kann explodieren.

LANDUNG

Wenn sie wieder zur Ark Royal zurückfliegen (Siehe auch TO SET A FLIGHT PATTERN, Wie ein Flug abläuft, Seite), halten Sie sich an folgende Checkliste:

1. Gehen Sie auf den BILDSCHIRM DES INGENIEURS indem Sie 2 drücken.
2. Schalten Sie die LANDEBELEUCHTUNG ein.
3. Gehen sie mit Ihrer Geschwindigkeit auf unter 175 Meilen pro Stunde.
4. Der ALTIMETER (Höhenmesser) muß zwischen 50 und 100 Fuß anzeigen.
5. Ihre Sinkgeschwindigkeit soll nicht mehr als vier Fuß pro Sekunde betragen.
6. Die Nase des Flugzeuges muß waagrecht sein oder leicht nach oben zeigen.
7. Stellen Sie die LANDING GEAR (Fahrwerk) und den ARRESTER (Fanghaken) auf DOWN (unten).

JETZT WIRD ES ERNST

Jetzt, nachdem Sie ein paar Flugstunden auf dem 'Avenger' absolviert haben, will die Luftwaffe Sie in die wirkliche Schlacht schicken.

Damit jeder die gleichen Chancen hat, läßt der Kapitän Stäbchen ziehen, um Sie auf Ihre Mission zu schicken. Derjenige mit dem kürzesten Stäbchen bekommt die schwierigste Aufgabe.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können die Stäbchen neu gemischt werden und Sie können es nochmal von vorne probieren. Tun Sie das aber nicht zu oft, sonst könnte der Kapitän denken, Sie seien Ihrer Aufgabe nicht gewachsen.

Sobald eine Mission akzeptiert wurde, müssen Sie sich bereit machen für einen wirklichen Angriff auf die deutschen Marinestreitkräfte.

DIE VIER AUSBLICKE VON DEM 'AVENGER'

Von Ihrem 'Avenger'-Bomber gibt es vier Blickfelder oder Bildschirme. Um von einem zum nächsten Bildschirm zu schalten, drücken Sie den entsprechenden Knopf auf Ihrer Tastatur. Jeder der vier Bildschirme wird in Einzelheiten in den folgenden Abschnitten beschrieben.

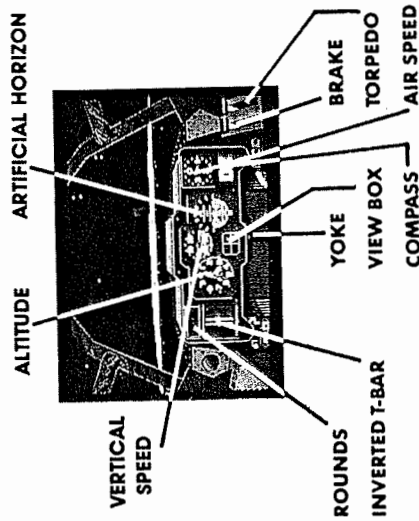
1. Das Blickfeld des Piloten

Dies ist ein Cockpit. Von diesem Bildschirm aus fliegen Sie in der Tat das Flugzeug. Von hier aus kontrollieren Sie, daß Sie nicht zu hoch oder zu niedrig, zu schnell oder zu langsam fliegen.

Vom Bildschirm des Piloten schießen sie auch die Torpedos ab, wenn auch der große Teil des Kampfes von der Position des Heckschützen aus abgewickelt wird.

Hier folgt eine Beschreibung jeder einzelnen Cockpit-

Kontrollfunktion zusammen mit Informationen, wie man diese Kontrollen während des Fluges und im Kampf anwenden kann.



AIR SPEED (Fluggeschwindigkeit) – Die Nummern auf der Wählscheibe sind in 100er-Schritten angegeben.

Zur Steigerung der Geschwindigkeit – Gas nach vorne drücken.

Zur Verminderung der Geschwindigkeit – Gas zurückziehen.

ALTITUDE (Flughöhe) – Dieses Meßgerät gibt Ihnen die Höhe des 'Avenger' über der Meereshöhe an.

Der größte Zeiger gibt die Höhe in 10er-Schritten an.

Der mittlere Zeiger gibt die Höhe in 100er-Schritten an.

Der kleine Zeiger gibt die Höhe in 1000er-Schritten an.

ARTIFICIAL HORIZON (Künstlicher Horizont) – Zeigt Ihnen aus dem Fenster des Piloten, wo sich der Horizont im Verhältnis zum Wasser befindet. Diese Angaben sind besonders wertvoll, wenn man bei Nacht, in Wolken oder in anderen schlechten Sichtverhältnissen fliegt.

VERTICAL SPEED (Steiggeschwindigkeit) – Die Zahlen geben die Steig- und Sinkgeschwindigkeit in 10er-Größen an.

INVERTED T-BAR (auf den Kopf gestellte T-Zeichen) Dort wird die Position der Höhen- und Seitenruder angezeigt.

COMPASS – Damit Sie auch wirklich in die korrekte Richtung fliegen, sollte die Richtung mit der roten Markierung zusammenfallen. Dann folgen Sie dem Flugplan.

BRAKE (Bremsen) – Damit bringen Sie das Flugzeug auf der Landebahn zum Halten. Sie bremsen, indem Sie einfach die K-Taste auf der Tastatur drücken.

THROTTLE (Gashebel) – Das steigert Ihre Leistung. Dazu müssen Sie den Gasgriff nach oben drücken.

YOKE (Gesamtübersicht der Kontrollen) – Damit steuern Sie das Flugzeug.

Zum Ansteigen – den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**.

Zum Sinken – den Joystick nach **VORNE** drücken.

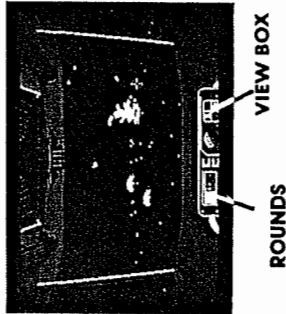
Zum Schwenken – den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS** bewegen.

TORPEDO – Wenn der Hebel nach vorne gelegt ist, ist das Torpedo bereit zum Abschuss. Um ein Torpedo in Bereitschaft zu bringen, müssen Sie die L-Taste drücken. Zum Abschuss müssen Sie die L-Taste nochmal drücken.

ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING (Munitionsvorrat) – Wenn der sich drehende Zeiger Null erreicht, dann haben Sie Ihre Munition verbraucht.

VIEW BOX – Die Box leuchtet auf, wenn Sie in einer anderen Position gebraucht (z.B. wenn auf einem der anderen vier Bildschirme ein Angriff erfolgt).

2. Das Blickfeld des Heckschützen



ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING (Munitionsvorrat) – Wenn die Anzeige Null erreicht, ist Ihre Feuerkraft erschöpft.

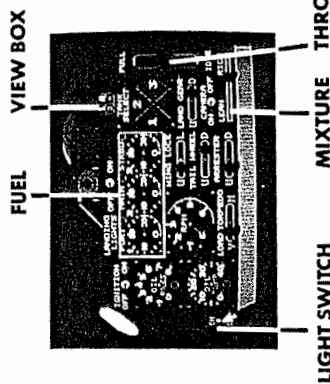
CONTROLLING THE GUNSIGHT (Bedienung der Zieleinrichtung der Kanone) – Verwenden Sie den/die Joystick/Maus, um die Zieleinrichtung auf die Ziele zu richten.

VIEW BOX – Die leuchtet auf, wenn sie auf einer anderen Position gebraucht werden (z.B. wenn ein Angriff auf einem der vier anderen Bildschirme erfolgt).

3. Das Blickfeld des Ingenieurs

Von diesem Bildschirm aus bereiten Sie Ihren 'Avenger' für Starts und Landungen vor. Auf diesem Bildschirm wird auch überprüft, ob alles in Ordnung ist. Falls nicht, so wäre es angebracht, zur *Ark Royal* zurückzukehren und das Problem zu beheben, bevor es schlimmer wird.

Im folgenden werden alle Kontrolleinrichtungen auf dem Bildschirm des Ingenieurs, zusammen mit Informationen, wie diese Kontrollen für Starts, Landungen und andere Flugoperationen eingesetzt werden, beschrieben.



LIGHT SWITCH (Lichtschalter) – Das Licht immer ausgeschaltet lassen, wenn Sie nicht den Bildschirm des Ingenieurs benutzen. Sonst können die Lichter Sie leicht an den Feind verraten. Zum Einschalten des Lichts einfach auf ON oder OFF klicken.

IGNITION (Zündung) – Um die Maschine der 'Avenger' zu starten, müssen Sie die Zündung einschalten, wenn alle anderen Kontrolleinrichtungen eingeschaltet sind. Während des Fluges niemals abschalten.

THROTTLE (Gashebel) – Erhöht oder vermindert die Treibstoffzufuhr und steuert die Geschwindigkeit der Maschine. Während eines normalen Fluges am besten in der Stellung $\frac{3}{4}$ belassen.

MIXTURE (Mischung) – Dieser Hebel stellt die richtige Mischung zwischen Treibstoff und Luftzufuhr ein. Verwenden Sie eine fettere Mischung bei den Starts und wenn Sie mal schnell verschwinden müssen. Verwenden Sie eine magere Mischung bei einem normalen Flug.

LANDING LIGHTS (Landebeleuchtung) – Diese Schalter betätigen das Licht der Landebahn auf dem Deck der Ark Royal. Ohne sie können Sie nicht landen. Sobald sie eingeschaltet sind, können Sie die Landebahn sehen und Ihr Flugzeug wird automatisch richtig landen.

FUEL (Treibstoff) – Die drei gekennzeichneten Quadranten stellen Ihre drei Treibstofftanks dar. Einen Tank müssen Sie auswählen, bevor Sie die Maschine starten können. Wenn ein Tank leer ist, dann müssen Sie auf den anderen Tank überspringen. Der Haupttreibstofftank ist die Nummer 2, der dreimal so viel Fassungsvermögen hat wie die beiden Flügeltanks (Nummer 1 und 3). Wenn die Maschine anfängt zu stottern, dann wissen Sie, daß der Tank fast leer ist. Wenn Sie sofort auf einen anderen Tank umschalten, dann startet die Maschine automatisch wieder neu.

CAMERA (Kamera) – Wenn Sie die Kamera vor dem Start einschalten dann können Sie von Ihrem Angriff auf die Bismarck eine Wiederholung im Film sehen.

TORPEDO – Wenn Sie einen Angriff auf die Bismarck planen sollten, dann stellen Sie sicher, daß Ihr 'Avenger' ein Torpedo trägt. Um ein Torpedo zu laden, schalten Sie den LOAD TORPEDO Schalter vor dem Start auf YES.

TAIL WHEEL AND LANDING GEAR (Heckrad und Fahrgestell)

– Stellen Sie sicher, daß diese sich in der DOWN (ausgefahren)-Position befinden bevor Sie landen. Während des normalen Fluges, sollten sie sich in der UP (eingefahren) Position befinden.

ARRESTER (Fanghaken) – Dieser Haken hängt am Heck des 'Avenger' herunter und wird dazu benutzt, sich beim Landen in die auf dem Deck der Ark Royal gespannten Landeseile einzuhaken. Ohne die Landeseile wären Sie wahrscheinlich nicht in der Lage, das Flugzeug rechtzeitig vor dem Ende der Landebahn anzuhalten. Stellen Sie sicher, daß sich der Haken vor der Landung in der DOWN- (unten) Position befindet.

WING LOCK (Tragflächenverriegelung) – Die Tragflächen müssen vor dem Start immer verriegelt werden.

RPM (Drehzahl) – Das mißt die Drehzahl Ihrer Maschine. Um die Maschine richtig einzustellen, bewegen Sie den Gashebel UP (nach oben) oder nach DOWN (unten). Vermeiden Sie, daß die Maschine sich überdreht. Die rote Markierung liegt bei 5000 rpm.

OIL PRESSURE/OIL TEMPERATURE (Öl Druck und Öltemperatur) – Prüfen Sie die Ölstäbe häufig, damit sie sicher sind, daß Ihre Maschine sauber läuft. Versuchen Sie zu vermeiden, daß die Temperatur nicht über 00 steigt und daß der Druck nicht unter 00 fällt. Beides könnte nämlich zu einem Ausfall der Maschine führen. Fällt die Maschine einmal aus, dann können Sie sie nicht mehr neu starten und Sie müssen versuchen, das Flugzeug aufzusetzen, bevor es abstürzt.

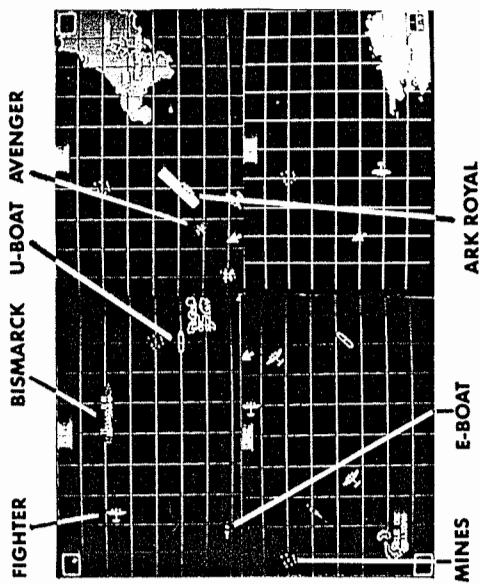
ANMERKUNG: Beim Spectrum und beim Schneider CPC gibt es keine Kamera

4. Das Blickfeld des Navigators

Von diesem Blickfeld aus stellen Sie 'Flugpläne' auf und überwachen Berichte hinsichtlich der Position des Feindes. Bei einigen Versionen von NIGHT RAIDER besteht die Karte aus vier Quadranten und wenn Sie von einem Quadranten zum anderen wollen, müssen Sie einfach den Cursor mit dem Joystick oder der Maus bewegen.

WIE MAN EINEN FLUGPLAN ERSTELLT

1. Wenn Sie sich auf dem Bildschirm des Navigators befinden, dann müssen Sie zuerst den gewünschten Quadranten auswählen.
2. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus zu dem Ort Ihrer Wahl und drücken Sie den **FEUERKNOPE**. Damit schreibt der Flugziel-Cursor Ihr Ziel auf der Karte fest.
3. Auf dem Bildschirm des Piloten müssen Sie auf dem Kompass die Markierung mit Ihrer Flugrichtung zur Deckung bringen.



AVENGER – An dieser Stelle hält sich der Grumman Avenger den Sie fliegen auf.

ARK ROYAL – Das ist Ihre Basis, der Flugzeugträger HMS Ark Royal.

ENEMY FIGHTERS (die feindlichen Flugzeuge) – Das sind frühe Radarscheinungen feindlicher Bomber-Flugzeuge. Jedes Flugzeugsymbol auf der Karte stellt 1 bis 10 dieser Flugzeuge dar, die im Formationsflug fliegen.

E-BOATS (feindliches Torpedoboote) – Das ist die Antwort der Deutschen auf die amerikanischen Boote der PT-Klasse. Jedes von ihnen trägt Fliegerabwehrkanonen. Jedes Schiffssymbol auf der Karte steht für 1 bis 5 Boote die zusammen fahren.

U-BOATS (Unterseeboote) – Das sind deutsche Unterseeboote, jedes von ihnen ist mit Fliegerabwehrkanonen und mit Torpedos ausgestattet. Sie sind besonders gefährlich, da man sie nur feststellen kann, wenn sie aufgetaucht sind. Jedes Symbol steht für 1 bis 5 U-Boote die zusammen fahren.

BISMARCK – Sie ist Ihr eigentliches Ziel!

RATSCHLÄGE ZUR NAVIGATION

- Kehren Sie häufig zur *Ark Royal* zurück. Damit haben Sie die Möglichkeit, Treibstoff nachzutanken und neue Munition aufzunehmen. Außerdem können Schäden, die an dem Flugzeug aufgetreten sind, repariert werden.
- Unternehmen Sie einen Probeflug. Damit können Sie feststellen, wie weit ein voller Tank sie bringt. Selbst wenn Sie die *Bismarck* versenkt haben sollten, brauchen sie noch genug Treibstoff, um zur *Ark Royal* zurückzukehren, um Ihre Mission erfolgreich abzuschließen.
- Halten Sie die Nase der 'Avenger' bei der Landung hoch, halten Sie die Geschwindigkeit unter 100 m/h und passen sie auf, daß Ihre Fallgeschwindigkeit unter 5 Fuß pro Sekunde beträgt.
- Wenn Sie die *Ark Royal* zur Landung anfliegen, machen Sie sich keine Sorgen darüber, wenn Sie von hinten kommen. Sobald Sie Ihre Landebeleuchtung eingeschaltet haben, wird sich die *Ark Royal* nach Ihnen ausrichten.
- Überprüfen Sie Ihren Status-Bildschirm (durch Drücken der S-Taste) regelmäßig, um den Schaden an der *Ark Royal* und an dem 'Avenger' zu begutachten.

- Falls Ihnen der Treibstoff ausgeht oder ein Maschinenschaden eintritt, können Sie den 'Avenger' auf dem Wasser notlanden. Wenn Sie das schaffen, werden Sie gerettet und Sie werden weiterleben für einen späteren Kampf.
- Für eine Notlandung auf dem Wasser müssen Sie mit der geringstmöglichen Geschwindigkeit (unter 100 m/h) anfliegen, mit dem Rädern in der UP- (hoch) Stellung. Sobald Sie auf dem Wasser sind, schalten Sie die Maschine ab und warten auf die Rettungsmannschaft.

KAMPFTAKTIKEN

- Fliegen Sie sehr niedrig, wenn Sie Torpedos abschießen. Dadurch bleiben die Torpedos kurz unter der Wasseroberfläche und erhöhen Ihre Chancen für einen Volltreffer.
- Fliegen sie so oft es geht unter 2000 Fuß. Damit vermeiden Sie, daß Sie vom feindlichen Radar entdeckt werden. Niedrige Flughöhe ist auch eine wertvolle Taktik, um auf feindliche Ziele einen Sturzflugangriff zu fliegen oder zur Landung auf der *Ark Royal*.
- Wenn Sie von einem Scheinwerfer aufgespürt werden, dann müssen Sie schnell die Richtung ändern, um ihm zu entkommen.
- Nicht vergessen: Licht aus auf dem Bildschirm des Ingenieurs – außer es wird dringend gebraucht. Das Fliegerabwehrfeuer nimmt zu, wenn der Feind Sie sehen kann.
- Vermeiden Sie so viele U-Boote und feindliche Torpedoboote wie Sie können, bevor Sie einen Versuch unternehmen, die *Bismarck* zu torpedieren. Sonst ist die *Ark Royal* weiter in Gefahr, auch wenn die *Bismarck* versenkt wurde.

- Geben Sie der Ark Royal Geleitschutz unter allen Umständen. Vermeiden Sie Zusammenstöße, es sei denn die Ark Royal ist in Gefahr, denn feindliches Flak kann den 'Avenger' leicht zerstören.

ÜBER DEN 'AVENGER'

Der Grumman Avenger – Kodename "Blackhawk" (schwarzer Falke) – kam in den Ruf, der tödlichste Torpedobomber zu sein, der je im Zweiten Weltkrieg entwickelt wurde. Er wurde bald der Standard Torpedobomber der gesamten US-Marine und wurde in einer größeren Stückzahl als jeder andere Torpedobomber der Geschichte gebaut.

Der 'Avenger' hatte eine Mannschaft mit drei Mann: ein Pilot, ein Schütze und ein Navigator/Funker, der bei einigen Ausführungen auch die untere Kanone bediente.

Nach dem Erfolg der "Blackhawk"-Mission gegen die Bismarck wurden für den Juni 1942 weitere 'Avenger' für die Schlacht von Midway bestellt. Sie nahmen auch an den Schlachten gegen die Japaner in Rabaul im Februar 1944 teil. 'Avengers' zerstörten auf den Turk Inseln mehr als 250 Flugzeuge der Japaner am Boden.

Der 'Avenger' war, als integrierter Bestandteil der Kampfverbände im Atlantik und im Pazifik, auch aktiv am U-Bootkrieg beteiligt. Diese Operationen wurden seit Februar 1943 meist von kleinen Begleitschiffen aus gestartet. Bis zum Frühjahr 1944 hatte sie alle feindlichen U-Boote von allen Hauptseewegen eliminiert.

Hier einige technische Angaben des 'Avenger'.

Spannweite: 16,50 m.

Maschinen: Zwei Wright zweireihige R-2600 Cyclones.

Leistung: 1600 PS

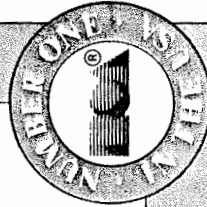
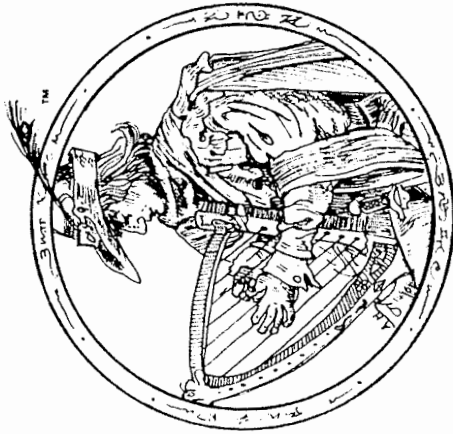
Spitzengeschwindigkeit: 500 km/h.

Traglast: 900 kg an Bomben oder ein Standard Torpedo.

Weitere Bewaffnung: .50 Kaliber Maschinengewehr im Bug, ein weiteres im kugelförmigen Gefechtsstand.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd./ACME Animation.
Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423

MANUAL



THE BARD'S TALE

ELECTRONIC ARTS



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

E01002GM



ÜBER FANTASY-ROLLENSPIELE

The Bard's Tale ("Die Geschichte des Barden") ist ein Fantasy-Rollenspiel. Sein Schauplatz ist die Stadt Skara Brae. Wie in anderen Fantasy-Rollenspielen gibt es drei wesentliche Aufgaben, die gelöst werden müssen. Wie Sie das anstellen, müssen Sie selber herausfinden. Ihr wichtigstes Ziel ist es, einen bösen Magier zu bekämpfen. Die Stadt Skara Brae wird von dem Zauberer Mangar heimgesucht. Sie müssen Mangar finden und ihn dazu bringen, die einst friedliche Stadt in Ruhe zu lassen. Aber der Weg zu Mangar ist lang und reich an Hindernissen. Knifflige Rätsel, endlose Labyrinth und schlecht gelaunte Monster werden Ihnen das Leben schwer machen.

Ihre zweite Aufgabe besteht darin, Charaktere zu erschaffen, die diese Hindernisse bewältigen können. Diese Charaktere sind Ihre zweite Persönlichkeit in The Bard's Tale. Sie handeln so, wie Sie es ihnen befehlen. Im Laufe des Spiels verändern sich Ihre Charaktere, so wie sich Menschen im Laufe ihres Lebens ändern. Sie werden geschickter im Umgang mit Magie und im Kampf. Sie sammeln Reichtümer und Schätze. Und Sie machen sich Sorgen, zu früh zu sterben...

Die dritte Aufgabe ist, die ganze Welt von The Bard's Tale zu erforschen. Es gibt unzählige spezielle Orte, Puzzles und Besonderheiten. Ein Teil des Spielspaßes ist es, sie zu finden und diese Fantasy-Welt zu erforschen. Wie kommt man in die Türme? Was ist in der Burg? Wo sind die legendären Katakomben von Skara Brae?

EIN SCHNELLER ÜBERBLICK

Wie man dieses Handbuch benutzt

Das Handbuch hat drei Teile. Dieser Überblick dient dazu, Rollenspieler-Neulingen die wichtigsten Informationen über das Spielprinzip zu vermitteln und erfahrenen Rollenspielern alles zu sagen, das sie brauchen, um gleich mit dem Spiel beginnen zu können. Der Rest des Handbuchs ist zum Nachschlagen gedacht. Hier kann man sich gezielt über das Aufbauen der Charaktere, spezielle Orte, das Kampfsystem und Magie informieren. Außerdem gibt es eine Liste, die alle Zaubersprüche und die Gegenstände beschreibt, mit denen Sie zu Beginn des Spiels konfrontiert werden. Außerdem sind im ganzen Handbuch einige Tips und Hinweise versteckt.



1. Die ersten Schritte

Bitte lesen Sie die Referenzkarte, die der Packung beiliegt. In ihr stehen die Ladeanweisungen, aber auch Informationen über Tasterbelegung und Disketten-Utilities. Wenn Sie eine erfahrener Rollenspieler sind, gibt Ihnen dieser Abschnitt die wichtigsten Informationen.

2. Die Zunft der Abenteurer

Die Zunft der Abenteurer ist der Ort, an dem Sie jedesmal das Spiel beginnen. Es ist der EINZIGE Ort in dem Spiel, an dem Sie eine Gruppe zusammenstellen, Charaktere erzeugen und an dem Sie abspeichern können.

3. Benutzen Sie die fertige Gruppe

Damit Sie gleich etwas herumspielen können, wartet bereits eine fertige Gruppe auf Sie! Die Gruppe können Sie von der Zunft der Abenteurer aus laden; sie trägt den Namen "A TEAM". Die sechs Charaktere dieser Gruppe sind bereits mit Waffen und Rüstungen ausgestattet.

4. Benutzen Sie den Stadtplan

Die Karte von Skara Brae, die dieser Packung beiliegt, werden Sie gut gebrauchen können. Beachten Sie bitte folgende Besonderheiten:

- Verslossene Türme (was mag wohl in ihnen versteckt sein?).
- Eine Burg, die von Statuen bewacht wird (das wird schon seinen guten Grund haben).
- Tempel, in denen Charaktere geheilt werden können.
- Ein Rüstungsladen, in dem man alle möglichen Dinge kaufen kann.
- Roscoes Laden, um mehr Spruch-Punkte zu erhalten.
- Tavernen, in denen man gute Getränke und Informationen kriegen kann.
- Die Prüfungstafel müssen Sie selber finden. Sie ist der einzige Ort, an dem Ihre Charaktere einen Level aufsteigen und neue Zaubersprüche lernen können.
- Der Pferdestall existiert nur auf der Karte und nicht im Spiel! Da konnten wir unseren Grafiker leider nicht bremsen.

Die Dungeons (unterirdische Labyrinth) müssen Sie selber kartografieren und auch herausfinden, wo die Eingänge sind. Ein Hinweis: Jedes der Labyrinth ist 22 x 22 Felder groß. Norden ist oben, Osten ist rechts. Gehen Sie unbedingt zu jedem einzelnen Feld, es gibt eine Menge Besonderheiten.



5. Kämpfen

Nur die ersten drei Charaktere Ihrer Gruppe und die ersten beiden Monster-Gruppen können im Kampf körperlich zuschlagen.

6. Magie

Es gibt vier verschiedene Klassen von Charakteren, die mit Zauberkraften umgehen können:

BESCHWÖRER können Dinge erschaffen und Charaktere heilen.

MAGIER können normale Gegenstände mit magischen Kräften verzaubern.

HEXENMEISTER können Illusionen erzeugen und die Sinne schärfen.

ZAUBERER können übernatürliche Kreaturen erschaffen und beherrschen. Anfänger-Charaktere, die sich noch auf dem 1. Level befinden, können nicht Hexenmeister oder Zauberer werden. Um Hexenmeister zu werden, muß ein Beschwörer oder Magier, der mindestens den 3. Level an Zaubersprüchen erreicht hat, vor der Prüfungstafel die Klasse wechseln. Um Zauberer zu werden, muß ein Charakter mindestens den 3. Level an Zaubersprüchen von zwei Magie-Arten beherrschen. Ein Beispiel: Um schnellstens ein Zauberer zu werden, müßte ein Beschwörer zunächst den 3. Zauberspruch-Level erreichen, sich dann zum Magier umschulen lassen und auch hier den 3. Zauberspruch-Level erreichen. Die Klassen können vor der Prüfungstafel gewechselt werden. Wenn ein Charakter alle sieben magischen Level von allen vier Magie-Arten erlernt, ist er ein Erzmagier, eine der stärksten Figuren in The Bard's Tale. Wenn ein Charakter einmal eine magische Klasse verläßt, kann er niemals zu dieser Klasse zurückkehren. Ob ein Charakter den nächsten Zauberspruch-Level erreicht, hängt von der Anzahl seiner Erfahrungspunkte ab. Es kostet aber auch ein paar Goldstücke, um einen neuen Zauberspruch-Level zu erreichen. Die Anwendung von Zaubersprüchen verringert den Vorrat an Spruch-Punkten.

Wenn sich die Gruppe tagsüber in der Stadt aufhält, regenerieren sich die Spruch-Punkte im Laufe der Zeit von selbst. Man kann die Spruch-Punkte auch in Roscoes Laden oder auf bestimmten Feldern in den Labyrinth ergäßen lassen.

7. Der Barde

Der Barde erzeugt Magie durch Musik. Dazu braucht er natürlich ein Instrument. Er kann im Kampf oder beim Herumgehen verschiedene Stücke mit unterschiedlicher Wirkung spielen.



Der Barde kann nur ein Lied gleichzeitig spielen und anschließend braucht er dringend ein Getränk in der nächsten Taverne, um seine Kehle wieder zu befeuchten. Je höher sein Erfahrungslevel, desto mehr Lieder kann der Barde spielen, bevor er ein Gläschen kippen muß. Bardengaben geben auch ganz respektable Kämpfer ab.

8. Zeit

Mit jeder Bewegung, die Ihre Gruppe macht, vergeht die Zeit. Nachts ist es in der Stadt besonders unangenehm. Die wirklich fieseln Monster treiben sich nämlich nur nachts auf den Straßen herum, um sich mit Charakteren wie Ihnen anzulegen. Außerdem regenerieren sich die Spruch-Punkte nicht bei Nacht.

Jetzt wissen Sie die wichtigsten Dinge, um mit dem Spiel zu beginnen, falls Sie schon ein erfahrener Rollenspieler sind. Die Taverne in Rakhir Street ist die einzige, die Wein anbietet. Und dieser Tropfen geht im wahrsten Sinne des Wortes gut "runter". Schauen Sie dort doch mal vorbei, wenn der Barde ein Getränk braucht. Viel Glück!

CHARAKTERE

Rassen

Menschen sind nicht die einzige Rasse in der Welt von The Bard's Tale. Andere Rassen haben magische Talente, sind stärker und schlauer. Ein Teil des Spaßes bei Fantasy-Rollenspielen besteht darin, alle diese Rassen kennenzulernen und aus ihnen eine Gruppe zusammenzustellen. Hier sind die Rassen und ihre Eigenschaften:

Mensch: Ein Mensch wie Du und ich, lediglich etwas zäher als der durchschnittliche Büromensch des 20. Jahrhunderts.

Elf: Elfen sind häufig größer als Menschen, körperlich schwächer und sehr talentiert im Umgang mit Magie.

Zwerg: Diese Rasse ist klein und stämmig, außergewöhnlich stark und robust, aber nicht sehr intelligent. Zwerge sind ausgezeichnete Kämpfer.

Hobbit: Hobbits sind unwesentlich kleiner als Zwerge, aber flink und geschickt. Die idealen Eigenschaften für einen Rogue (Dieb).



Halbelf: Diese Kreuzungen aus Menschen und Elfen sind meistens blond und hellhäutig wie Elfen, aber dank der menschlichen Komponente etwas größer und stärker.

Halborc: Orcs sind große, goblinhafte Kreaturen, die oft für böse Zauberer arbeiten. Der Halborc, eine Kreuzung aus Mensch und Orc, ist nicht ganz so greulich, aber auch nicht gerade der Typ, mit dem Sie sich gerne zum Abendessen verabreden würden.

Gnom: Gnome sind den Zwergen sehr ähnlich, haben aber ein noch unruhigeres Gemüt. Gnome sind talentiert im Umgang mit Magie.

Charakterklassen

In Fantasy-Rollenspielen wählt jeder Charakter einen Beruf, auch "Klasse" genannt. Es gibt keine definitiv beste Klasse; jede hat ihre Stärken und Schwächen. Ihre Charaktere müssen zusammenarbeiten, um Erfolg zu haben. Die Klassenwahl ist der wichtigste Aspekt, wenn Sie bei The Bard's Tale einen neuen Charakter erschaffen. Es gibt zehn verschiedene Charakterklassen, aber nur acht davon können von neuen Charakteren sofort gewählt werden. Jede Klasse hat ihre besonderen Eigenschaften, von denen wir Ihnen die wichtigsten jetzt näher beschreiben werden.

Krieger: Krieger verkörpern den schnörkellosen Kämpfer-Typ in The Bard's Tale. Für den vierten Level nach dem ersten erhalten die Krieger einen Bonus für Angriffe gutgeschrieben.

Paladin: Paladine sind Kämpfer, die geschworen haben, sich niemals mit dem Bösen zu verbünden und für Ehre und Reinheit zu streiten. Sie können die meisten Waffen benutzen; auch solche, die andere Kämpfer nicht anwenden können. Auf einem höheren Level schlagen sie mehrmals während einer Kampfrunde zu. Sie leisten auch großen Widerstand gegen feindliche Zaubersprüche.

Rogue: Ein professioneller Dieb mit mittelmäßigem Talent für den Kampf. Der Rogue kann sich während eines Kampfes auch im Hintergrund verstecken, nach Fallen suchen und sie entschärfen. Ohne einen Rogue wird Ihre Gruppe teuer für Beute bezahlen, die durch eine Falle gesichert ist.



Barde: Der Barde ist ein wanderlustiger Musikant. Man sieht ihn oft mit einem Humpen Bier am Tisch einer zwielichtigen Taverne sitzen - je zwielichtiger, desto besser. Barden sind ehemalige Krieger und können immer noch die meisten Waffen benutzen. Sie haben sich aber der Musik zugewandt und können Lieder spielen, die einen magischen Effekt haben. Barden sind im Kampf nicht so effektiv wie Krieger, aber ihre Magie ist so einmaltig, daß man in Skara Brae kaum ohne eine Barde überleben kann. Jeder richtige Barde beherrscht sechs Lieder und muß mit einem Instrument ausgerüstet sein, um eins zu spielen. Ein Lied, das gespielt wird, während die Gruppe herumläuft, wirkt recht lange. Alle Lieder, die während eines Kampfes gespielt werden, sind kürzer und bewirken andere magische Effekte als die vollständigen Lieder. Die kurzen Versionen wirken nur eine Kampfrunde lang.

Nur ein Bardenlied kann gleichzeitig gespielt werden. Wenn ein zweites Lied gespielt wird, während das erste noch wirkt (egal, ob vom selben oder von einem anderen Barde), wird das erste Lied abgebrochen. Je höher der Level ist, den der Barde erreicht hat, desto mehr Lieder kann er spielen, bevor seine Kehle trocken wird. Dann ist es Zeit, eine Taverne zu besuchen und dem Barde ein Getränk zu spendieren. Die Wirkung der Bardenlieder ist von der Schwierigkeit eines Dungeons abhängig.

Jäger: Ein Meuchelmörder, ein Söldner, ein Ninja. Der Jäger kann die meisten Waffen benutzen und hat eine Fähigkeit, die mit seinen Erfahrungspunkten wächst: Er kann kritische Schläge im Kampf ausstellen; also zum Beispiel eine wichtige Stelle wie das Nervenzentrum eines Gegners treffen.

Mönch: Ein Meister des Zweikampfes, eine fast schon unumschlichte Kampfmaschine, die trainiert wurde, ohne Waffen und Rüstungen zu kämpfen. Der Mönch kann solche Dinge zwar benutzen, kommt aber vor allem auf den höheren Levels ohne sie besser zurecht.

Beschwörer: Eine der vier Klassen, die magische Kräfte beherrschen. Beschwörer können echte Dinge beschwören und erschaffen (zum Beispiel Feuer, Licht, Heilung).

Magier: Eine weitere Klasse, die magische Kräfte beherrscht. Magier können physikalische Objekte verändern (zum Beispiel ein Schild verzaubern, Rüstungen stärker machen und Mauern verschwinden lassen).



Hexenmeister: Hexenmeister sind Magie-Kundige, die Illusionen erzeugen und manipulieren können. Wegen der Stärke der zur Verfügung stehenden Zaubersprüche ist diese Klasse nicht für neu geschaffene Charaktere wählbar.

Zauberer: Zauberer sind die vierte Klasse, die mit Magie umgehen kann. Sie haben sich dem Beschwören und Beherrschen von diversen übernatürlichen Kreaturen gewidmet. Mit diesen Kreaturen ist nicht gut Kirschen essen, und sie zu kontrollieren ist sehr gefährlich. Die Zaubererkategorie kann ebenfalls nicht von neu geschaffenen Charakteren gewählt werden.

CHARAKTER-EIGENSCHAFTEN

Jeder Charakter, den Sie erzeugen, hat fünf Eigenschaften, die seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten bestimmen. Wenn Sie einen neuen Charakter erzeugen, wird jeder Eigenschaft ein Zufallswert zwischen 1 und 18 zugewiesen. Je höher dieser Wert, desto besser.

Stärke (Abkürzung "ST" auf dem Bildschirm): Stärke bedeutet körperliche Kraft und ist für den Schaden maßgeblich, den ein Charakter im Kampf bei einem Gegner anrichten kann. Ihre Kämpfer sollten alle möglichst viel Stärke haben.

Intelligenz ("IQ"): Intelligenz ist geistige Kraft. Ein hoher Intelligenz-Wert gibt Magie-Kundigen zusätzliche Spruch-Punkte.

Gewandtheit ("GW"): Durch einen hohen hohen Gewandtheitswert ist ein Charakter schwerer zu verletzen. Außerdem kann er im Kampf den ersten Schlag austreten.

Konstitution ("KO"): Bestimmt die gesundheitliche Robustheit. Es bedarf eines größeren Aufwands, einen Charakter zu töten, der einen hohen Konstitutionswert hat. Das wirkt sich in Form von Bonus-Schlagpunkten aus. Schlagpunkte bestimmen die Lebensspanne eines Charakters: Je mehr, desto langlebiger ist er.



Glück ("GL"): Glück ist ein wichtiger Wert, da er viele Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Ein Beispiel: Charaktere mit viel Glück leisten besseren Widerstand gegen bösen Zauber und tapen nicht gleich in jede Falle.

Weitere Charakter-Anzeigen

Rüstungsklasse ("RK"): Dieser Wert zeigt an, wie gut ein Charakter gegen Angriffe geschützt ist. Der höchste RK-Wert ist 10 und bedeutet, daß der Charakter völlig ungeschützt ist und nur wenig Gewandtheit besitzt. Der niedrigste RK-Wert ist -10, auch "LO" (für "Low" = niedrig) genannt. So ein Traumwert ist durch den Gebrauch von speziellen Rüstungen, Zaubersprüchen und anderen Dingen zu erreichen.

Schlagpunkte ("SCHL"): Die Schlagpunkte zeigen an, wieviel Schaden ein Charakter tragen kann, bevor er stirbt. Unter "SCHL" wird angezeigt, wieviel Schlagpunkte ein Charakter maximal haben kann (dieser Wert kann sich erhöhen, wenn ein Charakter einen Level aufsteigt).

Kondition ("KOND"): Die Kondition zeigt an, wieviele Schlagpunkte ein Charakter momentan noch übrig hat. Ein Beispiel: Wenn ein Charakter mit 10 Schlagpunkten im Kampf 7 Schlagpunkte einbüßt, sinkt seine Kondition auf 3. Wenn er im Kampf weitere 3 Schlagpunkte oder mehr verliert, stirbt der Charakter. Wenn er geheilt wird, steigt seine Kondition wieder auf 10. Spruch-Punkte ("SP PT") zeigt den momentanen Vorrat an Spruch-Punkten an. Spruch-Punkte werden mit jedem Zauberspruch verbraucht. Wenn ein Beschwörer 20 Spruch-Punkte hat und den "Mage Flame"-Zauberspruch anwendet, der 2 Spruch-Punkte "kostet", verbleiben ihm noch 18 Spruch-Punkte. Die maximale Spruchpunkte-Zahl kann man auf dem Bildschirm durch Druck einer Taste von 1-6 im Sichtfenster sehen.

Erfahrungspunkte ("ERF"): Je höher dieser Wert, desto besser ist der Charakter. Charaktere erhalten Erfahrungspunkte für erfolgreiche Kämpfe. Die genaue Zahl ist von der Stärke der Gegner und der Anzahl der Charaktere abhängig, die diesen Kampf überleben. Die Gesamtzahl der Erfahrungspunkte eines Charakters können Sie sich ebenfalls im Sichtfenster ansehen.

Gold: Gold ist die Währung in unserer Fantasy-Welt. Ihre Charaktere starten mit ein paar Goldstücken, um sich Waffen und Rüstungen kaufen zu können.



Es gibt zwei Möglichkeiten, reich zu werden, um sich bessere Ausrüstungen kaufen zu können: Entweder schnappt man sich das Gold, das es für das erfolgreiche Bekämpfen von Monstern gibt, oder verkauft Gegenstände, die man in den Dungeons findet. Die erste Methode macht wesentlich mehr Spaß!

Level ("LV 1"): Der Level zeigt an, wie weit ein Charakter schon entwickelt ist. Ein Beispiel: Ein Level 1-Charakter ist ein Anfänger; ein Level 13-Charakter ist eine sehr starke Spielfigur. Die Prüfungstafel befördert Charaktere um einen Level, wenn Sie genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, aber nur dann, wenn die Gruppe die Prüfungstafel findet und die Beförderung verlangt. Einen Level befördert zu werden ist sehr wichtig, denn das bedeutet in der Regel mehr Schlagpunkte, Spruch-Punkte und andere Verbesserungen.

Zauberspruch-Level (zum Beispiel "MAGI 3"): Zeigt an, wieviele Zaubersprüche ein Charakter beherrscht. "MAGI 3" bedeutet beispielsweise, daß der Charakter alle Magier-Sprüche bis zum dritten Level beherrscht. Es gibt je sieben Zauberspruch-Level für Beschwörer, Magier, Hexenmeister und Zauberer.

Um neue Zaubersprüche zu erlernen (also einen neuen Zauberspruch-Level zu erreichen), muß ein Charakter zwei Erfahrungslevel aufsteigen (WICHTIG: Zauberspruch-Level und Erfahrungs-Level sind zwei verschiedene Dinge!). Das sieht im Klartext dann so aus:

1	1
2	1
3	2
5	3
7	4
9	5
11	6
13	7
14 und mehr	7 (Maximum)

Um Hexenmeister zu werden, muß ein Charakter zuerst mindestens den 3. Zauberspruch-Level als Beschwörer oder Magier erreicht haben. Um Zauberer zu werden, muß ein Charakter mindestens den 3. Zauberspruch-Level von zwei magischen Klassen erlernt haben.



Gegenstände: Diese werden in 10 Kategorien unterteilt: Waffen, Schilder, Rüstungen, Helme, Handschuhe, Musikinstrumente, Figuren, Ringe, Zauberstäbe und Verschiedene Gegenstände.

Nur ein Gegenstand je Kategorie kann von einem Charakter getragen werden. Ein Beispiel: Ein Charakter kann nicht zwei Schilder gleichzeitig benutzen. Er kann aber den zweiten Schild in Reserve mit sich herumtragen.

Einige Gegenstände können nur von bestimmten Charakteren getragen werden. Beispielsweise kann nur der Barde Musikinstrumente benutzen. Ein Gegenstand, der von einem Charakter niemals benutzt werden kann, wird im Sichtfenster durch eine "0" angezeigt.

Ein Gegenstand, der bereits getragen wird, wird durch ein Dreieckssymbol gekennzeichnet. Ein Charakter kann bis zu acht Gegenstände mit sich herumschleppen.

SQ_MACHT MAN EINEN CHARAKTER

1. Sie müssen in der Zunft der Abenteurer sein. Wählen Sie eine Rasse.
2. Nun werden Werte für die Charakter-Attribute angezeigt, die von der Rasse und etwas Glück abhängen.
3. Wenn Sie mit diesen Werten zufrieden sind, dann wählen Sie eine Klasse und geben Sie dem frischgebackenen Charakter einen schneidigen Namen. Wenn Ihnen die Werte nicht gefallen, können Sie sie beliebig oft neu "auswürfeln" lassen.
4. Nachdem der Charakter seinen Namen erhalten hat, wird er automatisch auf der Diskette gespeichert und ist bereit für ein Abenteuer.



SCHAUPLÄTZE

Die Karte

In der Packung finden Sie eine Stadtkarte von Skara Brae. Beachten Sie bitte, daß es mehrere interessant aussehende Gegenden gibt, die bewacht werden: Die Burg und die Türme, die durch verschlossene Pforten abgetrennt sind. Glauben Sie nicht auch, daß es irgendeinen Weg gibt, da rein zu kommen?

Benutzen Sie die Karte, wenn Ihre Gruppe durch Skara Brae marschiert. Wenn Sie sich verlaufen haben, drücken Sie auf die "?"-Taste. Daraufhin wird angezeigt, in welcher Straße Sie sich befinden und was die Tageszeit ist.

Nicht markierte Gebäude

Die meisten Häuser in Skara Brae sind nicht markiert. Aber einige von ihnen werden von den widerlichen Kreaturen bewohnt, die Skara Brae unterdrücken. Treten Sie ruhig ein paar Türen ein, um diese Schurken zu finden.

Denken Sie daran, daß Kämpfen gut für Ihre Charaktere ist; es ist der einzige Weg, Erfahrungspunkte zu sammeln.

Natürlich ist es ein wenig enttäuschend, wenn Sie mit einem Kampfschrei auf den Lippen eine Tür eintreten, und das Gebäude ist leer. Das macht keinen Spaß.

Wenn Sie ein Gebäude verlassen und auf die Straße zurückkehren, ist dieses Gebäude direkt hinter Ihnen. Sie sehen also auf das Gebäude auf der anderen Straßenseite.

Die Zunft der Abenteurer

Die Zunft ist eine Art Versammlungsraum, wo alle möglichen Abenteurer herumhängen, um sich einer Gruppe anzuschließen. Hier beginnen Sie jedesmal das Spiel und stellen Ihre Gruppe zusammen.

Garths Rüstungsladen

Garth war früher ein berühmter Held, der sich jetzt zur Ruhe gesetzt hat und alle möglichen Waren verkauft. In Garths Laden können Ihre Charaktere Rüstungen und Waffen kaufen. Gegenstände verkaufen, unbekannte Dinge identifizieren lassen oder das Gold der gesamten Gruppe zusammenlegen, um besonders teure Sachen zu erwerben.



Es gibt eine Reihe von geheimnisvollen Gegenständen, die man nur in den Dungeons findet und nicht bei Garth kaufen kann.

Gelegentlich bleibt ein Gegenstand, den Sie im Kampf gewonnen haben, unidentifiziert. Das heißt, daß die Art zwar feststeht (zum Beispiel Schild, Ring etc.), aber nicht der genaue Typ (zum Beispiel Drachenschild, Ring der Macht etc.). Garth kann solche Dinge für Sie identifizieren ... für ein kleines Trinkgeld, versteht sich.

Die Prüfungstafel

Die Prüfungstafel ist eine Gruppe von hochangesehenen Repräsentanten aller zehn Klassen. Die Prüfungstafel entscheidet, ob ein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um den nächsten Level zu erreichen.

Die Prüfungstafel lehrt auch Zaubersprüche durch das Vergeben von neuen Zauberspruch-Levels. Das kostet allerdings ein paar Goldstücke, denn diese Herrschaffen leben nicht nur von Luft und Liebe.

Sie müssen ein bißchen in der Gegend herumforschen, um die Prüfungstafel zu finden. Sie ist übrigens nachts geschlossen.

Tavernen

Tavernen sind ein Lieblingsplatz der Barden, denn hier gibt es kühle Getränke und interessante Neuigkeiten. Es gibt sogar eine Taverne, die nach der Barden-Zunft benannt ist. Passen Sie auf jeden Fall auf Ihren Barden auf; die Burschen geben oft zu viel Trinkgeld!

Die Dungeons

Unter einem "Dungeon" versteht man ein geschlossenes Labyrinth, das kartografiert werden sollte. In Dungeons gibt es jede Menge Kämpfe und Rätsel, die nur auf Sie warten. Es gibt verschiedene Dungeon-Varianten wie Katakomben und Türme. Jeder Dungeon hat mehrere Stockwerke. Sie können durch Treppen, Portale und Teleportation zwischen diesen Stockwerken pendeln.

Treppen kann man aus der Ferne nicht sehen, aber wenn Sie auf einer stehen, werden Sie gefragt, ob Sie sie benutzen wollen oder nicht.

Portale sind Löcher in Decken und Böden und sind aus der Ferne zu erkennen. Um durch ein Portal zu gehen, müssen Sie das Ihren Charakteren extra befehlen. Herunterspringen ist gefährlich, da sich ein Charakter verletzen könnte. Risikoloser geht es, wenn ein "Levitation"-



Zauberspruch eingesetzt wird. So ein Spruch ist die einzige Möglichkeit, um durch ein Portal nach oben zu schweben.

Die Eingänge zu den Dungeons von Skara Brae sind gut bewacht, aber es gibt immer einen Weg, um dort hineinzukommen.

Roscoes Energie Zentrum

Wenn sich Ihre Spruch-Punkte nicht schnell genug regenerieren, dann sollten Sie mal bei Roscoe vorbeischauchen. Aber machen Sie sich auf weniger zauberhafte Preise gefaßt!

Tempel

In Tempeln können Sie Charaktere heilen und sogar wiederbeleben lassen. Sie sind der einzige Platz, wo Charaktere kurlert werden können, die im Kampf durch feindliche Magie gealtert sind oder versteinert wurden.

Ein wiederbelebter Charakter erhält all das Gold und die Ausrüstung wieder, die er zum Zeitpunkt seines Ablebens bei sich hatte. Er kehrt aber nur mit einem einzigen Schlagpunkt ins Leben zurück, doch dieses Manko kann durch Heilen sofort behoben werden. Wenn er allerdings herausfindet, wieviel die Wiederbelebung kostet, könnte sich der Charakter in seinem Grabe umdrehen.

Dungeon-Tips

1. Das sollten Ihre ersten drei Dungeons sein: Kanalisation, Katakomben und Burg (in dieser Reihenfolge). Jeder Dungeon ist schwerer als sein Vorgänger. Wägen Sie sich nicht in die Katakomben, bevor Ihre Charaktere nicht mindestens den 9. Erfahrungs-Level erreicht haben!

2. Erforschen und kartografieren Sie jedes Feld in den Dungeons. Es gibt "Magische Mündler" (sprechende Wände), die Hinweise ausplaudern. Es gibt einmalige magische Gegenstände und Zonen, in denen die Spruch-Punkte aufgefrischt werden. Durch das Zeichnen guter Karten werden Sie sich auch nicht von Geheimtüren und verborgenen Räumen täuschen lassen.

3. Vermeiden Sie Fallen. Rogues, die schon einen entsprechenden Level erreicht haben, sind sehr gut im Öffnen von Fallen. Im Zweifelsfalle können Sie den "Trapzap"-Zauberspruch ("TRZP") benutzen.



TRZP entschärft die Falle und schützt garantiert die Gruppe, falls die Falle nicht gerade von noch stärkerer Magie ist. Wenn Sie auf eine Falle tapen, aber es passiert nichts, dann haben Sie großes Glück gehabt.

4. Sorgen Sie dafür, daß alle Charaktere geheilt sind, bevor Ihre Gruppe ein Dungeon betritt.
5. Wenn Sie sich in einem Dungeon orientieren, dann beachten Sie, daß es in Türmen und Burgen nach oben und in unterirdischen Dungeons nach unten weitergeht.

DAS KAMPE-SYSTEM

The Bard's Tale ist ein Spiel, in dem viel gekämpft wird. Kämpfen ist der einzige Weg, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Zum Glück sind Mangar und seine grausigen Kreaturen ausgesprochen böse Burschen. Also kein Mitleid mit den Bösewichtern.

Wann es zu einem Kampf mit Monstern kommt, hängt sowohl vom Zufall als auch vom Ort ab, an dem Sie sich gerade aufhalten. Ihre Charaktere können sich sogar jederzeit selber bekämpfen. Das könnte notwendig sein, wenn ein Charakter zur gegnerischen Seite wechselt.

Zu Beginn des Kampfes wird eine Liste der Gegner angezeigt. Feinde können in verschiedenen Gruppen gleichzeitig angreifen. Das Maximum ist je 99 Gegner in vier Gruppen. Die Kämpfe sind wie ein Boxkampf in Runden unterteilt. Zu Beginn einer Runde muß jeder ihrer Charaktere entscheiden, was er als nächstes tun will. Das erbringt sich natürlich, wenn Ihre Gruppe sich aus dem Staub machen kann. Für jeden Charakter erscheint nun ein Menü mit den folgenden Optionen:

Angriff Feinde: Um den Monstern in der ersten oder zweiten Gruppe eins auf die Nase zu hauen.

Kampf in der Gruppe: Um ein anderes Mitglied in Ihrer eigenen Gruppe anzugreifen (gilt auch für das Spezielle Mitglied).

Defensive: Um in dieser Runde nicht in das Geschehen einzugreifen und die Angriffe möglichst gut abzuwehren.



Gegenstand nutzen: Um einen magischen Gegenstand, den der Charakter bei sich führt, anzuwenden. Eventuell müssen Sie noch den Feind spezifizieren, der die Wirkung dieser Handlung abkriegen soll.

Bardenlied: Barden können ein kurzes Lied spielen, um die Mitglieder der Gruppe oder die vorderste Monster-Gruppe in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

Spruch anwenden: Um einen Zauberspruch auf die Gegner oder auf die eigene Gruppe loszulassen. Der Spruch-Kode und ein genaues Ziel müssen angegeben werden.

Verstecken: Ein Rogue kann versuchen, sich vor dem Kampf zu drücken, indem er sich versteckt. Wenn es klappt, wird er in der nächsten Kampfrunde nicht getroffen werden.

Die ersten drei Charaktere Ihrer Gruppe können physisch von Monstern angegriffen werden. Sie sind auch die einzigen, die physisch zurückschlagen können. Die letzten drei Charaktere können nur von magischen Attacken getroffen werden und ihrerseits auch nur durch Magie dem Gegner Schaden zufügen. Falls einer der ersten drei Charaktere getötet wird, rücken die hinteren Charaktere um je eine Position nach vorne. Bei den Monstern sind es die ersten beiden Gruppen, die als einzige physische Gewalt austeilen können und einstecken müssen. Wenn Sie alle Entscheidungen für Ihre Charaktere getroffen haben, beginnt die Kampfrunde. Die Charaktere oder Monster mit dem höchsten Gewandtheits-Wert sind normalerweise zuerst an der Reihe, doch Glück, Charakter-Level und Klasse spielen auch eine Rolle. In manchen Kämpfen ist der Ausgang davon abhängig, welche Seite zuerst angreifen darf.

Nach dem Ende einer Kampfrunde werden die toten Monster aus den Reihen Ihrer Gegner entfernt und tote Charaktere werden ans Ende Ihrer Gruppe gelegt. Eine frische Monster-Gruppe könnte nach vorne treten. Nach dem Ende eines Kampfes werden Schätze und Erfahrungspunkte an die überlebenden Charaktere verteilt.

Spezielle Mitglieder

Die "Speziellen-Lücke" (wird mit "S" abgekürzt) ist für Monster gedacht, die sich Ihrer Gruppe anschließen. Monster können sich auf folgende Weise auf die Seite Ihrer Gruppe schlagen:



- 1) Dadurch, daß Sie durch Magie beschworen oder erschaffen werden.
- 2) Dadurch, daß sie von sich aus darum bitten, in die Gruppe aufgenommen zu werden.
Solche speziellen Mitglieder können nicht im Kampf kontrolliert werden. Sie kämpfen selbständig und greifen in der Regel die vorderste Monstergruppe an. Spezielle Mitglieder verschwinden wieder, wenn Sie getötet werden. Spezielle Mitglieder, die nur Illusionen sind, können auch "bezwungen" werden; die Illusion kann durch einen gegnerischen Zauber verschwinden. Wenn ein spezielles Mitglied, das keine Illusion ist, von einem Mitglied der eigenen Gruppe angegriffen wird, wird es sofort zum Feind und kämpft gegen Ihre Charaktere.

Kampf-Tips

1. Meistens ist der Charakter mit dem höchsten Gewandtheits-Wert in einer Kampfunde zuerst an der Reihe. Charaktere mit einem sehr niedrigen Gewandtheits-Wert können getötet werden, bevor sie überhaupt ins Geschehen eingreifen können.
2. Arbeiten Sie mit Zaubersprüchen und Bardenliedern, um den RK-Wert der gesamten Gruppe herabzusetzen. Je niedriger, desto besser.
3. Wenn Sie von mehr als zwei Monstergruppen gleichzeitig angegriffen werden, dann beseitigen Sie am Besten zuerst die Gegner mit magischen Fähigkeiten.
4. Bemühen Sie sich, die ersten beiden angreifenden Monstergruppen möglichst schnell ins Jenseits zu befördern. Generell sollte man einzelne Monster erst zuletzt angreifen, wenn es nicht gerade ein ganz besonders tödliches Monster ist.
5. Viele untote Monster können die Erfahrungs-Level Ihrer Charaktere herabsetzen, oder sie altern lassen oder versteinern. Behandeln Sie diese Untoten mit dem nötigen Respekt. Mit anderen Worten: Beseitigen Sie sie möglichst schnell!



6. Richten Sie sich darauf ein, daß Charaktere, die erst den 1. oder 2. Level erreicht haben, oft sterben, vor allem nachts. Vor allem dann, wenn sie keine Waffen bei sich haben oder gerade auf dem Weg zu Garths Laden sind. Es ist eine gute Idee, sich bei nachts immer in der Nähe eines Tempels aufzuhalten, um schnell alle Wunden zu heilen.
7. Besetzen Sie die "Speziellen-Lücke" möglichst schnell. Beschwören Sie ein Monster oder erschaffen Sie eine Illusion. Ein spezielles Mitglied entlastet Ihre Kämpfer ganz erheblich. Monster neigen dazu, zuerst spezielle Mitglieder anzugreifen.
8. Monster sind geissene Burschen. Sie greifen Ihre verletzlichsten Charaktere meistens zuerst an, sofern sie sich nicht durch einen anderen Charakter besonders bedroht fühlen - dann stürzen sie sich zuerst auf ihn.

DAS MAGISCHE SYSTEM

Magie ist Stärke. Sie ist ein ganz wesentliches Element in The Bard's Tale. Es ist nicht immer notwendig, sich auf Magie zu verlassen. Unnötige Zaubersprüche sind Verschwendung. Es gibt einige Orte, an denen Magie immer versagt und bestimmte Monster, die fast jedem Spruch widerstehen. In solchen Fällen muß man halt wieder die Fäuste fliegen lassen.

Sie können ganz einfach merken, wenn Sie sich in einer Zone befinden, in der Magie unwirksam ist: Alle "Residenz"-Zaubersprüche verlieren plötzlich ihre Wirkung. "Residenz"-Zaubersprüche sind Zaubersprüche, die lange anhalten. Magisches Licht, magische Rüstungen und Sinnesschärfung durch Zauberei sind drei Beispiele. Bei den meisten "Residenz"-Zaubersprüchen erscheint ein Grafiksymbol auf dem Bildschirm um anzuzeigen, daß die Wirkung des Spruchs noch anhält.

Alle Sprüche kosten Spruch-Punkte. Diese Spruch-Punkte werden automatisch ergänzt, wenn sich die Gruppe am Tage in der Stadt Skara Brae bewegt, sich in der Zunft der Abenteurer aufhält oder eine spezielle Aufladungszone betritt. Man kann auch Spruch-Punkte in Roscoes Energie Zentrum kaufen.



In den Dungeons sind magische Gegenstände versteckt, die auch oft von Monstern herumgetragen werden. Magische Waffen verursachen größeren Schaden. Magische Rüstungen bieten besseren Schutz. Andere magische Gegenstände können zum Zaubern benutzt werden. Es gibt sogar magische Schlüssel und Talismane, die unbedingt notwendig sind, um bestimmte Gegenden zu betreten. Die stärksten magischen Dinge findet man in den schwierigsten Dungeons, wo sie natürlich von den abscheulichsten Monstern bewacht werden.

Um einen Zauberspruch anzuwenden, müssen Sie einen Kode eintippen, der aus vier Buchstaben besteht. Eine Liste aller Sprüche und Kodes finden Sie auf den nächsten Seiten. Alle Charaktere, die mit Magie umgehen können, beginnen das Spiel mit dem Wissen der Level 1 - Sprüche ihrer jeweiligen Klassen. Später lernen Sie immer ein ganzes Bündel neuer Sprüche hinzu, wenn Sie einen neuen Zauberspruch-Level erreichen.

Aufschlüsselung der Beschreibung:

Code, Spruch-Punkte-Verbrauch, Ziel/Wirkung/Reichweite, Wirkungsdauer

BESCHWÖRER-ZAUBERSPRÜCHE



Level 1

MAFL, 2, Sicht, Mittel
"MAGE FLAME": Eine kleine Flamme erscheint über dem Beschwörer und sorgt für Licht.

ARFI, 3, 1 Feind, -
"ARC FIRE": Blaue Flammen schießen auf einen bestimmten Feind und verursachen einen Schaden von 1-4 Schlagpunkten.

SOSH, 3, Selber, Kampf
"SORCERER SHIELD": Ein magisches Schild umgibt den Beschwörer ("Sorcerer"); er ist jetzt schwerer zu treffen.

TRZP, 2, 10 Meter, -
"TRAP ZAP": Entschärft jede Falle innerhalb der nächsten 10 Meter in der Richtung, die die Gruppe gerade eingeschlagen hat.

Level 2:

FRFO, 3, Feinde, Kampf
"FREEZE FOES": Macht die Feinde ("Foes") langsamer, die so leichter zu treffen sind.

MACO, 3, -, Mittel
"KIEL'S MAGIC COMPASS": Ein Kompaß erscheint und hilft der Gruppe bei der Orientierung.

BASK, 4, Charakter, Kampf
"BATTLESKILL": Ein Gruppenmitglied wird geschickter in seinem Umgang mit den Waffen.

WOHL, 4, Charakter, -
"WORD OF HEALING": Ein verwundeter Charakter wird um 2-8 Schlagpunkte geheilt.



Level 3:

MAST, 5, Feinde, -
"ARCYNE'S MAGESTAR": Eine Flamme erscheint, die den Feind blendet, der dann eventuell in der nächsten Kampfunde aussetzt.

LERE, 5, Sicht, Lang
"LESSER REVELATION": Eine stärkere "Mage Flame", mit der man auch Geheimtüren entdeckt.

LEVI, 4, Gruppe, Kurz
"LEVITATION": Die Gruppe kann über Fallen und Portale schweben.

WAST, 5, Feinde, -
"WARSTRIKE": Gefährliche Energie, die einer Monster-Gruppe 4-16 Schlagpunkte Schaden zufügt.

Level 4

INWO, 6, Spezieller, -
"ELIK'S INSTANT WOLF": Ein echter Wolf erscheint in der "Speziellen-Lücke" und kämpft für Ihre Gruppe.

FLRE, 6, Charakter, -
"FLESH RESTORE": Gibt einem Charakter 6-24 Schlagpunkte zurück und heilt außerdem Vergiftungen.

POST, 6, Feind, -
"POISON STRIKE": Vergiftete Nadeln werden auf ein bestimmtes Monster abgefeuert.

Level 5

GRRE, 7, Sicht, Lang
"GREATER REVELATION": Ähnlich wie "Lesser Revelation", leuchtet aber noch besser.



WROV, -, Charakter, Kampf
"WRATH OF VALHALLA": Ein Mitglied Ihrer Gruppe kämpft mit übernatürlichen Kräften.

SHSP, 7, Feinde, -
"SHOCK SPHERE": Elektrische Energie fügt einer Monstergruppe 8-32 Schlagpunkte Schaden hinzu.

Level 6

INOG, 9, -, Spezieller
"ELIK'S INSTANT OGRE": Ein echtes Ungeheuer ("Ogre") erscheint und kämpft für Ihre Gruppe.

MALE, 8, Gruppe, Endlos
"MAJOR LEVITATION": Wirkt wie "Levitation", hält aber unendlich lange an.

Level 7

FLAN, 12, Gruppe, -
"FLESH ANEW": Wie "Flesh Restore", wirkt aber auf die ganze Gruppe.

APAR, 15, Gruppe, -
"APPORT ARCANE": Erlaubt der Gruppe, sich an eine beliebige Stelle eines Dungeons zu teleportieren.

MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE

Level 1

VOPL, 3, Charakter, Kampf

"VORPAL PLATING": Ein Charakter verursacht im Kampf 2-8 Schlagpunkte mehr Schaden.

AIAR, 3, Selber, Kampf

"AIR ARMOR": Der Magier erhält einen magischen Schutz und ist schwerer zu treffen.

STLI, 2, Sicht, Kurz

"SABHAR'S STEELIGHT SPELL": Ein magisches Glühen sorgt für Licht.

SCSI, 2, Gruppe, -

"SCRY SITE": Die Wände sagen, wo sich die Gruppe innerhalb eines Dungeons genau befindet.

Level 2

HOWA, 4, Feind, -
 "HOLY WATER": Einem Untoten (z.B. Zombie) wird durch Weihwasser ein Schaden von 6-24 Schlagpunkten zugefügt.

WIST, 5, 1 Feind, -
 "WITHER STRIKE": Ein Feind altert rapide ("to wither") und wird so erheblich schwächer.

MAGA, 5, Charakter, Kampf
 "MAGE GAUNTLETS": Verleiht einem Charakter mehr Schlagkraft, um 4-16 Schlagpunkte mehr Schaden zu verursachen.

AREN, 5, 10 Meter, Kurz
 "AREA ENCHANT": Wenn innerhalb von 10 Metern in Blickrichtung eine Treppe liegt, wird dies bekanntgegeben.

Level 3

MYSH, 6, Gruppe, Mittel
 "YBARRA'S MYSTIC SHIELD": Ein magischer Schild senkt den RK-Wert aller Charaktere.

OGST, 6, Charakter, Kampf
 "OSCON'S OGRESTRENGTH": Macht einen Charakter vorübergehend so stark wie ein ausgewachsenes Ungeheuer ("Ogre").

MIMI, 7, Gruppe, Kampf
 "MITHRIL MIGHT": Verstärkt die schützende Wirkung aller Rüstungen, die die Charaktere tragen.

STFL, 6, Feinde, -
 "STARFLARE": Ein Feuerball richtet bei einer Monstergruppe 6-24 Schlagpunkte Schaden an.

Level 4

SPTO, 8, 1 Feind, -
 "SPECTRE TOUCH": Einem Feind werden 12-48 Schlagpunkte Schaden zugefügt.



DRBR , 7 , Feinde , -
"DRAGON BREATH": Ein Feuerschwall fñgt einer Monstergruppe 8-32 Schlagpunkte Schaden zu.

STSI , 7 , Sicht , Mittel
"SABHAR'S STONELIGHT SPELL": Alle Steine glñhen und geben so Licht, mit dem man sogar Geheimtñren entdeckt.

Level 5

ANMA , 8 , Gruppe , Kampf
"ANTI-MAGIC": Ein magischer Angriff wird abgewehrt. Hilft auch gegen Illusionen und feuerspeiende Drachen.

ANSW , 8 , Spezieller , Kampf
"AKER'S ANIMATED SWORD": Ein magisches Schwert erscheint und kñmpft ab sofort fñr Ihre Gruppe.

STTO , 8 , 1 Feind , -
"STONE TOUCH": Ein Feind wird versteinert und damit getötet. Achtung: Dieser Spruch klappt nicht immer!

Level 6

PHDO , 9 , 1 Mauer , 1 Schritt
"PHASE DOOR": Fñr einen Schritt wird die Mauer in Blickrichtung weggezaubert.

YMCA , 10 , Gruppe , Endlos
"YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR": Wie "Air Armor", aber fñr die ganze Gruppe und unendlich lange wirkend.

Level 7

REST , 12 , Gruppe , -
"RESTORATION": Heilt alle Wunden der gesamten Gruppe; hilft auch gegen Vergiftungen.

DEST , 14 , 1 Feind , -
"DEATH STRIKE": Tötet einen Feind ohne Rñcksicht auf Stårke und Widerstandskraft des Opfers.

HEXENMEISTER-ZAUBERSPRÜCHE



Level 1

MIJA , 3 , 1 Feind , -
"MANGAR'S MIND JAB": Ein Energiestoß verursacht bei einem Feind 2-8 Schlagpunkte Schaden.

PHBL , 2 , Gruppe , Kampf
"PHASE BLUR": Die ganze Gruppe verschwimmt vor den Augen der Gegner und ist so schwieriger zu treffen.

LOTR , 2 , 10 Meter , Kurz
"LOCATE TRAPS": Der Hexenmeister ist in der Lage, alle Fallen im Umkreis von 10 Metern in Blickrichtung zu erkennen.



HYIM , 3 , Feinde , -
"HYPNOTIC IMAGE": Mit diesem Spruch und etwas Glück setzen di Monster in der nächsten Kampfunde aus.

Level 2

DISB , 4 , Gruppe , -
"DISBELIEVE": Dieser Spruch löst alle Illusionen, die die Gruppe angreifen in Luft auf.

TADU , 4 , Gruppe , Kampf
"TARGET-DUMMY": Eine Illusion erscheint in der "Speziellen-Lücke", die zwar nicht kämpft, aber Hiebe abfangen kann.

MIFI , 4 , 1 Feind , -
"MANGAR'S MIND FIST": Diese Verbesserung von "Mangar's Mind Jab" verursacht 3-12 Schlagpunkte Schaden plus einem Bonus, der vom Erfahrungslevel des Hexenmeisters abhängt.

FEAR , 4 , Feinde , Kampf
"WORDS OF FEAR": Flößt den Feinden Angst ein, die so zur leichten Beute im Kampf werden.

Level 3

WIWO , 5 , Spezieller , -
"WIND WOLF": Ein Illusions-Wolf erscheint und kämpft für Ihre Gruppe.

VANI , 6 , Selber , Kampf
"KYLEARAN'S VANISHING SPELL": Der Hexenmeister wird unsichtbar und ist damit im Kampf kaum zu treffen.

SESI , 6 , 10 Meter , Mittel
"SECOND SIGHT": Die Sinne des Hexenmeisters werden geschärft. Er bemerkt jetzt ungewöhnliche Dinge und Ereignisse.

CURS , 5 , Feinde , Kampf
"CURSE": Eine Monstergruppe wird verflucht ("to curse"), woraufhin die Kampfstärke des Gegners deutlich sinkt.

Level 4

CAEY , 7 , Sicht , Endlos
"CAT EYES": Alle Gruppenmitglieder können perfekt im Dunklen sehen.

WIWA , 6 , Spezieller , -
"WIND WARRIOR": Ein Illusions-Krieger erscheint und kämpft für Ihre Gruppe.

INVI , 7 , Gruppe , Kampf
"KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL": Wie "Kylearan's Vanishing Spell", gilt aber für die gesamte Gruppe.

Level 5

WIOG , 7 , Spezieller , -
"WIND OGRE": Ein Illusions-Ungeheuer erscheint und kämpft für Ihre Gruppe.

DIIL , 8 , Gruppe , Kampf
"DISRUPT ILLUSION": Zerstört alle Illusionen, die die Gruppe angreifen oder erst während des Kampfes entstehen. Vernichtet auch Doppelgänger, die sich in Ihre Gruppe eingeschmuggelt haben.

MIBL , 8 , Alle , -
"MANGAR'S MIND BLADE": Eine Energie-Explosion fügt allen Feinden 10-40 Schlagpunkte Schaden zu.

Level 6

WIDR , 10 , Spezieller , -
"WIND DRAGON": Ein Illusions-Drache erscheint und kämpft für Ihr Gruppe.

MIWP , 9 , Charakter , -
"MIND WARP": Ein gutes Mittel, um vergiftete Charaktere zu heilen.

Level 7

WIGI , 12 , Spezieller , -
"WIND GIANT": Ein Illusions-Riese erscheint und kämpft für Ihre Gruppe.
SOSJ , 11 , 10 Meter , Endlos
"SORCERER SIGHT": Wie "Second Sight", hält aber unendlich lange an.

ZAUBERER-ZAUBERSPRÜCHE



Level 1

SUDE , 6 , Spezieller , -
"SUMMON DEAD": Ein Zombie oder ein Skelett wird beschworen, um für die Gruppe zu kämpfen.

REDE , 4 , Feinde , -
"REPEL DEAD": Verursacht 16-80 Schlagpunkte Schaden bei einer Gruppe untoter Monster.



Level 2

LESU , 8 , Spezieller , -
"LESSER SUMMONING": Beschwört einen niedrigen Dämon, der (unter Protest) für die Gruppe kämpft.

DEBA , 8 , 1 Feind , -
"DEMON BANE": Verursacht 32-128 Schlagpunkte Schaden bei einem einzelnen Dämon.

Level 3

SUPH , 10 , Spezieller , -
"SUMMON PHANTOM": Beschwört eine untote Kreatur mittlerer Stärke, die für die Gruppe kämpft.

DISP , 10 , Charakter , -
"DISPOSSES": Heilt ein besessenes Gruppenmitglied.

Level 4

PRSU , 12 , Spezieller , -
"PRIME SUMMONING": Beschwört einen Dämon mittlerer Stärke, der für die Gruppe kämpft.

ANDE , 11 , Charakter , -
"ANIMATE DEAD": Gibt einem toten Charakter untote Kräfte, wodurch er kämpfen kann, als wäre er noch lebendig.

Level 5

SPBI , 14 , 1 Feind , -
"BAYLOR'S SPELL BIND": Wenn dieser Spruch wirkt, schließt sich der angegriffene Feind Ihrer Gruppe an.

DMST , 14 , Feinde , -
"DEMON STRIKE": Wie "Demon Bane", wirkt aber auf eine ganze Gruppe von Dämonen.



Level 6

SPSP , 15 , Spezieller , -
"SPELL SPIRIT": Beschwört eine besonders starke, untote Kreatur, die für die Gruppe kämpft.

BEDE , 18 , Charakter , -
"BEYOND DEATH": Erweckt einen toten Charakter wieder zum Leben.

Level 7

GRSU , 22 , Spezieller , -
"GREATER SUMMONING": Ein mächtiger Dämon wird beschworen, um für Ihre Gruppe zu kämpfen.

BARDENLIEDER

1. **"FALKENTYNE'S FURY"**: Diese Lied verwandelt alle Charaktere zu regelrechten Berserkern im Kampf: Sie schlagen stärker zu.
2. **"THE SEEKER'S BALLAD"**: Erzeugt Licht und hat im Kampf eine zweite Wirkung: Die Chance, einen Feind mit einer Waffe zu treffen, wird erhöht.
3. **"WAYLAND'S WATCH"**: Dieses Lied besänftigt Ihre Feinde, die dadurch weniger Schaden im Kampf anrichten.
4. **"BADH'R KILNFEST"**: Eine alte Elfenmelodie, die die Wunden des Bardens heilt. Die Wunden der restlichen Gruppe werden nur während eines Kampfes geheilt.
5. **"THE TRAVELLER'S TUNE"**: Durch dieses Lied werden die Gruppenmitglieder geschickter und sind so im Kampf schwerer zu treffen.
6. **"LUCKLARAN"**: Diese Melodie erzeugt ein Anti-Magie-Feld, das der Gruppe zusätzlichen Schutz gegen feindliche Magie bietet.

Charakter-Tips

1. Seien Sie nicht traurig, wenn Sie einen Level1-Charakter verlieren - machen Sie sich einfach einen Neuen! Aber wenn Ihre Charaktere den 3. Level erreicht haben, sollten Sie immer wieder Kopien auf der Gruppen-Kassette machen.
2. Wenn ein starker Charakter getötet wird, kann man mehrere Dinge tun. Sie können ihn im Tempel oder durch Magie wiederbeleben lassen. Sie können auch den Computer ausschalten und das Spiel wieder neu laden. Die gesamte Gruppe steht Ihnen dann wieder zur Verfügung. Die Charaktere sind in dem Zustand, den sie beim letzten Speichern des Spielstandes hatten. Sie können den toten Charakter auch von der Kassette löschen und ihn dann von einer Kopie der Gruppen-Kassette wieder laden.
3. Beim Auswürfeln der Charakter-Eigenschaften sind die höchsten Werte 17 und 18 besonders wirksam. Bei Intelligenz erhalten Magiekundige ein paar Spruch-Punkte mehr; Gewandtheit gibt Kämpfern (aber nicht Bardern) einen Rüstungs-Bonus und das Recht, öfter in einem Kampf als erster zuzuschlagen. Bei Stärke verursachen die Kämpfer mehr Schaden; bei Glück haben Rogues eine gute Chance, selbst die Fallen zu überleben, in die sie hineintappen und bei Konstitution gibt es Bonus Schlag-Punkte für alle Charaktere.
4. Die meisten Rassen haben mindestens eine Charaktereigenschaft, bei der sie besonders hohe Werte erreichen. Widmen Sie diesen Eigenschaften Ihre besondere Aufmerksamkeit, wenn Sie eine Gruppe zusammenstellen.
5. Entwickeln Sie möglichst schnell einen Hexenmeister. Diese Burschen sind in Dungeons ungemein wertvoll. Zauberer sind bei fortgeschrittenen Levels sehr wichtig. Entwickeln Sie auch einen Erzmagier - Sie werden ihn gut gebrauchen können.
6. Die Gruppe, die bereits auf der Kassette gespeichert ist, ist nicht gerade eine Ideal-Lösung für fortgeschrittene Level.



7. Kämpfer spielen auf einem höheren Level meist eine untergeordnete Rolle, weil Sie dann auf Monster treffen, die mit Magie nur so um sich werfen. Aber ohne den Schutz der Kämpfer könnten die Magie-Kundigen erst gar nicht einen so hohen Level erreichen.
8. Hüten Sie sich vor dem Doppelgänger-Monster! Es schleicht sich in die Gruppe ein und sieht genauso aus, wie einer der Charaktere.

Magie-Tips

1. Treiben Sie sich nicht zu tief in den Dungeons herum, wenn die Spruch-Punkte zur Neige gehen. Eine Faustregel: Verlassen Sie den Dungeon, wenn nur noch ein Viertel der maximalen Spruch-Punkte übrig ist.
2. Verschwenden Sie keinen Zauberspruch, wenn man auch ohne Magie weiterkommen könnte. Fackeln sind zum Beispiel eine Alternative zu magisch erzeugtem Licht. Im Kampf sollten Sie sich andererseits nicht scheuen, Magie einzusetzen. Im Zweifelsfalle hauen Sie dem Gegner einfach einen deftigen Spruch um die Ohren.
3. Lokalisieren Sie Fallen und schärfen Sie Ihre Sinne mit Zaubersprüchen!
4. Wenden Sie ein lang anhaltendes Bardentied an, bevor der Barde eine Taverne besucht, um ein Getränk zu kriegen.

Gegenstände

Hier ist eine Liste der Gegenstände, die man in Garths Laden kaufen kann:

Fackel: Für Licht in Dungeons.
Lampe: Hält länger als eine Fackel.
Breitschwert: Das stärkste, nicht-magische Schwert.
Kurzschwert: Ein leichtes Schwert.
Dolch: Kann von allen benutzt werden, ist aber nicht allzu wirkungsvoll.
Streitaxt: Eine schwere Waffe mit verheerender Wirkung.
Hellebarde: Die stärkste, nicht-magische Waffe.
Keule: Die stärkste Waffe, die ein Rogue benutzen kann.
Stab: Ein einfacher Stock ohne magische Fähigkeiten.



Rundschild: Ein kleiner, runder Schild.
Langschild: Ein großer Schild.
Lederharnisch: Die leichteste Rüstung von allen.
Kettenhemd: Eine Leichtmetall-Rüstung.
Schuppenpanzer: Eine Nummer stärker als das Kettenhemd.
Plattenpanzer: Die stärkste, nicht-magische Rüstung.
Umhänge: Halten nicht viel aus, sind aber besser als gar keine Rüstung.
Helm: Schützt den Kopf und die teure Frisur.
Lederhandschuhe: Schützt die Hände.
Panzerhandschuhe: Noch besserer Schutz für die Hände.
Mandoline, Harfe, Flöte: Musikinstrumente für den Barde.

Gegenstandsabkürzungen

Eine magische "Figur" kann zum Leben erweckt werden.

MTHR ist eine Abkürzung für "Mithril", ein Elfen-Metall mit magischen Eigenschaften.

ADMT ist eine Abkürzung für "Adamant", einem weiteren magischen Metall.

DMNT ist eine Abkürzung für "Diamant", eine der härtesten Substanzen, die die Menschen und Monster kennen.

Tips für die Gegenstände

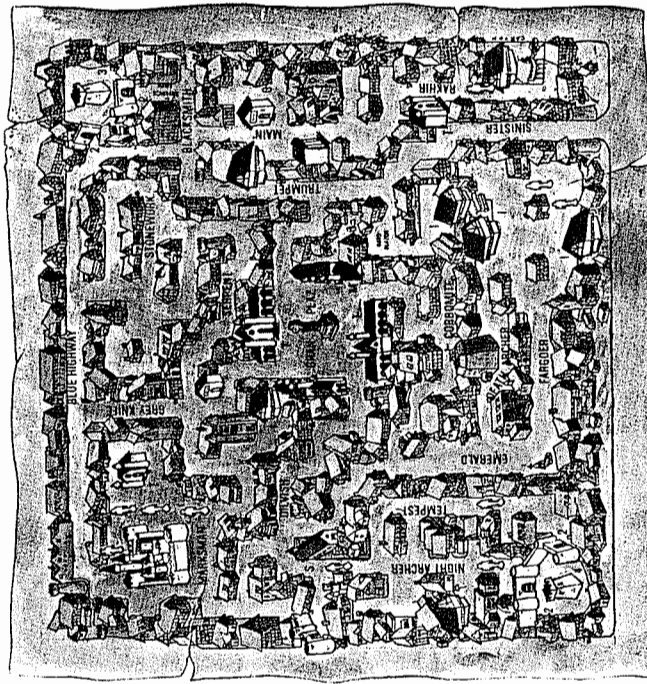
1. Eine Faustregel: Je teurer eine Gegenstand ist, desto besser ist er - fast wie im richtigen Leben.
2. Es gibt keine verfluchten oder schlechten Gegenstände - im Gegensatz zum richtigen Leben.
3. Nicht knausrig sein! Rüsten Sie Ihre Charaktere (vor allem die Kämpfer) so gut wie möglich aus.
4. Experimentieren Sie mit allen Gegenständen, die Sie finden. Magische Gegenstände sind der Schlüssel zum Erfolg. Denken Sie daran, daß bestimmte Gegenstände nur von bestimmten Charakteren benutzt werden können.



5. Sorgen Sie dafür, daß mindestens ein Charakter weniger als acht Gegenstände mit sich trägt. Andernfalls ist die Gruppe nicht in der Lage, neue magische Gegenstände in den Dungeons aufzusammeln.
6. Wenn die Gruppe zu einen interessanten neuen, magischen Gegenstand kommt, sollten Sie den Spielstand so schnell wie möglich speichern. Wenn irgendeine Katastrophe passiert, laden Sie diesen Spielstand wieder und haben die unversehrte Gruppe mit dem tollen Gegenstand wieder parat.
7. Dieses Handbuch wird nicht von magischen Schildern und Bannflüchen bewacht. Passen Sie auf, daß es Ihr Hund nicht frißt!



Skara Brae



DIE KARTE VON SKARA BRAE

1 SCHUTZ-STATUE 2 VERSCHLOSSENES TOR 3 KYLEARANS TURM 4 MANGARS TURM 5 STADTTORE 1 WIRTSCHAFT
T TEMPLE M TEMPEL DES WAHNSINNIGEN GOTTES AG GILDE DER ABENTEUERER G GARTHS LADEN S SPREDESTALL

DIE LEGENDE VON SKARA BRAE



Vor Urzeiten, als die Magie noch herrschte, bedrohte der böse Zauberer Mangar die Dunkle eine kleine, friedliche Stadt mit Namen Skara Brae. Garstige Wesen krochen aus den entferntesten Winkeln und stellten sich in den Dienst seines Schattenreiches. Mit einem Zauberspruch belegte Mangar die Umgebung mit dem Fluch Ewigen Winters, womit Skara Brae von jeder möglichen Hilfe abgeschnitten war. Eines Nachts verschwanden alle Männer der Bürgerwehr, ohne eine Spur zu hinterlassen.

Das Schicksal von Skara Brae schien besiegelt. Wer sollte noch Widerstand leisten? Mit Ausnahme von ein paar unerfahrenen jungen Kämpfern, einer Handvoll von Zauberteufeln, einigen Barden, die kaum dem Säuglingsalter entwachsen waren, und einigen arbeitslosen Ganoven blieb niemand übrig.

Niemand außer ihnen, dem Anführer dieser kunterbunten Gruppe von Freiheitskämpfern. Zum Glück ist auch ein Barde mit dabei, der ihren Ruhm in alle Lande verkünden wird, falls Sie überleben sollten. Denn dies ist der Stoff, aus dem die Legenden sind. Und damit stehen wir am Anfang der Geschichte...



MICHAEL CRANFORD von Interplay Productions ist ein eleganter Programmierer. Auf dem Foto mag dies nicht zu erkennen sein, doch *The Bard's Tale* ist ein eindeutiger Beweis. Zu seinen früheren Werken gehören die Apple-Version von Donkey Kong und die Commodore C64 Version von Super Zaxxon.





ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ÜBER UNSERE FIRMA
Wir sind eine leistungsfähige Firma, die mit dem gemeinsamen Ziel, die Visionen der elektronischen Kunst in der Personal Computing-Welt zu verwirklichen, die Herausforderung des Personal Computing entgegensteht. Sicher keine leichte Aufgabe. Doch mit viel Enthusiasmus und Phantasie, so meinen wir, haben wir eine gute Chance auf Erfolg. Unsere Produkte sind das, was Sie benötigen, um die Visionen der elektronischen Kunst zu verwirklichen. Wenn Sie eine Kopie von *The Bard's Tale* oder *Super Zaxxon* erhalten, dann ist das ein Beweis für unsere Leistungsfähigkeit. Wir sind Electronic Arts Ltd., 11/49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, England.

ELECTRONIC ARTSTM

The Bard's Tale I

Party Merger Program

LADEN (DISKETTENVERSION):

AMSTRAD/SCHNEIDER: Tippen Sie **RUN "EDITOR"** und drücken Sie **Return** oder **Enter**

SPECTRUM + 3: Diskette mit Seite 2 nach oben einlegen und die **LOADER** Funktion in Gang setzen, indem Sie Ihren Computer in den Grundzustand versetzen (**RESET**) und **ENTER** drücken.

KASSETTENVERSION:

Das mit **MERGER** bezeichnete "Misch"-Programm befindet sich ganz am Ende der Seite 1 auf der **BOOT** und **GAME** Kassette. Zum Auffinden der richtigen Position ist es am besten, Sie stellen den Bandzähler auf Null, laden dann das **Bard's Tale** Spiel in der gewohnten Weise und notieren sich die Bandzählerposition sofort nach dem eigentlichen Spielstart (wenn sich das Standard-Abenteurerteam in der Gilde befindet). Das **Merger**-Programm folgt ein kleines Stück weiter hinten.

Amstrad/Schneider: **RUN "Merger"** eingeben, **ENTER** drücken.

Commodore: Load **"Edit"** eingeben, **RETURN** drücken, dann **RUN**, gefolgt von **RETURN**, eingeben

Spectrum: Load **"Merger"** eingeben, dann **ENTER** drücken

Sobald das **Merger**-Programm in den Arbeitsspeicher geladen ist, erscheint auf dem Bildschirm das Hauptmenü, aus dem Sie unter 5 Optionen wählen können. Dies geschieht durch die Eingabe des eingeklammerten Anfangsbuchstabens (also z.B. **L** zum Laden).

(L)oad Party Sie werden zur Eingabe des Namens einer früher (entweder in diesem Programm oder im **Bard's Tale** Spiel) abgespeicherten Abenteurergruppe aufgefordert. Wenn das betreffende Team auf Kassette oder Diskette gefunden wurde, werden die Angehörigen in die Personenliste (**character list**) eingegliedert, welche links oben auf dem Bildschirm angezeigt wird und bis zu 114 verschiedene Abenteurer aufnehmen kann.

(S)ave Party Zum Abspeichern des Teams, das sich im Moment in der Liste befindet und spielbereit ist.

(C)haracter Menu Dient zum Einblenden des **Character**-Untermenüs, welches die folgenden Optionen präsentiert:

CHARACTER MENU

- (D)elete Char. Löscht die hervorgehobene Person aus der Liste. Zum Hoch- und Runterbewegen des Auswahlbalkens sind die Cursortasten zu verwenden.
- (S)ee Character Zur Anzeige der persönlichen Statistik des hervorgehobenen Abenteurers (entspricht dem "Character Mode" im Hauptprogramm). Zum Verlassen dieser Option dient die Leertaste. Die Option zum Zusammenlegen des Goldes ("Pool Gold") funktioniert NICHT zusammen mit See Character. Gold und andere Gegenstände können nur mit Figuren in der Mitgliederliste gehandelt werden. EQUIP und DROP funktionieren normal.
- (C)hoose Char. Dient zur Übernahme der hervorgehobenen Figur auf den nächsten leeren Platz in der Mitgliederliste (wenn ein solcher vorhanden ist).
- (R)ename Char. Ermöglicht die Eingabe eines neuen Namens für die hervorgehobene Figur.
- (M)ember Menu Bewirkt die Anzeige des Member Untermenüs, welches die folgenden Optionen beinhaltet:

MEMBERS MENU

- (1-6) See Member Zeigt die Statistik der ausgewählten Figur in der gleichen Weise wie im VIEW CHARACTER MODE im Hauptprogramm. Zum Verlassen dieser Option dient die Leertaste. Die Optionen POOL GOLD, TRADE, EQUIP und DROP funktionieren genau gleich wie im Hauptprogramm und betreffen immer nur die Figuren in der Mitgliederliste.
- (R)emove Member Bei Aufforderung die Nummer der Figur eingeben, die aus der aktuellen Mitgliederliste entfernt und in die Figurenliste übernommen werden soll.
- (N)ew Order Bei Aufforderung die Nummern der Mitglieder in der gewünschten Marschreihenfolge eingeben.
- (B)ack to Main Menu Rückkehr auf das Hauptmenü.
- (Q)uit Program Verlassen des Programms und Rückkehr auf BASIC-Ebene.

E01000GK

The Bard's Tale (TALES OF THE UNKNOWN) Volume 1 AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

SPIELVORBEREITUNG

Schalten Sie Ihren Computer ein und befolgen Sie dann die nachstehenden Anleitungen zum Laden des Spiels von Band bzw. Diskette.

BAND: Das Band vollständig zurückspulen und die Kassette mit der Startseite nach oben einlegen, dann gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. Anschließend die Abspieltaste PLAY des Rekorders drücken, worauf das Spiel automatisch in den Speicher geladen und gestartet wird.

DISKETTE: Diskette in das Startlaufwerk einlegen (Startseite nach oben). Über die Tastatur RUN "BOOT" eingeben und Return drücken, worauf das Programm automatisch geladen und gestartet wird.

Das ATEAM ist die Abenteurergruppe, die bei Spielstart automatisch in die "Personenfläche" geladen wird. Die Mitglieder sind alle gut ausgerüstet und für jedes Abenteuer bereit. Um die Glide zu verlassen und in die Stadt Skara Brae einzutreten, drücken Sie E(xit).

Wie Sie Ihre eigenen Spielfiguren kreieren, Teams nach Ihrem Gutdünken zusammenstellen, Personen aus der Gruppe entlassen oder ihre Reihenfolge ändern, erfahren Sie am Ende dieser Anleitung.

Hinweis: Das erste Verlies ist der Weinkeller der einzigen Taverne in der Stadt, die Alkohol ausschenkt. Sie befindet sich in der Rakhir Straße.

VOR NÄCHTLICHEN SPAZIERGÄNGEN WIRD GEWARNT

Es hat keinen Sinn, sich in falscher Sicherheit zu wiegen, und wir wollen Ihnen nichts vormachen: Straßen, auf denen sich Kobolde, Werwölfe und Dämonen herumtreiben, sind voller Gefahren, ganz besonders im Dunkel der Nacht. Niemand wird es Ihnen verbieten, wenn Sie die Nacht im Zunfthaus der Abenteurer verbringen. Beim Aufbruch von dort zeigt die Uhr eine frühe Morgenstunde an.

Grämen Sie sich nicht allzusehr, wenn Sie einen Ihrer ATEAM-Genossen verlieren. Es stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten offen: Entweder Sie lassen ihn gegen gutes Geld in einem Tempel wiederbeleben oder Sie

BANDZÄHLWERKPOSITIONEN

Wir empfehlen Ihnen, sich die wichtigen Zählerpositionen der verschiedenen Phasen zu notieren. Auf diese Weise sparen Sie sich viel Zeit beim Auffinden der einzelnen Teile des Programms.

Bandzähler-Pos.

Programmteil

Editor

City Map (Karte der Stadt)

Sewers (Abwasserkanäle)

Mad God's Catacombs

(Katakomben des

wahnsinnigen Gottes)

Harkyn's Castle (H's Schloß)

Kylearan's Amber Tower

(K's Bernsteinurm)

Mangar's Tower (M's Turm)



ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

ELECTRONIC ARTS LIMITED

11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ENGLAND

E01022GY

S (Save). Zum Speichern Teams. **Kassettenbenutzer:** "Teams"-Kassette einlegen und Rücklauf/Schnellvorlauf zum Auffinden der gewünschten Bandposition verwenden. Dann die PLAY-Taste zur Aufnahme drücken. Nachdem sich der Bildschirm geleert hat, drücken Sie eine beliebige Taste, um den Speichervorgang zu starten. **Diskettenbenutzer:** Die "Teams"-Diskette einlegen und Return drücken.

Hinweis für Kassettenbenutzer: Speichern Sie Ihre Teams alle unter einem neuen Namen ab und machen Sie sich eine Notiz von der Zählerposition. Am besten ist es, Sie sichern eine Partie gleich zwei- oder dreimal nacheinander unter dem gleichen Namen, um sich gegen irgendwelche Fehler zu schützen. Hingegen sollten Sie davon absehen, mehrmals neue Teams auf die gleiche Position wie frühere zu speichern, denn wenn Ihnen dabei ein Fehler unterläuft, kann eine Menge Arbeit verloren gehen.

Q (Quit). Zum Verlassen des Spiels und Rückkehr auf BASIC.
E (Exit). Damit verlassen Sie die Sicherheit der Glide der Abenteurer und betreten die gefährreichen Straßen von Skara Brae.

DER EDITOR

Der Editor gestattet den Austausch von Spielfiguren zwischen verschiedenen Teams. Um in den EDITOR umzustiegen, müssen Sie zunächst das Spiel verlassen (vergessen Sie nicht, Ihr Team vorher abzuspeichern) und dann den EDITOR laden. **Diskettenbenutzer** geben zu diesem Zweck den Befehl Run "editor" ein und drücken Return. **Kassettenbenutzer** finden den EDITOR unmittelbar nach dem Hauptprogramm auf der Startseite von Band 1. Sie drücken Ctrl und die kleine Enter-Taste, dann die PLAY-Taste des Rekorders. Dies bewirkt, daß das Editorprogramm in den Speicher geladen und in Betrieb genommen wird. (Hinweis: Man muß das Team aus dem Editorprogramm speichern, dann das Spiel THE BARD'S TALE erneut starten und das Team erneut laden.)

holen sich einen vorher gesicherten Spielzustand wieder in den Speicher. (Dabei verlieren Sie allerdings alle Erfahrungspunkte, das Gold und etwaige andere Besitztümer, die Sie seither eingesammelt haben. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Gruppe in ihrem jetzigen Zustand, also mit dem "Verstorbenen" zu sichern, und dann in den EDITOR umzusteuern (wie der EDITOR geladen und verwendet wird, erfahren Sie etwas weiter hinten in dieser Anleitung). Mit Hilfe des Editors können Sie dann die tote Spielfigur entfernen und sie durch eine frühere, lebendige Version ersetzen. Diese Methode hat den Vorteil, daß nur der Verstorbenen seine Erfahrungspunkte einbüßt. Allerdings müssen Sie aus dem Spiel aussteigen, um den Editor zu benutzen.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

- I - Vorwärts gehen
K - Eine Tür aufstoßen
J - Nach links gehen
L - Nach rechts gehen

ANZEIGE VON INFORMATIONEN ÜBER SPIELFIGUREN

Durch Eingabe einer Zahl (1-6) können Sie sich Informationen über eine bestimmte Spielfigur anzeigen lassen (mit Ausnahme der Person auf dem "Spezialplatz"). In diesem Modus stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten offen:

- E** (Equip) Zum Ausstatten einer Figur mit einem bestimmten Ausrüstungsgegenstand. Das Programm fragt nach der Nr. des Objekts (1-8). Die gegenteilige Wirkung, d.h. Ablegen aller Gegenstände, erfolgt durch Drücken von 0.
T (Trade) Zum Eintauschen eines Gegenstandes. Bei Erscheinen der Aufforderung die entsprechende Nummer eingeben. Zum Handeln mit Gold G drücken, dann die Nummer des Empfängers eingeben und die Menge Gold, die den Besitzer wechseln soll.
D (Drop) Fallenlassen (Ablegen) eines Gegenstandes. Bei Erscheinen der Aufforderung die entsprechende Nummer eingeben.
P (Pool) Zum Zusammenlegen aller Goldreserven: das Gold sämtlicher Team-Mitglieder wird an die "aktuelle" Spielfigur übergeben.

Zum Verlassen dieses "Informationsbildschirms" dient ESC.

DIE KAMPFBEFEHLE

Wenn bösartige Kreaturen einen Angriff auf Ihr Team unternehmen, drücken Sie F (Fight), wenn Ihnen der Sinn nach Kampf steht; andernfalls R (Run) zum Laufen. (Es wird Ihnen nicht immer gelingen, das Weite zu suchen, selbst wenn Sie das vorhaben... linke Personen höherer Ränge schaffen es allerdings meistens.) Im Kampf gelten die folgenden Optionen:

- A** (Attack) zum Angriff von Monstern in den ersten beiden Reihen ("Handgemeine"). Diese Option kann nur von den ersten drei Team-Mitgliedern gewählt werden.
D (Defend) Verteidigung. Erhöht Ihre Chancen, ungeschoren aus der Konfliktsituation zu entkommen.
U (Use) Verwendung eines magischen Objekts. Um ein Objekt verwenden zu können, muß die betreffende Figur zuerst damit ausgestattet worden sein.
B (Bard) Bardennieder — den Barden vorbehalten. Zum Singen eines der 6 Bardennieder — jeweils nur für eine Kampfrunde.
C (Cast) Aussprechen eines Zauberspruchs. Den mit Magie Begabten vorbehalten. Auf die entsprechende Aufforderung den Code der gewünschten Formel eingeben.
H (Hide) Im Schatten verstecken. Von dieser Option können nur Gauner Gebrauch machen.

Andere Befehle

- C** (Cast) Aufsagen eines Zauberspruchs außerhalb eines Kampfes. Auf die entsprechende Aufforderung des Programms die Nummer der Figur eingeben, dann den Code für den Zauberspruch.
P (Party) Zum Starten eines Angriffs zwischen zwei Parteien.
B (Bard Song) Den Barden vorbehalten. Dient zum Singen eines der 6 Bardennieder, die für unterwegs zur Verfügung stehen.
N (New) Neue Reihenfolge für das Team. Bitte geben Sie als Antwort auf die entsprechende Aufforderung die gewünschte Marschordnung ein.
U (Use) Verwendung eines Objekts. Manche davon — z.B. Fackeln — funktionieren erst, wenn sie über diesen Befehl aktiviert werden. Bei Aufforderung die Nummer der Spielfigur eintippen, welche das Objekt mit sich trägt, dann aus der eingeblendeten Liste das Objekt aussuchen und seine Nummer eingeben. Gewisse Gegenstände können nur ein einziges Mal eingesetzt werden.

- E** (Elevate) Zum Hochsteigen durch ein Portal. Dieser Befehl funktioniert nur in Verliesen und unter der Voraussetzung, daß das Team einen Spruch zum "freien Schweben" mit sich führt.
D (Down) Zum Hinuntersteigen durch ein Portal. Funktioniert nur in Verliesen.

Die rechte Cursortaste (→) erhöht die Geschwindigkeit, mit der der Text während eines Kampfes abrollt.

Die linke Cursortaste (←) verringert die Geschwindigkeit, mit der der Text während eines Kampfes abrollt.

Spielpause: ESC drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels irgendeine andere Taste drücken.

NEUE TEAMS BILDEN UND EIGENE SPIELFIGUREN KREIEREN
Um eine neue Abenteurergruppe zusammenzustellen oder neue Spielfiguren ins Leben zu rufen, muß man sich im Zurihtaus der Abenteurer befinden. Dort stehen die folgenden Befehle zur Verfügung:

- C** (Create). Eine neue Spielfigur kreieren. Wählen Sie sich die Rasse und die Kategorie aus, wenn Sie dazu aufgefordert werden und geben Sie dem Helden dann einen Namen (bis zu 15 Zeichen, einschließlich Leerzeichen). Zur Bestätigung des Namens und Aufnahme der neuen Person in die Gruppe **RETURN** drücken.

- R** (Remove). Entfernen einer Spielfigur aus dem Team. Schreiben Sie den betreffenden Namen und drücken Sie **RETURN**. Bevor Sie dies tun, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie einen Spielzustand gesichert haben, der diese Figur noch enthält, da sie sonst unwiderruflich verschwindet und nicht wieder hereingeholt werden kann.

- L** (Load). Zum Laden eines früher abgespeicherten Teams. Das Programm fordert Sie zur Eingabe eines Namens auf. **Kassettbenutzer:** Die "Teams"-Kassette einlegen und das Band mit Hilfe des schnellen Vor- oder Rücklaufs an die gewünschte Position spulen. **Diskettenbenutzer:** "Teams"-Diskette einlegen und **Return** drücken. Ein versehentlich aufgeladener Ladevorgang kann immer mit **ESC** annulliert werden.

Appendix 2
Hints for Advanced Users

1. Saving memory

In most adventures, it is messages which are likely to use the lion's share of the memory. Large savings can be made by using sub-messages for phrases or even long words that are used more than once. Remember that including an extra MSG Operator in an Action only takes up three bytes, so separate messages for even quite short words will save space if they are used frequently. There are limits, however. Firstly, of course, you can only have a maximum of 250 messages, but also Genesis can only queue up to 10 messages prior to printing them. Any more, and the last ones will be ignored.

You can also save space in Actions, by copying long location names to one of the M-type general variables. Since locations (and objects for that matter) are given numbers as well as names, an operation such as `GO(ICE|MT1)>` would load MT1 with the location number. Since the PLOC variable is also a number, copying an M-type variable to PLOC is also quite possible. Examples of this technique can be seen in actions 9 and 10 of the example game.

By a similar technique as that used for messages, space can also be saved by constructing larger pictures from several smaller ones. Careful choice of graphics windows is needed, but large savings can be made.

2. Adding Loading Screens

The CLONED game deliberately does nothing to the screen whilst loading. Thus it is quite easy to add your own leader program to create a loading screen. The program should end with a `RUN"1"` instruction.

Technical Queries

All technical queries should enclose a STAMPED, Self Addressed Envelope, and should be sent to:-

CAMEL MICROS GENESIS QUERIES
WELLPARK,
WILLEYS AVENUE,
EXETER
EX2 9BE
Tel: (0392) 211892

Genesis

The Complete
Adventure Creation System

AMSTRAD CPC 464/664

CONTENTS

1. About Genesis	2
2. Generating the game	3
3. Playing the Adventure	4
4. Structure of Genesis games	7
— Messages	
— Locations	
— Objects	
— Commands	
— Actions	
5. Some Examples	9
— A Help command	
— A Take command	
— Look	
— Moving around	
— Scoring	
6. Texture Reference Section	12
7. The DEPICTER Utility	23
8. Appendix 1 - The example game	28
9. Appendix 2 - Hints for Advanced Users	30

About Genesis

Consisting of three utilities for creating a professional quality Adventure game, plus a free example game, Genesis provides everything needed to design text Adventures, complete with Sound and Graphics with only a minimum of computer expertise. The games produced will run independently of Genesis when complete.

Most of the structure and mapping of your game is done using the Texture utility. With this all the game Actions are designed, commands defined and locations and objects/characters set up. At the same time, arrangements are made to activate Picture/Sound blocks at the correct time, eg. when changing locations or firing a gun. The actual pictures and sounds are created using DEPICTER, which has full editing facilities on both sound and graphics. Up to 20 separate graphic windows can be defined, and pictures plotted in different windows at different times if desired. A split-mode screen option allows the combination of say, 16 colour graphics and 80 column text on the same screen, a great boon for graphics adventures.

Sound wise, up to three sound tracks can be laid down and synchronised for each picture, with full control over envelope shaping for special effects.

Both Texture and DEPICTER produce data files on cassette, which are eventually loaded into the CLONER program to produce the finished game.

Note:

In what follows, we have enclosed things to type in \$ signs, eg. \$RUN\$. The actual dollar signs are not typed. Where the ENTER key is required, this is illustrated by a pair of dollar \$\$.

The first steps. Cloning the example Adventure.

As an easy introduction to Genesis, we will generate a stand-alone game from the example Adventure. For this, Side 2 of the cassette is used, containing the CLONER program, plus the two data files from Texture and DEPICTER. You will also need a blank tape (C15 is OK if you save on Fast speed).

First, zero the tape counter, then run CLONER using:-

SRUN""\$
(It is always best to start with a clean machine before running a new program. Press SHIFT, CTRL, and ESC together to clear it, before typing RUN).

When the tape stops, leave it on PLAY, but press the PAUSE key while you select the save speed for your output tape. Then raise PAUSE and wait for the tape to stop again.

Normally at this point you would rewind the CLONER tape and load your blank tape. However, since the data files follow the CLONER program, rather than being on a separate tape, just remove the CLONER tape without rewinding. It is a good idea to note the reading on the tape counter at this point, as we shall need to locate the data files again in later sections of the manual.

Insert the output tape, making sure you have advanced it past the plastic leader tape. This is important - Genesis does not wait for the leader to pass through before starting to save data. Put the data recorder to RECORD, and press any key to save the first section.

Now remove the output tape (do not rewind it), and re-insert the CLONER tape (or of course your own data files if you are cloning your own Adventure). Before reading the data, CLONER will ask for the following parameters:-

1. The Initial Action Number. Type in \$26\$ for the example. As explained later, Action are used in Genesis to do things such as printing messages, displaying pictures, etc. They are numbered 0 to 249, and every game must have one set up to create the initial screen pictures and messages, and to put the player into the start location. Of course, it is up to you what Action number you use, and what the Action does.

2. Pen Colour Selection

There now follow 3 prompts asking for the inks for pens 1, 2 and 3. Pen 1 is used to print messages, pen 2 for player inputs, and pen 3 for location names. The ink selected must be sensible for the screen mode, as follows:-

Mode 0 Inks 0 to 15 valid

Mode 1 Inks 0 to 3 only

Mode 2 Inks 0 or 1 only

Of course, you would not normally use Ink 0, as this would make the text invisible! If you choose a higher value than is valid, this can also cause the same effect.

It is assumed that you are aware of the difference between screen modes, if not, look it up in your Amstrad User Manual. Genesis allows you to have split-mode screens (ie. top and bottom of the screen having different modes), as well as the normal single mode screen. This is ideal for mixing 80 column text with 4 or 16 colour graphics on the same screen.

For the example Adventure, respond \$1\$,\$1\$,\$ and \$3\$,\$ respectively to the three prompts.

Now CLONER is ready to read the data files. Press PLAY, and any key to start loading these. Finally, re-insert the output tape to save the second main section of the game. You should now have an independent game which can be loaded using SRUN""\$ (clear the computer first).

Playing the Adventure

We don't tell you how to solve the Adventure, you will have to work it out! However, there are a few commands which are common to all Genesis Adventures, in addition to those that you create yourself. These are:-

1. Save and Load

Fairly obvious, these are used to save partly complete games, so that the player can start from where he left off.

2. Quit

This effectively restarts from the beginning, resetting all objects, etc. to their initial status and re-activating the Initial Action.

3. CTRL A

Holding down the CTRL key and pressing key A will cause any picture being drawn to be skipped.

4. Upper/Lower Case

Generally speaking, Genesis ignores any Upper/Lower case letter differences (ie. SAVE is the same as save).

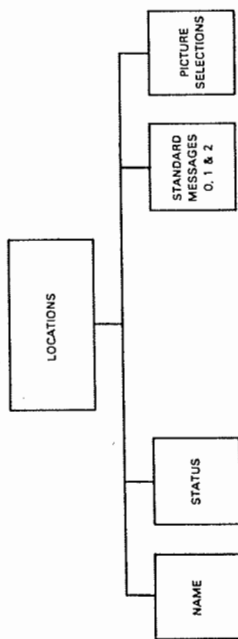


Fig. 1 LOCATIONS

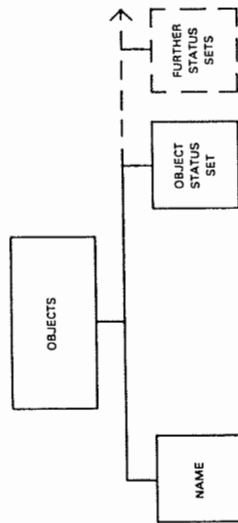


Fig. 2 OBJECTS

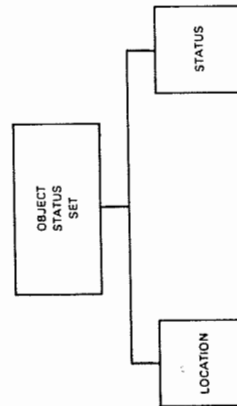


Fig. 3 OBJECT STATUS SET STRUCTURE

COMPONENT STRUCTURES IN TEXTURE

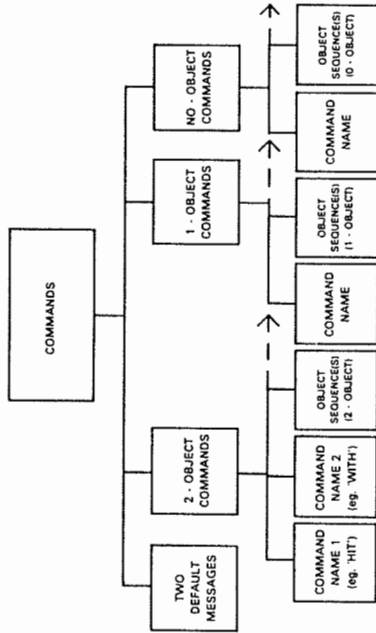


Fig. 4. STRUCTURE OF COMMANDS

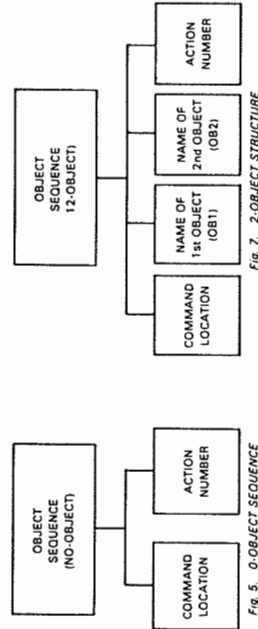


Fig. 5. 0-OBJECT SEQUENCE

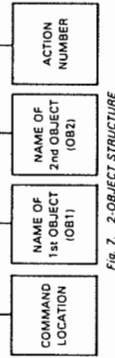


Fig. 7. 2-OBJECT STRUCTURE

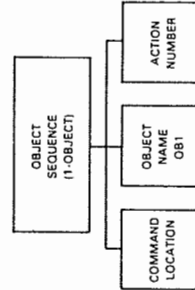


Fig. 6 1-OBJECT STRUCTURE

THE STRUCTURE OF GENESIS ADVENTURES

We must now begin to probe a little deeper into the components of Genesis Adventures.

Most users of Genesis will have at least a general idea of what an Adventure consists of. In the rest of this section we will build on this and explain how the various major components of a Genesis adventure are linked together. In fact there are only five major components: Messages, Locations, Objects, Commands and Actions. Each of these will be expanded upon. The purpose of this stage is to give an overview - do not worry about details.

MESSAGES

Messages are simply all those things you want the player to see during the game, for example the descriptions for the locations and the visible responses to all the players' commands. They are numbered starting at zero. You will need to keep a note of message numbers as you create them.

LOCATIONS

Locations are, of course, the places which the player can visit during the game. In Genesis, each location is identified by a name (which can be several words), as shown in Fig. 1.

You may already be asking how the 'map' is created, i.e. what determines the directions the player can move in from each location. This is done using status markers, each of which can be either 'True' or 'False'. You can have up to 24 such markers representing not only directions 'north', 'south', etc., but anything else relevant to the game. It is up to you to decide what you want to use them for. You might decide to use one to determine whether that location was 'dark' or not, for example.

Status markers are used in Actions - described later - in order to control what happens in response to the player's commands. For example, a 'go north' command would be linked to an Action which tested whether the 'north' status is 'true' for the current location, and if so would move the player to a new location. Thus the map is defined by both the Action and the status markers. This arrangement gives great design possibilities, for example the map can easily be changed during the game, simply by changing location status markers from True to False or vice-versa.

Location Messages

There are three messages associated with each location, the Help message, the Description, and the response to an undefined Command. The last of these allows you to vary the usual standard and very boring response to the player when he uses a command that you haven't built in. Used skillfully, you can create the impression that the computer is understanding every word.

Picture/Sound Blocks

Pictures and sounds are created separately with the DEPICTER utility, and two different blocks can be associated with each location. These are normally the ones the player would see at that location, though it is possible to put other pictures or sounds on top of these if needed.

OBJECTS

The third major component is the set of objects in the Adventure. In Genesis it is possible to have similar objects at different locations in the game, so objects have to be specified by location as well as name. Thus each object name may have many Object Status Sets associated with it, as indicated in Fig. 2. Each Status Set specifies a location for the object, but also the object status. Obviously there must be something to indicate whether, for example, the object is being carried or not and this is done by Status markers. You can have up to 48 of these, allocated to whatever purpose you wish. Apart from a 'carry' status you might have, for example, another status marker to show whether it is possible to carry the object.

COMMANDS

The structure of Commands is shown in Fig. 4. The first thing to notice is that there are two 'default' Messages associated with each command. These are the Messages which would be shown if the player used (1) an object which is not in the Adventure or (2) an object which is in the Adventure, but cannot be used with this command (eg. 'take floor' would be ridiculous). Commands may have no objects (eg. 'look' or 'inv'), one object (eg. 'take something') or two objects (eg. 'hit wall with head'). In the last case, the Command would have two names, 'hit' and 'with', as well as two objects. This is illustrated by Fig. 4.

Often in an Adventure, the same command will do different things at different locations and/or for different objects. In TEXTURE these different Actions are catered for by having a different Object Sequence for each case. Thus a Command may have many Object Sequences attached to it.

As shown by Figs. 5 to 7, an Object Sequence format differs slightly for 0, 1 and 2-object Commands. If there are no objects, the Object Sequence simply defines a location (which may be specified as 'ANY'), and an Action number. Actions will be described later, and are used to do such things as printing messages, changing status markers, moving objects or the player to new locations, etc.

You may be asking what happens if, for instance, you define an Object Sequence which applies to ANY location, and also one for a specific location, both on the same Command. The rule is that the Sequence defined for the specific location takes precedence at that location, so there is no conflict. When you have objects as well as locations in the Object Sequence (see Figs. 6, 7) the same type of rule applies, i.e. if a Sequence for a specific object conflicts with a Sequence defined as applying to ALL objects, the specific sequence takes priority.

Object Sequences for 1-object Commands include an object name, which of course may be specified as 'ANY'. The corresponding Action will only be carried out if the player uses that particular object in the Command. Similarly, for 2-object Commands, the names of two objects must be specified.

ACTIONS

To recap slightly, we have seen how locations have status markers attached to them, how objects have both status markers and locations, and how Actions are linked to Commands through the use of Object Sequences. Obviously, in Actions we shall need to be able to, for example, alter status markers of specific locations or objects, change object locations, move the player location, or print responses to the players' Commands.

It should also be obvious that we need to be able to test such things as whether an object is being carried, whether a location is dark or not, or whether a particular object is at the players location.

We term things like the location of the player, or the status of a location, 'Variables'. Tests to determine the value of a Variable will be termed 'Conditions'. The actual actions of printing messages or altering the value of a Variable will be done by 'Action Operators', or just Operators for short. A full list and explanation of these three elements which make up any Action is given in the reference section. At present it is enough to have a broad idea of what an Action is.

Some Examples

Before entering the heavy stuff in the reference section, we shall take a look at a few examples of Actions used in the example Adventure. Hopefully, an understanding of these will make the Reference Section easier going. Incidentally, a complete list of Actions, Commands, etc. is given in Appendix 1 for the example game. If desired, you can load Text on Side 1 of the cassette (SRUN:TEXTURE.ss), and then load in the Texture data files from Side 2. Make sure you wind the tape forward to just before the data files, or else you will be trying to load the CLONER program as data! If you load the files correctly, you will be able to call up the Action on the display, and compare it with the explanation below. (Use the 'Define Action' option).

The HELP Command Action

The HELP Command has been linked to Action number 5 in the example game. This was done by setting up an Object Sequence for Help which specified all locations, and Action 5. The actual Action reads:-

```
CALL<3>>MSG<PLOC:0>>FINISH:
```

This is a nice easy one to start with. We shall ignore the first Operator, CALL<3>>, as this simply calls Action number 3. The second operator, MSG<PLOC:0>, is used to select the Help message for the current player location (PLOC). As mentioned previously, in a special message must be linked to the location, and these are indicated by the number 0, 1, and 2 for the Help, Description and Invalid Command messages. Thus MSG<PLOC:0> produces the Help message, while MSG<PLOC:1> would produce the description.

The other number (1 in this case) is priority of the message. When an action prints several messages, the higher priority ones are printed first, regardless of what order they appear within the Action.

The last Operator is FINISH. All Actions should end with this Operator.

The Take Action

Taking objects is a command which you will find in every Adventure. In the example it has been linked to Action 2 for most objects and locations, though there is a special action for 'take Vid file' at the G.I.A. Office location (Action 4). We shall look at Action 2, which can probably be used as it stands in your own games, provided you use the same status names.

The complete Action is:-

```
CALL<3>>
[OBSTCARRIABLE:OB1:1]>MSG<7,1>>FINISH:
[OBLCOB1:MPLOC] MSG<9,1>>FINISH:
[OBSTCARRY:OB1:1]>MSG<8,1>>FINISH:
COPY<1,OBSTCARRY:OB1:1>CALL<39>>FINISH:
```

Ignoring the CALL<3>> line again, the next line reads in words:- "If the object referred to by the player is not carryable, print message 17 and finish."

To see how this is decoded, the first thing to realise is that anything in square brackets is a Condition. Thus the object status (OBST) marker name 'CARRIABLE' is tested to see if it is the zero (ie. false). By using the symbol (OB1), we ensure that it is the object referred to by the player that is used. As explained later, there are several forms that the OBST variable can take, for example instead of OB1 you could use a specific object name. However, for the take command, we must use OB1 as it is the object named by the player that must be tested. (For 2-object commands, you can use OB1 or OB2).

If the Condition is true, then what follows it on the same line is carried out. In this case, it is a slightly different form of the MSG Operator met earlier. When PLOC is not included in the brackets then the first number is simply the actual message number to print. Thus, MSG<7,1> simply prints message 17 at priority 1. (This is message 'Impossible!').

The next line of the Action tests to see whether the object exists at the player location. Thus the object location (OBLC) of the player-named object (OB1) is tested to see not-equal-to the player location (PLOC). If it is not-equal (ie. the Condition is true), then message 9 is printed indicating that the object is not there.

The following line checks to see whether the object is already being carried. You should by now be able to see how that works. Finally, if none of the three Conditions are true (ie. if the object is carryable and is at the player location, and is not already being carried), then the COPY Operator is used to change the 'CARRY' status to 'true'. The CALL<39> simply calls an action to display the new status of the objects, as in the example game carried objects are displayed on the left, and those just lying around on the right.

The Look Action (Action 6)

This is an interesting one as it uses an object scan loop. The purpose is to print all the objects that are lying around at the current location, so obviously all objects must be checked one by one. This is achieved using the OBLLOC and ELOOP Operators.

```
MSG<6,29>>COPY<0,M1>>OBLLOC:
[OBLC]=PLOC[OBSTCARRY=0][OBSTLKAB=M0]VPRINT<[A]>>SPC.VPRINT<
ELOOP:
[OB1]=NEWL.COPY<1,M1>
[OB1]=0 VPRINT<[NOTHING]>>NEWL:
FINISH:
```

Several new Operators are used in this Action. On the first line, MSG is an old friend, and COPY has been met before. (The M1 variable is a general purpose one usable for anything. The reason for loading it with zero will become apparent later). However, OBLLOC is a new one. In conjunction with ELOOP further down, it indicates that all lines between the two are repeated for every object at every location.

The second and third lines down are in fact just one line, it's just that the line is too long to fit. Obviously this is the line which will be repeated.

The line starts with three Conditions, enclosed in square brackets. All of these must be true before the Operations following them on the line can be executed. The first Condition checks to see if the current object's location (OBLC) is the same as the player (PLOC). Notice that since the line is repeated for every object we do not specify the object. Thus instead of OBLC[OB1] as in the Take Action, we just have empty brackets OBLCL(). The latter form is only valid inside scan loops.

The second condition checks that the object is not being carried. Again, the particular object is not specified, ie. OBST (CARRY) instead of OBST (CARRY, OB1). Finally, the third Condition checks that the object is 'lookable', using status marker LKAB. There may be some objects which you do not want to show in the Look command, even if they are present, for example, a fixture described in the location description which is not really relevant to the game.

Assuming all the Conditions are true for the current object, then the first VPRINT Operator prints the letter A. In general VPRINT can be used to print any variable including words enclosed in brackets. Next comes the SPC Operator. Using VPRINT removes any spaces, for example VPRINT<[THIS IS]> would print "This is", so a space operator is needed to separate words. Next, VPRINT is used again to print the name of the current object. The variable (OB1) is only valid within loops, and represents the current object. The NEWL Operator prints a newline character, and then the M1 variable is loaded with the value 1, for reasons explained below.

We have, hopefully, now be-laboured object loops enough. After the ELOOP operator, the Action checks to see if the general purpose variable M1 is zero. If it is, it means that no objects suitable for listing by LOOK have been found at the player location, so VPRINT is used to print the word 'Nothing'.

Moving Around

There are several main actions associated with the player moving between locations. Firstly, Action 12 is used in all cases, regardless of which way the player moves. Its effect is to mark that the location has been visited, to update the locations of any objects being carried, and to print the description message and put up the picture for that location. You should by now be able to follow the broad outline of the action. We shall confine explanation to the new things that the action uses:

```
[PLOC=OUTEROFFICE] COPY<0 M2>>
COPY<1 LCSTVISIT PLOC>> OBL00P
[OBSTCARRY=0] COPY<PLOC OBLCI>
OBL00P CALL<30>
[IM9=0] CALL<28> COPY<0 M9> MSG<71.2>
CALL<32> CALL<39> PICT<PLOC.0> MSG<PLOC.130> DO<0>
```

In the first Condition, we see a new feature, the use of a string constant to check whether the player is at a given location, in this case 'OUTEROFFICE'. The spelling of the name must be match exactly the name you gave to the location, or else the Condition will never be true! String constants are always enclosed in brackets as shown.

On line 2, the LCST Variable is also new, though very similar to the OBST Variable. It refers to the status marker of the specified location (in this case PLOC). Also new is the PICT Operator. This is similar in form to the MSG Operator (see the Reference Section), but displays pictures rather than printing messages. The second number in PICT is the graphics window for the picture rather than the message priority.

The other Action involved in moving about are:

```
Action 7 for North
Action 8 for South
Action 9 for East
Action 10 for West
```

These are the Actions which, in combination with the appropriate location status markers, determine the map of the Adventure. You should be able to work out yourself how they are constructed.

Scoring

In the example game, we have not included any scoring. You might like to try modifying the game to include a scoring scheme as one of the first things you do with Genesis. The score Variable SC(0) to SC(9) hold the key - in fact the score given when the player enters SCORE is simply the sum of the values in SC(0) to SC(9). Since the score is expressed as a percentage, you should make sure that the total does not exceed 100.

To modify the game, you will have to load the data files into Texture from Side 2, and then modify the appropriate Action to COPY values into the score variables. For example, you might pick 10 of the locations, and put values of 10 into the 10 score variables as each location is visited. For this, Actions 7 to 10 would be involved.

TEXTURE OPTIONS - REFERENCE SECTION

This chapter explains all the options in more detail. When you first enter TEXTURE you will be presented with a 9-option Main Menu, which we cover below in order.

1. DEFINE MESSAGES

This option leads to a sub-menu giving options to either create a new message, or modify an existing one. Messages are numbered sequentially beginning at zero, and you will be told the number of any new message you create. It is as well to keep a note of this, including the purpose of the message (e.g. Swots End description etc.). You are limited to 250 different messages, though each can be of any length.

The TEXTURE EDITOR is used to enter and correct messages, and this is a good time to mention the CTRL Q key. This key is always used to exit from the current option or menu, back to the previous menu. For example, after typing in a message under the editor, pressing CTRL Q will return you to the Message menu, after storing the message. Pressing it again would take you back from the Message menu to the Main menu. This is about all there is to Messages, though you will need to use the editor, which is explained next.

TEXTURE EDITOR

The editor provides all the facilities for inserting/adding text, deleting it, and overtyping. Special keys are used for control, as explained below.

The editor uses a screen window 80 characters wide, just below the menu windows. You can type across the end of a line, though this will appear to split words between two lines quite often. Do not worry about this, as when the message is displayed during the game, the computer will automatically throw a new line if the word is too long to fit on the current line. You can, of course, use ENTER to go onto a new line if you want. Remember that you will have to use the insert key (CTRL I) to create space when adding text to the end of a line on which you have put a new line. The editor prevents you typing across the end of a line terminated by a new line.

The editor is cursor controlled, and you will see the cursor move around as you type in text, or use the arrow keys. The cursor, of course, shows you where you are in the text at all times. The special keys used are:

CTRL I

This creates blank space at the cursor position, moving all text to the right. You can press it more than once, or hold it down, to create more blank space. It is used, of course, when you must add text to the middle of a message.

CTRL D

This deletes all characters beginning at the cursor position and up to the first non-blank character. It can therefore be used to get rid of any left-over blanks after using the CTRL I key, or to delete a block of characters in the middle of the text. To do this, position the cursor to the start of the block, hold down the SPACE key to overwrite the characters with blanks, move the cursor back to the start of the block, and press CTRL D. It takes much longer to explain than to do!

DEL

The DEL key is used to delete single characters. You can of course hold it down to delete more than one, but for deleting many characters it is usually quicker to use CTRL D as explained.

CTRL Q

This exits from the editor. Left and Right arrow keys. - These are used to move the cursor around the text.

2. OBJECT STATUS LIST

You should have a good idea of what an Object/Status marker is by this time. This option allows you to name up to 48 markers, but only allows you to add new markers to the list, not delete them. Try to keep the names as short as possible, in order to save memory space during the design.

The odd spelling mistake is not important, as the player never gets to see these names - only the designer. As long as you know what they mean, there is no problem. In fact the list of names is deleted when you finally generate the game to run independently of TEXTURE. The Status markers are still there, but the computer converts the names to numbers to save space. This means there is more room for graphics etc.

When you create a new Status name, every object in the system automatically sets the corresponding marker set to 'false'. The 'Define Objects' option is used to change the setting if desired. Naturally, not all Status names will be meaningful for all objects. You are not likely to 'carry' a floor, for example. In fact you may decide to use another marker to indicate whether a marker is valid, e.g. you might have a 'carriable' marker as well as a 'carried' marker.

3. LOCATION STATUS LIST

This is similar to the Object Status list, but for locations. Each location will have its marker set 'false' for each new name. Up to 24 markers can be defined.

4. DEFINE LOCATIONS

This leads to an 8-option sub-menu, as follows:-

1. Select Location

The purpose of this is to select the location to work on. You will be asked to enter the location name, which will then be shown on the screen to confirm that the computer has found it. If you want to create a new location, just press the ENTER key without typing a name. You will then be asked if you want to create the location, and if so for its name. Location names can be more than one word, although it is best to keep them reasonably short otherwise the computer may not have room on the screen for them during the game.

You can rename locations (option 6), so there is no problem about correcting errors, or even totally changing the locations to a new one.

2. Set Status

This option allows you to set all Status markers for the selected location to true or false. These will be the initial states, i.e. the states at the start of a game. They may well change during the game.

3. 4 and 5. Standard Messages

In these options you will be asked for message numbers for the corresponding purpose (Help message etc.). The message number must exist, otherwise TEXTURE will simply ask again. You can get out of trouble by pressing CTRL Q.

These messages are not printed automatically, except for the 'Illegal Command' message. It is up to the designer to incorporate them into Actions for printing - i.e. into the Actions linked to Help and Move commands.

6. Rename

You will just be asked for the new name.

7. 8. Location Pictures

As previously explained, there are up to two picture/sound blocks attached to each location. Of course the actual blocks are created later with the graphics utility. Each block has a number, and these options allow you to define the two block numbers for the selected location. The numbers must be in the range 0 to 249, and it is as well to keep a note of which numbers you use for each location.

5. DEFINE OBJECTS

In this case, a 4-option sub-menu is called up:-

1. Select object

This is to select the object name you wish to work on. You must have selected an object before the other options can be used.

To create a new object, just press ENTER without a name when asked for the object name. You will then be asked if you want to create a new object, and if so for the name of the new object, which should be typed carefully as for the various reasons it is impossible to change it once you press ENTER and the computer accepts it (though you can put in alternative names for the same object - option 4). Prior to pressing ENTER, you can of course use the DEL key to correct mistakes.

3. New Status Set

Status Sets in effect 'create' an object at a particular location, complete with its own set of Status markers. The object created is given the name of the object selected by option 1. You will be asked for the location name, and also for the 'true' or 'false' state of each Status marker. It is possible to define an object as being at 'ALL' locations, by using a (*) character in place of a location name. For example, a roof or wall might be present everywhere, and avoids the need to specify it separately for each location. However, you may also want to, say, have a special wall at a particular location, as well as the 'general' wall at all locations. This would allow a different Action to be called up at the one special location, for example 'take wall' might be possible at one location but silly at others.

Amazingly, TEXTURE allows this kind of thing with no problem. The rule is that, where there is an object specified at 'ALL' locations and a separate object created at a specific location, the specific one takes precedence at that location. Thus at that location 'take wall' would set the 'carried' Status of the specific object to 'true', rather than that of the object specified as being at 'ALL' locations. If the 'carried' status of this 'general' object did get set, of course, it would mean that you would be carrying the walls at every location! Very strange!

It is important at this point to stress the difference between the initial status and location of objects, and their values during the game. Clearly they will change in response to the players' commands. What are setting up under these options are the initial states. These are stored separately in TEXTURE so that they can be restored to restart a game without reloading.

2. Modify/Delete Status Set

Although object names cannot be changed once entered, Status Sets can be deleted or modified as required. The computer first has to find the object you want, so you will be asked for its location. If it finds one at the location specified, you will be given the option to delete it, or to modify its location and status.

4. Alternate Names

You can put in here as many alternate names for the object as you like.

DEFINE COMMANDS

Commands are the things which the player uses to play the game, and form the fundamental link between objects, locations, and Actions (described later). Thus in general a Command can be made specific to a location and an object, and be linked to a specific Action. In fact, the same Command word(s) can be attached to many different locations and/or objects, calling up a different Action for each different location and/or object combination. As explained earlier, this is done through the use of 'Object Sequences'.

The Define Command option calls up a 4-option sub-menu as follows:-

1. Select Command

Again this selects the Command to work on, and you must select one before using the other options.

To create a new Command, press ENTER alone as usual. You will then be asked if you want to create a new Command, and if so for the number of objects attached to the Command, and the Command name(s).

As shown in Fig. 4 and previously explained, Commands may have no objects (look, inv etc.), one object (e.g. take something), or 2 objects (e.g. hit something with something else). Command names must be single words - spaces are not allowed within the name.

2. Enter Object Sequence

Each Command type may have any number of 'Object Sequences' which allow the same Command to call up different Actions at different locations and/or for different objects. In fact there must be at least one Object Sequence if the Command is to do anything useful.

For each Object Sequence created, you will have to specify a location (which may be ALL), 0, 1 or 2 objects (which may be ANY), and an Action number. The Action number, of course, determines which Action to carry out if the Command is used at the specified location with the specified object(s).

The object names must exist, though of course there doesn't necessarily have to be one at the location specified, as one might be moved there during the game. Similarly, the location must exist. CTRL Q can be used to get out of trouble.

As you can specify for example an Object Sequence to apply to ALL locations, and another one for a specific location, both for the same Command, TEXTURE resolves the conflict by giving priority to the one with the specific location (providing the player is at that location). Similarly for objects, if there is a Sequence applying to ANY object as well as one for a specific object.

3. Delete Object Sequence

To delete an Object Sequence, you will have to tell TEXTURE which one to delete by supplying its location, object(s), and Action number.

4. Select Default Messages

Each Command can potentially have a different message when (1) the player uses an undefined object or (2) uses an object for which there is no corresponding Object Sequence. Thus a wide variety of responses can be achieved for these 'default' conditions. The selected messages are printed automatically in the right circumstances - you do not need an Action to print these.

DEFINE ACTIONS

How Actions are linked to Commands has already been described. In general, each Object Sequence has its own Action number, and this calls up an Action which does all the work of printing messages, altering Status markers, etc. This arrangement gives TEXTURE outstanding flexibility to cope with virtually anything the designer wishes to do, though each individual Action can be quite simple in itself. We give some examples later.

When you use this option, you will be asked for an Action number. Actions are numbered sequentially starting from zero, and to create a new one you simply enter the next number in the sequence. It is wise to make note of each Action number and its purpose as you go.

The TEXTURE Editor is used to enter and modify Actions, though you must stick to a few rules when typing them in. The following example illustrates most of them. Remember that Actions are made up of Conditions, Variables, and Operators. Use CTRL Q to exit.

Example 1 - An Action for an 'Inventory' Command

```
MSG<0>1>
OBLCTOP
[OBSTCarried#0] VPRINT<A> SPC.VPRINT<OBJ>NEWL
ELOOP
FINISH
```

The first line means print message (0) - assumed to be something like 'You are carrying' - at priority 1. Message priorities are explained later. They allow messages to be printed in the right order.

Line 2 is an Operation to loop through all objects at all locations. The loop extends down to the ELOOP instruction. All Operations etc. between OBLCTOP and ELOOP will be repeated for all objects. Thus line 3 tests every object to see whether the 'carried' status is true (i.e. not equal (L) to zero, and if so prints some stuff.

VPRINT<A> prints the word 'A', followed by a space (SPC). Then VPRINT<OBJ> prints the object name, as OBJ is a variable used within loops to get the current object. Finally a new line (NEWL) is printed.

Format Rules

Refer back to Example 1 as you read through the following:-

1. Every Operator must be terminated by a colon (:)
2. Conditions are enclosed in square brackets. You may have more than one Condition in a line, but they must all be at the start of the line, e.g.:-
[OBSTCarried#0][OBLCTOP=PLOC] VPRINT <OBJ> NEWL
would be valid, but not:-
[OBSTCarried#0][VPRINT<OBJ>] [OBLCTOP=PLOC] NEWL
If there is more than one, they must all be true to carry out the Operations following on the same line. In this context 'line' means a line terminated by a newline (i.e. ENTER) character. If you simply carry on typing across the edge of the screen, this will still be on the same 'line' even though it appears on the next line of the screen.
3. Any parameters or Variables associated with an Operator are enclosed in angle brackets
E.g. MSG<0>1>
4. If there is more than one variable inside the angle brackets they are separated by semi-colons (i.e. e.g. <0>1>)
5. Any parameters associated with a Variable are enclosed in round brackets, e.g. OBSTCarried if there is more than one parameter, they must be separated by commas

Example 1 shows how easy it is to create Actions in TEXTURE. This one is practically all you need for any inventory command. Obviously you will have to learn the Variables and Operators which can be used, but there are not many of these as you might think. The ones that are provided have been subject to a great deal of thought, and hopefully we have achieved the minimum set needed to give you total flexibility. Before looking at more examples, we will look at all of them in some detail.

Variables

These are all the things you need to refer to within Actions to design your Adventure, such as Status markers, Object and player locations, etc.

OBST - the Object Status Variable

There are various forms of this Variable, all of which refer to the status marker of a particular object.

Firstly there is the:-

OBST(status,object, location)

form. Obviously, to identify the correct object, TEXTURE needs to know both its name and location. In this form of the Variable these are contained as parameters within the round brackets. 'status' is any name from the Object Status List.

Often you will want to use the player location instead of specifying it explicitly. This is done using the form:-

OBST(status,object)

which simply leaves out the location.

In the third form, both the object name and location are omitted:-

OBST(status)

This form was met in Example 1. It is used within object loops (OBLOOP - ELOOP) to get the status of the current object. In effect it will refer to the status for every object, one by one.

The two remaining forms are:-

OBST(status,OB1) or-

OBST(status,OB2)

Here the player location is used since it is not specified, and the object name is taken as that specified in the actual Command. For 2-object commands, OB1 represents the first object, and OB2 the second. For example in 'take torch', OB1 would be 'torch' and OB2 undefined. In 'hit wall with hammer', OB1 would be the wall, OB2 the hammer.

LCST - the Location Status Variable

There are just three forms of this:-

LCST(status,location)

refers to the status at a specific location.

LCST(status, PLOC)

indicates the status of the current player location, whilst:-

LCST(status)

is used within location loops. Just as for objects, it is possible to loop through all locations using (LLOOP - ELOOP). This second form effectively refers to the status of all locations one by one, when used inside a location loop.

OBLC - the Object Location Variable

You will need to be able to change and test the locations of objects in your Actions. Again there are various forms as follows:-

OBLC(object,location)

Just as for the Object Status variable, the desired object must be specified by its name and location. In this form, these are specifically named. Of course, if you can specify its location you might think that OBLC is redundant, as you already know its location. However, this form would be only useful for writing a new location to the object, when the location specified would be its old location.

OBLC(object)

If the location is not specified, the player location replaces it. Here TEXTURE has another clever trick up its sleeve, for if there is no such object at the player location, it effectively chooses the first object it finds in its list of objects at different locations. This means that you can refer to objects which are elsewhere and move them around as if by magic!

OBLC)

This form specifies neither the object nor its location. It is used within Object loops (OBLOOP - ELOOP) to refer to the location of every object, one by one.

OBLC(OB1) or OBLC(OB2)

By now you should have a good idea of what these mean. Instead of a specific object, these refer to the object specified in the players' command. Again OB1 and OB2 indicate either the first or second object. The location is taken as the player location, just as in the OBLC(object) form, and the same trick is employed if there is no such object at the player location.

OB1, OB2 - Player-defined Object Names

These two variables refer to the names of the objects specified by the player in a Command, as previously mentioned. Mainly they are used as parameters in OBLC or OBST, but you could use them for any other purpose. For example you could print them using VPRINT<OB1> etc. Thus instead of responding 'It's not here' for an object not at that location, you could replace the 'It's' by the object name.

PLOC - the Player Location Variable

This is simply the player location. You can use it anywhere appropriate, for example to test whether a particular object is present at the player location. If you VPRINT it, the location name will be printed.

OBJ - the Object Loop Name

This variable is the current object name in object loops, and only meaningful within such a loop. If printed, it will give name of the current object.

LOC - the Location Loop Name

This has a similar function, but for location loops.

M(1) to M(50) - the Marker/counter Variables

These variables can be put to any use the designer wishes. They can store numbers in the range -32767 to 32768, and be incremented and decremented. For example, a Marker/counter variable might be used to count how long a torch had been on, or keep track of time.

SC(0) to SC(9) - the Score Variables

These ten variables can hold numbers between 0 and 32767, and are used for scoring. Virtually any scoring system you like can be implemented, involving for example which locations have been visited, or particular commands used. Further details on scoring are given in the section which dissects the free Adventure provided with the package.

Constants

Two types of constants can be used in actions, numbers or text constants. Numbers must be in the range 0 to 32767.

Text constants are normally enclosed in round brackets, e.g.:-

VPRINT<Strike>

would print the word 'Strike'. Spaces are not significant, and might be removed by TEXTURE. In some cases, text constants are converted to the equivalent location or object, where the name matches. For example:-

COPY<(Swiss Acre);PLOC>

would move the player to Swiss Acre, provided it existed. The space is not significant, in fact. COPY<(SwissAcre);PLOC> would do just as well.

Operators

Finally in this section we look at Operators.

The MSG Operator

Printing messages is an obvious necessity, and to do so we must specify a message number, and a priority. The reason for having a priority is that during an Action you may wish to print several messages, but not always in the order they occur within the Action. As the Action proceeds, each message is added to a list of messages to be printed, beginning with the complete, together with its priority. Then all the messages are printed, beginning with the highest priority ones. Messages of equal priority are printed in the same order as they are added to the list.

The simplest form of the Operator is:-

`MSG<n1,n2>`
where n1 is the message number, n2 the priority (0 to 49). The message number must exist, otherwise you will get a Syntax error when you exit from editing the Action.

The second form is:-

`MSG<PLOC,n1,n2>`
This is used to get one of the three messages which are attached to each location, namely the Help message, the Description message, and the 'Illegal command' message. PLOC indicates that these message numbers are to be taken from the players' location. In this form, n2 is again the priority, but n1 can only take values of 0, 1, or 2 corresponding to the three 'attached' messages.

A little thought will show why this second form is needed - if it wasn't there the only way to select, say, a description message when the player moves would be to test individually whether the player was at each location, a very inefficient method.

The VPRINT Operator

Often you will need to print actual variables, such as the names of objects etc. This is done using:-

`VPRINT<variable>`

for example:-

`VPRINT<OBJ>`
would print an object name. VPRINT has a priority of 24, and all VPRINT operators in an Action are joined together for printing as a single message. You cannot interspace MSG output and VPRINT output.

For example:-

`VPRINT<OBJ> MSG<0,24> VPRINT<LOC>`
would in fact first print both an object name followed by a location name, followed by message (0). The message would not appear between the object and the location names, even though the MSG priority is 24, as all VPRINTs effectively generate a single message.

The Copy Operator

This is used to write a value from one variable to another, e.g.:-

`COPY<(Swiss Acres).OBLCIOB1>`

would move the object referred to by the player, OB1, to Swiss Acres.

The general form is:-

`COPY<from,to>`

The FINISH Operator

This is used to terminate the Action at that point.

The OBLOOP Operator

OBLOOP is used in conjunction with ELOOP to loop through every object. You cannot ever nest loops inside each other, be they Object loops or Location Loops.

The LLOOP Operator

This loops through all locations in turn. ELOOP is used to indicate the extremity of the loop.

The ELOOP Operator

Used in conjunction with OBLOOP and LLOOP.

The PICT Operator

This is used to call up Graphics/sound blocks and has two forms similar to the MSG Operator. The simple form:-

`PICT<n1,n2>`

will activate picture/sound block n1, in window n2. As for messages, each picture request is added to a list and only displayed after the action is complete.

The second form:-

`PICT<PLOC,n1,n2>`

selects one of the two picture/sound blocks attached to each location. In this case, n1 must be 0 or 1 only. (See Fig. 1 and the 'Define Locations' option).

The CANCEL Operator

Sometimes you will want to cancel all the messages requested so far during the Action. This is done with:-

`CANCEL`

The PCANCEL Operator

This cancels all picture/sound blocks so far.

The NEWL and SPC Operators

These are used to put in spaces and new-lines to the VPRINT message.

The RESTART Operator

This is used to 'kill' the player, a VERY powerful Operator! After it the player will only have options to restart the game, or resurrect himself.

The INC and DEC Operators

You can only use these with the 50 M-type variables, to increment or decrement them by one. For example:-

`INC<M1>`

`DEC<M2>`

etc.

The DO Operator

You can jump from one Action to another by using the DO Operator. For example:-

`DO<5>`

would effectively finish the current Action, and start Action number 5. This is very useful. Examples will be given later.

The CALL Operator

This is similar to DO, but the current Action, is not finished, merely suspended. When the Called Action finishes, the original Action will recommence where it left off. Calls may be nested to a maximum depth of 50 - i.e. an Action can call an Action which itself calls another Action, etc. to a depth of 50. If the depth exceeds this, any further Calls are ignored. An example would be:-
 CALL <6> MSG<0:1>
 Action 6 would be done, then message 0 printed, if the CALL were a DO, of course, message 0 would not be printed as the original Action would terminate at that point.
 This completes the description of Operators. If you have read and tried these out, you should by now be fairly proficient in the use of TEXTURE. Any problems and questions which you have will hopefully be cleared up by re-reading the previously explained examples from the free game.

8. The TEST Option

The final option on the main menu is Test. As you might expect, this allows you to test the game so far, though of course you will not see any of the graphics or sound.

In the Test mode, you will first be asked which location you want to start at. Type in the exact name, though spaces will be ignored. If you have loaded the example game files, look at Appendix 1 to find the names of the locations.

You can now play the game just as though you were the player, though you will have to use the exact command, eg. \$Take Vid file\$. This ensures that the game design is correct. When the game is finally generated via CLONER, things are more relaxed. The player could then just as well say \$Take the 18711 Vid file\$, with the same effect.

Listing Commands

As well as the game commands, there are some special commands you can use. You can list locations, objects, and commands using:-

```
$?C Object name $$ (to list the location and status of the object)
$?L Location name $$ (to list the location status)
$?C Command name $$ (to list the Object Sequences for the command)
```

For example, try:-

```
$?O Vid file $$
$?L Outer Office $$
$?C Get $$
```

with the example game.

Please note that the command letters MUST be capital letters, both for listing and the other commands described next.

Modification Commands

As well as listing commands, you can use commands to create new Objects, etc. without leaving Test mode. All these commands are preceded by the slash character \$/, as follows:-

```
$/O$$ to create a new object
$/M$$ to modify an existing object
$/L$$ to modify a location status
$/A$$ to create or modify an action
```

Due to the way that Texture works, all objects and locations are reset to their initial status before the command(s) are carried out, except for the Action command. If you have followed the appropriate section in the reference chapter, you should have no trouble using these commands. The prompts etc. which come up are identical to those appearing when using the menu options to do the same job. The great advantage, of course, is that you can continue to play the game without exiting from Test mode.

Control Commands

There are three special commands as follows:-

```
$?P Location name $$
```

This moves the player to any location. For example, try:-

```
$?P DAMON SPACEPORT $$ in the example game.
```

Note that this does not change the locations of any carried objects! Also be sure to remember the decimal point.

```
$?R$
```

This simply resets everything to the initial state, except for the player.

Finally, there is:-

```
$?CTRL Q $
```

command. This exits from the Test mode back into the main menu.

Special Note

Although not strictly options, it is worth mentioning here three keys for colour control of the Texture screen. These won't effect the final game in any way, they are just there so that you can set the colour to your own taste.

```
CTRL B - Changes the border colour
```

```
CTRL I - Changes the ink colour
```

```
CTRL P - Changes the paper colour
```

The DEPICTER Utility

Happily, by the time you try out the Depicter, you will have a good idea of the structure of Genesis Adventures and how Adventures are created and activated. Depicter allows both pictures and sounds to be created and activated for use by CLONER. It is vital to ensure that every picture and sound activated by a picture actually exists, otherwise your game will not run correctly. For example, if you have a picture activated by a picture PICT < 23.0> in your Actions and there are only 20 pictures created, you will have problems when you CLONE the game.

Up to 256 pictures (where pictures are used in the standard sense of a combined picture/sound block) can be defined, numbered 0 to 249. These are the numbers that Texture uses in the PICT Operators. Depicter is also used to position the windows, and up to 20 graphics windows (A window is simply a rectangular screen area). Pictures can be drawn in any window, though normally you should not attempt to draw into a smaller window. Windows can overlap each other so you can draw smaller pictures into larger ones, for example.

The Initial Menu: Screen Modes and Colours

Depicter is the second program in title 1, and you should know by now roughly where it starts. Forward wind to this point, and enter:

\$ RUN DEPICTER \$

After loading, you will have a function menu on the screen, allowing you to set Screen Modes, Set Colours, or continue. Pressing key \$15 (F5) selects the desired option.

1. Screen Modes

Genesis allows you to select the screen mode independently for the top and bottom of the screen. The mode changes in the middle of line 204.5 (line 1 is the top line). It is best to set your text and graphics windows to avoid these lines when using different modes.

If you select different modes, you will not see the effect until you actually come to draw a picture. Depicter itself always uses screen mode 1. As you should be aware from the Amstrad User Guide, the screen modes are:

Mode 0 - 16 colours, 20-column text

Mode 1 - 4 colours, 40-column text

Mode 2 - 2 colours, 80-column text

Ink Colours

Option 2 allows you to set 16 different ink colours from the 27 available. These inks are common to all pictures and text. The standard setting is:-

INK	COLOUR	INK	COLOUR
0	BLUE	4	BRIGHT WHITE
1	BRIGHT YELLOW	5	BLACK
2	BRIGHT CYAN	6	BRIGHT BLUE
3	BRIGHT RED	7	BRIGHT MAGENTA

INK	COLOUR	INK	COLOUR
8	CYAN	12	BRIGHT GREEN
9	YELLOW	13	PASTEL GREEN
10	PASTEL BLUE	14	ORANGE
11	PINK	15	SKY BLUE

Only on Mode 0 can all 16 inks be used. If the window is on a Mode 1 part of the screen, only inks 0 to 3 are valid. For Mode 2, only inks 0 and 1. However, all 16 inks are set up, though if you are not using Mode 0 you can simply set inks 4 to 15 to the same colour.

The inks are set up in order, starting with ink 0. Press the SPACE key until the colour you want is on the border. Then press ENTER to set the current ink and progress to the next one.

Continue

Option 3 simply takes you on to the first of the Picture/Sound creation menus. To get back to this initial menu at any time, simply press CTRL Q.

The General Options Menu

This menu allows you to:-

1. Create a Pict/Sound block
2. Set Screen Windows
3. Set Sound Envelopes
4. Save/Load

Option 1

This takes you into the Create Picture menu, described later.

Option 2

This brings up options to position the text or graphics windows. The two possible text windows are labelled 0 and 1. Window 0 is used to display the Location name, and would normally occupy just a single line of the display. The location names will be automatically centred in the window when printed. Window 1 is used for the main text of the Adventure. The procedure for setting the windows is identical, whether it is a graphics or text window. You will be asked first for the window number, then for values for the left and right edges and the top and bottom edges; all of which are specified as character positions. Remember that character line 1 is the top line, and all screen modes, there are always 25 lines from top to bottom. However, the screen mode does affect the number of columns left to right, (20 for Mode 0, etc.). For example, entering \$10\$S and \$11\$S for the left and right edges would place the window in the centre of the screen in Mode 0, but in the left quarter for Mode 1. Where a dual-mode screen has been asked for, the mode for any window is assumed to be that of the top line of the window. In other words, if the top line is less than 12, the mode is that for the top of the screen. Normally, on a dual-mode screen, none of your windows would straddle line 12.

Option 3

We do not propose to explain in detail what the sound envelopes are. The Amstrad User Guide covers this fairly well, and there have been many articles on the subject in the computing press. You are expected to have an understanding of what volume and tone envelopes are all about. This option brings up a sub-menu, allowing you to create Volume or Tone envelopes, and test the sound. The Exit option simply returns to the previous menu.

In fact Dipster creates two initial envelopes for you automatically - one Volume and one Tone - with a piano-like sound. Thus you can create music without bothering to set up any envelopes. However, for special effects, it is well worth learning how to do this.

Up to 15 different envelopes of each sort can be created, though the fewer you use, the less memory is used.

1. Volume Envelopes

You will first be asked for the envelope number, and be told the maximum number you can use. For example, the first time you enter the option there will be envelope number zero in the system, the one created by Dipster itself. You can select that one or type in \$1\$S instead. In the latter case, a new envelope is created, initially with the same shape as envelope number zero.

Let us assume that you have chosen number 1. On the screen now should be a graph of the envelope, plus another menu to the right, and the legends SCALE, ENV, NO., and REPEAT. The REPEAT option is only used for tone envelopes so that it can be ignored at the moment.

The graph scale vertically is -15 to +15, with zero in the middle. Horizontally, the graph represents time. Try pressing keys \$2\$S and \$3\$S to see how the scale changes. The scale factor is given in thousands of a second, so 1000 means a scale of 1.6 seconds.

Next, let us try setting up a simple envelope which increases to 15 in 15 steps of 2 hundredths of a second, stays level for 30 hundredths, then decays to zero in 15 steps of 7 hundredths. First press \$1\$S, and you will be asked for the segment number. The envelope is always made up of 5 segments, each of which is a 'ramp' up or down (or level). Enter \$0\$S to select the first segment, then type in:-

\$15\$S (To number of steps)
\$1\$S (To step size)
\$2\$S (To time step. This is hundredths of a second)

Similarly, enter the following for the other 4 segments:-

Segment 1 \$1\$S \$0\$S \$10\$S
Segment 2 \$1\$S \$0\$S \$10\$S
Segment 3 \$1\$S \$0\$S \$10\$S
Segment 4 \$1\$S \$0\$S \$10\$S

Make sure you understand how this creates the shape in the graph.

We pass on to the NOISE option, key \$4\$S. This allows noise in various band widths to be added to the sound, for special effects such as machine noises, footsteps, etc. Choosing a zero noise factor removes the noise. It is impossible to describe the effects of adding noise, you will just have to experiment, using the test sound option.

The Exit option takes you back to the Set Envelopes menu, where we now look briefly at tone or frequency envelopes.

2. Tone Envelopes

Setting these is virtually identical to setting up volume envelopes, as you will see from the display produced. However, whereas volume envelopes should not normally go less than zero or greater than 15, the tone envelopes are not restricted in this way. Also, the Repeat option is valid, allowing the envelope to be repeated during the sound if it is shorter in duration. On the other hand, the Noise option is not relevant.

Again it is impossible to describe the effect using tone envelopes. Experimenting is great fun, and you may discover just the sound you need to make that graveyard scene truly terrifying!

3. Test Sound Option

On selecting this, you will be asked for the volume and frequency envelope numbers. Then, a picture of a keyboard will appear, one we shall meet again when adding sounds to pictures. The letters over the keys show which Amstrad keys to press to get notes. As well as the letter keys, keys 0 to 7 select the octave (key 0 is the lowest octave).

Of course, you can only play one note at a time, though when adding sounds to pictures you will be able to have three synchronised tracks for playing harmonies.

The test sound option is provided so that you can experiment with envelope shapes before using them in earnest.

The Create Picture Menu

This is a four-option menu as follows:-

1. Select picture number
2. Draw picture
3. Create sound
4. Exit

These options are used to define the sound and graphics for the selected picture, so option 1 must be used first to select which picture to work on. You will be asked for the picture number, which can be an existing one (pictures are numbered from zero upwards) or the next unused picture number if you want to create a new picture.

Option 2

Selecting this takes you into the draw graphics section. You will first be asked which graphics window you wish to use. Of course, this is just for drawing the picture - you can draw the completed picture into any window of the same size as the one you will eventually use.

Once you have selected the window, you will be in draw mode, with the selected window outlined by a frame. In the centre of the window will be a pixel cursor surrounded by four dots. You can change this to a full cross by pressing CTRL C, and back again. The cursor colour can be changed by hitting the SPACE key, so that you can always make it visible no matter what background it is displayed against.

When you use any of the draw commands below, the ink colour will be taken from the border. The border colour is changed by pressing the **SP5** key.

Naturally, since the pictures drawn have to be packed into very few memory locations, you cannot expect to be able to draw highly detailed pictures at every location in the Adventure. You can use up to 250 user-defined graphics characters to build detailed pictures for a few locations, or use the simpler graphics produced by using linedrawing, infilling, etc. to illustrate every location, or even objects etc. We shall now look at all the command keys in detail. Remember that the cursor is moved using the arrow keys (use **SHIFT** for faster motion).

1. Drawing Lines and Curves. Keys **L**, **N**, **E**, and **C**

After setting the border to the colour required, place the cursor at the start of the line and press key **SL5**. This causes a 'rubber band' to be anchored at this position. Then move to the end of the line and **Nail** the band by pressing **SN5**. You can continue to 'Nail' the band like this by moving to a new spot and pressing **SN5** again. When finished with line drawing, press **SE5**.

After this you would have to press **SL5** again for another sequence of lines.

Curves are just as easy. Instead of pressing **SN5**, press **SC5** key. You will then be asked for the angle you wish the curve to turn through. After entering this, watch carefully and you will see a small spot move around the curve, possibly leaving a trail of dots. This is so you can judge the curve, and change it if need be.

2. Boxes Keys **R**, **F** and **E**

Boxes may be drawn by pointing the cursor on one corner and pressing **SR5**. Then move to the opposite corner and press **SE5** for an outline or **SF5** for a filled box.

3. The Infill Command Key **I**

Infill is used in areas with colour. In **Depicter**, a simplified infill is used for maximum speed, but one which can escape beyond the edges of concave shapes in some circumstances. This is no great problem, as you can always delete the infill command, and split the shape into two or more segments on which infill works correctly. It is always best to start the infill in the narrowest possible place on the shape. This is faster and should solve most 'escape' problems.

4. User Graphics Keys **G** and **H**

Key **SH5** is used to set up shapes for up to 256 characters of 8 x 8 pixels each. Hopefully, the screen produced on pressing **SH5** is self-explanatory. The graphics are numbered from 0 upwards, and you can skip through them by using the angle-bracket keys **<** and **>**. The arrow keys are used to move the large block cursor around the enlarged design area, to design the graphic. When complete, it can be transferred into the current graphic number by pressing **SE5**. To return to drawing pictures, press **ENTER**. (See the **SD5** key below for how to re-draw the picture).

Once you have set up some graphics, they can be placed in the picture by pressing **SG5**. This displays graphic 0 in the top left corner. You can move this around using the arrow keys, and cycle through the shapes using the angle bracket keys, **<** and **>**. When ready, press **Enter** to fix the graphic in place.

5. The Clear Window Command Key **SW5**

This command puts a 'Clear Window' into the picture. You might use it to clear any previous picture before drawing the new one. Two pictures drawn into the same window during the game will be merged, unless the second has a 'Clear Window' as its first draw command.

We look at some control commands. These do not actually put commands into the picture, they are simply for the users' benefit.

6. Deleting The Last Draw Command Key **SD5L5**

This key deletes the last drawing command, so can be used to correct mistakes. Do not hold it down, as it auto-repeats. The picture is not affected directly, to see the effect you will have to clear the window and re-draw the picture.

7. Clearing The Window Key **SCLR5**

This key simply clears the window. Unlike the **SD5** key, it does not put a draw command into the picture.

8. Re-drawing Key **SD5**

This re-draws the whole picture.

9. Finish Key **CTRL Q**

Pressing **CTRL Q5** exits back to the picture creation menu.

Option 3 - Create Sound

This leads to a further sub-menu with the following options:-

1. Enter Track
2. Enter Rhythm
3. Play Tracks
4. Exit

Briefly, Option 1 is used to enter the sequence of notes, Option 2 to set up the rhythm for the note, and Option 3 to play the results.

Option 1

You will first be asked for the track number, followed by the envelope number. The screen that follows you will have seen before, in the Test Sound options. The piano-keyboard shows which letter keys to press to play notes, whilst number keys 0 to 7 are used to select the octave.

Be a little cautious about pressing keys to play notes here, as each one you press may insert another entry into the list of notes. The option is used to simply enter the sequence of notes. Setting the rhythm is left to Option 2. You can edit the sequence of notes by ear, using the left and right arrow keys to play backwards and forwards through the sequence. Press the delete key to delete the note that was played last. Similarly, you can insert a note at the current position. Try these out to get the hang of it. Imagine that you are splicing bits of tape into or out of an audio tape, and you should get the idea.

If you are not positioned at the last note, any notes you play will simply re-write what was there before, so you can insert space for a note, and then put in the correct note. Of course, if you are at the end, any new notes played will be added to the sequence.

Option 2

Using this, you can set the rhythm for any track, using another track as a backing track, or a standard beat. When asked for the keyboard speed (actually the speed of repeats if you hold the beat key down), a typical figure for normal music would be 15. Only if you want to play a sequence of notes very rapidly should you use smaller values; otherwise you will not be able to release the key fast enough to prevent several notes from playing each key press.

The rhythm is set up simply by pressing a single key (**SB5**). As soon as you press the key first time, the first note sounds from the track (the backing track, of course, plays continuously). On the second press, the first note finishes and the next begins. Thus the length of the first note depends on the second key press. For this reason, you must press the key once more after the last note sounds, to finish setting the rhythm. Otherwise, the last note will last forever! You will be returned to the Sound Menu automatically after the final key press.

Option 3

This option has a two-fold purpose. First it enables you to listen to the complete sound, with all tracks playing together if you have used more than one. Secondly, it is used to set the number of times the sound is to repeat itself in the game. A zero value means the sound will repeat until terminated by some other sound starting up.

This completes the description of Depicter. Do not be afraid to experiment with the options, and do not worry if you do not understand all the features immediately. You do not need to be a complete Genesis expert to start building your games. Use the features you do understand and you will soon begin to understand the reasons for having the more complex features. After that, you will wonder why it wasn't obvious to start with!

Appendix 1 The Example Game

1. Action List

ACTION	PURPOSE	ACTION	PURPOSE
0	LOOK	21	DEATH
1	INV	22	EAT
2	TAKE/GET	23	KISS MILLY
3	DROP	24	HIM/HER
4	SPECIAL VIDFILE TAKE	25	EAT HIM
5	HELP	26	START-UP
6	UNUSED	27	ON THE LIPS
7	GO NORTH	28	GENERAL INJURY
8	GO SOUTH	29	SPECIAL EAST
9	GO EAST	30	UPDATE M(6)
10	GO WEST	31	UNUSED
11	GET KEY (OUTER OFFICE)	32	DISPLAY DIRECTIONS
12	GENERAL MOVE	33	INSERT KEY
13	KILL CHIEF	34	LIBRARY FILE
14	I AM	35	TWIST HELIX
15	I DON'T	36	ASSOCIATED WITH 34
16	YES	37	ASSOCIATED WITH 34
17	NO	38	KILL SHICKLGRUBER
18	GENERAL KILL	39	DISPLAY CARRIED
19	GENERAL HIT/KICK	40	OBJECTS
20	SWEARING! I	41	OBJECTS DESCRIBE

2. Messages

There are 72 messages, examine these using Texture.

3. Commands

(This is not a complete list)

GO, TAKE, GET, HAVE, RUN, WALK, EAT, KISS, HUG, KILL, I, ANSWER, SAY, UP, DOWN, LOOK, RUN, INV, DESCRIBE, DROP, HELP, YES, NO, NORTH, SOUTH, EAST, WEST.

4. Objects

(Not a complete list)

WALL, DOOR, CHIEF, NORTH, SOUTH, EAST, WEST, HIM, HER, TASK, TRANSMAT, ROOF, CEILING, HELIX, UP, DOWN, LEG, DINNER, MIRACLE, SECRETARY, MILLY, SOO, BOIL, CHEER, BUZZER, OFFICE, SMELLYVISION, CONTEST, JURY, PHONE, AM, LIPS, OUT, VIDFILE, FILE, TAPE, KEY, HELIX, GUN, F1 to F16.

5. Object Status Markers

CARRY, CARRIABLE, LKAB

6. Location Status Markers

NO (NORTH), SO (SOUTH), EA (EAST), WE (WEST), VISIT (VISITED)

7. Locations

G.I.A. OFFICE, OUTER OFFICE, DRAUGHTY CORRIDOR, OUTSIDE THE LIBRARY, THE LIBRARY, VIDFILE READER, OUTSIDE THE G.I.A., YOUR OFFICE, THE TRAVELSTAT, VERSAT SPACEPORT, DAMLON SPACEPORT, JUNKSHOP, HARMIES HI BAR.

ELIMINATOR

von John M Phillips © 1988

ommodore 64/128, Amstrad Series und
Sinclair Spectrum computers

DEANWEISUNGEN

trum Kassette
wird empfohlen, die Hardware vom hinteren Anschluß mit
nahme des Joystick Interface (falls vorhanden) zu entfernen.
n Benutzen eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum
den entsprechenden Joystick an den Port 1 anschließen,
in nicht ein ZX Spectrum +2 benutzt wird, dann einen Kas-
sirecorder wie gewöhnlich an den Computer anschließen.
Spectrum +2 und 128 Benutzer sollten den 48K Modus
len". Die Kassette zurückspulen, falls erforderlich, dann
D.", auf der Computertastatur eingeben und die ENTER-
e drücken. Die Play-Taste auf dem Kassettenrekorder drü-
Das Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

trum Diskette
wird empfohlen, die Hardware vom hinteren Anschluß mit
nahme des Joystick Interface (falls vorhanden) zu entfernen.
Diskette in das Laufwerk einlegen und die ENTER-Taste
ken.

itrad Kassette
trad CPC 664 und Amstrad CPC 6128 Benutzer sollten
n Kassettenrekorder an den Computer anschließen, tape
eben und die ENTER-Taste drücken. Die Kassette in den
iettenrecorder einlegen, zurückspulen (falls erforderlich)
die CTRL und ENTER-Taste drücken. Die Play-Taste auf
Kassettenrekorder drücken und dann jede beliebige Taste
ier Computertastatur. Das Spiel braucht ein paar Minuten
Laden.

itrad Diskette
itrad CPC 464 Benutzer sollten ein Diskettenlaufwerk an den
puter anschließen, disc eingeben und die ENTER-Taste
ken. Die Diskette in das Laufwerk einlegen, run "disc einge-
und die ENTER oder RETURN-Taste drücken. Das Spiel
cht ein paar Sekunden zum Laden.

Commodore Kassette

Es wird empfohlen, die Hardware vom Computer zu entfernen.
Den Kassettenrekorder an den Computer anschließen, die Kas-
sette in den Recorder einlegen, zurückspulen, falls erforderlich,
Die SHIFT- und RUN/STOP-Taste auf der Computertastatur
und die Play-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das
Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

Commodore Diskette

Es ist ratsam, die Hardware vom Computer zu entfernen. Das
Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen und die Dis-
kette ins Laufwerk einlegen. LOAD "", 8, 1 eingeben und die
RETURN-Taste drücken. Das Spiel braucht ein paar Sekunden
zum Laden.

SZENARIO

Aus dem Untergrund kam eine vom Tod umgebene Maschine,
die lötet, aber nicht getötet werden kann... Der ELIMINATOR.
Eine Kriegsmaschine, deren einziges Streben darin besteht, alle
Formen des Lebens auszurotten und von Planet zu Planet reist
und alles auf Ihrem Weg vernichtet.
ELIMINATOR – die perfekte Feuerkraft.

SPIELEN

ELIMINATOR ist ein progressives Ballerspiel, das auf einem
langen, kurvenreichen Kurs stattfindet. Ziel des Spiels ist es, Ihr
Fahrzeug durch jeden Abschnitt zu steuern und dabei auf alles,
was in Sicht kommt, zu schießen und Hindernisse zu bewältigen
oder zu zerstören.

ANZEIGE-LAYOUT

Unten, auf der rechten Seite des Bildschirms gibt es 6
Icons, die Ihre gegenwärtigen Waffen repräsentieren.

Diese sind, von unten nach oben:

1. Einzeln feuernde Kanone Sie starten nur mit dieser Kanone
2. Doppelt feuernde Kanone
3. Seitlich feuernde Kanone
4. Springende Bomben
5. Doppelt feuernde Kanone verbraucht schnell die Munition
6. Dreigach feuernde Kanone verbraucht die Munition noch schneller

Sie können nur eine Waffe zu einem Zeitpunkt benutzen.

Folgende Objekte finden Sie unten auf der linken Seite:

1. Munition begrenzte Versorgung mit Munition
2. Schutzschilder Sie verlieren Schutzschildenergie immer dann, wenn Sie getroffen worden sind. Erlieren Sie sie, dann sind Sie tot
3. Leben Sie starten mit 3 Leben und gewinnen Extraleben nach jeden 10.000 Punkten

Entlang der Straße treffen Sie Objekte und Kreaturen in verschiedenen Formen:

1. Außerirdische Diese Springen umher, schweben oder richten sich auf Sie aus. Gewöhnlich können sie mit einem einzigen Schuß vernichtet werden.
2. Mauern Unbewegliche Objekte, die nicht zerstört werden können.
3. Ziele Aufblinkende Leuchfeuer die abgeschossen werden müssen damit man vorbeikommt.
4. Rampen Ansteigende Rampen, die Sie entweder einige Sekunden in die Luft werfen oder Sie sogar an die Decke schleudern können.
5. Waffenzulage Sammeln Sie diese sich drehenden Pyramiden, um Extrawaffen zu bekommen.
6. Waffenzulage Sammeln Sie diese sich drehenden Würfel, um Extramunition zu bekommen.

Sie beginnen das Spiel mit 3 Leben. Wenn Sie in Kontakt mit einem Außerirdischen oder einem Hindernis kommen oder all Ihre Schutzschilder verlieren, dann verlieren Sie ein Leben und müssen das Spiel mit dem Verlust der letzten Waffe, die Sie gesammelt haben, wieder beginnen.

STUERUNG

Das Spiel ist Kempston-, Sinclair- und Cursor-Joystick-kompatibel und kann auch über folgende Tasten gesteuert werden:

Im Spiel:

TASTATUR	JOYSTICK	WIRKUNG
O	Links	Bewegung nach links
P	Rechts	Bewegung nach rechts
Q	Hoch	Durch das Waffensystem nach oben durchgehen
A	Runter	Durch das Waffensystem nach unten durchgehen
Leertaste	Feuer	Waffe abfeuern
H		Spielpause
A		Spiel abbrechen bei Spielpause
T		Melodie ein/aus bei Spielpause
Leertaste		Weiterspielen bei Spielpause

KENNWORT-SYSTEM

Immer, wenn Sie einige Levels absolviert haben, bekommen ein Passwort (Kennwort), das Sie auf den HELP-Bildschirm eingeben können. Das ermöglicht Ihnen, die Anfang zu überspringen, wenn Sie sie schon einmal gemeistert haben.

ANMERKUNGEN

Commodore-Version von Tim Rogers und Darren Stubbir
Spectrum- und Amstrad-Versionen von John Wildsmith,
Graphiken von Hugh Binns (C64) und Steve Crow (Spectrum und Amstrad).

Musik von den "Maniacs of Noise" (C64 und Nick Jones (Spectrum und Amstrad).

Hergestellt von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd., 1989

Das Programm und die Daten unterliegen dem Urheberrecht und dürfen unter keinen Umständen ganz oder teilweise ohne die schriftliche Genehmigung der Hewson reproduziert werden.

Für eventuelle Fehler wird keine Verantwortung übernommen.

Unsere Firmenpolitik beabsichtigt die konstante Verbesserung der Produkte. Daher behalten wir uns das Recht irgendein Produkt ohne Mitteilung zu verändern.

Hewson Consultants Ltd.

56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon, OX14 4RX

The KRYPTON FACTOR The KRYPTON FACTOR

This program is based on the highly successful Television quiz show 'THE KRYPTON FACTOR' from Granada Television. Just as in the show you have the chance to against up to three of your friends or family in the six exciting sections that make up the world's toughest quiz. After each section has been completed you are given the points which all build up until the player with the highest number of points provides the one with the greatest Krypton Factor.

Loading the game:

Spectrum 48k/128k
Insert tape into recorder. Type LOAD"" and press ENTER (LOAD is obtained by pressing the "J" key). Press PLAY on recorder.

Spectrum +2/+3

Go into 48k mode (see manual) and follow instructions for Spectrum 48k.

Amstrad CPC range (tape)

Note: disk drive owners should type I tape and press ENTER before loading. Insert tape into recorder. Hold down CTRL and press small ENTER key. Start the press any key.

Amstrad CPC range (disk)

Insert disk into drive and type I CPM and press ENTER (I is obtained by holding down and pressing the @ key).

CBM 64 (tape)

Insert tape into recorder. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Start the tape.

CBM 64 (disk)

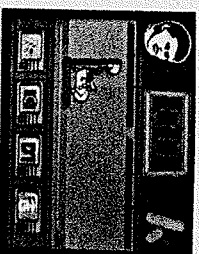
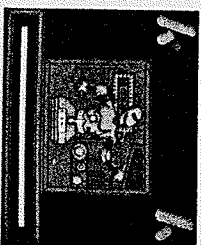
Insert disk into drive. Close drive gate. Type LOAD""8.1 and press RETURN.

NOTE: The game is too long to fit into the computer in one load and so you will be start the tape again during the game to load in the next section. Please follow the prompts.

Disk owners should leave the disk in the drive.

The aim of the game

The aim of the game is to find out which of the players is a Superperson. Each section challenges a different aspect of human ability. There are both mental and physical which will stretch the best of us.



Now one of the most exciting T.V. show challenges is up and running on your computer!

The Krypton Factor is different – it calls for all the contestants' wit and skill in tests on mental agility, memory recall, logical thinking, general knowledge and intelligence.

Each stage in the "ultimate test" has been faithfully reproduced in this entertaining multi-player game. Play by yourself or gather your family and friends around to compete for the highest accolade – do you hold the key to "The Krypton Factor"?

0 or 180 degrees
the large grid
the pieces

a limit in white
ment to show
and rotate the



TV Games is a Danmark Limited label
Software © TV Games 1987
Krypton Factor is a Trade Mark
of Granada Television Ltd.
Programmed by Consult Computers

22 HARTFIELD ROAD, LONDON SW19 5TA. Tel: 01-947 5624

KRYPTON FACTOR
AMSTRAD CASS
ISBN 1-85160-285-2
9 781851 602858



The KRYPTON FACTOR



The game

The game can be played by up to four players. The first thing to do is to enter the details about each person. You will be shown a selection of digitised pictures (digipics) along with some "personal details" of each person. (Note there are four male and four female characters). On-screen prompts will tell you how to select a character but you can also change the details of the name, occupation etc to your own if you so wish. Just put the cursor onto the line you wish to change by pressing ENTER/RETURN and delete will remove the text ready for your new details.

The digipics will appear throughout the game to show which player is currently in control.

Section one – Mental Agility

This is a test of your mental powers – it is not a test of memory or general knowledge, that comes later, but rather a test of your ability to deal with and juggle numbers in your head.

Each player takes a turn and a series of numbers between 1 and 9 are flashed up onto the screen one by one. The players must rearrange the numbers, in their head, into correct ascending numerical order and type them back into the computer. The computer will then show whether they were correct or not. Each player starts with six numbers and each round increases the amount of numbers by one up to the maximum of nine. If a player incorrectly types in the numbers they are removed from the game until the next section.

The Keys:

NOTE in all sections and on all machines the space bar terminates the scrolling message and moves on to the next stage.

Spectrum : Amstrad : CBM 64

Keys 1-9 to enter numbers

Do not use the keypad on the Amstrad.

Section two – Observation Round

This is where we test your powers of observation. A story and associated picture will be chosen for each player from a selection stored in the computer. The story will be shown in the form of the scrolling message at the bottom of the screen. The player whose turn it is has to look at the picture and read the story at the same time. After all the story has been shown pressing a key will show the story and picture again but with certain changes to both. The player will then be asked to enter the changes that they think have been made.

The text changes are entered in the form:

CAT became DOG

HAT became COAT

The picture changes are highlighted from a choice of POSSIBLE changes in a list that appears on the screen.

After each player has had a turn, points are awarded to the players who have correctly noticed the most changes.

The Keys:

To enter the text changes just type the words and press ENTER/RETURN.

To enter the picture changes use the following keys –

Spectrum: Q=up, A=down and M to select

Amstrad: Cursor Up=up, Cursor Down=down and Space to select

CBM 64 : Q=up, A=down and Space to select

Section three – Response Round

This round consists of two sections. The first features a rather unusual piece of equipment called an "Ergobuggy". This tests co-ordination by a novel control method. The point of the game is to get the buggy to the end of its track. In the TV programme the competitor sits on the buggy and must cycle forwards with their feet and backwards with their hands (above their head) but at different speeds! We have shown the buggy on screen and it is up to the player to get it moving in the following way.

Four keys are used instead of the cycling machines. The keys are split into a pair on each side of the keyboard. With the left hand the player must tap the first pair of keys alternately so that the speed bar on the left of the screen is kept between two markers. With the right hand the player does the same with the second pair of keys and the right hand speed bar. The only problem is that the two pairs of keys must be tapped at different rates to keep the bars between the markers. The longer the player can stay within the markers with BOTH speed bars the faster the buggy will move. It is a race against the clock with each player having a go to get to the end in a faster time than the others. The time remaining is used for the timer in the next part of this round.

The second section of the Response round is called the "Vidiwall" and tests your colour sense. The screen represents a numbers of TV sets arranged around the edge of a square. The square is split into four quarters and in each quarter the TV sets can be either blank or showing a colour eg the TV's in the bottom left quarter may be blue or blank. One key in each corner of the keyboard represents the corresponding quarter (and colour) of the square. When the game starts the TV's are all blank. A random number of TV's in each quarter will then change to their respective colour. The player has only a split second to press the key representing the corner in which most TV's of a colour are showing eg there may be 4 red TV's, 2 yellow TV's, 5 blue TV's and 3 green TV's so the player should press the key in the blue corner.

If the player was wrong the border will change to show the correct colour but if the player got it right their score counter is increased by one. When the player reaches 10 correct the timer is stopped and it is the next players go. If the time runs out the number of correct plays is counted.

The game does not wait for the player and so it is important to be quick with the keys. At the end of this section a combination of the Ergobuggy and Vidiwall decides the order of the points.

The Keys:

Ergobuggy Section – J shows the pairs

Spectrum: (Q,A) and (O,P)

Amstrad: (Q,A) and (O,P)

CBM 64: (Q,A) and (O,P)

Vidiwall Section – the four keys for each quarter are:

Spectrum: Q,Z,O,M

Amstrad: Q,Z,O,M

CBM 64: ←,C=,F,I,F7

Section four — Physical Ability

We now reach the point where we introduce the dreaded Krypton Factor Assault Course. In the real thing the contestants must use a combination of strength and stamina to get to the end of a series of difficult and dangerous obstacles. Well, we have removed the danger but the difficulty remains. The players are represented on screen by a character that must be skillfully controlled over our computerised Assault Course. The method of control is similar to that used on the Ergobuggies except that now the four keys must be treated individually.

Each key represents one of the four attributes of:

STRENGTH STAMINA ARM POWER LEG POWER
The obstacles on the Course need a different amount of each of the attributes in order to complete successfully. For instance a high wall would need leg power as you jump up, arm power and strength as you drag yourself over and stamina in order to do it at all!

As you tap each key you will see the bars on the screen, which represent each attribute, rise and fall depending on how fast you hit the relevant key. Each player must use their skill to balance the four attributes to get the maximum speed over the obstacles eg. as you approach a high wall you should tap the leg power key faster than the others until you are on the wall when you should concentrate on your arm power. Do not forget to keep the other keys going or you may fall off!

The section is played by two players at the same time who have their own keys to tap on the left or right of the keyboard. If there is only one player they should use the left players keys. The time each player takes is recorded and the relevant points are awarded.

The Keys:

Spectrum left player:

Spectrum right player:

Anisrad left player:

Anisrad right player:

CBM 64 left player:

CBM 64 right player:

STRENGTH	STAMINA	ARM	LEG
1	Q	Z	X
0	O	M	N
TAB	CAPS LOCK	Z	X
F9	F6	F1	F2
1	Q	Z	X
CLR	↑	U/D cursor	L/R cursor

Section five — Intelligence Round

In this section your logic and reasoning abilities are tested by a simple puzzle. On the screen you will see a large grid and some small squares containing a picture of a logo that has been chopped up and mixed around. Some of the pieces will also have been turned through 90 or 180 degrees. The player is given a time limit in which to put all of the small pieces into the large grid in the correct order and alignment to show the complete logo. They can pick up the pieces from the bottom of the screen and rotate them 90 degrees until they feel they are the right way up before placing them into the grid. Pieces can also be deleted from the grid to be picked up again and placed back in another position. The game continues until the logo is correct or time runs out. Points are again awarded for the fastest completion times.

Six keys are used to control this part of the game. The left and right keys are first used to select the small square that you wish to manipulate. Up and Down keys will cause the current square to rotate through 90 degrees. If the Select key is pressed then the direction keys change purpose and will now move the current square around the large grid to the chosen position. The Select key will then place the piece onto the grid. The Delete key will remove the piece under the cursor and return it to the bottom of the screen.

The Keys:
Spectrum:
Anisrad:
CBM 64:

UP G
DOWN A
LEFT O
RIGHT P
SELECT M
DELETE O
SPACE
DEL
DEL

Section six — General Knowledge

The last of the tests is the quiz section. The digipics of the players are shown at the top of the screen and each player has a key to represent a buzzer. A question will scroll along the bottom of the screen and the first person to know the answer should press their key (they do not have to wait until the whole question has appeared). The players digipic will be highlighted and the player should then say what they think the answer is out loud so that the rest of the players can hear. The "Reveal" key is then pressed and the correct answer is shown on the screen. The player will then be asked if they are right and pressing Y for yes and N for no will register the score.

If an answer is correct two points are awarded to the player but if they are wrong then two points are deducted. It is up to the other players to make sure that no-one is cheating and saying yes when the answer was wrong.

Please note that while every effort has been made to ensure that the answers to the questions are correct it is possible that the odd wrong answer has slipped in. We apologise in advance if it causes any arguments!

The questions are split into blocks to lessen the chance of you getting the same questions each time you play. You will be given the chance to choose which block you wish to play with at the beginning of the round but it is unavoidable that you will see some repeat questions the more you play but they will not appear in the same game.

The Keys: The four players keys and reveal key are

Spectrum: Q,Z,O,M reveal=R
Anisrad: Esc, Caps Lock, Del, \ reveal=SPACE
CBM 64: ←, C, F1, F7 reveal=SPACE

At the end of the time period the players scores are added to the running total and you will at last find out who is the KRYPTON FACTOR champion.

e. Type LOAD

NOTE: We have tried to ensure that this program is error free but because of its complicated nature we can not guarantee that no bugs are present. If you find a problem we would like to know IN WRITING PLEASE and we shall correct it in the next version.

XYBOTS

THE GAME

Xybots is a game for one or two players who take on the characters of the heroes Major Rock Hardy and Captain Ace Gunn. Your mission: to penetrate a vast underground complex and overcome the Master Xybot.

The huge subterranean city is composed of convoluted mazes with locked doors barring entry to different sectors and transporters to connect different areas. Hordes of evil robotic monsters patrol the many corridors and you must battle with these Xybots to reach the exit elevator and so advance to the next level. In the mazes you will find energy pods, keys to open doors and coins to buy essential supplies like Enemy

Mappers and more sophisticated weaponry. At the end of each level enter the store where supplies can be purchased - some of which are permanent while others are only temporary and must be replenished.

From the start you are equipped with a laser gun to blast the Xybots though extra cannons can be picked up on your travels. Your other weapon is a Zapper which stuns all enemies for a short time. You can buy extra Zap Power which allows you to inflict more serious damage. Every few levels you must face the Master Xybot in a one-to-one-duel. Only by defeating him can you advance to the next level. The penalty for losing is to be sent back a few levels.

CONTROLS

Player One can use keyboard or joystick and Player Two must use joystick.

Z - Move Left
X - Move Right
L - Move Backward
P - Move Forward

Space - Fire

To turn through 90 degrees press Fire while moving right or left.

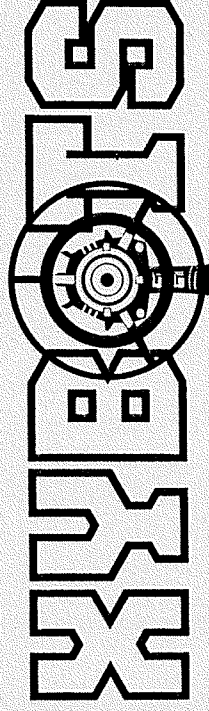
To use the Zapper move backward while pressing Fire.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum: Type LOAD"" and press ENTER, then start tape.

Amstrad: Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive attached first type ITAPE (! is obtained by pressing the Shift key and the @ key together).

Commodore: Press Shift and the RUN/STOP key.



ISTRUZIONI DI GIOCO

Xybots e' un gioco per uno o due giocatori ispirato agli eroi quali il Maggiore Rock Hardy ed al capitano Ace Gunn. La tua missione consiste nel penetrare in un grandissimo complesso sotterraneo e di sconfiggere il Capo Xybot.

L'enorme citta' sotterranea e' composta da intricati labirinti che dispongono di porte serrate per accedere nei vari settori e da telerosor-ti che mettono in comunicazione le diverse zone.

Una moltitudine di robot nemici pattugliano i vari corridoi. Tu devi combattere contro questi Xybots

giore pote infliggere p Dopo pot econtrarti Capo Xybo gerai, prose mo livello, ai al preced

per raggiungere l'ascensore che ti permette di uscire e passare al successivo livello. Nel labirinto, troverai riserve di energia, chiavi per l'apertura delle porte e molte per l'acquisto di Mappe importantissime e ptu' sofisticati sistemi d'armi. Al termine di ogni livello, entra nel magazzino dove sono custodite le scorte - alcune delle quali sono permanenti, mentre altre sono temporanee e devono essere sostituite.

COC

Il Giocatore la tastiera mentre il C usare solo i

Z - Sinistra
L - Indietro
Barra Spazi
Per ruotare il tasto fuo aneament sire o a sini Per utilizzi premi il ta temporana all'indietro

Commodore STOP.

Amstrad: P piccolo tasi

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum Nastro: Digita LOAD"" e premi ENTER.

3.3 OUTPUT TO PRINTER

CTRL F

The normal value for the number of lines per printed page, is 66. To enable you to format your letters correctly, a character can be inserted in the text to force the printer to stop printing at that point and move on to the next page.

The character is the chequerboard type character and is placed on the screen by pressing CTRL F. The character must be followed by a paragraph end symbol (pressing the ENTER key) or the printer will not format the text correctly.

CTRL O

After pressing CTRL O you will be asked to specify which type of stationary you intend to use. Enter 's' for single sheets or 'c' for continuous stationary.

Once the type of stationary has been entered the printing operation will begin. If the printer is not connected or not switched on the 'NO PRINTER' message will be flashed onto the screen and you will be returned to EDIT MODE.

If you have selected the continuous option, all the text will be printed, a new page being started every time the forced page character is found.

If you have selected the single sheet option one page of text will be printed then the printing operation will be suspended until you press 'c' to continue. Pressing 'c' when the printer is not ready (i.e. no paper etc.) will cause the message 'NO PRINTER' to be shown on the screen and the printing operation is suspended until the printer is ready or you press 'ESC' to return to EDIT MODE.

SECTION FOUR

COMMAND SUMMARY

ENTER	:	Paragraph end
CTRL T	:	Set tab
TAB	:	Move to tab
CTRL TAB	:	Clear one tab
CTRL C	:	Clear all tabs
COPY	:	Move cursor to start of line
CTRL H	*	Move cursor home
DELETE	:	Delete one character
CTRL CURSOR UP	:	Delete line
CLR	:	Insert character
CTRL CURSOR DOWN	:	Insert line
CTRL E	:	Erase ALL
CTRL R	:	Reset program
CTRL W	:	Paragraph re-format
CTRL S	:	Save text to cassette
CTRL L	:	Load text from cassette
CTRL F	:	Force page
CTRL O	:	Output to printer

CTRL J : Right justify

RIGHT JUSTIFY

CTRL J

To use right justify, position the cursor on column one of the paragraph you wish to justify and press CTRL J. Spaces will be inserted within the text on each line until the last column on the line contains a character other than a space.

This is repeated for each line of the paragraph except the last.

PRINTER LINEFEED OPTION

(addition to CTRL O in manual - existing text in upper case)

ONCE THE TYPE OF STATIONARY HAS BEEN ENTERED, you will be prompted for single or double linefeed.

Because of the variation of printer / cable combinations now available for the Amstrad, you may find your printer will try to put all the text on one line. If it does, press 'D' in response to the prompt.

If your printer performs normally on the single linefeed option, double linefeed may be used to produce 'double spaced' text.

After entering the appropriate linefeed THE PRINTING OPERATION WILL BEGIN.

NOTE: In disk mode, all filenames must be 8 characters long plus file extensions.

e.g. COMMANDS, TEXT
(filename) (file extensions)

BACKUP: If on a cassette system, backup will copy to cassette

If on disk system, backup will copy to disk.

Using the back up command the disk based user, simply loads in the original tape then backs up a full working program to disk. Text files will also load from and save to disk.

FILE LENGTH is about 16K so a file using 80 column format can be up to 190 rows long. The less columns used then the more lines of text per file.

On the reverse side of the program cassette, three sample files have been recorded for your use.

NOTE: You must ERASE the current buffer by CTRL E, before loading another file into the workspace.

e.g.

Text before line delete:

EASYWRITER works in 80 column mode and is based on the simple principle.
To enable compatibility with most makes of printer.

Placing the cursor over any letter on the second line of text (in this example over the 's' in 'simple') will cause that line to be deleted as shown:

Text after line delete:

EASYWRITER works in 80 column mode and is based on To enable compatibility with most makes of printer.

The cursor is now over the 'n' in 'enable' as indicated by the arrow, the second line has been deleted and the third line moved up.

2.6 INSERT

CLR KEY

Moves all text from cursor to end of paragraph one character to the right, inserting a space under the cursor.

e.g.

Text before character insert:

EASYWRITER works in 80 column mode.

Move the cursor until it is positioned over the 'n' of 'mode' as shown in the example. Pressing the CLR key once will result in the following text.

Text after character insert:

EASYWRITER works in 80 column mode.

Note that the space is inserted at cursor position as shown by the arrow.

CTRL/CURSOR DOWN

Inserts a complete line, by moving all text from the cursor position down one line.

e.g.

Text before line insert:

EASYWRITER works in 80 column mode and is based on the simple principle.

By moving the cursor to cover the 't' in 'the' at the start of the second line and pressing CTRL/CURSOR DOWN a blank line will be created between the two printed lines.

Text after line insert:

EASYWRITER works in 80 column mode and is based on the simple principle.

Note that the cursor is now at the start of the blank line as shown by the '↑'.

2.7 ERASE

CTRL E

Pressing this key will erase ALL text and in order to prevent mistakes a prompt has been included. EASYWRITER will ask for confirmation of ERASE. If you wish to ERASE ALL TEXT you press 'y', if not pressing any other key will put you back into EDIT MODE with all text intact.

2.8 RESET

CTRL R

Pressing this key will result in a complete reset of the program. ALL text will be erased and new margins can then be set.

All tab positions will also have been erased and everything will be as if the program had been reloaded. Again in order to avoid mistakes a prompt is included which asks for confirmation of reset. Pressing 'Y' will activate the reset and any other key pressed will return to EDIT MODE with margins, tabs and all text intact.

2.9 WORDWRAP

CTRL W

Although EASYWRITER does not split words over a line end, there will be occasions when after altering your text, a word will end up split between the end of one line and the start the next. The re-format function checks the paragraph for such an occurrence and re-organises the text to move split words onto one line. Use the cursor keys to position the cursor at the beginning of the paragraph, on column one, and then press CTRL W.

e.g.

Text before alteration:

EASYWRITER works in 80 column mode and is based on the simple principle.

Text after re-formatting:

EASYWRITER works in 80 column mode and is based on the simple principle.

The re-format command will also remove a single space from the beginning of a line. Note: Any required indentation, i.e. paragraph start or tab settings, must be more than one column from the left margin or the re-format function will move the text to the left margin.

SECTION THREE

3. INPUT/OUTPUT

The following section explains all the input and output functions.

3.1 SAVE

CTRL S

Any text written to the screen can be saved on to cassette. Press CTRL S and you will be asked for confirmation of the SAVE MODE. Press 'y' to confirm or any other key to return to EDIT MODE.

After pressing 'y' to confirm SAVE MODE, you will be asked to enter a filename for your text. The file name can be up to 16 characters long. Enter the filename, then press the ENTER key. The normal cassette operation prompts will then appear on the screen, and all text and the margin values will be saved onto cassette, though actual tab settings will not be saved.

After the text has been saved the program will return to EDIT MODE with all text, margins and tab settings intact.

The save routine uses the slowest baud rate to ensure the text is saved correctly.

3.2 LOAD

CTRL L

This mode will load previously saved text back into memory. On pressing CTRL L you will be asked to confirm LOAD MODE. Press 'y' to confirm or any other key to return to EDIT MODE.

After pressing 'y' to confirm LOAD MODE you will be asked for the filename of the text you wish to load. (Pressing 'ENTER' without a filename will load the first textfile found on the cassette.)

After entering the filename press 'ENTER' and follow the normal cassette operation prompts until the text is loaded, then you will be returned to EDIT MODE.

NOTE: Loading a file will overwrite any existing text and the margins will be reset to the values used when the text was saved.

SECTION ONE

1. MAKING A START.

To load EASYWRITER, press the CTRL and small ENTER keys. When prompted, press PLAY followed by any key to start loading.
When loaded EASYWRITER will start by asking for Left and Right Margins at the top of the screen (see section two). When acceptable values have been entered you will then be in EDIT MODE and can start to type in your text using the control keys as and when necessary.

1.1 AUTO-REPEAT

All keys have auto-repeat and cannot be altered within EASYWRITER.

1.2 CURSOR CONTROLS

The cursor is the inverse square which shows your position in the text. It is controlled by the cursor keys at the top right of the keyboard. The cursor moves one position with each single press of the appropriate key, and moves rapidly if the key is held down. The cursor moves about the screen as normal when the cursor keys are used.

1.3 CASE CHANGE

EASYWRITER defaults to lower case; upper case can be obtained by pressing SHIFT or CAPS LOCK as normal.

1.4 OVERWRITE/INSERT

When entering text, you may wish to alter or correct a word and overwrite the existing text. This can be done by moving the cursor to the position required using the cursor keys and then just typing in the correct text.

1.5 KEYBOARD

Most keys on the keyboard operate as normal with a few exceptions.

CLR key is used to insert a space (see section two).

COPY key is used to move cursor to first column of current row (see section two)

ENTER key is used to mark end of paragraphs (see section two).

TAB key is used to move cursor to tab positions (see section two).

1.6 STATUS LINE.

The top line of the screen shows the current status. On the left is the current mode, i.e. EDIT/SAVE/LOAD etc. The right hand side of the status line shows the row and column position of the cursor.
This status line is also used for any prompts which may appear during the program.

1.7 PARAGRAPH END

When you reach the end of a paragraph, pressing the large ENTER key will place a left arrow at the cursor position and then execute a carriage return. Any text remaining to the right of the cursor on the same row will be erased.

SECTION TWO

2. This section covers in detail all commands and control keys used in EASYWRITER.

2.1 LEFT MARGIN

This sets the absolute position of the left margin at n spaces from the extreme left hand printing position. It is set once only at the start of the program. The value set can be any number between 1 and 79.

2.2 RIGHT MARGIN

This sets the absolute position of the right margin at n spaces from the extreme left hand printing position. It is set once only at the start of the program. The value set can be any number between 2 and 80.

e.g.

Left Margin 10

Right Margin 70

This would result in a total of 61 printed columns, i.e. 10 to 70 inclusive.

2.3 TAB CONTROLS

CTRL T

Will set a horizontal tab at the current cursor position. You can set up to 10 individual tab positions by using the cursor keys to move to the appropriate position on the line.

TAB

By pressing the TAB key, the cursor will move to the next tab position on the current line.

CTRL TAB

This will clear the horizontal tab at the current cursor position, leaving all other tab positions set.

CTRL C

By pressing CTRL C you will clear all horizontal tabs. Up to 10 new tab positions can then be set.

2.4 CURSOR CONTROLS

The cursor keys work as normal, moving the cursor left, right, up and down the text.

COPY key

Pressing the COPY key will move the cursor to the first column of the current row.

e.g.

Position of cursor before pressing COPY key:

EASYWRITER works in 80 column mode.

Position of cursor after pressing COPY key:

EASYWRITER works in 80 column mode.

CTRL H

This will move the cursor home i.e. the cursor will be displayed at row 1, col 1. The screen displays the first page of text.

2.5 DELETE

DELETE KEY

Gives a destructive backspace by deleting the character immediately to the left of the cursor, moving all text from the cursor position to the paragraph end one character to the left.

e.g.

Text before character delete.

EASYWRITER works in 80 column mode.

The cursor is placed over the 'I' denoted by the arrow by using the cursor keys as normal, when the DELETE key is pressed once, the text will be as follows:

EASYWRITER works in 80 column mode.

Note that the cursor has moved one character to the left overwriting the 'I'. If the DELETE key is pressed again the text will read as follows:

→ EASYWRITER works in 80 column mode.

CTRL/CURSOR UP

Deletes the whole line at the cursor position, remaining text moves up one line.



WICHTIG FÜR ALLE KASSETTEN-BENUTZER

Bei Programmen mit Multi-Ladephasen können beim Laden gelegentlich Probleme auftreten. Sollten sich diese nicht lösen lassen, wenden Sie sich bitte an System Three Software, Tel. +44 1 866 5692.

ALLGEMEINE HINWEISE

Die Steuerung des Raumschiffs erfolgt mit Hilfe von Joystick-Bewegungen (hoch, runter, rechts, links). Der Feuerknopf dient zum Abfeuern der Waffen.

Zu Anfang ist das Raumschiff mit einer Impulskanone ausgestattet. In den Besitz zusätzlicher Waffen und Bonuspunkte gelangt man durch Einsammeln bzw. Abschießen von Waffen/Bonus-Symbolen. Einsammeln/Abschießen von Waffen-Symbolen verhilft zu den folgenden Waffentypen:

REAR
GUNS
LASER
BLASTER-KANONE



[Mit Ausnahme der Amiga- und Atari-Versionen beginnt jede Spielstufe von vorn, d.h. ohne die Objekte, die man ev. auf den früheren Stufen eingesammelt hat.]

SPECTRUM- und AMSTRAD-Besitzer

Sie beginnen das Spiel mit 5 Leben und 0 Punkten. Das Spiel dauert so lange, bis Ihnen alle Leben abhanden gekommen sind.

Waffen- und Bonus-Symbole sind von der Erscheinung her identisch: sie sind als metallene Scheiben abgebildet. Wenn eine solche Scheibe aufgenommen oder abgeschossen wird, erhalten Sie automatisch eine Waffe aus der oben aufgeführten Liste bzw. eine der folgenden Prämien:

EIN EXTRALEBEN
EINEN 1000 PUNKT BONUS
EIN SMART-BOMB WAFFENSYSTEM
EINEN "TRICK"-MODUS (SIGNALISIERT DURCH DIE ROTE FARBE DES RAUMSCHIFFS)

COMMODORE-Benutzer

Sie beginnen DOMINATOR mit 4 Leben und 0 Punkten. Das Spiel dauert so lange, bis Sie alle diese Leben verloren haben.

Die Waffen-Symbole sind als "Pulverfässer" dargestellt. Ferner gibt es die folgenden Bonus-Gegenstände:





- 5) Benutzer eines ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2 und der Kassettenversion von DOMINATOR:

Kassettenrekorder an den Spectrum anschließen (bitte die Anleitung im Handbuch befolgen).

Die für den Joystick erforderlichen Interfaces jetzt einstecken.

TV/Monitor, Kassettenrekorder und Computer **EINSCHALTEN**. Wenn ein Menübildschirm angezeigt wird, dort 48K oder 128K BASIC einstellen.

DOMINATOR-Kassette mit dem beschrifteten Aufkleber nach oben in das Laufwerk einlegen. Sicherstellen, daß das Band vollständig zurückgespult ist.

LOAD" eingeben und **ENTER** drücken. **PLAY**-Knopf des Rekorders betätigen. Das Programm sollte nun automatisch geladen werden.

WICHTIG FÜR ALLE BENUTZER DER SPECTRUM KASSETTENVERSION:

Nach dem Laden des Spiels ist die STOP-Taste des Rekorders zu drücken. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen und die Bestätigung YES gedrückt wurde, den PLAY-Knopf betätigen.



Bitte lesen Sie auch noch die Anleitung zu den Multi-Ladephasen weiter unten.

- 6) Benutzer eines Atari ST, Amiga oder Spectrum +3 und der Diskettenversion von DOMINATOR:

Diskettenlaufwerk anschließen (es sei denn, der Computer verfügt über ein internes). Dominator-Diskette mit dem Etikett nach oben einlegen. TV/Monitor, Computer und Laufwerk einschalten. Auf dem ST und dem Amiga lädt das Programm automatisch, Spectrum +3 Benutzer müssen noch RETURN drücken, um den Ladevorgang zu starten.

Bitte lesen Sie noch die Anleitung zu den Multi-Ladephasen etwas weiter unten.

ANLEITUNG ZU DEN MULTI-LADEPHASEN

DOMINATOR ist ein sog. Multi-Load-Programm: Jede Spielstufe wird nach Beendigung der vorangehenden vom Datenträger in den Arbeitsspeicher gelesen. Aus diesem Grund müssen Sie, wenn Ihnen an einem unterbrochenen Spielablauf gelegen ist, die DOMINATOR-Kassette/Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk belassen. Nach Abschluß jeder Spielstufe sind die Anleitungen zu befolgen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Beim Laden der Kassettenversionen erscheint jeweils auch eine Aufforderung zum Umdrehen der Kassette, zum Zurückspulen und zum Laden der nächsten Stufe.

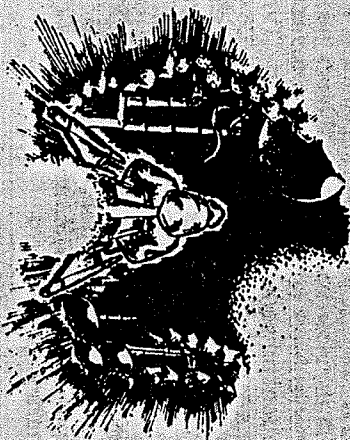




- 3) Benutzer eines Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 und der Kassettenversion von DOMINATOR:

TV/Monitor und Computer EINSCHALTEN.

Auf Computern mit eingebautem Diskettenlaufwerk muß jetzt ein kompatibler Kassettenrekorder angeschlossen werden. Dann den Befehl **'!tape** eingeben und **RETURN** drücken. In dieser Betriebsart kann der Computer die Daten von Band einlesen. (Das **!**-Symbol erhalten Sie durch gleichzeitiges Drücken von **SHIFT** und **@**.)



DOMINATOR-Kassette in den Rekorder legen. Darauf achten, daß die Seite mit dem Etikett nach oben liegt und daß das Band ganz zurückgespult ist.



Gleichzeitig **CTRL** und kleine **ENTER**-Taste drücken, dann den **PLAY**-Knopf des Rekorders. Das Programm wird nun automatisch geladen.

Bitte lesen Sie auch noch die Anleitung zu den Multi-Ladephasen etwas weiter hinten.

- 4) Benutzer eines Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 und der Diskettenversion von DOMINATOR:

Computer, die über ein eingebautes Kassettenlaufwerk verfügen, müssen zunächst ausgeschaltet werden, damit ein kompatibles Diskettenlaufwerk angeschlossen werden kann. Dann das Laufwerk und den Computer **EINSCHALTEN** und den Befehl **...disk**, gefolgt von **RETURN**, eingeben. In diesem Zustand ist der Computer in der Lage, die Daten von der Diskette einzulesen.

Jetzt die DOMINATOR-Diskette mit dem beschrifteten Aufkleber nach oben ins Laufwerk einschieben.

Den Befehl **RUN"DISK"** eingeben und **ENTER** drücken.

Bitte lesen Sie auch noch die Anleitung zu den Multi-Ladephasen etwas weiter hinten.



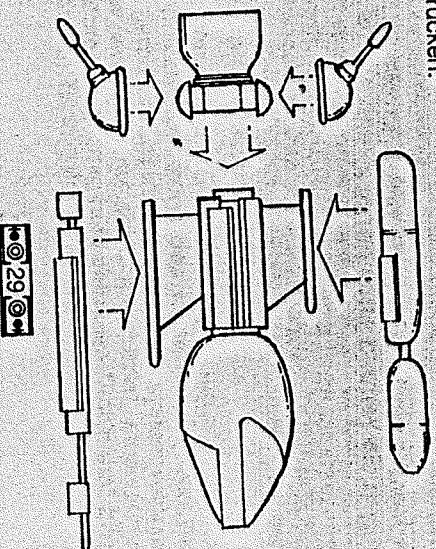


LADLEANLEITUNGEN

Installieren Sie Ihr Computersystem gemäß der Beschreibung im Handbuch. Trennen Sie sämtliche überflüssigen Peripheriegeräte (Cartridges, Drucker usw.) vom System, wenn Sie Probleme beim Laden des Programms vermeiden wollen.

- 1) Benutzer eines Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von DOMINATOR:

Kassettenrekorder anschließen, Computer und TV/Monitor einschalten. Auf dem C128 in den C64-Modus umschalten: GO64, gefolgt von **RETURN**, eingeben, dann **Y** eingeben und nochmals **RETURN** drücken.



DOMINATOR Kassette in den Rekorder einlegen und vollständig zurückspulen.

SHIFT festhalten und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders betätigen. Das Spiel sollte nun automatisch geladen werden.

Bitte lesen Sie auch noch die Anleitung zu den Multi-Ladephase etwas weiter hinten.

- 2) Benutzer eines Commodore 64/128 mit der Diskettenversion von DOMINATOR:

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen und Diskettenlaufwerk, Computer und TV/Monitor einschalten. Auf dem C128 in den C64-Modus umschalten: GO64, gefolgt von **RETURN**, eingeben, dann **Y** eingeben und nochmals **RETURN** drücken.

DOMINATOR Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk legen, dann **LOAD**8,1** eingeben und **RETURN** drücken, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Bitte lesen Sie auch noch die Anleitung zu den Multi-Ladephase etwas weiter hinten.

"Innen verdanken wir unser Leben" — so könnte es in allen Straßen, als die Eindringlinge endlich geschlagen waren. Tränen der Dankbarkeit flossen in Strömen für diese tapferen Männer, welche die Erde vor der sicheren Vernichtung gerettet hatten. Man begann den Wiederaufbau mit einer Leidenschaftlichkeit und einem Engagement wie nie zuvor.

Das war damals. Heute lebt nur noch ein einziger dieser heroischen Piloten. Der einzige einer Gruppe, der man erlaubt hatte, alt zu werden und zurückzufinden in die Erde, für die sie so kompromißlos gekämpft hatten. Ein trügerisches Gefühl der Sicherheit breitet sich im Sternensystem aus; die junge Generation hat keine Neigung, sich der rigorosen Ausbildung zu unterziehen.

Der Alte ist verbittert. Er meldet die Gesellschaft, die ihre Versprechungen nicht eingelöst hat. Sein Kampfgeist ist lebendig, die Erinnerungen an seine Genossen und an die heroischen Zeiten sind wach. Unablässig putzt er sein geliebtes Raumschiff, an dessen Flanke die Inschrift "DOMINATOR" mit Mühe noch zu erkennen ist. Ja, damals nannte man ihn nur den DOMINATOR, ein Name, den er sich bei seinen sentimental Grubeleien immer wieder laut vorsagt.

Die Warnungen, SOS-Rufe und Gerüchte von einer kompletten Absorption des Planeten, die man bereits seit geraumer Zeit im ganzen Sonnensystem vernommen hatte (wenn man nur die Ohren spitzte), waren von rückgratlosen, engstirnig-bürokratischen "Anführern" bequem unter den Tisch gefegt worden.

Und jetzt ist es zu spät. Unverständlich, ungeheuerlich. Das unersättliche Monster nähert sich unerbittlich der Erde, der faulige Gestank kaum verdauter Nationen verpestet die Atmosphäre über einer Gesellschaft, die nicht wahrhaben will, daß ihre Existenz erneut Frage gestellt wird.

Wer war zum Kampf bereit?

Wer würde es wagen, in die Eingeweide dieses fürchterlichen Mutanten einzudringen und gegen seine defensiven Mechanismen anzukämpfen, seine lebenswichtigen Organe zu vernichten, und so seinen todbringenden Marsch durch das Universum aufzuhalten. Was als zaghafes Flüstern begonnen hatte, schwoll an zu einem Crescendo weltweiter Hoffnung und Verehrung.

Die Menschheit braucht Dich, DOMINATOR... Du mußt kämpfen. **ES FRISST UND FRISST.**



DOMINATOR

BEDIENUNGSANLEITUNG

Unser Ziel ist es, mit phantasievollen und anspruchsvollen Spielen Spannung und Unterhaltung in Ihre Freizeit zu bringen. Wir freuen uns, Ihnen in diesem Sinne unser neuestes Produkt vorzustellen: **DOMINATOR**.

Dominator ist, wenn man so will, ein "Ballerspiel". Doch wie alle Produkte von System 3, zeichnet es sich durch das "gewisse Etwas" aus. Und dieser kleine Unterschied macht es buchstäblich zu einem neuen Genre der Unterhaltungssoftware.

Das Programm, das in vier Etappen lädt, trifft geradezu von rasanter Action im besten Arkadensstil. Die atemberaubende Grafik und die animierten Spielzonen mit waagrecht und senkrecht Rotfunktion werden auch Sie in Staunen versetzen!

SIE übernehmen die Rolle des DOMINATOR, des einzigen Überlebenden aus einem Team von Kampfflugzeugpiloten, der nun den Rest der Menschheit vor einem schrecklichen Untergang retten soll. Zur Erfüllung Ihrer Pflicht müssen Sie ins Innerste eindringen und die lebenswichtigen Organe dieser Bedrohung zerstören.

Wir wünschen Ihnen gute Unterhaltung bei diesem faszinierenden Spiel und hoffen, Sie auch in Zukunft mit unseren Produkten begeistern zu können.

Mark Ale



Unter einem undurchdringlichen Schleier an Geheimhaltung war ein latentes Vakuum im Kosmos entstanden, welches den Anbeginn einer neuen Ära heraufbeschwören sollte. Die Begriffe "Tod" und "Vernichtung" schrien nach einer neuen Definition, in dem Maße, wie die allmähliche Metamorphose der schrecklichen Todesmaschine das Schicksal ganzer Galaxien für immer zu besiegeln drohte. Alles war in Bewegung geraten...

Millionen von Meilen entfernt befindet sich die Erde. Ein Planet, der bei einem Versuch, seinen Katalog der ihm untertanen Sternensysteme zu erweitern, in eine ungewollte Konfrontation mit einer amoralischen und furchtbaren außerirdischen Rasse verwickelt worden war.



Männer, Frauen und Kinder waren an diesem Kampf gegen die ungebetenen Gäste beteiligt. Ihre Hoffnung allein hielt sie am Leben; unterstützt wurden sie von dem Mut, der wilden Entschlossenheit und dem schieren Heldentum der Kampfpiloten.

Condizione Analizzatore
Insetto più vicino Z
Regina X
Bombia C

(C64)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Tenere premuto il tasto SHIFT e premere RUN/STOP

(Spectrum)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Battere LOAD - - e premere ENTER

(Amstrad 484)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Premere CNTRL ed ENTER minuscolo

(Amstrad 664/128)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Premere RUN/STOP e premere ENTER
Battere i caratteri seguenti in una riga
Premere CNTRL ed ENTER minuscolo

[illegible]

(Controlle 34)	
KONTROLLE	
Nach Oben	Q
Nach Unten	A
Nach Links	O
Nach Rechts	Space (Spaziertaste)
Feuer	F
Fingergelb	
Scannermode	
Nachstus Insekt	F3
Königin	F5
Bomben	F7
(Spectrum)	
Nach Oben/Nach Rechts	Y-P
Nach Oben/Nach Links	O-T
Nach Unten/Nach Rechts	H-ENTER
Nach Unten/Nach Links	A-G
Feuer	A-LEERTASTE
Fingergelb	Caps Shift
Farbwechsel	V
Scannermode	
Nachstus Insekt	Z
Königin	X
Bomben	C
(Alarm & btl)	
Nach Oben/Nach Rechts	P
Nach Oben/Nach Links	Q
Nach Unten/Nach Rechts	L
Nach Unten/Nach Links	A
Feuer	A
Fingergelb	B-leertaste
	Option

LADENLEITUNG
Tippen Sie TAPE und drücken Sie RETURN, drücken Sie dann
CTRL und die kleine ENTER-Taste

MAIL ORDER

If you are having problems obtaining any of our other games from the exciting Silver Range you can order them directly from our Mail Order department. Please state the name of the game, machine and quantity required. All enclosed crossed cheques/P.O.s should be made payable to FIREBIRD SOFTWARE. All orders are subject to availability. Games will be despatched promptly. All prices are inclusive of VAT and postage.

MAIL ORDER TO:

AUNTIE KAY

FIREBIRD SOFTWARE

64/76 NEW OXFORD STREET

LONDON WC1A 1PS

A free catalogue of all Telecomsofts products together with posters is available on request.

Firebird Software,
64/76 New Oxford Street, London WC1A 1PS.
Firebird and the Firebird logo are registered trademarks of British
Telecommunications plc.

REALM

© 1987 PAUL JOHNSON

THE GAME

From deep inside the Solar Control Centre, an ominous rumble signals the demise of the Planetary Orbiting Co Ordinator. Consequently, the Solar System is in a complete mess with planets all over the place. You are required to take charge of the remote control droid XRS, enter the Inner Co-Ordination Sanctum and reconstruct the Solar System.

LOADING

AMSTRAD 464 OWNERS

1 Place the reworded cassette into the cassette unit and press PLAY.

2 Hold down CTRL and press the SMALL ENTER key

AMSTRAD 664, 6128 and 464 - DISK OWNERS.

1 Hold down SHIFT and press the key Type TAPE and press

RETURN.

2 Connect a suitable cassette player to your computer, according to

the User Manual, and insert the reworded cassette.

3 Hold down CONTROL and press the ENTER key

4 Press PLAY on the cassette player.

NOTE: Full loading instructions can be found in your Amstrad Manual

PLAYING THE GAME

Realm can be played with the following keys:

↑ Up Z Left X Right A Down
P Pick B Object D Drop object C Copy ESC Abort
Enter Enter Pass Room del Escape Pass Room shift Inventory
space Return to game

1, 2, 3, 4, will select inventory item

The object of Realm is to explore the maze, overcome obstructions and solving problems, in a search for the nine Solar Planets. Once a planet has been located it will need to be correctly positioned around the Sun. Points are scored by collecting the Crowns, opening the doors and solving the game.

PLAYING HINTS

1 Standing next to arrows can make access easier

2 The possession of a Pass Card is most useful

3 A switch needs oiling

4 A battery and wire will help with electrical problems

5 Avoid contact with the Skull and Crossbones, you would be advised

to SINK them

WARNING: Copyright subsists in all Firebird Software, documentation and artwork. All rights reserved. This software and its associated artwork are not to be reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of the publisher. If the program is faulty, or fails to load, please return it to the address below. **CLEARLY MARKED 'RETURNS'** and it will be replaced free of charge and not charge returned. This offer does not affect your statutory consumer rights.

Be on your guard as chameleons dart up and down the walls next to your rope. You can pass them without losing strength if you climb the rope on the opposite side, but the cunning chameleons can change sides! You are awarded points if you succeed in killing monsters or collecting treasures plus a bonus when your final destination is reached and you are FREE!

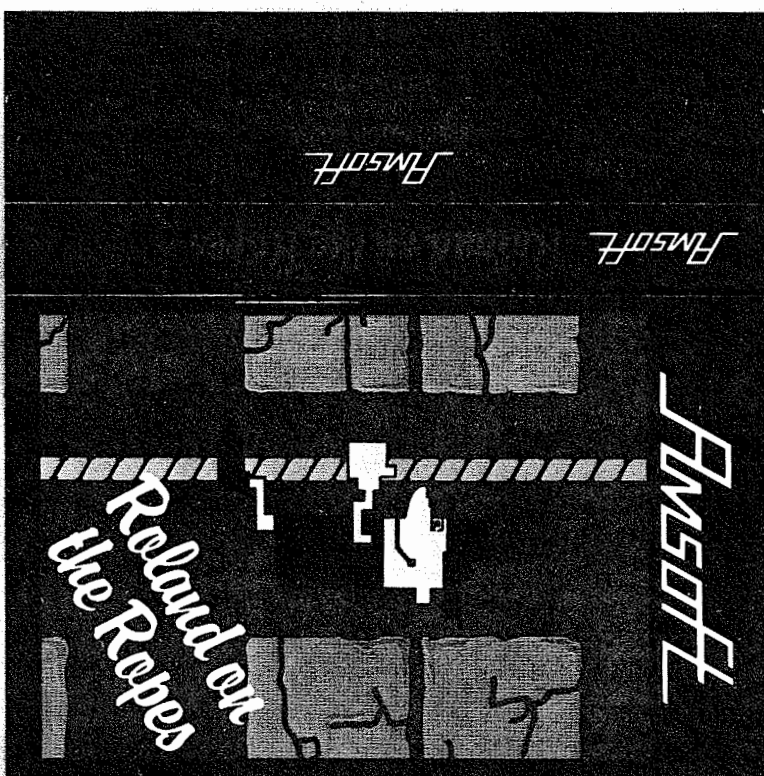
SCORE

200 Points for each monster shot
500 - 2000 Points for each treasure collected.
5000 Points on Exit.
1000 Points bonus for each treasure collected on exit.

CONTROLS

Cursor Keys **AMSOFT JY1 Joystick**

← or Left = move left
→ or Right = move right
↑ or Up = up rope or jump
↓ or Down = down rope
Copy or Fire Button = Shoot bullets



ROLAND ON THE ROPES

LOADING INSTRUCTIONS

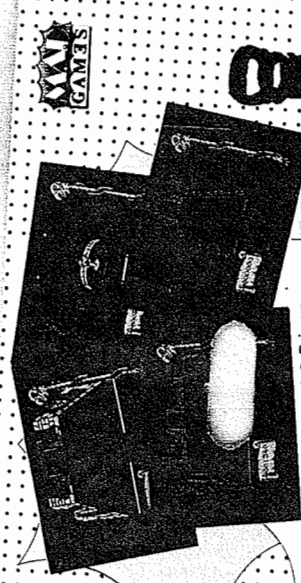
Reset the computer by holding down CTRL,SHIFT and ESCAPE keys together in that order. Place cassette into Datacorder. Rewind tape to beginning then press STOP/EJECT once. Press CTRL and small ENTER keys simultaneously then press PLAY followed by any key. This program will take about 9 minutes to load.

You have entered into a vast and dark mysterious tomb. You find yourself right at the lowest level of the tomb and must endeavour to find your way through the maze to the top encountering many hostile beings who are out to get you. Be brave and fearless as you climb your way through the numerous levels but BEWARE.....

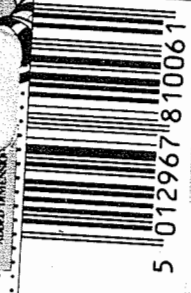
Your strength will fade as you are confronted with monsters, acid drops, mummies, rats, skeletons, ghosts and vampires. Your strength is monitored at the bottom of the screen together with other information.

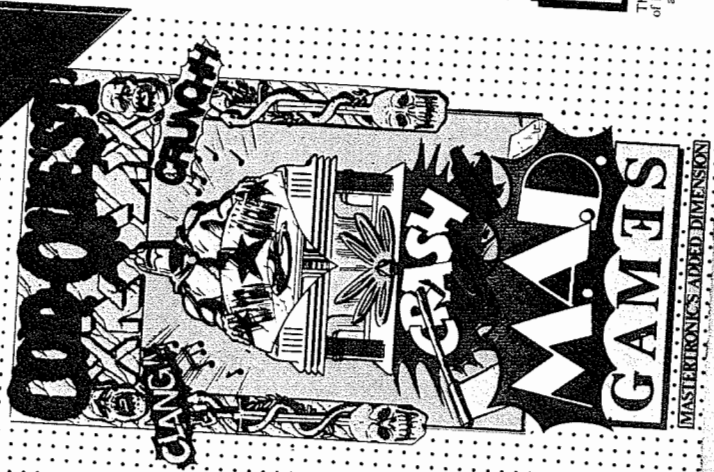
STR >> == Strength left
SC == Score
L == Level in Tomb
B == Bullets
S == Screen Number (up to 4)

Being the intrepid Roland, you are able to jump over the rats to escape them, and to defend yourself you can shoot at the mummies, skeletons or vampires, inevitably killing them. But shooting the ghosts merely frightens them away and there is no escape from them. Your only means of gaining strength is by collecting the vases full of Life Elixir hidden on the tomb floors or accumulating more bullets.



MADE IN GAMES
 A fully animated, 3-D icon driven, graphic adventure. Save Oscar's soul from the torment of walking through the eternal fires of Hell.
JOYSTICK AND KEYBOARD
 By Derek Brewster





THE GAME

A fully animated 3-D icon driven, graphic adventure in which Oscar, upon moving into his newly acquired castle soon discovers that he is not alone. The castle is already inhabited by the Demon Gods and his minions. Therefore, if Oscar is to save his soul from the torment of walking through the fires of Hell for eternity he must evict his unwelcome guests.

HINTS: Spikes are poisonous but you may be cured if you find and drink a healing potion before the poison takes effect. Different weapons will kill different aliens. The Globe of Invulnerability can store up to 9 items.

CONTROLS: How to use the icons:
At the bottom of the screen you have two rows - the top row is a graphic display of the objects that you have picked up, using the object pointer, the bottom row shows the icons that are used with the action pointer.

FOR EXAMPLE: To examine an object that you are carrying you must have the object pointer pointing to that object and the action pointer pointing to the examine icon. Then press the action key.

Press fire button for action to be carried out.
Or Keys:
N - Left M - Right P - Up L - Down SPACE - ACTION
OBJECT POINTER: LEFT - CAPS RIGHT - A
ACTION POINTER: LEFT - SHIFT RIGHT - Z

LOADING INSTRUCTIONS
Hold down CTRL and press the small ENTER key

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored in a retrieval system or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic.
© Mastertronic Limited 1986
Made in Great Britain

KNIGHT ORC

By Level 9 Computing

Loading Instructions and Gameplay Guide

Introduction

In a hole in a mound there lived an orc. Not a clear, dry sandy hole with only spiders to catch and eat, nor yet a comfortable hobbit-hole. It was an orc-hole, and that means a dirty, clammy, wet hole filled with bits of worms and a putrid smell.

It had a perfectly round garbage heap, blocking the doorway, with a slimy yellow blob in the exact middle for spitting practice. The doorway opened onto a sewer-shaped hall - a deeply unpleasant tunnel filled with smoke, with secret panels, and floors snared and pitted, provided with treacherous chairs and lots and lots of booby traps - the orc was fond of visitors.

But what is an orc? Orcs are not seen much nowadays, since they are shy of human beings. They are a pungent people, little bigger than overweight elves, with the charisma of blow flies and the appetite of gannets. Orcs have little or no magic, except a rudimentary skill with knives and strangling cords and, in short, they are evil little pits.

This orc was unusually ugly, even for an orc. His name was Gringleguts.

Grindleguts had lived in the neighbourhood of The Mountain for about a year and most people considered him two steps lower than a tapeworm, not only because of the smell and the plague, but because he kept eating their household pets.

Knight Orc follows on from the events described in "The Sign of The Orc". Grindleguts has been volunteered as their champion by the other orcs, while in a drunken stupor, and tied to a horse so that he won't escape, or fall off, before the joust. Your first task, as the orc in question, is to live long enough to escape over the viaduct to Orc Mountain.

Good luck, Grindleguts. You're going to need it...!

Loading Instructions

Cassette users: To remove a cassette from the box, firmly press the top of the cassette label inwards, and the cassette will pop out.

Remember to always have a blank cassette or a formatted disc at hand to save your game position on. See section 6 of **Game Instructions** for more information about saving and restoring your game position.

Each version of Knight Orc has a Menu program, which will instruct you in the further loading of the game (if necessary). Simply refer to the table below, and select the appropriate loading instructions:

MACHINE	DISC	CASSETTE TAPE
Amiga	Insert game disc at the Workbench prompt	
Amstrad CPC 464/664/6128	RUN "MENU"	Disc users type TAPE To load game type RUN"
Amstrad PCW	Load CP/M and type MENU	
Apple II/IIe/IIc/IIcS	Insert disc in drive and turn computer on	
Atari ST	Insert disc in drive and turn computer on	
Atari 130XE/800XL*	Insert disc. Hold OPTION while turning computer on	Hold START & OPTION while turning computer on. Start tape and press RETURN
Commodore 64	LOAD "MENU".8.1	Press SHIFT and RUN/STOP and start tape
IBM PC and compatibles	Load MS-DOS and type MENU	
Macintosh/Macintosh Plus	Double-click the Menu icon	
MSX 64k		RUN "CAS"
Spectrum 48k		LOAD "" and start tape
Spectrum 128/Plus2/Plus3	Enter BASIC and type LOAD "MENU"	Switch computer on, and press ENTER

* 8-bit Atari users should turn off the machine and remove all cartridges before loading.

Loading Advice

If you're having any problems loading Knight Orc into your computer, then try the following...

Cassette

1. Try the other side of the cassette.
2. Load another game from cassette that you know works correctly, to check that everything is connected correctly.
3. Vary the volume and tone settings on the recorder if you are able to.
4. Clean and demagnetise the recorder (following the maker's instructions).
5. Try another cassette recorder if possible.

Disc

1. Try again from the very beginning. Remove all discs and turn the computer off completely and back on again.
2. Is the disc the right way up? (This applies especially to Amstrads).
3. Load another game from disc to check that everything is connected correctly.
4. Have you added any non-standard or peculiar hardware to the computer?
5. Clean the drive (following the manufacturer's instructions).

Guarantee (What to do if the program doesn't work!)

If you have no success in getting the program to run correctly, return it to Rainbird (or Firebird in the United States) **without our packaging**, and we'll replace it (if you're returning a disc, make sure it's safely packed!). Please include a short letter telling us exactly what the problem is, and what equipment your computer system comprises of.

Software Returns Department
Rainbird Software
74 New Oxford Street
LONDON
WC1A 1PS

Firebird Licensees Inc.
P.O. Box 49
Ramsey
New Jersey
07446

Game Instructions - Commands

Knight Orc understands a wide range of commands in plain English, from simple one or two word instructions up to complex multiple sentences. This chapter is split into sections describing ways in which to communicate with the program.

1. Movement

To move around The Land, use the following commands:

Word	Abbrev.	Word	Abbrev.
NORTH	N	NORTHEAST	NE
EAST	E	NORTHWEST	NW
SOUTH	S	SOUTHEAST	SE
WEST	W	SOUTHWEST	SW
UP	U	DOWN	D
INSIDE	IN	OUTSIDE	OUT
CLIMB	-	JUMP	-
CROSS	-		

These commands take you to an adjacent location. Use the EXITS command if you want to know which directions are allowed (when EXITS lead in "all directions", this means the eight main compass directions: N, NE, E, SE, S, SW, W and NW).

To save time, and so you don't need to draw a map, Knight Orc provides the commands below:

FOLLOW <person>

(e.g. FOLLOW INNKEEPER). Try to stay close to someone, moving when they do. Other people can be ordered to follow you as well, see section iii. However, they can sometimes get left a little way behind, because even the most loyal follower will not obey you 100% of the time. Either wait for them, or command them to move to the destination with you following them.

GO TO <place>

(e.g. GO TO CASTLE or GO TO WELL). The program works out the sequence of short moves needed to reach your destination (e.g. OUT, NE, N, NE, IN) and carries them out.

RUN TO <place>

(e.g. RUN TO INN). This is like GO TO, but does not print the descriptions of the places you run through.

FIND <object>

(e.g. FIND GOAT). Again, this works like GO TO and takes you to the place where the object is. Note that you can FIND just about anything, including people, moving objects and things inside containers.

Of course, there is not much that the program can do if you try to FIND something that does not currently exist. Or if the way to your destination is blocked (for example, there is a Thorn Hedge around the tower). In such cases, the program does the best it can.

2. Actions

The majority of commands that you will use are actions, such as opening doors, stealing treasure and hitting dumb animals. Here are some examples:

Command	Comment
GET THE KNIFE	Take a stabbing weapon for later use
EXAMINE KNIFE	Stare closely at a tin-plated object
TIE THE CORD TO THE ROPE	Fasten one thing to another
PUT MOUSE IN THE SACK	Best place for it, if you ask me
EAT THE RAT PIE	Delicious
REMOVE THE TETHER	Untie something or take it from a container
PUT KEY UNDER THE MAT	I bet you've always wanted to do this
WEAR THE HELMET	Avoid headaches later on
OPEN THE CHEST	There may be treasure inside it
KICK THE FROG	It's smaller than you

To save typing, commands can refer to more than one object, e.g:

EXAMINE THE HORSE, KNIGHT AND LANCE
TAKE THE CLOAK AND THE KNIFE

Knight Orc understands the following collective nouns:

ALL, EVERYTHING, EVERYBODY, TREASURE, WEAPONS and CLOTHES

Thus, you can enter things like:

GIVE THE TREASURE TO THE INNKEEPER
TAKE ALL THE CLOTHES
EXAMINE EVERYBODY

Exceptions are also understood, for example:

TAKE EVERYTHING EXCEPT THE MAT
DROP ALL THE TREASURE BUT THE GOLD BRICK AND THE GOLD FISH

And you can refer to the last mentioned thing as HIM, HER or IT, e.g:

TAKE THE AXE
EXAMINE IT
THROW IT AT THE GREEN KNIGHT
STEAL THE COIN AND PUT IT IN THE BUCKET

You can type several commands on one line, using punctuation or AND to separate them if you like, though this is not usually needed, e.g:

N NE NE CROSS (Though RUN TO PLACE is better)
OPEN DOOR. GO IN AND TAKE EVERYTHING

Using the full range of command features allows you to enter near-English sentences of considerable complexity. More important, it means the game is more likely to understand what you mean.

3. Talking to Other Characters

Orcs are not known for their small-talk and much prefer action to words, especially when that action is mindless, violent and aimed at someone smaller than them. So conversation is limited in this game.

People can be asked about things, and a few of them may even answer you. One in particular is a mine of information. For example:

HERMIT, TELL ME ABOUT THE KNIFE
TROLL, TELL ME ABOUT THE RING

People can be commanded to do the same sort of thing that you can do yourself, using the full range of commands. Denzyl is the only person who will obey without being recruited and I leave it to you to work out how to make other people and creatures follow your commands. Remember that you can't finish the game without help. Example commands are:

DENZYL, FOLLOW ME

DENZYL, FIND THE WELL, TAKE EVERYTHING, FIND ME, GIVE EVERYTHING TO ME

DRAGON, FLY SOUTH AND KILL GROK. THEN FOLLOW ME

In some other adventure games, when you give someone a command, they go off and do whatever it was while you have to stand there and wait. Knight Orc is somewhat more realistic.

If you tell Denzyl, "DENZYL, GET THE FISH, FIND ME AND GIVE THE FISH TO ME", he will head off to find it - moving roughly once for every move you make. Then you can get on with solving other puzzles, doing whatever you like, while Denzyl carries out his task. Eventually he will wander back and hand over the fish.

By the end of the game, you may well have acquired a lot of followers, and they can all be given orders to carry out at the same time. For example, if you want a simultaneous attack on the vampire, you might enter commands as follows:

TROLL, WAIT 2, IN, KILL VAMPIRE
MOUSE, WAIT 1, IN, KILL VAMPIRE
IN, KILL VAMPIRE

Needless to say, a lot of puzzles in the later stages of Knight Orc require co-operation between creatures.

4. High Level Commands

Knight Orc provides a number of powerful multi-stage commands, where you enter a single command such as "RUN TO THE TOWER" and the program carries it out in stages. (The idea is that it is easier to enter one command than a lot of little ones.) Most of these have already been described above, and the full list is:

FOLLOW <creature>
GO TO <place>
RUN TO <place>
FIND <object>
KILL <creature>
WAIT FOR <creature>
WAIT FOR <number>
WAIT UNTIL <time>

Try to stay with someone. STOP FOLLOWING later.
Go to the place (the program works out the route).
As "GO TO", without printing location descriptions.
GO TO where an object is.
Hit and/or pursue creature in a fight-to-the-death.
Wait until the creature arrives.
Wait for the specified number of 'turns'.
(Use the TIME command to learn the current time).

If something unforeseen happens, these commands can be paused by pressing SPACE. The program will ask if you want to continue: Press Y or N for yes or no.

5. Magic

Magic works in the Knight Orc world and there are twenty-one spells to learn. You'll be able to learn them in later stages of the game and will have to know every spell in order to finish.

To learn spell, you just need to see or hear its name. To use it, once learnt, enter CAST <spellname>, or CAST <spellname> AT <target>. E.g:

CAST GLOW
CAST FIREBALL AT DRAGON
CAST LOCATE AT RING

The functions of the spells are fairly obvious from their names and the rest is up to you!

6. Special Commands

Knight Orc provides a number of general purpose commands:

INVENTORY (INV) What are you carrying? (Try EXAMINE ME, too.)
SCORE How badly are you doing?
AGAIN (A) Repeat the last command
HELP This sometimes gives you a clue.
QUIT Stop the game.
BRIEF Don't report unnecessary text, e.g. exits and shouting.
VERBOSE Report text in full.

Several commands are provided to control the adventure system, rather than to make progress in solving the game, and these are described below.

Please note that some of these facilities marked with an asterisk are not provided on some smaller computers and that the best way to find if a command is present in the version of Knight Orc for your micro, is to try it.

vii

* WORDS Turn off the pictures.

* PICTURES Turn them back on again.

* OOPS Restore the position as it was before you last moved. OOPS (or UNDO) is a very useful command and, on larger machines, it can be used several times in succession to step backwards through the game.

SAVE

Stores the game position on cassette or disc. Insert a formatted disc, or start a blank cassette before using this command. (Commodore 64 users may specify whether to save to cassette or disc by adding .1 to the filename for tape, or .8 for disc). When the SAVE has finished, stop the tape, or replace the Knight Orc game disc in the drive, as appropriate.

RESTORE

Loads a previously SAVED position from cassette or disc. Enter RESTORE and then answer YES as confirmation. To restore from tape, rewind the cassette on which the position was SAVED and start it on PLAY (if the cassette doesn't move, press ENTER or RETURN). To restore from disc, put the disc on which the position was saved in the drive, before using RESTORE. If you are asked for a filename or equivalent, enter whatever you called the position when it was SAVED. When the RESTORE has finished, stop the tape, or replace the Knight Orc disc in the drive, as appropriate.

* RAM SAVE

Saves the game position in memory. This is quicker than saving on tape or disc, but the data is not as permanent and will be lost if the computer is turned off or reset.

* RAM RESTORE Loads a previously RAM SAVED position.

Note: OOPS, SAVE, RESTORE, RAM SAVE and RAM RESTORE can also be entered in response to a YES/NO question. For example, if you have just been killed in the game and the program is asking if you want to play again, you can use one of them to return to a previous position instead.

Picture Moving

On computers such as the Amiga, Macintosh, and Atari ST, the mouse can be used to move the picture up and down - allowing you to choose how much text is visible below it. Disc versions on some other computers, e.g. the Commodore 64, control this feature by means of the up and down cursor (arrow) keys.

Command Editor

Some of the machines with larger memories provide a command line editor which keeps a copy of your previous commands and lets you edit and re-enter them. The command editor is controlled by the cursor keys, delete and backspace, and works in insert mode. Press cursor-up to display your previous commands: the other details are best learnt by trying it.

viii

Game Details

Knight Orc is a single game, with three sections, and you must start with part one, **Loosed Orc**, and solve this before proceeding. The computer will display instructions on how to do this, when the time comes.

Parts two and three, **A Kind of Magic** and **Hordes of the Mountain King**, are linked together, and you can move freely from one to the other.

Scoring

Loosed Orc

The idea is to learn the adventure system and tie ropes together to make a single rope, long enough to use in crossing the chasm. You score points according to its size.

A Kind of Magic and Hordes of the Mountain King

Learn magic, recruit followers and escape. You score points for each spell learnt, each follower recruited (providing they have powers which complement, rather than duplicate your own), plus bonuses for solving the final stage of the game.

Hints

When adventurers recognise an orc, they attack.

You are not likely to win many fair fights. Why not run away, or distract your opponent, or cheat in some other way.

You can't take it with you (usually), so it's better to be poor than dead.

Are you really stuck? Take a hint from us...

Blocked by the thorn hedge? Infuriated by the Hermit? Can't recruit the helpers you KNOW are needed to complete this game? Don't despair! Although Rainbird brings you the most fiendishly devised adventures, we've got a heart (who writes this stuff?), so if you are really stuck trying to solve a seemingly unsolvable problem, fill in the Hint Request Form provided with this package.

Credits

Idea, design and text
Game programming
Adventure System
Map and Testing
Original Paintings
Additional artwork
Poster

Pete Austin
Mike Austin
Mike and Nick Austin and John Jones Steele
Andrew Deeley
Paul Coppins
Godfrey Dowson
Neil Strudwick and Stuart Lee
Paul Human

With thanks to all at Rainbird (and the Dragon, Mouse and Troll) without whom this game could not have been completed.

THE SIGN OF THE ORC

A short story
by

PETER McBRIDE

© Peter McBride 1987
No part of this booklet may be reproduced
in any form without the written
permission of the publishers.

Published worldwide by
Rainbird Software
London, England.

MEDDLER TIPS 13

Wir erhielten folgende neue Transferhinweise von BSM-Benutzern:

<Erläuterung der Abkürzungen: (N) = nicht umsetzen * = siehe untenstehende Hinweise (HIT) = erschienen auf HIT PACK, They sold a million oder anderen Zusammenstellungen>

OPTION 1:

RED SCORPION, YABBA DABBA DOO, MATHS MANIA, MARTIANIDS, PYRAMYDYA, STARWRECK, SEAS OF BLOOD, SEPULCHRI, TOUCHDOWN USA, VERY BIG CAVE ADVENTURE *, WIZ BIZ, MR. WONGS LOOPY LAUNDRY, 3DC (Hit), AIRWOLF II (Hit), ALIEN HIGHWAY * (Hit), BOWLING (Hit), BAT & BALL (Hit), THE BELLS, BUSTERBLOCK, BETTER SPELLING, BIG SLEAZE, CUSTARD PIE FACTORY, CASTLE BLACKSTAR, CLASSIC ADVENTURE, CUBIT, CRYSTAL THEFT, DARKWURLDE, DEAD OR ALIVE, DAWNSLEY, EUROPEAN GAMES *, FRIDAY 13th., FREEDOM FIGHTER, GREMLINS, GREAT GURIANOS, INTERNATIONAL CRICKET, HALL OF THINGS (Hit), PAPERBOY, STAR COMMANDO.

ALIEN HIGHWAY (Hit):

Übertragen Sie das Programm mit OPTION 1 auf Diskette und schreiben Sie folgendes Ladeprogramm, mit dem das Spiel gestartet wird:

```
10 MEMORY &9fff: LOAD "AH.BIN": POKE &bcc8,&c9: POKE &bc6e,&c9: CALL &a000
```

EUROPEAN GAMES:

Übertragen Sie das Programm mit OPTION 1 auf Diskette und schreiben Sie folgendes Ladeprogramm, mit dem das Spiel gestartet wird:

```
5 REM: EURO GAMES LODER - P.I.P. APRIL 1987
10 MEMORY &1f34: LOAD"DISC.BIN",&1f40
20 FOR X= 0 TO 24:READ A$:POKE &1f35+X,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &1f35
30 DATA 21,40,1f,11,40,00,01,f2,11,ed,b0,21,ff,ab,11,fc,a6,0e,07,cd,
ce,bc,c3,e2,00
```

V.BIG CAVE ADV.:

Übertragen Sie das Programm mit OPTION 1 auf Diskette und schreiben Sie folgendes Ladeprogramm, mit dem das Spiel gestartet wird:

```
5 MODE 0: BORDER 0
10 FOR F=0 TO 15:READ A:INK F,A:NEXT
20 RUN"CAVES1" (oder CAVES2)
30 DATA 0,3,26,6,15,24,25,10,11,2, 21,4,8,10,0
```

OPTION 2:

BOULDERDASH III, JOHNNY REB II, QUESTOR, TOURNAMENT SNOOKER.

JOHNNY REB II:

Überspringen Sie das Ladebild und übertragen Sie den danach folgenden Programmteil "A.BIN" mit OPTION 1 auf Diskette. Stoppen Sie das Band SOFORT hinter diesem Teil und entfernen Sie die Original-Spielkassette aus Ihrem Recorder (NICHT zurückspulen!). Legen Sie eine leere ArbeitsKASSETTE in den Recorder und übertragen den gerade von Ihnen auf eine Diskette kopierten Programmteil mit folgendem Programm auf die Leerkassette:

```
10 ldisc: MEMORY &9fff: LOAD"A": ITAPE: SAVE"A",B,40960,20,40960
```

Spulen Sie danach die Arbeitskassette zurück und starten Sie OPTION 2. Kopieren Sie zunächst den File von Ihrer Arbeitskassette (wird als BACK1 auf Disk gespeichert) und legen Sie SOFORT danach (und ohne OPTION 2 zu verlassen!) die Original-Spielkassette in Ihren Recorder, um den Kopiervorgang fortzusetzen. OPTION 2 kopiert nun den Rest des Programms auf Diskette.

OPTION 3:

MISSION JUPITER.

RAMDAM:

PARK PATROL (RD-BN), REALM (RD-AN), DOORS OF DOOM.

RAMDAMX:

The HOBBIT (RDX-BJ), LEGIONS OF DEATH (RDX-BN)

HACK PACK:

(LA) = Letzter Ausweg (6128) = Läuft nur auf dem CPC 6128
RUN FOR GOLD, MONSTERS MURDAC (LA), DAWNSLEY, STRIKE FORCE COBRA, ROCKETBALL (6128),
DESTRUCTO ISLAND, JACK AND BEANSTALK, ULTIMA RATIO, VERA CRUZ, PALITRON (6128), STAR
RANGER (6128), THINK, RAGING BEAST, AFTERSHOCK, SD SNOOKER, AMSKEY, SLOCK, RADZONE,
GALLETRON.

VERA CRUZ: Auch Teil 2 läßt sich mit Hack Pack auf Diskette übertragen. Starten Sie
HACK PACK nach dem Transfer von Teil 1 erneut, und Sie können Teil 2 kopieren.

SPECIALS:

STORMBRINGER:

Mit dem folgenden Programm können Sie STORMBRINGER auf Diskette überspielen:

```
10 'Tape-Disc Transfer For MASTERTRONICS STORMBRINGER - By Jason Brooks 1987
30 MEMORY 4999:ITAPE:LOAD"",&A000:|DISC:POKE &A013,&C9:POKE &A03E,&C9:
   POKE &A04C,&C9
40 CALL &A000:SAVE"stormb1",b,&1388,&1BD0,&1388:CALL &1388:OUT &FB7E,0:
   CALL &A016
50 SAVE"stormb2",b,&1388,&6CD6:FOR i=0 TO 4:INK i,0:NEXT:OUT &FB7E,0:
   CALL &A041
60 SAVE"stormb3",b,&C000,&3792:OUT &FB7E,0:CALL 5000
```

Schreiben Sie danach folgendes Ladeprogramm, mit dem das Spiel gestartet wird:

```
5 ' Loader For STORMBRINGER
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,&1A:INK 2,&D:INK 3,&18:MEMORY &1387:
   LOAD"stormb1":CALL &1388
40 LOAD"stormb2":LOAD"stormb3":CALL &1388
```

BALLBREAKER:

übertragen Sie den ersten Programmfile ("A") mit OPTION 1 auf Diskette und spulen Sie
die Original-Spielekassette zurück. Starten Sie dann das folgende Programm, lassen Sie
die BALLBREAKER-Kassette dabei in Ihrem Recorder (PLAY drücken!).

```
10 REM: TAPE/TAPE BALLBREAKER
20 CALL &BB4E:CALL &BBFF:MODE 1
30 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,20
40 PEN 1:LOCATE 15,11:PRINT"BALLBREAKER"
50 PEN 2:LOCATE 15,13:PRINT"Is Loading"
60 MEMORY 29999
70 (TAPE:SPEED WRITE 1:LOAD"!a",30000
80 POKE &75C6,0:POKE &75C7,&BE
90 FOR n=&B000 TO &BE24
100 READ a$:POKE n,VAL("&" + a$)
110 NEXT
120 CALL 30000
130 DATA cd,18,bb
140 DATA 06,06,21,1f,be,cd,8c,bc
150 DATA 21,40,00,11,00,a0,01,40
160 DATA 00,3e,02,cd,98,bc,cd,8f
170 DATA bc,c3,40,00,42,42,43,4f
180 DATA 44,4f
```

Wenn dieses Programm abgelaufen und die BALLBREAKER-Kassette eingelesen ist, müssen
Sie eine leere KASSETTE in Ihren Recorder legen, diesen auf Aufnahme stellen und
irgendeine Taste Ihres CPC drücken. Der Hauptteil des BALLBREAKER-Programms wird nun
auf diese Arbeitskassette gespeichert. Anschließend können Sie dieses Programmteil mit
OPTION 1 auf Ihre Diskette übertragen. Um BALLBREAKER zu starten haben Sie drei
Möglichkeiten:

- Sie können den Hauptteil direkt mit RUN "Name" starten
- mit dem folgenden Ladeprogramm sehen Sie auch das Titelbild (als File "A" bereits
auf Ihrer Diskette):

```
10 REM BALLBREAKER DISC LOADER
20 CALL &BB4E:CALL &BBFF:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,20
30 PEN 1:LOCATE 15,11:PRINT"BALLBREAKER"
40 PEN 2:LOCATE 15,13:PRINT"Is Loading"
50 MEMORY 29999:LOAD"a",30000:POKE &7568,&C9:CALL 30000:RUN"BBCODE"
```

- mit dem folgenden Ladeprogramm erhalten Sie neben dem Titelbild auch noch unendlich viele Leben und Raketen:

```
10 REM BALLBREAKER DISC LOADER
20 REM: INFINITE LIVES/MISSILES
30 CALL &BB4E:CALL &BBFF:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,20
40 PEN 1:LOCATE 15,11:PRINT"BALLBREAKER"
50 PEN 2:LOCATE 15,13:PRINT"Is Loading"
60 MEMORY 29999:LOAD"a",30000:POKE &7568,&C9:CALL 30000
70 FOR n=&BE00 TO &BE26:READ a$:POKE n,VAL("&" + a$):NEXT:CALL &BE00
80 DATA 06,06,21,21,be,cd,77,bc,21,40,00,cd,83,bc,cd,7a
90 DATA bc,75,97,6f,65,32,bd,1e,22,d6,28,22,e1,28,c3,40
100 DATA 00,42,42,43,4f,44,45
```

THE SPELLBOUND SAGA:

übertragen Sie das Programm mit OPTION 1 auf Diskette (nicht umsetzen!) und löschen Sie danach alle überspielten Files außer dem großen ASCII-File. Vergewissern Sie sich, daß dieser File mit SPELLBOU.BAS bezeichnet ist und starten Sie ihn mit dem folgenden Programm:

```
10 REM: SPELLBOU.BAS LOADER by SCR
20 FOR S=&be00 TO &be28:READ A$:POKE S,VAL("&" + A$):NEXT:CALL &be00
30 DATA 06,08,21,21,be,11,00,0b,d5,cd,77,bc,e1,cd,83,bc,cd,7a,bc,21
40 DATA 1d,a6,11,1d,a7,01,1d,9b,ed,b8,c3,03,0c,73,70,65,6c,6c,62,6f,75
```

MEDDLER TIPS:

Die jeweils aktuelle Ausgabe der MEDDLER TIPS erhalten Sie gegen Voreinsendung eines adressierten Briefumschlages und lose beigelegter Briefmarken im Wert von DM 1,00 von

JOST HOFFMANN, POSTFACH 10 09 66, 5000 KÖLN 1.

Ältere Ausgaben können leider nicht mehr nachgeliefert werden. Eine Zusammenfassung der bisher erschienenen Meddler Tips erhalten Sie nur gegen Vorkasse von DM 5,00 in bar, Briefmarken oder Euroscheck und einen Freiumschlag im DIN A 4 - Format. Die MEDDLER TIPS erscheinen nach Möglichkeit im Abstand von etwa 6-8 Wochen.

 *
 * **BONZO'S SUPER MEDDLER & BONZO'S BLITZ** *
 *

(c) by NEMESIS SOFTWARE

Auf Kassetten gespeicherte Computerprogramme sind meist mit einem Kopierschutz versehen, wodurch aber auch eine Übertragung des Programms auf die deutlich schnelleren Disketten verhindert wird. **BONZO'S SUPER MEDDLER** ist eine einfach zu bedienende Programmsammlung, mit der Sie auch geschützte Software für Ihren Schneider CPC von Kassette auf Diskette übertragen können. Beachten Sie dabei aber bitte immer die Bestimmungen des Urheberrechtes! Nach § 53(4) des Urheberrechtsgesetzes ist "... die Vervielfältigung eines Programms für die Datenverarbeitung stets nur mit Einwilligung des Berechtigten..." (das ist der Inhaber des Urheberrechts) zulässig.

Bevor Sie beginnen, mit **BONZO'S SUPER MEDDLER** (= BSM) zu arbeiten, sollten Sie sich zunächst eine Arbeitskopie Ihrer Original BSM-Diskette anfertigen. Dazu müssen Sie beide Seiten der BSM-Diskette **komplett** kopieren; es genügt nicht, nur die im Katalog erscheinenden Programmteile zu kopieren! Arbeiten Sie nur mit dieser Kopie und bewahren Sie die Original-Diskette gut geschützt auf. **BONZO'S SUPER MEDDLER** ist zu Ihrem Vorteil nicht kopiergeschützt und darf von Ihnen nur zu Ihrem persönlichen Gebrauch kopiert werden. Jede Weitergabe von Kopien dieses Programms ist **unzulässig**! Jede BSM-Diskette enthält daher eine verschlüsselte und registrierte Seriennummer. Nur registrierte BSM-Benutzer können den Update-Service in Anspruch nehmen und die regelmäßig erscheinende Informationsschrift "**BONZO'S MEDDLER TIPS**" beziehen!

GRUNDLAGEN:

Ihr Schneider CPC kann von Hause aus nur solche Programme von Kassette laden, die in dem "normalen" Standardformat gespeichert wurden. Das ist das Format, in dem Ihr CPC auch selber Programme auf Kassette speichert. Dabei wird jedes Programm in mehreren Blocks von jeweils bis zu 2 KB Länge auf Kassette gespeichert. Jeder Block besteht aus zwei Teilen, die Sie während des Ladevorgangs anhand der unterschiedlichen Tonlagen voneinander unterscheiden können. Der erste Teil jedes Blocks enthält einen Vorspann (= header), der bestimmte Informationen über den jeweiligen Datenblock enthält und die der CPC benötigt, um den zweiten Teil des Blocks richtig einlesen zu können. Blocks ohne diesen Vorspann kann der CPC normalerweise nicht lesen. Die eigentlichen Programmdaten befinden sich nur im zweiten Teil des Blocks (Datensatz). Derartige **normale Files** lassen sich relativ einfach auf Disketten übertragen und ein wirksamer Kopierschutz kann bei dieser Speichermethode kaum erreicht werden.

Durch entsprechende Programmierung kann der CPC aber auch Programme lesen, die in einem anderen als dem Standardformat abgespeichert wurden. Solche Programme lassen sich nur noch mit einem auf die jeweilige Speichermethode abgestimmten Transferprogramm auf Diskette übertragen. Folgende Grundtypen von Fremdformaten sind zu unterscheiden:

- **HEADERLOSE FILES:** die einzelnen Programmfiles wurden hierbei ohne den oben erwähnten Vorspann auf Kassette gespeichert. Vor dem eigentlichen (headerlosen) Programm befindet sich ein kleines Ladeprogramm (besteht meist aus nur ein oder zwei kurzen Blocks, fast immer in Binärform), welches im normalen Format (mit Header) abgespeichert ist. Erst durch dieses Ladeprogramm wird der CPC in die Lage versetzt, den headerlosen Teil lesen zu können. Wenn Sie bei ganz zurückgespulter Kassette den CAT-Befehl eingeben, erhalten Sie nur über das Ladeprogramm Informationen, die headerlosen Files werden völlig ignoriert. Auch gehörmäßig lassen sich normale Files und headerlose Files voneinander unterscheiden. Bei normalen Files hören Sie zunächst einen langgezogenen, gleichmäßigen Ton, dann einen höheren und kürzeren und danach wieder einen gleichmäßigen, tieferen und etwas längeren Ton. Darauf folgt der Datensatz mit einer langen Kette unterschiedlich hoher Töne. Headerlose Files fangen zwar auch mit einem konstanten Ton an (teils von kurzer Dauer, teils langgezogen), der Datensatz folgt aber SOFORT danach. Headerlose Files können wesentlich länger als normale 2KB-Blocks sein und dann evtl. mit der folgenden Gruppe, den Turboladern, verwechselt werden. Meist besteht ein headerlos abgespeichertes Programm aber aus mehr Blocks als ein Turbolader-Programm. Mit einem Disassembler können Sie headerlose Programme leicht identifizieren: das Ladeprogramm eines echten headerlosen Files enthält immer den CALL &BCA1.
- **TURBOLADER:** Dies ist ein Sammelbegriff für verschiedene Speicherverfahren, die ein besonders schnelles Laden von Kassettenprogrammen ermöglichen. Dabei wird das eigentliche Programm in möglichst wenigen Teilen, oft nur in einem einzigen Block, gespeichert. Auch bei Turboladern enthält dieser Teil keinen Vorspann, im übrigen bestehen aber gravierende Unterschiede zu den headerlosen Programmen (daher enthält das Ladeprogramm auch nicht den oben genannten CALL &BCA1). Turbolader werden häufig auch als FLASHLOADER bezeichnet. Das bekannteste Turboladersystem ist das SPEEDLOCK-Verfahren, das aufgrund seiner häufigen Verwendung besonderer Erwähnung bedarf.
- **SPEEDLOCK-SYSTEM:** Ein Speedlock-geschütztes Programm erkennen Sie an folgenden Merkmalen:
 - während des Ladevorgangs flackert der Bildschirmrand zweifarbig
 - am unteren Bildrand erscheint der Schriftzug "Loading: Please wait"
 - der ZWEITE File auf Kassette trägt IMMER die Bezeichnung "!" (14 Leerstellen).

Die beiden erstgenannten Merkmale werden auch von einigen anderen Turboladern nachgeahmt, um einen Speedlock-Schutz vorzutäuschen. Trägt zweite Kassettenfile aber die Bezeichnung "!", so handelt es sich definitiv um ein Speedlock-Programm. Trotz einiger wesentlicher Änderungen, die das Speedlock-Verfahren im Laufe der Zeit erfahren hat, sind diese Erkennungszeichen bisher unverändert geblieben.

BONZO'S SUPER MEDDLER enthält für alle diese Aufzeichnungsmethoden spezielle Transferprogramme. Es gibt aber so viele verschiedene Variationen dieser Grundtechniken, daß kein Kopierprogramm alle Kassetten - Software auf Diskette übertragen kann! Dies gilt für alle Kopierprogramme gleichermaßen. Niemand bietet Ihnen jedoch mehr Tips für die Übertragung einzelner Programme als **BONZO'S SUPER MEDDLER**!

664/6128-BENUTZER:

BONZO'S SUPER MEDDLER kann nur dann ordnungsgemäß arbeiten, wenn Ihr Kassettenrecorder per Software ferngesteuert wird (Start und Stop). Prüfen Sie daher vor Beginn des Kopiervorgangs, ob Ihr Kassettenrecorder richtig angeschlossen ist.

SPEICHERERWEITERUNGEN:

Nach den bisherigen Beobachtungen läuft **BONZO'S SUPER MEDDLER** auch auf einem CPC 464 mit eingebauter VORTEX-Speichererweiterung problemlos. Dies gilt in jedem Fall für das neuere VORTEX-Betriebssystem BOS 2. Dennoch empfehlen wir, eine Speichererweiterung möglichst abzuschalten (bei BOS 2 mittels "DISBOS").

ANLEITUNG:

BONZO'S SUPER MEDDLER ist eine Sammlung verschiedener Kopierprogramme, die im Laufe der Zeit entwickelt wurden, und die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Heute besteht BONZO'S SUPER MEDDLER aus den eigenständigen Programnteilen **BONZO MEDDLER**, **RAM DAM**, **HACK PACK** und **BLITZ**, die jeweils mehrere Optionen beinhalten. Machen Sie sich zunächst mit den einzelnen Funktionsweisen vertraut, damit Sie alle Möglichkeiten, die Ihnen BONZO'S SUPER MEDDLER bietet, auch ausnutzen können.

Bevor Sie jedoch versuchen, ein Kassettenprogramm mit einer der obengenannten Routinen auf Diskette zu übertragen, sollten Sie nachsehen, ob das Programm auf der Ihrer SUPER MEDDLER Diskette beiliegenden Liste mit Transferhinweisen steht. Wenn dies der Fall ist, sollten Sie zunächst versuchen, das Programm mit der dort aufgeführten Routine auf Diskette zu übertragen. In den meisten Fällen werden Sie damit Erfolg haben. Leider gibt es aber Softwarehersteller, die von einigen Programmen mehrere Versionen vertreiben, die auf unterschiedliche Art kopiergeschützt sind. Häufig sind auch Programme, die auf Zusammenstellungen wie z. B. "Hit Pack" oder "They sold a Million" erscheinen, anders geschützt als die Originalveröffentlichungen. In diesen Fällen kann es vorkommen, daß sich Ihre Version des betreffenden Programmes nicht mit der von uns angegebenen Routine kopieren läßt. Bitte versuchen Sie dann, dieses Programm - wie auch alle Programme, die nicht auf der Liste stehen - unter Beachtung der folgenden Hinweise mit einer anderen Option auf Diskette zu übertragen.

Die meisten der bisher veröffentlichten Lösungshinweise stammen von SUPER MEDDLER-Anwendern, und SIE profitieren davon, daß andere die von ihnen herausgefundenen Lösungswege weitergegeben haben. Bitte informieren auch Sie uns daher über jede von Ihnen neu entdeckte Transfermöglichkeit, damit wir diese in unserer regelmäßig erscheinenden Informationsschrift "MEDDLER TIPS" veröffentlichen können. Nur durch diese gegenseitigen Informationen können alle Anwender - und damit letztendlich auch Sie - den größtmöglichen Nutzen aus BONZO'S SUPER MEDDLER ziehen! Transfertips werden im übrigen grundsätzlich erst dann veröffentlicht, wenn uns mindestens eine gleichlautende Problemlösung eines anderen Anwenders als Bestätigung vorliegt!

Wenn Sie ein Programm auf Diskette übertragen wollen, welches sich nicht auf unserer Liste befindet, sollten Sie zuerst einmal überprüfen, um welche Aufzeichnungsmethode es sich handelt (denn davon hängt auch die Auswahl des zu verwendenden Kopierprogrammes ab). Bitte beachten Sie dazu insbesondere die Hinweise und Erläuterungen im Abschnitt "GRUNDLAGEN". Benutzen Sie für

NORMALE Files: BONZO MEDDLER, Option 1 oder evtl. HACK PACK
HEADERLOSE Files: BONZO MEDDLER, Option 2
SPEEDLOCK-Programme: BONZO'S BLITZ oder (bei älteren Programmen) evtl. BONZO MEDDLER, Option 3
andere TURBOLADER: HACK PACK

Bei Speedlock-geschützten Programmen sollten Sie immer zuerst BONZO'S BLITZ probieren, nur in seltenen Fällen werden Sie auf BONZO MEDDLER, Option 3, zurückgreifen müssen. Bei allen anderen Aufzeichnungsmethoden empfehlen wir, zunächst eine Übertragung mit HACK PACK zu versuchen. Sollte ein Transfer damit nicht gelingen, dann probieren Sie BONZO MEDDLER, Option 1 oder Option 2.

* **HACK PACK** *

HACK PACK belegt die Seite 8 Ihrer BONZO SUPER MEDDLER Diskette. Mit HACK PACK können Sie BASIC-, BINAR- und ASCII-FILES sowie TURBOLADER bzw. FLASHLOADER und einige HEADERLOSE Programme auf Diskette übertragen. Dabei ist HACK PACK einfach zu bedienen und besitzt eine spezielle Routine, die den erweiterten Speicher des CPC 6128 benutzt und dafür zusätzliche Möglichkeiten eröffnet. In der Bedienung sind die Versionen für 464 und 6128 gleich, HACK PACK erkennt automatisch, welchen CPC Sie benutzen. Während des gesamten Kopiervorgangs dürfen Sie die HACK PACK-Diskette keinesfalls aus dem Diskettenlaufwerk entfernen, da HACK PACK im Programmverlauf auf Hilfsprogramme zurückgreift, die sich auf der Diskette befinden müssen! Arbeiten Sie bitte grundsätzlich nur mit Ihrer Arbeitskopie. Für Speedlock-geschützte Programme sollten Sie BONZO'S BLITZ benutzen.

Bevor Sie ein Programm mit HACK PACK auf Diskette übertragen, sollten Sie es einmal ganz normal einlesen und sich dabei merken, bei welchem Zählerstand Ihres Kassettenrecorders der Einlesevorgang beendet ist.

Starten Sie HACK PACK mit RUN "HACKPACK", anschließend werden Sie schrittweise durch das Programm geführt. Hack Pack fragt Sie zuerst, ob Sie mit der Standardeinstellung arbeiten wollen oder nicht. Dazu sollten Sie folgendes wissen:

SPERRE KASS-MOTOR: Diese Sperre verhindert, daß HACK PACK das von Kassette eingelesene Programm unterbricht und die Diskette beschreibt, solange der Motor Ihres Kassettenrecorders noch läuft. Nur wenn das zu kopierende Programm den Kassettenrecorder am Ende des Ladevorgangs nicht abschaltet, sollten Sie ohne diese Sperre arbeiten. GUZZLER ist bisher das einzige bekannte Programm, bei dem Sie diese Sperre ausschalten müssen.

FIRMWARE-RESET: Mit HACK PACK können Sie versuchen, das zu kopierende Programm an der Neusetzung (RESET) der FIRMWARE-JUMPBLOCKS zu hindern. Nur in wenigen Fällen ist es erforderlich, einen solchen Reset zuzulassen (z.B. bei SOUTHERN BELLE oder DRAGONTORC). In den meisten Fällen ist es besser, einen Firmware-Reset zu unterdrücken.

LETZTER AUSWEG: Hierbei handelt es sich um eine spezielle HACK PACK-Variante, bei der einige kritische Teile, die in seltenen Fällen einen Transfer stören könnten, weggelassen wurden. Den LETZTEN AUSWEG werden Sie aber wohl nur wenig anwenden müssen.

Bei unbekannten Programmen sollten Sie immer zuerst eine Übertragung mit der Standardeinstellung (das heißt mit eingeschalteter Sperre und Unterdrückung eines Firmware-Resets) versuchen!

Wählen Sie aus, mit welcher Einstellung Sie einen Transfer versuchen wollen und folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das zu übertragende Programm wird nun scheinbar ganz normal von Kassette geladen. Kurz vor dem Ende des Ladevorgangs müssen Sie die TAB-Taste drücken, um den Programmablauf zu unterbrechen und das Programm auf Diskette zu speichern. Halten Sie die TAB-Taste solange gedrückt, bis das Kassettenprogramm vollständig eingelesen wurde und der Kassettenrecorder gestoppt hat. Wenn Sie die TAB-Taste erst nach dem Stillstand des Recorders drücken, dann kann das evtl. dazu führen, daß ein Programm nicht auf Diskette übertragen wird. Wenn Sie die Taste dagegen zu früh drücken, so schadet das nichts. Bei einigen FIREBIRD-Programmen, die nach dem Einlesevorgang erst einmal ein Zählwerk auf dem Bildschirm ablaufen lassen, ist es erforderlich, die TAB-Taste währenddessen etwas länger zu betätigen.

Bei einem erfolgreichen Transferversuch wird HACK PACK das eingelesene Programm unterbrechen, verschiedene Files auf Diskette speichern und einen RESET auf Ihrem CPC durchführen. Besitzer eines CPC 464 werden dann die beiden Files **0W** und **1W** auf ihrer Diskette finden. Wenn Sie mit einem 6128 arbeiten, speichert HACK PACK auch den kompletten Bildschirminhalt, so wie er sich zum Zeitpunkt der Programmübertragung dargestellt hat, in einem dritten File ab. Dies ist insbesondere dann wichtig, wenn in diesem sogenannten **TRANSFER-BILD** nützliche Informationen über das zu kopierende Programm enthalten sind oder ein Transfer bzw. ein korrekter Programmablauf ohne Übertragung des **TRANSFER-BILDES** nicht möglich ist!

Testen Sie nun, ob der Transfer wirklich erfolgreich war. Geben Sie dazu nur RUN "TEST" ein, und Sie werden es sehen. Lassen Sie sich bitte nicht davon irritieren, wenn der Bildschirm zunächst etwas durcheinander wirkt. Dies ist normal und betrifft nur das erste auf dem Bildschirm erscheinende Bild. Besitzer eines CPC 6128 haben auch die Wahlmöglichkeit, einen Test entweder mit oder ohne Transfer-Bild zu machen.

Wenn das übertragene Programm ordnungsgemäß läuft, können Sie es nach Ihren Wünschen umbenennen. Benutzen Sie zum Umbenennen bitte nur das Programm **RENAME**! Danach haben Sie drei (CPC 464) bzw. vier (6128) Files mit einer Gesamtlänge von 50 bzw. 67 K auf Ihrer HACK PACK-Diskette. Diese Files sollten Sie nun auf die eigentliche Zieldiskette übertragen. Auf Grund der Länge der Disketten-Files von insgesamt 50 bzw. 67 K bietet sich dazu das 203 K-Format von **BONZO'S BIG JOB** an, da Sie damit Ihre Disketten optimal ausnutzen können. Auf eine Diskette in dem üblichen DATA-Format können Sie nur drei mit HACK PACK kopierte Programme von je 50 K Länge bzw. zwei 67 K-Programme speichern. **BONZO'S BIG JOB** dagegen versieht Disketten mit einer nutzbaren Speicherkapazität von 203 K pro Seite, so daß Sie vier (statt drei) 50 K-Programme bzw. drei (statt zwei) 67 K-Programme auf eine Diskettenseite speichern können!

Bitte beachten Sie, daß HACK PACK-Transfers maschinenabhängig sind. Das heißt, daß Programme, die Sie mit einem CPC 464 auf Diskette überspielt haben, auch nur auf einem CPC 464 laufen können, nicht aber auf einem CPC 6128.

* **BONZO'S BLITZ** *

BONZO'S BLITZ befindet sich auf Seite A Ihrer **BONZO SUPER MEDDLER**-Diskette und wurde ausschließlich geschrieben, um **SPEEDLOCK-geschützte** Programme von Kassette auf Diskette zu übertragen. Im Laufe der Zeit wurde dieses Verfahren verschiedentlich modifiziert und zwischendurch auch grundlegend verändert. Heutige **SPEEDLOCK**-Programme haben nichts mehr mit früheren **SPEEDLOCK**-Typen gemein und können daher auch nicht mit älteren Kopierprogrammen auf Diskette übertragen werden. **BONZO'S BLITZ** besteht aus verschiedenen Kopierroutinen, mit denen Sie sowohl alte als auch neueste **SPEEDLOCK**-Programme auf Diskette übertragen können. Nur in wenigen Ausnahmefällen wird es nötig sein, daß Sie zum Kopieren eines nach dem alten **Speedlock**-System geschützten Programms auf **BONZO MEDDLER**, Option 3, zurückgreifen müssen.

Die Handhabung von **BONZO'S BLITZ** ist denkbar einfach. Starten Sie **BONZO'S BLITZ** durch den Befehl RUN "BLITZ", danach werden Sie automatisch durch das Programm geführt. Folgen Sie einfach den Hinweisen, die Sie im Programmverlauf erhalten. Während des gesamten Kopiervorgangs dürfen Sie die **BLITZ**-Diskette keinesfalls aus dem Diskettenlaufwerk entfernen, da **BLITZ** im Programmverlauf auf Hilfsprogramme zurückgreift, die sich auf der Diskette befinden müssen! Arbeiten Sie daher immer mit einer Arbeitskopie Ihrer **BLITZ**-Diskette.

BONZO'S BLITZ liest zunächst nur die ersten Blocks Ihres Kassettenprogramms und prüft, um welche **SPEEDLOCK**-Variante es sich handelt. Danach schlägt Ihnen **BONZO'S BLITZ** eine Transfer-Routine vor, meistens auch eine Alternativ-Routine. Spulen Sie das Band dann wieder ganz zurück und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihr Kassettenprogramm wird nun scheinbar normal geladen, am Ende des Ladevorgangs jedoch unterbrochen und auf Diskette übertragen. Danach wird Ihr Kassettenprogramm in den meisten Fällen scheinbar normal weiterlaufen, Sie sollten es aber nicht ablaufen lassen, sondern Ihren CPC zunächst einmal kurz ausschalten. Auf Ihrer Diskette finden Sie nun vier Files, die immer eine Gesamtlänge von 61 K haben, und deren Bezeichnung **BONZO'S BLITZ** aus dem Namen des ersten Kassettenfiles entnimmt. Bei **XEVIUS** beispielsweise heißen diese Files **XEVIUS**, **XEVIUS0**, **XEVIUS1** und **XEVIUS2**. Nun können Sie **XEVIUS** von Diskette mit RUN "XEVIUS" starten, es sind keine weiteren Manipulationen notwendig oder möglich! Überspielen Sie die kopierten Programme anschließend auf die eigentliche Zieldiskette.

Wenn Ihnen **BONZO'S BLITZ** keine Transferoutine vorschlägt, kann das daran liegen, daß die Daten, anhand derer **BLITZ** den **SPEEDLOCK**-Typ erkennt, so verschlüsselt sind, daß **BLITZ** sie nicht einwandfrei zuordnen kann (in diesem Fall sollten Sie die infrage kommenden **BLITZ**-Routinen einfach manuell ausprobieren - siehe unten). Es ist aber auch möglich, daß es sich bei dem zu kopierenden Programm nicht um ein **SPEEDLOCK**-geschütztes Programm handelt. Bitte überprüfen Sie das anhand der im Abschnitt "GRUNDLAGEN" beschriebenen Kennzeichen. Wenn Sie versuchen, mit **BONZO'S BLITZ** ein nicht nach dem **SPEEDLOCK**-System geschütztes Programm zu kopieren, erhalten Sie häufig auch die Fehlermeldung "MEMORY FULL IN ...". Versuchen Sie in diesem Fall einen Transfer mit HACK PACK oder **BONZO MEDDLER**, Option 1 oder 2.

Wenn die von **BONZO'S BLITZ** vorgeschlagene Transferoutine zu keinem Erfolg geführt hat, kann das daran liegen, daß das zu kopierende Programm länger als normale **SPEEDLOCK**-Programme ist. Benutzen Sie dann die von **BONZO'S BLITZ** vorgeschlagene **ALTERNATIV**-Routine oder - bei extrem langen Programmen - **BLITZODD** (siehe unten). Einige wenige Programme sind jedoch so lang, daß sie einem Kopierprogramm nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung lassen. Softwaremäßig gibt es leider keine Möglichkeit, derartige Programme auf Diskette zu übertragen (bekannt sind bisher **MERCENARY** und **HYPERSPORTS**).

BONZO'S BLITZ überträgt grundsätzlich auch das **Titelbild**, das von Ihrem Kassettenprogramm während des Ladevorgangs aufgebaut wird, auf Diskette. Dieses Titelbild wird immer in einem 17 K langen File abgespeichert, ist für einen korrekten Programmablauf aber nicht immer erforderlich. Wenn Sie auf Ihrer Diskette Speicherplatz sparen wollen, können Sie auch auf das Titelbild verzichten. Dazu müssen Sie lediglich den File, in dem das Titelbild abgespeichert ist, durch einen gleichlautenden Hilfsfile ersetzen, der aber keinerlei Informationen enthalten darf. Drücken Sie gleichzeitig CTRL, SHIFT und ESC und geben danach **SAVE "Name des Titelbild-Files", B, &C000, 1** ein. Damit sparen Sie 16 K, denn Ihr dadurch angelegter Hilfsfile benötigt 1 K Speicherplatz. Beachten Sie aber bitte, daß einige **SPEEDLOCK**-Programme nur dann korrekt ablaufen, wenn auch das Titelbild mit eingelesen wird. Das gilt insbesondere für überlange Programme.

MANUELLES KOPIEREN:

Wenn Sie selber auswählen möchten, mit welcher Routine Sie ein **SPEEDLOCK**-Programm auf Diskette übertragen wollen, können Sie diese auch manuell auswählen. Legen Sie dazu nur die ganz zurückgespulte Kassette in den Recorder ein und starten Sie die gewünschte Kopieroutine durch RUN "Name". Folgende Routinen befinden sich auf Ihrer **BLITZ**-Diskette (die Namen erscheinen nicht im Inhaltsverzeichnis der Diskette):

BLITZ1: ist bei den meisten neueren SPEEDLOCK-Programmen die richtige Routine, z.B. bei: GOONIES, XEVIOUS, GT. ESCAPE, CRYSTAL CASTLES, MIKIE, TOP GUN, LEADERBOARD, LEADERBOARD TOURNAMENT, COBRA STALLONE, SARACEN, BMX SIMULATOR, ARMY MOVES, DONKEY KONG, ARKANOID, MINDSHADOW, SILENT SERVICE, LEGEND OF KAGE, SHORT CIRCUIT, SHAO LIN'S ROAD, EXPRESS RAIDER, YIE ARE KUNG FU 2 (beachten Sie dazu die untenstehenden Anmerkungen!), VAMPIRE u.v.a.

BLITZXL: ist für den gleichen SPEEDLOCK-Typ, aber für Überlange Programme wie z.B. HEADOVER HEELS oder STREET HAWK.

BLITZNU: ist für die allerneueste SPEEDLOCK-Version (5.2) geeignet und kopiert z.B. MARIO BROTHERS, SLAPFIGHT, GAMEOVER, MAG MAX, METROCROSS oder den Hauptteil von WORLD GAMES.

BLITZNUL: wie BLITZNU, aber für Überlange Files.

BLITZODD: ist auch für extrem lange Programme geeignet, z. B. WARLOCK, DALEY THOMPSON'S SUPERTEST, BEACH HEAD 1, oder den Hauptteil von NEVERENDING STORY.

BLITZOLD: ist für ältere SPEEDLOCK-Programme wie beispielsweise: BRUCE LEE, BARRY MC. GUIRE BOXING, DALEY THOMPSON'S DECATHLON, HACKER, IMPOSSIBLE MISSION, BOUNTY BOB, DAMBUSTERS, HUNCHBACK 2, EYESPY, JUGGERNAUT, CLUEDO, SCRABBLE, JET SET WILLY, DESERT FOX, GUNFRIGHT, ZORRO, MATCHPOINT, MONOPOLY, RAMBO u.v.a.

BLOLDXL: für überlange ältere Programme, z. B. TERRORMOLINOS, GREEN BERET, BATMAN oder RAID.

BONZO'S BLITZ beinhaltet darüber hinaus noch folgende Programme:

BBPATCH (für BONZO'S BIG JOB):

Benutzen Sie BONZO'S BIG JOB und dessen 203 K-SUPERFORMAT? Dann benötigen Sie BBPATCH für einen korrekten Programmablauf auf 203 K-Disketten: Übertragen Sie zunächst das SPEEDLOCK-Programm auf Ihre 203 K-Zieldiskette. Laden Sie danach BBPATCH von Ihrer BLITZ-Diskette (LOAD "BBPATCH"), listen Sie es und ersetzen Sie in der Zeile 10 den Ausdruck "FILENAME" durch die Bezeichnung des ersten Files Ihres auf Diskette stehenden SPEEDLOCK-Programms. Speichern Sie danach BBPATCH unter einem sinnvollen Namen auf die 203 K-Zieldiskette, und Sie können Ihr SPEEDLOCK-Programm durch das Starten dieses Files ordnungsgemäß ablaufen lassen.

MODYIE (für YIE ARE KUNG FU 2):

erlaubt Ihnen, YIE ARE KUNG FU 2 komplett auf Diskette zu übertragen: Übertragen Sie den Hauptteil von YIE ARE KUNG FU 2 mit BONZO'S BLITZ auf Ihre Arbeitsdiskette. Nach dem Hauptteil befinden sich die beiden Programmteile OPCON 1 & 2 auf Ihrer Kassette, diese können Sie mit OPTION 1 aus BONZO'S SUPER MEDDLER auf die Arbeitsdiskette übertragen. Danach starten Sie MODYIE durch RUN "MODYIE" und der YIESARL-File auf Ihrer Diskette wird dadurch so modifiziert, daß er die Teile OPCON 1 & 2 von Diskette lesen kann. Löschen Sie dann YIESARL.BAK und übertragen Sie alle Programmteile auf Ihre gewünschte Zieldiskette.

* **BONZO MEDDLER** *

BONZO MEDDLER befindet sich auf SEITE A Ihrer SUPER MEDDLER Diskette. Es ist der älteste Teil von BONZO'S SUPER MEDDLER und enthält verschiedene Transfererroutinen für normale und headerlose Files sowie Turbolader und Speedlocks. Insbesondere für normale und headerlose Files ist BONZO MEDDLER nach wie vor zu empfehlen, für Speedlock-geschützte Programme und andere Turbolader sollten Sie dagegen die neueren Programmteile BONZO'S BLITZ und HACK PACK vorziehen. BONZO MEDDLER wird durch RUN "BONZO" gestartet, daraufhin erscheint ein Menü und Sie wählen die von Ihnen gewünschte Option. Danach werden Sie von BONZO automatisch durch das Programm geführt.

OPTION 1 - NORMALE FILES:

Im normalen STANDARD- bzw. AMSDOS-Format gespeicherte BASIC-, BINÄR- oder ASCII-Files können Sie mit OPTION 1 auf Diskette übertragen. Zwar ist dies oft auch mit HACK PACK möglich (manchmal sogar einfacher als mit OPTION 1), aber häufig benötigt ein mit OPTION 1 kopiertes Programm weniger Speicherplatz auf der Diskette als das gleiche Programm, wenn es mit HACK PACK kopiert wurde (mit HACK PACK kopierte Programme belegen immer 50 bzw. 67 K). Wenn Sie ein Programm mit OPTION 1 kopieren wollen, können Sie zunächst entscheiden, ob Binär-Files automatisch umgesetzt werden sollen. Binär-Files überschreiben gelegentlich den für das Diskettenbetriebssystem reservierten Speicherbereich und sind dann meist nicht lauffähig. Nur wenn Sie die Frage "Binär-Files automatisch umsetzen?" ausdrücklich verneinen, werden derartige Files von OPTION 1 mit den Original-Speicheradressen auf Diskette gespeichert. Ansonsten erfolgt automatisch eine Verschiebung in einen anderen, unkritischen Bereich. OPTION 1 überträgt solange einen File nach dem anderen auf Diskette, bis Sie den Programmablauf durch Druck auf die ESC-Taste unterbrechen. Danach kehrt BONZO MEDDLER in das Menü zurück. Während des Transfervorgangs erhalten Sie ständig wichtige Informationen wie z.B. Filenamen, Block-Nr., Anfangs- und Startadresse (bei umgesetzten Files sowohl die Originaladressen als auch die neuen). Bei verschobenen Files sollten Sie sich die neuen Anfangs- und Startadressen vorsorglich notieren. Beenden Sie den Transfervorgang erst, wenn Sie sicher sind, daß Ihr Programm vollständig auf Diskette übertragen wurde.

NAMENLOSE FILES: Kommerzielle Programme bestehen oft aus mehreren Files, die nacheinander eingelesen werden müssen. Bei Kassettensoftware verfügen diese Files nicht immer über einen Namen, das Diskettenbetriebssystem kann aber keine namenlosen Files lesen. OPTION 1 versieht namenlose Files daher automatisch mit den Bezeichnungen ANONAME, BNONAME, CNONAME etc., wobei der erste Buchstabe immer die Reihenfolge der Files angibt! Ferner ist zu beachten, daß das Diskettenbetriebssystem nur Filenamen mit höchstens 8 Buchstaben verarbeitet. Wenn ein Kassettenfile einen längeren Namen hat, wird er von OPTION 1 automatisch auf 8 Zeichen gekürzt. In diesen Fällen muß der erste File dieses Programms - sofern es sich um einen BASIC-File handelt (das ist meist der Fall) - dergestalt abgeändert werden, daß Sie die alten Filebezeichnungen in den Ladeanweisungen bzw. das "!" in LOAD "!" durch die neuen Filenamen ersetzen. Die ?NONAME-Files sollten Sie vorher nach Ihren eigenen Wünschen sinnvoll umbenennen. Evtl. können derartige Änderungen auch im zweiten oder einem späteren File erforderlich sein. Mit OPTION 1 Übertragene BASIC-Files lassen sich aber im allgemeinen sofort listen und problemlos verändern.

ÜBERFLÜSSIGE FILES: Gelegentlich kann es vorkommen, daß einzelne Files eines Programms bei Diskettenbetrieb nicht unbedingt benötigt werden oder sogar stören. Wenn Sie dies im voraus wissen, können Sie diese Files überspringen, indem Sie in das Menü gehen und dort die Taste 0 drücken (dabei muß die PLAY-Taste Ihres Kassettenrecorders ebenfalls gedrückt sein). Die Kassette wird nun solange weitergespult, bis Sie erneut die Taste 0 betätigen, ohne daß ein Transfer auf Diskette erfolgt oder Sie OPTION 1 verlassen müssen.

VERSCHOBENE FILES: Bei der Verschiebung eines BINAR-Files legt OPTION 1 eine neue Startadresse fest, die immer bei 42701 liegt. Wird ein verschobener BINAR-File durch einen BASIC-File eingelesen, so müssen sie die alten Anfangs- und Startadressen des Binärteils durch die neuen ersetzen. Die neue MEMORY-Adresse beträgt immer [Anfangsadresse minus 1]. Wenn Sie die neuen Adressen während des Kopiervorgangs nicht aufgeschrieben haben, so gehen Sie zurück ins Menü und wählen die Nr. 4: **DISK-KATALOG**. BONZO MEDDLER zeigt Ihnen dann den KATALOG der in Laufwerk A befindlichen Diskette und nach Druck auf TAB einen **AUSFÜHRLICHEN KATALOG** mit Angaben über Anfangsadresse, Filelänge und Startadresse der einzelnen Files. Wenn Sie sich im Menü befinden, können Sie durch Druck auf die 9 wählen, ob Sie diese Angaben in hexadezimaler oder dezimaler Form haben wollen.

BINARFILES: Die vorstehenden Hinweise gelten für Programme, die mit einem BASIC-Teil beginnen. Wenn ein von Ihnen auf Diskette übertragenes Programm mit einem BINAR-Teil beginnt, so müssen Sie evtl. ein kurzes Basic-Ladeprogramm schreiben, um das Programm starten zu können. Oft genügt dazu bereits ein Programm nach folgendem Muster:

```
10 OPENOUT "dummy" : MEMORY [Anfangsadresse-1] : CLOSEOUT
20 LOAD "filename"
30 CALL [Startadresse].
```

Sollte ein verschobenes Programm ausnahmsweise nicht laufen, dann hilft meist folgende Änderung der letzten Zeile:
30 POKE 42737,201: CALL 42701.

Auch wenn Ihr Kassettenprogramm ohnehin mit einem Basicteil beginnt, kann dieser Pokes manchmal recht nützlich sein.

OPTION 2 - HEADERLOSE FILES:

Mit diesem Programmteil können Sie HEADERLOSE FILES (enthalten in ihrem Ladeprogramm den CALL &BCA1) auf Diskette übertragen. Beachten Sie bitte, daß OPTION 2 keine BASIC-Files übertragen kann. Ein evtl. vorhandenes BASIC-Ladeprogramm müssen Sie daher mit OPTION 1 überspielen (unter Umständen können Sie darauf aber auch ganz verzichten). Starten Sie OPTION 2 zu Beginn des **BINARTEILS**, dieser wird dann scheinbar normal geladen, dabei werden von OPTION 2 aber verschiedene Files auf Diskette geschrieben. Drücken Sie während des Kopiervorgangs nie die ESC-Taste, damit produzieren Sie nur einen sehr langen und nutzlosen File auf Ihre Diskette. Wenn Ihr Kassettenprogramm komplett eingelesen worden ist, wird es scheinbar normal starten. Dabei kann Ihr Diskettenlaufwerk aber noch weiterlaufen und Sie sollten das Programm daher keinesfalls ablaufen lassen, sondern Ihren CPC erst einmal kurz ausschalten!

Auf Ihrer Diskette finden Sie nun einen File mit der Bezeichnung **BACK1** und evtl. auch die Files **BACK2**, **BACK3** etc. Die Endziffern geben dabei die Reihenfolge dieser Files an. Die BACK-Files können auch später von Ihnen umbenannt werden. Außerdem befinden sich noch weitere Files auf der Diskette, die Sie aber später nicht umbenennen dürfen, da es sich um Unterfiles der BACK-Files handelt und die entsprechenden Bezeichnungen in den (binären) BACK-Files enthalten sind. **BACK1** erhält die Unterfiles **B1**, **C1**, **D1** etc., **BACK2** die Unterfiles **B2**, **C2**, **D2** etc. Ein vorhandenes BASIC-Ladeprogramm müssen Sie nun so abändern, daß es die jeweiligen BACK-Files einliest (die dazugehörigen Unterfiles werden automatisch durch die BACK-Files nachgeladen). Ersetzen Sie dazu einfach die vorhandenen Ladekommandos durch **LOAD "BACK1" ... LOAD "BACK2" etc.** Wenn Ihr Kassettenprogramm dagegen ein BINAR-Ladeprogramm besitzt, müssen Sie ein kurzes Basic-Ladeprogramm selber schreiben. Ein Muster dazu finden Sie im nächsten Abschnitt (die darin enthaltene Zeile 30 ist nur bei dem unten erwähnten Problem notwendig).

Bricht das auf Diskette übertragene Programm seinen Ablauf mit einem Kassettenbefehl ab (wie bei **HEXENKUCHE** oder **WIZARD'S LAIR**), dann fügen sie die Anweisungen **POKE &BCC8,&C9** und **POKE &BC6E,&C9** in das BASIC-Ladeprogramm ein. Für **WIZARD'S LAIR** muß das folgendermaßen aussehen:

```
10 MEMORY 40967 <--- Anfangsadresse von BACK1 minus 1
20 LOAD "BACK1" <--- lädt BACK1
30 POKE &BCC8,&C9: POKE &BC6E,&C9 <--- die beiden POKES
40 CALL 40968 <--- Startadresse von BACK1.
```

Anfangs- und Startadresse erhalten Sie über Menüpunkt 4: **DISK-KATALOG**.

Einige headerlose Files überschreiben leider die OPTION-2-Routine und können daher nicht kopiert werden. Auch existieren headerlose Files, die derart manipuliert wurden, daß sie nicht mit OPTION 2 kopierbar sind. Versuchen Sie in diesen Fällen einen Transfer mit **HACK PACK**.

OPTION 3 - TURBOLADER / SPEEDLOCK:

Diese Routine wurde zum Übertragen sowohl von **SPEEDLOCK**-geschützten Programmen als auch von anderen **TURBOLADERN** (bzw. **FLASHLOADERN**) geschrieben. Heute gibt es für beide Aufzeichnungsmethoden fortschrittlichere Programme (**BONZO'S BLITZ** für **SPEEDLOCKS** und **HACK PACK** für **TURBOLADER**), aber in unserer Liste der Transfertips befinden sich noch viele Hinweise auf die OPTION 3, so daß Sie auch diese Routine sicherlich noch öfters anwenden können. **SPEEDLOCK**-Programme kann OPTION 3 nur dann auf Diskette übertragen, wenn es sich um ältere **SPEEDLOCK**-Typen handelt. Sofern sich ein älteres **SPEEDLOCK**-Programm ausnahmsweise nicht mit **BONZO'S BLITZ** kopieren läßt, so versuchen Sie es bitte mit OPTION 3 oder einem der **BONKEY**-Files.

OPTION 3 lädt ein Speedlock-/Turbolader-Programm scheinbar ganz normal. Sobald das Kassettenprogramm aber vollständig eingelesen worden ist, wird der Programmablauf durch OPTION 3 unterbrochen und ein 42 K langer File mit der Bezeichnung **FLASH** auf Diskette geschrieben. Dabei geht das Original-Ladebild Ihres Programmes verloren. Wenn der Speichervorgang beendet ist, sollten Sie das Programm nicht starten, sondern zunächst ihren CPC kurz ausschalten. Testen Sie dann (**RUN "FLASH"**), ob der Transfer erfolgreich war. Sollte das übertragene Programm nicht ordnungsgemäß laufen, dann gibt es - anders als bei OPTION 1 oder 2 - keine Möglichkeiten, es durch irgendwelche Manipulationen doch noch lauffähig zu bekommen! Bei **SPEEDLOCK**-geschützten Programmen sollten Sie in solch einem Fall versuchen, das Programm mit den

BONKEY - FILES

zu kopieren, die für drei spezielle Speedlock-Varianten geschrieben wurden:

BONKEY und **HIBONKEY** können auch überlange **SPEEDLOCK**-Files übertragen,
PICBONK wurde für Programme geschrieben, deren Ladebild ebenfalls mit auf Diskette überspielt werden muß.

Die Handhabung der **BONKEY**-Files ist die gleiche wie die von OPTION 3. Allerdings werden von den **BONKEYS** jeweils drei Files auf Diskette übertragen, **0FLASH**, **1FLASH** und **2FLASH**. Mit **RUN "0FLASH"** können Sie prüfen, ob die Übertragung geraten ist. Zur Umbenennung dieser **?FLASH**-Files benutzen Sie bitte nur das Programm **SUBFLASH**!

 * **RAM - DAM** *

Die fünf RAM-DAM-Files **RAMDAM**, **RAMDAMX**, **RUNNERA**, **RUNNERB** und **RENAMEQ** auf Seite A Ihrer BSM-Diskette sind Vorläufer von HACK PACK. Obwohl HACK PACK nach den bisherigen Beobachtungen alle Programme auf Diskette kopieren kann die auch von RAM-DAM kopiert werden (und eine Reihe weiterer!), so haben wir der Vollständigkeit halber auch die RAM-DAM-Files auf der BSM-Diskette belassen, da es dafür bereits sehr viele Transferhinweise in unseren MEDDLER-TIPS gibt, auf die Sie dadurch zurückgreifen können.

Bevor Sie damit beginnen, ein Programm mit RAM-DAM zu kopieren, sollten Sie sich erst etwas mit dem zu übertragenden Programm vertraut machen. Prüfen Sie zuerst, ob der erste File dieses Programms ein BASIC- oder ein BINAR-File ist. Legen Sie dazu die Programmkassette ein und sehen Sie sich den Kassetten-Katalog an. Nach der Blocknummer führen BASIC-Files die Dateikennzeichen "\$" oder "%", BINAR-FILES die Dateikennzeichen "&" oder "'". Laden Sie das zu kopierende Programm dann einmal ganz normal, und notieren Sie sich den Stand des Bandzählwerkes am Ende des Programms. Dann spulen Sie die Kassette bitte vollständig zurück und Sie können mit RAM-DAM beginnen. Es ist erforderlich, daß sich während des Kopiervorgangs alle fünf RAM-DAM-Files auf Ihrer Diskette befinden!

Die Handhabung von RAM-DAM ist sehr einfach. Alle Programmschritte und Optionen sind im Programm ausführlich erläutert, und Sie werden schrittweise durch das Programm geführt. Beachten Sie aber bitte die folgenden Hinweise:

- für BASIC-Startfiles (\$ oder %) benutzen Sie bitte **RAMDAM**,
- für BINAR-Startfiles (& oder ') benutzen Sie bitte **RAMDAMX** und
- für SPEEDLOCK-geschützte Programme wählen Sie bitte **BONZO'S BLITZ**.

Nachdem Sie RAM-DAM gestartet haben (RUN "RAMDAM" bzw. RUN "RAMDAMX"), müssen Sie zuerst eine Wahl zwischen verschiedenen Kopiermöglichkeiten treffen. Ausführliche Erläuterungen dazu erhalten Sie während des Programmablaufs, leider gibt es aber keine Faustregeln, nach denen Sie auswählen können.

Bezüglich der **RESET-SPERRE** empfehlen wir, zunächst ohne die Sperre zu arbeiten, und bezüglich **OPTION A** oder **B** empfehlen wir, zunächst **Option A** zu probieren und es evtl. danach mit **Option B** zu versuchen. Erst wenn beide Optionen ohne Reset-Sperre nicht zum Erfolg geführt haben, sollten Sie einen Transfer mit Reset-Sperre versuchen. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, wird das zu kopierende Programm von Ihrem CPC scheinbar normal geladen. Kurz vor dem Ende des Ladevorgangs müssen Sie die **TAB-Taste drücken** und bis zum Ende des Einlesevorgangs gedrückt halten. Bei übertragbaren Programmen wird der Programmablauf sofort nach dem Einlesen unterbrochen. RAM-DAM schreibt dann zwei Files mit den Bezeichnungen **1Q** und **2Q** auf Diskette, danach wird Ihr Kassettenprogramm in vielen Fällen weiterlaufen. Auch bei RAM-DAM gilt die gleiche Empfehlung wie bei **OPTION 2** und **3**: starten Sie das gerade eingelesene Programm nicht, sondern schalten Sie Ihren CPC kurz aus. Je nachdem, ob Sie sich am Beginn von RAM-DAM für **Option A** oder **B** entschieden haben, können Sie jetzt durch Eingabe von RUN "RUNNERA" oder RUN "RUNNERB" testen, ob Ihr Transfer erfolgreich war. Wenn das der Fall ist (nur sehr selten sind auf Diskette übertragene ?Q-Files nicht lauffähig!), geben Sie bitte RUN "RENAMEQ" ein, um die beiden ?Q-Files umzubenennen. Danach finden Sie drei Files auf Ihrer Diskette, im Fall von **HEROES OF KARN** mit den Bezeichnungen **HEROS.BIN**, **1HEROS.BIN** und **2HEROS.BIN**. Mit RUN "HEROS" können Sie das Programm nun starten, und Sie sollten diese drei Files dann auf die gewünschte Zieldiskette übertragen. Die drei Files zusammen belegen immer **50 K Speicherplatz**. Wenn Sie **BONZO'S BIG JOB** benutzen, können Sie daher vier mit RAM-DAM übertragene Programme auf einer Diskettenseite speichern (statt drei bei Disketten im DATA-Format) und diese damit voll ausnutzen. Falls Sie **BONZO'S BIG JOB** noch nicht kennen: mit **BIG JOB** erhalten Sie **203 K nutzbaren Speicherplatz** pro Diskettenseite!).

Während des Speichervorgangs kann der Bildschirminhalt in ziemliche Unordnung geraten, das ist aber normal und sollte Sie nicht weiter stören. Wenn Sie jedoch bei einem Test der ?Q-Files feststellen, daß die Bildschirmdarstellung des auf Diskette übertragenen Programms nicht in Ordnung ist, kann das eventuell daran liegen, daß der **BILDSCHIRMMODUS** nicht stimmt (Spiele laufen meist in **MODE 0**). Den Modus können Sie durch ein kurzes BASIC-Ladeprogramm nach folgendem Muster ändern:

```
10 CLS: LOAD "Filename.BIN": CALL &BFFF: MODE x: CALL &BE00
```

Es ist nicht schlimm, wenn Sie die **TAB-TASTE** zu früh drücken, Sie müssen sie dann nur etwas länger festhalten. Wenn Sie **TAB** aber zu spät drücken und das zu kopierende Programm bereits läuft, haben Sie den günstigsten Übertragungszeitpunkt verpaßt, und in einigen Fällen kann ein Transfer daran scheitern. Besondere Aufmerksamkeit ist notwendig, wenn während des letzten von Kassette eingelesenen Files ein neuer Bildschirminhalt aufgebaut wird. Versuchen Sie dann, die **TAB-Taste** zu drücken sobald das letzte Pixel auf den Bildschirm geschrieben wird und **bevor** der Motor des Kassettenrecorders gestoppt wird!

Manchmal dauert es auch einen kleinen Moment, bis die RAM-DAM-Routinen nach dem Einlesen des zu kopierenden Programms einen Transfer vornehmen; lassen Sie die **TAB-Taste** daher bitte nicht sofort los, wenn der Ladevorgang beendet ist. Es gibt einige wenige Programme, die nach dem Laden zunächst zu einem Menü oder einer ähnlichen Darstellung springen; in diesen Fällen müssen Sie die **TAB-Taste** weiterhin gedrückt halten und daneben noch eine zweite Taste **gleichzeitig** betätigen. Dabei handelt es sich normalerweise um eine der auf dem Bildschirm erwähnten Tasten bzw. die **ENTER-** oder **Leertaste**. Nur bei **Option B** kann auch die gleichzeitige Betätigung von **TAB-** und **ESC-Taste** notwendig sein.

MODIFIKATIONEN für RAM-DAM:

- Bei **SPINDIZZY** wird eine **BLOCKIERTE ESC-TASTE** verhindert durch:
 LOAD "RAMDAMX": POKE 489,0: RUN (Opt. A, mit Reset-Sperre)
- Bei **THRUST** wird ein **DURCHEINANDERGEHATENES MENÜ** verhindert durch:
 LOAD "RAMDAM": POKE 1123,78: POKE 1126,138: POKE 1128,32: RUN (Opt. A, ohne Sperre)

Bitte beachten Sie: RAM-DAM-Transfers sind (wie auch HACK PACK-Transfers) maschinenabhängig. Das heißt, ein z. B. mit RAM-DAM und einem CPC 464 übertragenes Programm läuft auch nur auf einem CPC 464, nicht aber auf einem 664 oder 6128.

RAM-DAM kann keine Programme übertragen, welche die RAM-DAM-Routine im Speicher Ihres CPC's überschreiben, ebenso wenig Programme, die das Betriebssystem des CPC's grundlegend verändern.

* **BONZO'S MEDDLER-TIPS** *

Aus der beiliegenden Liste können Sie grundlegende Informationen über die Transferwege vieler Programme entnehmen. Mit einem "#" gekennzeichnete Titel (OPTION 1 oder 2) erfordern geringe Veränderungen im ersten BASIC-File oder ein kleines neu zu schreibendes Ladeprogramm. Dies können Sie anhand dieser Anleitung leicht selbst schreiben. Es kann jedoch nicht dafür garantiert werden, daß alle derartigen Programme auch entsprechend markiert wurden. Programme, die mit einem "*" gekennzeichnet sind, benötigen entweder ein Ladeprogramm mit einem Binärteil (meist Data-Lader) oder speziellen Pokes oder aber etwas umfangreichere Problemlösungen, sogenannte SPECIALS. Ausführliche Lösungshinweise sind in BONZO'S MEDDLER TIPS veröffentlicht, einer im Abstand von etwa sechs bis acht Wochen erscheinenden Informationsschrift mit vielen neuen Problemlösungen. Darunter befinden sich sowohl spezielle Ladeprogramme für OPTION 1 oder OPTION 2 als auch zum Teil sehr umfangreiche SPECIALS. Die aktuelle Ausgabe der MEDDLER-TIPS liegt Ihrer Diskette bei, weitere Ausgaben erhalten Sie gegen Einsendung von jeweils einem adressierten und frankierten Briefumschlag und Erstattung der Kopierkosten in Höhe von DM 1,00 (am besten in Form von lose beigelegten Briefmarken) von:

JOST HOFFMANN, POSTFACH 10 09 66, 5000 KÖLN 1.

Sie können ohne weiteres auch direkt mehrere Ausgaben (max. 5) im voraus bestellen, indem sie die entsprechende Anzahl Umschläge und Marken einsenden. Bitte geben Sie dabei stets an, ab welcher Nr. Sie eine Lieferung wünschen. Zurückliegende Ausgaben können leider nicht nachgeliefert werden, Sie können aber eine ZUSAMMENFASSUNG aller bisher erschienenen MEDDLER TIPS bei Einsendung eines großen DIN A4 Freiumschlages und einer Schutzgebühr von DM 5,00 (zur Vereinfachung bitte nur Vorkasse in bar, kleinen Briefmarken oder Euroscheck) erhalten. **WICHTIG: Geben Sie bitte bei allen Bestellungen Ihre USER-NR. an** (befindet sich auf Ihrer Rechnung; am besten notieren Sie sich diese Nr. auf Ihrer Bedienungsanleitung).

Die MEDDLER-TIPS sollen allen Benutzern von BONZO'S SUPER MEDDLER Hilfestellungen und aktuelle Informationen geben. Dazu ist aber auch IHRE aktive Mithilfe erforderlich: **Bitte teilen Sie uns mit, wenn Sie eine Transfermöglichkeit entdeckt haben, die noch nicht auf unserer Liste steht!** Nur durch solche gegenseitige Informationen kann letztlich jeder BSM-Anwender (auch Sie) den größtmöglichen Nutzen aus BONZO'S SUPER MEDDLER ziehen.

* **UPDATE-SERVICE** *

Sofern BONZO'S SUPER MEDDLER in einigen Teilen wesentliche Änderungen erfährt oder durch neue Transferprogramme noch weiter ausgebaut wird, können Sie Ihre Version von BONZO'S SUPER MEDDLER für eine geringe Gebühr ergänzen und auf den neuesten Stand bringen lassen. **Bitte beachten Sie dazu unsere entsprechenden Angebote in den MEDDLER TIPS!**

* **CUTEDISC** *

CUTEDISC befindet sich auf der A-SEITE Ihrer BSM-Diskette und soll Ihnen insbesondere das Aufräumen Ihrer Arbeitsdiskette, welches gelegentlich erforderlich sein wird, erleichtern. Nach Eingabe von RUN "CUTEDISC" erscheint ein durchnummerierter Katalog des Disketteninhalts, und Sie werden aufgefordert, die Nummer eines Files einzugeben. Danach erhalten Sie Informationen über den jeweiligen Filetyp sowie dessen Länge, Anfangs- und Startadresse (dezimal). Sie können den File nun löschen, umbenennen, auf Kassette speichern oder auf dem Bildschirm listen lassen. Zu den beiden letztgenannten Möglichkeiten noch ein paar Anmerkungen:

Listen können Sie natürlich nur BASIC-Files (auch geschützte), bei anderen Filetypen bietet CUTEDISC diese Option daher nicht an. Durch das Listen eines BASIC-Files wird CUTEDISC automatisch beendet.

Auf Kassette speichern können Sie praktisch alle Filetypen. Cutedisc erkennt selbsttätig, wenn sich ein File nicht auf Kassette übertragen läßt, und bietet diese Option dann nicht an. Über die notwendigen Handgriffe werden Sie im Programmverlauf informiert. Wenn Sie ein Bild auf Kassette übertragen wollen, das den ganzen Bildschirm ausfüllt, müssen Sie irgendeine Taste drücken sobald das Bild vollständig auf Ihrem Monitor erschienen ist. Dazu werden Sie von CUTEDISC nicht aufgefordert, da ja ansonsten das Bild überschrieben würde.

(c) by **NEMESIS SOFTWARE**

THE TEN PAK ANWEISUNGEN

LADEANWEISUNGEN FÜR ALLE SPIELE

Spectrum 48K Cassette: LOAD "" in 48K Mode
128K Cassette: LOAD "" in 48K Mode
+ 3 Diskette: DEN LOADER BENUTZEN. Dann das gewünschte Spiel aus dem Menü wählen.

Schneider Cassette: CTRL und ENTER
Diskette: 1 CPM eingeben, dann das Spiel aus dem Menü wählen

Commodore 64/128 Cassette: SHIFT und RUN/STOP
Diskette: LOAD "MENU", 8, 1



ABOTEUR – Anweisungen für Commodore 64/128

DIENUNG

Joystick HOCH HOCHKLETTERN wenn auf Leiter, oder
Joystick RUNTER KARATETRITT, wenn stehend
Joystick nach RECHTSRUNTERKLETTERN wenn auf Leiter, oder DUCKEN, wenn stehend
Joystick nach LINKS NACH RECHTS GEHEN
Joystick FEUER NACH LINKS GEHEN
Objekt WERFEN BENUTZEN NEHMEN, oder ZUSCHLAGEN falls kein Objekt da

HOCH + RECHTS LINKS ergibt SPRUNG.

Wenn Sie ein Objekt WERFEN, können Sie mit HOCH oder RUNTER zielen.
Drücken Sie WERFEN BENUTZEN NEHMEN, wenn ein Objekt im NEAR DISPLAY ist, und Sie HALTEN Sie es kurz darauf in der Hand.
HOCH startet auch den Hubschrauber.
Schwierigkeitsgrad (Skill level) 1 ist am einfachsten.

ARTANWEISUNGEN

Gehen Sie ins Lagerhaus. Meiden Sie Hunde, Wächter und die an der Decke befestigten, kameragesteuerten Selbstschußanlagen. Gehen Sie rüber auf die andere Seite des Lagerhauses. Unter Umständen müssen Sie ein paar Computergeräte bedienen, um Türen zu öffnen (jedoch nicht bei Schwierigkeitsgrad 1). Gehen Sie runter in die Kanalisation. Auf Ihrem Weg sollten Sie versuchen, eine versteckte Zeitbombe zu finden und sie in die unterirdische Computerzentrale bringen. Benutzen Sie die zwei Mini-Züge, die die Kanalisation mit der Computerzentrale verbinden. Holen Sie die Computerdiskette (oder tauschen Sie sie gegen die Zeitbombe aus), und fliehen Sie in dem Hubschrauber, der oben auf dem Dach des Lagerhauses steht (Sie müssen an den Stielen hochklettern und oben über die Querträger im obersten Stockwerk springen – haben Sie keine Angst, über den Bildschirmrand hinauszuspringen – [kleiner Wink mit dem Zaunpfahl!]).

DISCHIRMFORMATION

Das HELD DISPLAY zeigt Ihnen den Gegenstand, den Sie in der Hand haben und also werfen können. Manche Gegenstände, wie z.B. die Diskette und die Bombe, kann man nicht werfen, doch kann man jedes Objekt absetzen und später wieder aufheben. Wenn Sie WERFEN BENUTZEN drücken, während dieses Display leer ist (oder die Diskette oder die Bombe enthält), werden Sie nur ZUSCHLAGEN.

Das NEAR DISPLAY zeigt nahegelegene Objekte, die Sie aufheben oder benutzen können. Wenn Sie NEHMEN drücken, während ein Gegenstand im NEAR DISPLAY ist, wird dies gegen Ihr HELD DISPLAY getauscht. Die einzige Ausnahme sind die Computergeräte, die Sie BENUTZEN können, um Türen auf- oder zuschließen, wenn ein solches Gerät im NEAR DISPLAY erscheint. Wir möchten Sie darauf aufmerksam machen, daß nur einige der Computer Türen betätigen – die anderen haben andere Aufgaben, um die Sie sich nicht zu kümmern brauchen. Wenn Sie den Status einer Tür durch Benutzung des Computers verändern, wird das Gerät im HELD DISPLAY die Farbe wechseln (d.h. wenn Sie den Computer verlassen, wenn er rotviolett ist, haben Sie das Schloß verändert). Sie können KEIN „HELD“-OBJEKT WERFEN, wenn ein anderes Objekt im NEAR DISPLAY ist. Um die Zeitbombe einzustellen, müssen Sie sie gegen die Diskette eintauschen (am Aufbewahrungsort der Diskette).

Zu Anfang des Spieles wird das TIME DISPLAY anzeigen, wieviel Zeit Sie haben, um die Diskette zu holen (vor die Disketteninformation auf alle außenliegenden Sicherheitsstellen übertragen wird, und Ihr Einsatz gebrochen wird). Wenn Sie es schaffen, die Zeitbombe am Aufbewahrungsort der Diskette anzubringen, wird Ihnen das TIME DISPLAY dann zeigen, wieviel Zeit Sie noch haben, um zum Hubschrauber zu kommen und zu fliehen. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie vor Ihrer Flucht die Diskette holen oder die Zeitbombe einstellen, doch erhalten Sie einen dicken Bonus, wenn Sie es tun.

Der ROTE STRICH unter dem PAY DISPLAY zeigt Ihren Energiestand an. Er wird sinken, wenn Sie geschossen werden, kämpfen, hinfallen oder gebissen werden; doch steigt er, wenn sie stehenbleiben. Ohne Energie sterben Sie.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Diese bestimmen die Position der Zeitbombe, die Sie bei höheren Graden weiter schleppen müssen (Anm.: je länger Sie beim selben Schwierigkeitsgrad bleiben, ist die Bombe immer am selben Ort).

PUNKTE

Hund getötet	0	(kann man sich also sparen!)
Wächter mit Waffe getötet	100	
Wächter mit Schlag oder Tritt getötet	500	(wie ein Karateweltmeister!)
Diskette rechtzeitig holen	5000	
Zeitbombe gegen Diskette eintauschen	5000	
Flucht mit Hubschrauber	1000	(und irgendwann weiterkämpfen!)
Flucht mit Diskette (Bonus)	5000	
Flucht mit Diskette, Bombe eingestellt	10000	

ABOTEUR – Anweisungen für Spectrum und Schneider

Sie sind ein erfahrener Soldner mit Karatetraining. Ihr Auftrag ist es, in die Sicherheitszentrale, die als Lagerhaus getarnt ist, einzudringen. Sie müssen eine Diskette stehlen, die die Namen der Anführer der Rebellen enthält, bevor diese Information an alle außenliegenden Sicherheitsstellen weitergeleitet wird. Sie stehen unter Druck, wenn Sie die Diskette holen, und auch wenn Sie fliehen. Sie müssen das Gebäude vom Meer her mit einem Schlauchboot erreichen, und können danach dann nur mit dem Hubschrauber auf dem Dach entfliehen. Sie müssen sich selbst im Lagerhaus zurechtfinden, und die Waffenlager der Wächter in ihrem verzweigten und komplizierten Labyrinth benutzen.

Kann über die Tastatur oder mit dem Joystick gespielt werden. (Wir empfehlen das erstere).

DIENUNG

Joystick HOCH HOCHKLETTERN wenn auf Leiter, oder KARATETRITT, wenn stehend
Joystick RUNTER RUNTERKLETTERN wenn auf Leiter, oder DUCKEN, wenn stehend
Joystick nach RECHTS NACH RECHTS GEHEN
Joystick nach LINKS NACH LINKS GEHEN
ERTASTE Joystick FEUER Objekt WERFEN BENUTZEN NEHMEN, oder ZUSCHLAGEN falls kein Objekt da

Anm. HOCH + RECHTS LINKS ergibt SPRUNG. Sprungweite kommt darauf an, ob Sie gerade rennen oder stehen, wenn Sie die HOCH-Taste drücken. In Räumen mit niedriger Decke können Sie KEINE Karatetritte oder Sprünge ausführen.

Anm. WERFEN wirft ein Objekt in waagrechtter Linie. Wenn Sie zielen wollen, drücken Sie gleichzeitig HOCH oder RUNTER. Das wird das Objekt nach oben oder unten richten (Winkel: 22 Grad).

Anm. Drücken Sie WERFEN BENUTZEN NEHMEN, wenn ein Objekt im NEAR DISPLAY ist. HALTEN Sie es kurz darauf in der Hand. Das vorher gehaltene Objekt ist danach im NEAR DISPLAY. Dieser Austausch wird fortgesetzt, bis Sie sich vom NEAR-Objekt entfernen.

Anm. HOCH startet auch den Hubschrauber.

STARTANWEISUNGEN

Gehen Sie ins Lagerhaus. Meiden Sie Hunde, Wächter und die an der Decke befestigten, kameragesteuerten Selbstschußanlagen. Gehen Sie rüber auf die andere Seite des Lagerhauses. Unter Umständen müssen Sie ein paar Computergeräte bedienen, um Türen zu öffnen (jedoch nicht bei Schwierigkeitsgrad 1). Gehen Sie runter in die Kanalisation. Auf Ihrem Weg sollten Sie versuchen, eine versteckte Zeitbombe zu finden und sie in die unterirdische Computerzentrale bringen. Benutzen Sie die zwei Mini-Züge, die die Kanalisation mit der Computerzentrale verbinden. Holen Sie die Computerdiskette (oder tauschen Sie sie gegen die Zeitbombe aus), und fliehen Sie in dem Hubschrauber, der oben auf dem Dach des Lagerhauses steht (Sie müssen an den Stielen hochklettern und oben über die Querträger im obersten Stockwerk springen – haben Sie keine Angst, über den Bildschirmrand hinauszuspringen – [kleiner Wink mit dem Zaunpfahl!]).

BILDSCHIRMFORMATION

Das HELD DISPLAY zeigt Ihnen den Gegenstand, den Sie in der Hand haben und also werfen können. Manche Gegenstände, wie z.B. die Diskette und die Bombe, kann man nicht werfen, doch kann man jedes Objekt absetzen und später wieder aufheben. Wenn Sie WERFEN BENUTZEN drücken, während dieses Display leer ist (oder die Diskette oder die Bombe enthält), werden Sie nur ZUSCHLAGEN.

Das NEAR DISPLAY zeigt nahegelegene Objekte, die Sie aufheben oder benutzen können. Wenn Sie NEHMEN drücken, während ein Gegenstand im NEAR DISPLAY ist, wird dies gegen Ihr HELD DISPLAY eingetauscht. Die einzige Ausnahme sind die Computergeräte, die Sie BENUTZEN können, um Türen auf- oder abzuschließen, wenn ein solches Gerät im NEAR DISPLAY erscheint. Wir möchten Sie darauf aufmerksam machen, daß nur einige der Computer Türen betätigen – die anderen haben andere Aufgaben, um die Sie sich nicht zu kümmern brauchen. Wenn Sie den Status einer Tür durch Benutzung des Computers verändern, wird das Gerät im HELD DISPLAY die Farbe wechseln (d.h. wenn Sie den Computer verlassen, wenn er rotviolett ist, haben Sie das Schloß verändert). Sie können KEIN „HELD“-OBJEKT WERFEN, wenn ein anderes Objekt im NEAR DISPLAY ist. Um die Zeitbombe einzustellen, müssen Sie sie gegen die Diskette eintauschen (am Aufbewahrungsort der Diskette).

Zu Anfang des Spieles wird das TIME DISPLAY anzeigen, wieviel Zeit Sie haben, um die Diskette zu holen (bevor die Disketteninformation auf alle außenliegenden Sicherheitsstellen übertragen wird, und Ihr Einsatz abgebrochen wird). Wenn Sie es schaffen, die Zeitbombe am Aufbewahrungsort der Diskette anzubringen, wird Ihnen das TIME DISPLAY dann zeigen, wieviel Zeit Sie noch haben, um zum Hubschrauber zu kommen und zu fliehen. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie vor Ihrer Flucht die Diskette holen oder die Zeitbombe einstellen, doch erhalten Sie einen dicken Bonus, wenn Sie es tun.

Das PAY-DISPLAY zeigt Ihren Verdienst in US-Dollars. Sie werden nicht bezahlt, wenn Sie Hunde verletzen, und Sie kriegen auch nicht viel, wenn Sie Wächter töten. Sie bekommen aber ein paar dicke Bonusse, wenn Sie mit der Diskette entfliehen, nachdem Sie die Zeitbombe eingestellt haben.

Der ROTE STRICH unter dem PAY DISPLAY zeigt Ihren Energiestand an. Er wird sinken, wenn Sie angeschossen werden, kämpfen, hinfallen oder gebissen werden; doch steigt er, wenn Sie stehenbleiben. Ohne Energie sterben Sie.

KÄMPFE

Die Hunde schnappen nach Ihren Beinen und verbrauchen Ihre Energie. Sie können über sie hinwegspringen, oder, wenn Sie ganz gemein sind, Sie mit Wurfgeschossen (vergessen sie nicht, RUNTER zur selben Zeit wie WERFEN zu drücken), töten. Die Wächter stehen manchmal unbeweglich und schauen in die falsche Richtung – dann können Sie sich vielleicht vorsichtig an sie heran- oder einfach an ihnen vorbeischießen. Alle Wächter haben Wurfmesser und ein mit Gummikugeln geladenes Gewehr (Sie nehmen Eindringlinge lieber fest, anstatt Sie gleich zu töten) und lassen sich auch auf unbewaffnete Zweikämpfe ein (Boxhiebe und Tritte), doch haben Sie nicht Ihr Karatetraining und können nicht wie Sie mit einem einzigen Schlag töten. Wenn ein Wächter ein Messer auf Sie wirft oder auf Sie schießt, können Sie sich durch DUCKEN retten, doch müssen Sie ihn dann doch irgendwann entweder töten oder fliehen. In Räumen mit niedriger Decke können Sie keine Karatesprungtritte ausführen.

Die WAFFEN, die Sie werfen können, umfassen Messer, Schurkens (spitzige Wurfsterne), Granaten, Ziegelsteine, Steine und Rohrstücke. Sie können diese werfen, wenn Sie in Ihrem NEAR DISPLAY sind, und zielen, indem Sie HOCH oder RUNTER zur selben Zeit wie WERFEN drücken. Sie können einen KARATETRITT ausführen, indem Sie die KARATETRITT-Taste drücken, oder ZUSCHLAGEN, indem Sie die WERFEN-Taste drücken, wenn das HELD DISPLAY leer ist.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Diese bestimmen die Schußgeschwindigkeit der Wächter und der Selbstschußanlagen (d.h. Ihre Reaktionszeit). Sie beeinflussen auch die Wachthunde, die bei höheren Schwierigkeitsgraden immer bosartiger werden. Sie bestimmen ferner die Position der Zeitbombe, die Sie bei höheren Graden weiter schleppen müssen (Anm.: Solange Sie beim selben Schwierigkeitsgrad bleiben, ist die Bombe immer am selben Ort).

PUNKTE

Hund getötet	0	(kann man sich also sparen!)
Wächter mit Waffe getötet	100	
Wächter mit Schlag oder Tritt getötet	500	(wie ein Karateweltmeister!)
Diskette rechtzeitig holen	5000	
Zeitbombe gegen Diskette eintauschen	5000	
Flucht mit Hubschrauber	1000	(und irgendwann weiterkämpfen!)
Flucht mit Diskette (Bonus)	5000	
Flucht mit Diskette, Bombe eingestellt	10000	



ABOTEUR II – Alle Versionen

Spielen die Rolle der schönen Schwester des Ninjas, die ihren tödlich verwundeten Bruder rächen muß. In "ABOTEUR II" brach er in die Zentrale des Sicherheitsdiensts ein und stahl eine Computerdiskette, die die Namen der Anführer der Rebellen enthielt. Die Diskette enthielt auch Informationen über den riesigen Raketenstolp Diktators. Ihr nächster Auftrag lautet wie folgt: Sie müssen per Flugdrachen in diesen streng geheimen Komplex von Gebäuden und unterirdischen Gängen (über 700 Bildschirme) eindringen und die Lochstreifen finden, die die Flugroute der Rakete einstellen, diese dann umprogrammieren, bevor sie abgeschossen wird und schließlich auf einem Motorrad durch den einzigen Ausgangstunnel entkommen. Das Gelände wird nicht von massigen Andrioden mit Flammenwerfern, Vampiren und tödlichen schwarzen Pumas bewacht.

BEDIENUNG

Spektrum C64	Schneider	Joystick	Funktion
?	HOCH	HOCH	AUFSTEIGEN, oder KARATETRITT, wenn stehend
S	RUNTER	RUNTER	ABSTEIGEN, oder DUCKEN, wenn stehend
A	RECHTS	RECHTS	NACH RECHTS GEHEN
LEERTASTE	LINKS	LINKS	NACH LINKS GEHEN
	FEUER	FEUER	WERFEN/BENUTZEN/NEHMEN, oder ZUSCHLAGEN

SONDERE FUNKTIONEN

CHTS LINKS + AUFSTEIGEN ergibt SPRUNG
CHTS LINKS + ZUSCHLAGEN ergibt KARATESPRUNGTRITT
WERFEN + HOCH oder WERFEN + RUNTER können Sie ZIELEN.
Wenn Sie NEHMEN, wenn ein Objekt im NEAR DISPLAY ist, HALTEN Sie es kurz darauf in der Hand.
WER LAßt Sie vom FLUGDRACHEN abspringen
CHTS LAßt Sie auf das MOTORRAD aufsteigen und starten, vorausgesetzt, Sie stehen nahe beim Sitz und sind in dieselbe Richtung zugewandt wie das Motorrad.
NUTZEN bedient die KONTROLLGERÄTE.

KOMMANDOZENTRALE

Die neue Kommandozentrale des Diktators mit den dazugehörigen Bürogebäuden wird auf dem Gipfel eines riesigen unterirdischen Ganges und Höhlen gebaut. Oben links auf dem Berg ist ein Waffenlager, und oben rechts ist ein Raketenstolp. In der Mitte wird noch gebaut. Es gibt nur einen Ausgang, nämlich den langen Tunnel "links", der manchmal von einem elektrischen Zaun geschützt ist. Die Anlage umfaßt ca. 700 Computerbildschirme. Auf der gestohlenen Diskette haben die Rebellen eine kleine Gesamtskizze gefunden.

HELANWEISUNGEN

Über dem Gebäude abspringen – seien Sie auf der Hut vor Pumas und Andriodenwächtern. Suchen Sie in der Kommandozentrale nach Versorgungskisten (die enthalten die Objekte die in Ihrem "HELD DISPLAY" erscheinen). Schauen Sie nach, ob die Kiste LOCHSTREIFENSTÜCKE enthält (und merken Sie sich die Stelle späterer Spiele). Sie werden bezahlt, wenn Sie einen Wächter oder Puma töten, einen Lochstreifen finden oder kommen. Sie müssen sich nach der Mitte des untersten Abschnitts des Höhlensystems durcharbeiten (nutzen Sie Lifte, wenn die Zeit knapp ist). Dort finden Sie das Motorrad, auf dem Sie sich retten können.

LOCHSTREIFENINFORMATION

Das HELD DISPLAY zeigt Ihnen den Gegenstand, den Sie in der Hand haben und also werfen können.
Das NEAR DISPLAY zeigt nahegelegene Objekte, die Sie aufheben oder benutzen können. Wenn Sie KISTEN drücken, während ein Gegenstand im NEAR DISPLAY ist, wird dies gegen Ihr HELD DISPLAY getauscht. Die Gegenstände werden hauptsächlich in Kisten aufbewahrt – manche enthalten viele Gegenstände. Jedes Mal, wenn Sie WERFEN/BENUTZEN drücken, tauschen Sie den obersten Gegenstand in der Kiste gegen den gerade gehaltenen ein, der danach zuunterst liegt. Manche Gegenstände kann man im Helden nicht erkennen – sie erscheinen als FRAGEZEICHEN. Wenn Sie einen solchen aufheben, und es stellt sich heraus, daß es sich um einen Lochstreifen handelt, wird er automatisch zu Ihrer Sammlung dazugezählt. Wenn nicht, ist es ein Wurfgeschöß (z.B. ein Stein) und wird im HELD DISPLAY abgebildet. Durchsuchen Sie den SAMTEN KISTENINHALT (wonach das Wort NEAR die Farbe wechselt), nach Lochstreifen. Die Kisten werden am Anfang jeder Stufe (Mission) an derselben Stelle sein und dieselben Gegenstände enthalten – nutzen Sie also einen niedrigen Schwierigkeitsgrad, um herauszufinden, wo sie sind. Eine leere Kiste wird auf dem NEAR DISPLAY durch einen Pfeil über der Kiste angezeigt.

Auf dem TIMER läuft der Countdown für den Raketenabschuß ab. In den schwierigeren Graden ("selected missions") müssen Sie genug Lochstreifen sammeln, um das Kontrollgerät bei der Rakete vor dem Abschuß zu finden zu können, und somit die Flugrichtung zu ändern (und einen dicken Bonus zu erhalten). Falls Ihnen Ihr Leben (und Ihre Prämie) lieb ist, sollten Sie auch versuchen, sich vor dem Abschuß in Sicherheit zu bringen.

Das PAY DISPLAY zeigt Ihren Verdienst in US-Dollars. Bezahlte werden Sie für gesammelte Lochstreifen, umprogrammierung der Rakete (mit Hilfe des Kontrollgeräts dort), Kämpfe mit Pumas und Wächtern und fürs Kommen.

Der ROTE STRICH unter dem PAY DISPLAY zeigt Ihren Energiestand an. Er wird sinken, wenn Sie verbrannt werden, kämpfen, hinfallen, ertrinken oder gebissen werden; doch steigt er, wenn Sie stehenbleiben. Ohne Energie sterben Sie.

LOCHSTREIFENSTÜCKE erscheinen eins nach dem andern zwischen dem "Pay Display" und dem Energiestandsanzeiger. Wenn Sie genug haben, um die Rakete umzuprogrammieren, wird das letzte Stück LUN werden. Bei Schwierigkeitsgrad 1 brauchen Sie die Rakete nicht umzuprogrammieren; die Lochstreifen werden also alle weiß.

KONTROLLGERÄTE

An manchen Stellen des Komplexes gibt es Computergeräte (hüthoch), hinter denen manchmal ein Bildschirm der Wand ist (nicht in Höhlen). Gehen Sie auf die mitte des Geräts zu und drücken Sie BENUTZEN, um das Gerät zu bedienen. Solche Geräte steuern Lifte, die Rakete und den elektrischen Zaun.

IMPFE

Die PUMAS schnappen nach Ihren Beinen und verbrauchen Ihre Energie. Sie können über sie hinweggehen, oder sie mit Wurfgeschossen (vergessen Sie nicht, RUNTER zur selben Zeit wie WERFEN zu drücken), oder durch Ducken und einen Schlag in die Schnauze, töten. Es kursieren Gerüchte, daß der Diktator auch Impfe benutzt.

Alle ANDROIDEN haben Wurfmesser und einen Flammenwerfer, und lassen sich auch auf unbewaffnete Kämpfe ein (Boxhiebe und Tritte). Sie sind nicht menschlich, sehr stark, und sterben kaum von einem einzigen Schlag. Versuchen Sie's zuerst mit einem Messerwurf, dann einem Karatesprung und ein paar Hieben in den Unterleib. Wenn ein Wächter ein Messer auf Sie wirft oder auf Sie schießt, können Sie sich durch DUCKEN oder aus dem Weg springen. Ein Etagenwechsel schüttelt sie ab. Man sagt, der Diktator habe eine begrenzte Energiequelle irgendwo in der Tiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Solange Ihnen kein Freund die Kodewörter mitteilt, können Sie nur auf dem untersten Schwierigkeitsgrad spielen, bis Sie Ihren Auftrag dort erfolgreich beendet haben. Danach erhalten Sie dann das Kodewort für die nächstschwierige Stufe.

Jede Schwierigkeitsstufe (Mission) verlangt gefährlichere Aufgaben und mehr Lochstreifen (bis zu 14).

PUNKTE

Man getroffen	20
Man getötet	100
Andriod getroffen	20
Andriod getötet	100
Rakete umprogrammiert	5000
Erkommen	5000
Bonus für Vollendung des Auftrags	10000



SIGMA SEVEN – Alle Versionen

SIGMA SEVEN hat sieben Stufen, deren Schwierigkeit allmählich von ganz einfach auf praktisch unmöglich ansteigt. Es ist also nicht nötig, vor Beginn des Spieles einen Schwierigkeitsgrad einzustellen.

Jede der sieben Stufen hat drei Unterstufen oder Phasen: In der ersten fliegen Sie durch den Weltraum und kämpfen gegen Raumminen, in der zweiten folgen Sie den Gängen im Innern einer Raumstation und kämpfen gegen Robo-Minen, und in der dritten lösen Sie ein futuristisches Rätsel.

BEDIENUNG

A	Joystick nach OBEN	Vorwärts
Z	Joystick nach UNTEN	Rückwärts
N	Joystick nach LINKS	Links
M	Joystick nach RECHTS	Rechts
LEERTASTE	Joystick FEUER	Feuer

PHASE 1

Sie heben von Ihrem Stützpunkt ab und fliegen zur nächsten Fabrik. Auf dem Weg müssen Sie sich durch Raumminen hindurchkämpfen. Die Abstände zwischen den Raumstationen und die Anzahl der Minen nehmen mit jeder Stufe zu. Wenn Sie ganze Minenwellen zerstören, gewinnen Sie Bonuspunkte.

PHASE 2

Wenn Sie die Fabrik erreicht haben, müssen Sie durch die Gänge gehen und sie säubern. Die Robo-Minen schießen auf Sie zu – Berührung ist tödlich, aber man kann sie vorher abschließen. In jeder Stufe gibt es ein neues Wegenetz, das schwieriger ist als das vorherige. Durch die Säuberung der Gänge wird ein Muster von festen Marksteinen sichtbar. Dieses Muster MUßTEN SIE SICH MERKEN und später in phase 3 in die Steuerungseinheit eingeben. Der Spieler kann Phase 2 (am gegenüberliegenden Ende) verlassen, wenn der Zähler in der linken oberen Ecke zu blinken anfängt, d.h. ein bestimmter Anteil der Gänge (je nach Schwierigkeitsgrad der Phase) gesäubert ist, doch kann man auch alle Robo-Minen zerstören und alle Gänge säubern, um die höchstmögliche Punktezahl in dieser Phase zu erreichen. Zerstörung von Robo-minen bringt Punkte ein; wieviele, wird über der Explosion angezeigt. Gesäuberte Gänge bringen Bonuspunkte. Falls Sie die verfügbare Zeit überschreiten (d.h. der Zähler links oben null erreicht), verlieren Sie alle restlichen "Leben" und das Spiel ist beendet.

PHASE 3

Sie müssen die Steuerungseinheit neu programmieren, indem Sie eine Gruppe von Knöpfen drücken, deren Anordnung dem in Phase 2 entdeckten Muster ähneln muß. Die benutzbaren Knöpfe jeder Stufe sind von nutzlosen blauen Knöpfen umgeben, die Sie ignorieren müssen. Während des Spieles wechseln die wirksamen Knöpfe mehrere Male die Farbe, von grün zu rot und dann zu gelb. Ein wirksamer Knopf kann neu eingestellt werden, indem der Spieler seine KEY SPHERE über den Knopf bringt und FEUER drückt; doch muß der Knopf dabei gelb sein (danach bleibt er weiß). Wenn man einen Knopf trifft, der schon an ist, geht er wieder aus. Zeitliche Abstimmung ist von größter Wichtigkeit, da ein Verteidigungskraftfeld der KEY SPHERE dicht folgt; versehentliche Berührung kostet ein "Leben". Die Lichter am Rande geben verbrauchte Zeit und den erreichbaren Bonus für schnelle Beendigung an. Überschreitet man die verfügbare Zeit, verliert man alle restlichen Leben und das Spiel ist zu Ende.

LEBEN UND PUNKTESTAND

Der Spieler fängt in Phase 1 mit drei Leben an. Jeweils zu Beginn einer neuen Phase werden frei neue Leben zu verbleibenden Anzahl dazugezählt. Wenn der Spieler alle seine Leben verliert, ist das Spiel zu Ende.



CRITICAL MASS – Anweisungen für Spectrum

Das abgelegene System der Terra-Föderation hat eine hochmoderne Antimateriekonversionsanlage auf einem zentral gelegenen Asteroiden errichtet, um die örtlichen Kolonisten mit Energie zu versorgen. Die irdischen Raumschiffe haben in einem Überraschungsangriff die Verteidigungsanlagen des Asteroiden durchbrochen und die Extraterrestrier drohen jetzt, den Selbstzerstörungsmechanismus des Kraftwerks auszulösen, wenn die Kolonisten nicht bedingungslos kapitulieren. Der Selbstzerstörungsprozeß würde das Kraftwerk praktisch in ein riesiges schwarzes Loch verwandeln, das das gesamte Planetensystem und noch ein umliegendes Sternensystem aufsaugen würde. Der Gedanke an bedingungslose Kapitulation ist genauso erschreckend. Ihr Auftrag ist es, in die feindliche Stellung einzudringen und die Konversionsanlage zu zerstören, bevor die KRITISCHE MASSE erreicht wird.

STEUERUNGSTASTEN

Joystick nach links	Linksdrehung
Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
Joystick nach oben	Beschleunigen
Joystick Feuer	Feuer

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielbildschirm sind vier Zähler und Anzeigergeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Feindes oder des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und Anzeigen sind:

Oben links	Punkttestand
Unten links	Energie
Oben rechts	Zeit bis zur kritischen Masse
Unten rechts	Entfernung zum Zonenende

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Beobachten Sie den Zeiger, um vor herankommenden Extraterrestriern gewarnt zu werden, damit Sie auf sie schießen können, doch vergeuden Sie keine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, folgen Sie dem Zeiger, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservebehälter finden. Wenn Sie zur Mauer kommen, schießen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren und schlüpfen Sie schnell hindurch. Wenn Sie zum Antimateriekonverter kommen, schießen Sie die Spitze der Energiekonzentratorpyramide ab, bevor Sie eingesaugt und zersetzt werden.

IHR AUFRAG

Sie werden auf dem Asteroiden ein gutes Stück westlich vom Kraftwerk abgesetzt. Sie müssen mit Höchstgeschwindigkeit ostwärts fliegen, um den Antimateriekonverter abzuschalten, bevor er die kritische Masse erreicht.

Ihr Fahrzeug ist ein raketengetriebenes Luftkissenfahrzeug und ist zu sehr hohen Geschwindigkeiten fähig, ohne durch seismische Detektoren oder Radar aufgespürt werden zu können. Doch gerade daß es keinen Kontakt mit dem Boden hat, schränkt die Manövrierfähigkeit ein, und man muß ein geschickter Pilot sein, um das Gefährt bei hoher Geschwindigkeit durch das felsige Terrain zu lenken, ohne das Kraftfeld zu zerstören. Dieses Kraftfeld wird Kollisionen mit Felsen absorbieren, und sich dann langsam wieder regenerieren. Wenn Sie es jedoch überfordern, wird es kollabieren und auf das Gefährt implodieren. Das Kraftfeld ist auch gegen Angriffe von den Extraterrestriern und örtlichen Lebensformen wirksam, innerhalb derselben Beschränkungen. Ihr Fahrzeug enthält ein weiteres Sicherheitssystem, das das Nahen der Implosion spürt und im letzten Moment den Schleudersitz auslöst. Dann fliegen Sie mit Ihrem Notfalljelpaket zum nächsten Schiff im einem der kuppelartigen Reservebehälter. Der Behälter wird Ihnen Richtungssignale senden, die durch den Zeiger auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden. Während des Flugs mit dem Notfallpaket werden Sie ungeschützt sein – halten Sie sich also von den wurmartigen einheimischen Lebensformen fern, und vermeiden sie alle Felsen und Minen aus.

Ihr Gefährt ist mit einem High-Density Phaser bewaffnet, der alle bekannten Energieabwehrschirme durchdringen kann; doch ist die Waffe ebenfalls vom Energievorrat des Gefährts abhängig und kann, wenn zu oft benutzt, Implosion auslösen.

Die Außerirdischen Streitkräfte sind um das Kraftwerk herum gruppiert, und in den ersten Zonen werden Sie nur ihre Langstreckenflieger und zunderlose Minen antreffen. Je weiter Sie durch die Zonen vordringen, desto mehr treffen Sie auf hartnäckigen Widerstand und mit Zünder versehene und lenkbare Minen. Während Ihrer Fahrt durch die Zonen erhalten Sie auf den neuesten Stand gebrachte Informationen auf Ihrem CMC-Bildschirm. Das Kraftwerk hat umfangreiche Verteidigungsanlagen – Schutzwall, scharfe Minen und amorphe Wolken molekularer Desorientierung. Um in die Kraftwerkzone zu kommen, müssen Sie auf die Energietore zutreffen, die Sie kurz außer Kraft setzen und durchfliegen können, indem Sie den vorderen Turm in der Mitte zwischen zwei Toren beschießen. Dazu gehört eine Menge Geschicklichkeit sogar unter normalen Umständen, wo Sie nicht von den Wolken gegen Minen getrieben werden.

Wenn Sie erstmal in der Kraftwerkzone sind, werden Sie vom Energieübertragungsstrahl angezogen, den Sie mit einem Schuß auf die obere Mitte des pyramidenähnlichen Energiekonzentrators in der Mitte der Anlage neutralisieren müssen. Gelingt Ihnen dies nicht, werden Sie in den Strahl hineingesaugt und zersetzt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 1. Die Schwierigkeitsgrade beeinflussen:

Anzahl der Reservebehälter

Energieverbrauch

PUNKTESTAND

Ihr Punkttestand wird gemäß einer Formel steigen, die den Typ abgeschossener Extraterrestrier und deren Anzahl berücksichtigt.

Auf Ihrem CMC-Bildschirm erhalten Sie Bonuspunkte für die zerstörte Anzahl von Extraterrestriern nach Beendigung einer Zone.

CRITICAL MASS – Anweisungen für Schneider

BEDIENUNGSTASTEN

O	Joystick nach links	Linksdrehung
P	Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
I	Joystick nach oben	Beschleunigen
SPACE	Joystick Feuer	Feuer

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielbildschirm sind vier Zähler und Anzeigergeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Feindes oder des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und Anzeigen sind:

Oben links	Punkttestand
Unten links	Energie
Oben rechts	Zeit bis zur kritischen Masse
Unten rechts	Entfernung zum Zonenende

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Beobachten Sie den Zeiger, um vor herankommenden Extraterrestriern gewarnt zu werden, damit Sie auf sie schießen können, doch vergeuden Sie keine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, folgen Sie dem Zeiger, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservebehälter finden. Wenn Sie zur Mauer kommen, schießen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren und schlüpfen Sie schnell hindurch. Wenn Sie zum Antimateriekonverter kommen, schießen Sie die Spitze der Energiekonzentratorpyramide ab, bevor Sie eingesaugt und zersetzt werden.

IHR AUFRAG

Sie werden auf dem Asteroiden ein gutes Stück westlich vom Kraftwerk abgesetzt. Sie müssen mit Höchstgeschwindigkeit ostwärts fliegen, um den Antimateriekonverter abzuschalten, bevor er die kritische Masse erreicht.

Ihr Fahrzeug ist ein raketengetriebenes Luftkissenfahrzeug und ist zu sehr hohen Geschwindigkeiten fähig, ohne durch seismische Detektoren oder Radar aufgespürt werden zu können. Doch gerade daß es keinen Kontakt mit dem Boden hat, schränkt die Manövrierfähigkeit ein, und man muß ein geschickter Pilot sein, um das Gefährt bei hoher Geschwindigkeit durch das felsige Terrain zu lenken, ohne das Kraftfeld zu zerstören. Dieses Kraftfeld wird Kollisionen mit Felsen absorbieren, und sich dann langsam wieder regenerieren. Wenn Sie es jedoch überfordern, wird es kollabieren und auf das Gefährt implodieren. Das Kraftfeld ist auch gegen Angriffe von den Extraterrestriern und örtlichen Lebensformen wirksam, innerhalb derselben Beschränkungen.

Ihr Fahrzeug enthält ein weiteres Sicherheitssystem, das das Nahen der Implosion spürt und im letzten Moment den Schleudersitz auslöst. Dann fliegen Sie mit Ihrem Notfalljelpaket zum nächsten Schiff im einem der kuppelartigen Reservebehälter. Der Behälter wird Ihnen Richtungssignale senden, die durch den Zeiger auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden. Während des Flugs mit dem Notfallpaket werden Sie ungeschützt sein – halten Sie sich also von den wurmartigen einheimischen Lebensformen fern, und weichen sie alle Felsen und Minen aus.

Ihr Gefährt ist mit einem High-Density Phaser bewaffnet, der alle bekannten Energieabwehrschirme durchdringen kann; doch ist die Waffe ebenfalls vom Energievorrat des Gefährts abhängig und kann, wenn zu oft benutzt, Implosion auslösen.

Die Außerirdischen Streitkräfte sind um das Kraftwerk herum gruppiert, und in den ersten Zonen werden Sie nur ihre Langstreckenflieger und zunderlose Minen antreffen. Je weiter Sie durch die Zonen vordringen, desto mehr treffen Sie auf hartnäckigen Widerstand und mit Zünder versehene und lenkbare Minen. Während Ihrer Fahrt durch die Zonen erhalten Sie auf den neuesten Stand gebrachte Informationen auf Ihrem CMC-Bildschirm.

Das Kraftwerk hat umfangreiche Verteidigungsanlagen – Schutzwall, scharfe Minen und amorphe Wolken molekularer Desorientierung. Um in die Kraftwerkzone zu kommen, müssen Sie auf die Energietore zutreffen, die Sie kurz außer Kraft setzen und durchfliegen können, indem Sie den vorderen Turm in der Mitte zwischen zwei Toren beschießen. Dazu gehört eine Menge Geschicklichkeit sogar unter normalen Umständen, wo Sie nicht von den Wolken gegen Minen getrieben werden.

Wenn Sie erstmal in der Kraftwerkzone sind, werden Sie vom Energieübertragungsstrahl angezogen, den Sie schnell mit einem Schuß auf die obere Mitte des pyramidenähnlichen Energiekonzentrators in der Mitte der Anlage neutralisieren müssen. Gelingt Ihnen dies nicht, werden Sie in den Strahl hineingesaugt und zersetzt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 3. Die Schwierigkeitsgrade beeinflussen:

Anzahl der Reservebehälter

Energieverbrauch

PUNKTESTAND

Ihr Punkttestand wird gemäß einer Formel steigen, die den Typ abgeschossener Extraterrestrier und deren Anzahl berücksichtigt.

Auf Ihrem CMC-Bildschirm erhalten Sie Bonuspunkte für die getötete Anzahl von Extraterrestriern nach Beendigung einer Zone.

CRITICAL MASS – Anweisungen für Commodore 64/128

BEDIENUNGSTASTEN

<	Joystick nach links	Linksdrehung
>	Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
X	Joystick nach oben	Beschleunigen
Z	Joystick nach unten	Bremsen (nur im Normalflug)
LEERTASTE	Joystick Feuer	Feuer

Anm. Schwierigkeitsgrad 1 ist am einfachsten.

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielbildschirm sind vier Zähler und Anzeigergeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und Anzeigen sind von oben nach unten:

Zeit bis zur kritischen Masse
Energiereserven
Entfernung zum Zonenende
Punkttestand

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Achten Sie auf herankommende Extraterrestrier, und schießen Sie sie ab, doch vergeuden Sie keine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, müssen Sie Ihr Jelpaket benutzen und dem Zeiger unten auf dem Bildschirm folgen, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservebehälter finden (einfach auf dem kleinen runden Landeplatz daneben landen). Wenn Sie zum Schutzwall kommen, müssen Sie sich auf dem Bildschirm nach oben bewegen, auf den Robotwächter warten und ihn erschießen. Bleiben Sie danach in Bewegung (den gelenkten Plasmaslöfen ausweichen), und schießen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren – dann schnell hindurchschlüpfen. Wenn Sie zum Antimateriekonverter kommen, müssen Sie rückwärts fliegen (das gibt Ihnen Rückstoßkraft), sich dann schnell umdrehen und den prismaähnlichen Energiekonzentrator während der Energieaufnahme abschießen, bevor Sie eingesaugt und zersetzt werden.

TIPPS

Wir raten Ihnen, am Anfang die Tastatur zu benutzen. Tippen Sie die Beschleunigungstaste nur ganz kurz an, damit Sie sich nur langsam und stetig bewegen. Berühren Sie danach keine der beiden Geschwindigkeitstasten mehr, außer zum Wiederabheben.

Wenn Ihr Schiff explodiert und Sie mit Ihrem Jelpaket fliegen müssen, benutzen Sie es NUR STOSSEWEISE. Landen Sie kurz und führen Sie zwischen den Sprüngen eine Drehung aus, um die Richtung zu ändern. Nicht gegen Felsen stoßen, und nicht zu lange auf dem Boden pausieren.

FAHRZEUGE

NORMALE Fahrzeuge haben Luftbremsen, um Ihnen beim Bremsen zu helfen, und sind also viel manövrierfähiger. Um mit einem VEKTORFAHRZEUG anzuhalten, müssen Sie sich umdrehen, bis Sie in die andere Richtung schauen, und dann kurz gegen Ihre Flugrichtung beschleunigen. Mit diesen VEKTORFAHRZEUGEN können Sie sich im Flug drehen und in all Richtungen schießen, obwohl Sie immer noch in dieselbe Richtung fliegen. Es ist also NORMALFAHRZEUGEN überlegen, aber schwieriger zu handhaben.



AIRWOLF – Alle Versionen

Stringellow Hawke, ehemaliger Helikopterpilot in Vietnam und einziger Mann in der freien Welt, der den ein-Dollar-Helikopter AIRWOLF fliegen kann, werden Sie von der FIRM auf eine gefährliche Befreiungsgeschichte.

bedeutende amerikanische Wissenschaftler werden in einer unterirdischen Anlage tief unter der Wüste Arizonas gefangen gehalten. Als Hawke müssen Sie den AIRWOLF in Anschlagflug auf eine Reihe gefährlicher Nachflüge hinausnehmen und jeden Wissenschaftler einzeln befreien. Zerstörung der strategisch positionierten Abwehrsteuerungskästen in der Höhle wird es dem AIRWOLF ermöglichen, ins Zentrum der Anlage vorzudringen, wo die Wissenschaftler festgehalten werden.

© Universal City Studios Inc.

AIRWOLF ist ein lizenziertes Warenzeichen der Universal City Studios Inc.

ANWEISUNGEN

mit
 - Q bis T
 - A bis G
 - Z
 - X Oder Kempston Joystick
 - C
 - LEERTASTE
 - O

nen

odore C64

k in Steckplatz 2

rt - RESTORE

- LEERTASTE

der

Joystick - mit Amsoft kompatibel



P STRIKE – Alle Versionen

ANLEITUNG

Joystick hoch Höher fliegen
 Joystick runter Tiefer fliegen
 Joystick links Linkskurve (Schneider: L)
 Joystick rechts Rechtskurve (Schneider: O)
 Joystick Feuer Maschinengewehrfeuer (Schneider: P)
 TASTE Bombenabwurf (Schneider: auch P)
 Landkarte

ANWEISUNGEN

fliegen ein Jagdflugzeug des 1. Weltkriegs. Ihre Aufgabe ist es, vier Bomber zu führen und zu beschützen, in feindliches Treibstoffdepot und Kasernen auszuheben. Dann können Sie landen und tanken, bevor es geht.

Wenn Sie Ihre Kompaßnadel senkrecht, sonst kommen Sie unter heftigen Flakbeschuß, und Ihr Treibstoff geht aus. Schießen Sie alle Flugzeuge ab, außer Ihrem eigenen Bomber, der direkt vor Ihnen fliegt. Vermeiden Sie Kollisionen. Wenn einer Ihrer Bomber getroffen wird, wird er nach ein paar Sekunden ersetzt. Bombardieren Sie Sie wollen. Gelingt es Ihnen, Ihren Kurs beizubehalten und lange genug zu überleben, werden Sie schließlich das feindliche Depot erreichen, das Sie zerstören müssen.

BILDSCHIRM

Instrumente am unteren Bildrand umfassen:

1. PASSNADEL Senkrecht halten! Gibt Ihre Flugrichtung an. Bei seitlicher Abweichung AUF ENTGEGENGESETZTE SEITE ZUSTEUERN, sonst kommen Sie unter starken Flakbeschuß. Am Spielende müssen Sie im richtigen Weg sein, sonst finden Sie das feindliche Depot nicht.

2. PROPELLER Der Blaue ist Ihrer, der Grüne gehört zum Bomber vor Ihnen. Die Propeller nutzen sich weiter ab, je stärker die Flugzeuge beschädigt sind. Wenn einer der Propeller ganz verschwindet, ist das gesamte Flugzeug zerstört.

3. GAUGE Gibt Benzinstand an.

4. BOMBERS GAUGE Gibt die Anzahl der noch fliegenden Bomber an. Wenn alle abgeschossen sind, konzentriert sich das feindliche Feuer auf Sie.

5. MUNITION BELT AND BOMBS Munition und Bomben werden allmählich aufgebraucht und verschwinden.



COMBAT LYNX – Anweisungen für Commodore 64/128

BEDIENUNGSANWEISUNGEN

Worte und Zahlen zwischen Winkelklammern, wie z.B. <RETURN> oder <X> stehen für Tasten auf Ihrem Commodore. Die Funktion dieser Tasten ist in Großbuchstaben geschrieben, z.B. SCHNELLER oder LANGSAMER. Der Joystick in Steckplatz 1 wird als <J1> dargestellt, und der Joystick in Steckplatz 2 als <J2>. Die Joystickstellungen werden als <J1U> für Joystick 1 nach oben, <J2L> für Joystick 2 nach links usw. wiedergegeben. Der Joystick-Feuerknopf wird als <J2F> dargestellt. ACHTUNG: der Feuerknopf von Joystick 1 sollte NICHT gedrückt werden. Es folgt eine Liste der Standardtastendefinitionen:

WÄHREND DES FLUGES

<C>	LANGSAMER	<J1D>
<<<>	SCHNELLER	<J1U>
<Z>	LINKS	<J2L>
<X>	UNTEN	<J2D>
<>>	OBEN	<J2U>
<?>	RECHTS	<J2R>

DIE LANDKARTE

<I5>	LANDKARTE (EIN/AUS)	<J2L>
<Z>	LINKS	<J2D>
<X>	UNTEN	<J2U>
<>>	OBEN	<J2R>
<?>	RECHTS	
<I3>	CURSOR (EIN/AUS)	

AUFNAHME VON WAFFEN

Bei Landung bei Stützpunkt

<RETURN>

<+>

<->

<I7>

ABFEUERN VON WAFFENSYSTEMEN

<CRSR> WAFFENWAHL

<CRSR> WAFFENWAHL

<LEERTASTE>

<LEERTASTE>

<Z>

<?>

<X>

<>>

<I7>

MICRO SCREEN – INFORMATION

<V> STÜTZPUNKT 1 POSITION UND STATUS

 STÜTZPUNKT 2 POSITION UND STATUS

<M> STÜTZPUNKT 3 POSITION UND STATUS

<N> STÜTZPUNKT 4 POSITION UND STATUS

ALLGEMEINES ZUR SPIELSTEUERUNG

<I3> wenn Karte aktiviert ist SPIEL ANHALTEN

<1> bis <4> bei Spielbeginn SCHWIERIGKEITSGRAD (4 ist am schwierigsten)

SPIELBEGINN

Nach dem Laden können Sie das Spiel starten, indem Sie <1> bis <4> drücken, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen (4 ist am schwierigsten). Pro Spiel haben Sie drei „Leben“ – danach kommen Sie wieder zur Punktetabelle zurück.

IHRE AUFGABE

Sie haben vier Stützpunkte (Bases), welche Sie mit Truppen versorgen und beschützen müssen. Base 1 hat einen unbegrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen, und außerdem die Fähigkeit, von anderen Bases zurückgebrachte verletzte Truppen sofort wiederherzustellen. Alle Bases haben zu Anfang 30 voll ausgerüstete Soldaten. Unabhängig von Ihnen bewegen sich verbündete Landfahrzeuge auf dem Schlachtfeld, die sich für Luftsicherung allein auf Sie verlassen. Feindliche Landfahrzeuge werden sich allmählich Ihren Stützpunkten nähern, wenn sie nicht von verbündeten Fahrzeugen, von Ihnen abgeworfenen Minen oder anderen Waffen Ihres COMBAT LYNX Hubschraubers aufgehalten werden. Sie können alle anderen Luftfahrzeuge und alle roten Zielobjekte auf Ihrer Karte (die grünen sind Ihre Verbündeten) angreifen. Ihre Stützpunkte können von feindlichen Panzern bei Direktangriffen sofort ganz zerstört werden, oder, bei schwächerem oder nur vorübergehendem Beschuß, lediglich Verluste erleiden. Wenn Sie Base 1 verlieren, verlieren Sie damit auch Ihre Treibstoff- und Truppenreserven, und das Spiel wird in kurzer Zeit ein recht unerfreuliches Ende nehmen. Zu Anfang des Spieles gibt es eine Reihe neutraler Gebäude, die man nicht angreifen darf, außer wenn sie in die Hand des Feindes fallen, wonach sie rot auf der Karte erscheinen. Wenn einer Ihrer Stützpunkte in Feindeshand gerät, erscheint er ebenfalls rot und kann angegriffen werden. Sie haben drei „Leben“, bevor das Spiel wieder mit einem vollkommen neuem Schlachtfeld beginnt.

BEWAFFNUNG DES HUBSCHRAUBERS

In Base 1 wird auf dem Monitor sofort das Waffenangebot (Arming Screen) erscheinen, und Sie können Waffen und Truppen für Ihren nächsten Flug wählen. Falls Sie keine besonderen Wünsche haben, drücken Sie einfach <RETURN>, und Sie bekommen die Standardladung und sind abflugbereit. Andernfalls drücken Sie <I7>, und Sie kommen zur Treibstoffoption (FUEL). Jedes Mal, wenn Sie <+> oder <-> drücken, verändert sich die geladene Menge um eine Einheit. Es liegt Ihnen ob, zu entscheiden, wie Sie Ihre Gesamtladung einteilen – vielleicht möchten Sie eine Menge Treibstoff und Waffen mitnehmen, oder vielleicht weniger Waffen und dafür mehr Soldaten. Wenn Sie Ihre Treibstoffmenge bestimmt haben, drücken Sie <I7>, um zur nächsten Waffengattung zu kommen. Sie können durch alle Waffengattungen durchgehen und dann wieder von vorne anfangen, bis Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind. Dann drücken Sie <RETURN>, und das Spiel beginnt.

Die CANNON und MACHINE GUN PODS und STRAFING ROCKETS (Kanone, Maschinengewehre und Raketen) sind ungesteuert und schießen nur in Flugrichtung des Hubschraubers. Sie haben auch weniger Effekt auf Panzer als die HOT Missiles, die ferngelenkte Panzerabwehrwaffen sind und unabhängig von der Flugrichtung des Hubschraubers gesteuert werden können. Es gibt auch hitzesuchende ANTI-AIRCRAFT MISSILES, die die meisten Flugzeuge vor dem LYNX auch ohne besonderes Zielen treffen. Schließlich gibt es noch die MINEN, die man mit guter Wirkung in Nähe der Stützpunkte abwerfen kann, um feindliche Panzerangriffe zu unterbinden. Aufpassen jedoch, daß Sie sie nicht aus Versehen über Ihren eigenen Stützpunkten abwerfen! Bitte beachten Sie, daß Sie in diesem Spiel mehr Waffen mitnehmen können, als in Wirklichkeit möglich wäre.

ARTE

innen jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die <I5>-Taste drücken. Nochmaliges drücken der <I5>-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Unterschieden: Senkungen sind durch dunkle, Höhen durch helle Quadrate dargestellt; der Rest ist in 10 Stufen. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Richtungs- und die Karte fortzubewegen. Verbündete Fahrzeuge werden durch grüne, feindliche durch rote Symbole wiedergegeben. Folgende Symbole finden Verwendung:

	Panzer
	Haus oder Gebäude
	Fahrzeuge (Lastwagen und Raketenwerfer)
	Artillerie
	Ihr LYNX
	feindlicher Stützpunkt/Funkstation
	Ihr Stützpunkt/Landeplatz
	Vermintes Gelände
GRÜNE QUADRATE	

Die Koordinaten der Kartennitte werden auf Ihrem Bildschirm am oberen Rand des Kompasses angegeben. Wenn Sie den Kartencursor einschalten, indem Sie <I7> drücken, wird dessen jeweilige Position auf der Karte angezeigt. Dann können Sie Ihre eigenen Koordinaten damit vergleichen und Ihre Flugrichtung ändern, indem Sie <I8> drücken, um einen Bericht für Stützpunkt 1, 2, 3 oder 4 zu erhalten. Gelingt es Ihnen, verletzte Soldaten zu bringen, sind diese sofort wieder kampfbereit und können wieder eingesetzt werden. Wenn eine Einheit angegriffen wird, nimmt die Anzahl der Verletzten dort zu. Eine Stützpunkt ohne kampffähige Einheit fällt schon leichtem Beschuss zum Opfer.

PRO SCREEN UND STÜTZPUNKTBERICHTE

Benutzen Sie die Micro Screen benutzen, um die Koordinaten eines Stützpunktes zu erfahren, und Nachrichten zu stationierten Anzahl verletzter und kampfbereiter Truppen zu erhalten. Drücken Sie <V>, , <M> oder <M>, um einen Bericht für Stützpunkt 1, 2, 3 oder 4 zu erhalten. Gelingt es Ihnen, verletzte Soldaten zu bringen, sind diese sofort wieder kampfbereit und können wieder eingesetzt werden. Wenn eine Einheit angegriffen wird, nimmt die Anzahl der Verletzten dort zu. Eine Stützpunkt ohne kampffähige Einheit fällt schon leichtem Beschuss zum Opfer.

TEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Die Blickrichtung ist entweder Nord (d.h. 0 Grad) oder Süd (d.h. 180 Grad); wenn der Hubschrauber eine Drehung über Osten (90 Grad) oder Westen (270 Grad) macht, wird die Richtung zwischen Nord und Süd wechseln. Für ständige Orientierung beobachten Sie den Kompaß und die Kartenangabe über demselben. ACHTUNG: Je höher Sie fliegen, desto stärkeren Angriffen sind Sie ausgesetzt.

Links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur (Zwillingstrieb-S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff. Sie müssen aufpassen, daß der Motor nicht überhitzt und Ihnen der Treibstoff nicht ausgeht. Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Anzeige der Geschwindigkeitsmesser und den Höhenmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über dem Stützpunkt sind, nur sehr langsam fliegen oder schweben und sich nur sachte dem Boden nähern.

ERN VON WAFFEN

Es ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie mit den <CURSOR>-Tasten bzw. <J1L> oder <J1R> die Joysticks benutzen, das Waffensystem wählen, das Sie abschießen möchten. Dabei wird sich der WEAPONS SELECT-Cursor am unteren Rand der Waffensystemanzeige (in der unteren Mitte des normalen Flugbildschirms) nach links oder rechts bewegen. Die Anzeiger tragen folgende Bezeichnungen:

Raketengarbe	ungesteuert
Maschinengewehre	ungesteuert
Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
Sidewinder	hitzesuchende Flugabwehrrakete
Luftminen	werden abgeworfen

Wenn Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der WEAPONS SELECT-Cursor ist unter dem aktivierten System. Alle Waffen werden durch Drücken der <LEERTASTE> oder <J2F> sofort abgefeuert. Die hitzesuchenden Raketen sind bei größeren Entfernungen, größeren Winkeln und schnelleren Düsenflugzeugen nutzlos. Abgeworfene Minen kann man auf der Karte sehen, und die sind alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können maximal 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig zerstören. ACHTUNG: Minen können nur abgeworfen werden, wenn die Karte eingeschaltet ist. Ein verminntes Feld wird nur einmal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach verschwindet es von der Karte. Bei allen anderen Waffensystemen wird durch die <LEERTASTE> oder <J2F> zuerst ein Infrarotvisier aktiviert. Die ungesteuerten Waffen feuern nur in Flugrichtung. Man muß also mit der Flugsteuerung zielen. Bei der <LEERTASTE> oder des <J2F>-Knopfes feuert die Waffe dann ab. Die HOT Missile ist ein fergesteuertes System, unabhängig von der Flugrichtung des Hubschraubers. Sofort nach dem Drücken der <LEERTASTE> bzw. des <J2F>-Knopfes können Sie die mit der Steuerung ohne Beeinflussung der Flugrichtung ins Ziel lenken. Das verbessert auch Ihre Chancen, beim nicht gleich in eine Bergwand zu fliegen!

	Panzer	400
	1000 Geschützstellung	350
	1000 Lastwagen und Raketenwerfer	250
	750 Gebäude in Feindeshand	100

BAT LYNX – Anweisungen für Schneider

ANWISUNGSANWEISUNGEN

Die Zahlen zwischen Winkelklammern, wie z.B. <ENTER> stehen für Tasten auf Ihrem Schneider. Die entsprechende Funktion ist in Großbuchstaben geschrieben. Der an Ihren Amstrad angeschlossene Joystick wird als <J1> dargestellt, und der an den ersten angeschlossene zweite Joystick <J2>. Die Einstellungen werden als <J1U> für <J1> nach oben, <J2F> für <J2> Feuer, <J1R> für <J1> nach rechts, usw. wiedergegeben.

END DES FLUGES

<F>	<J2U>
<F>	<J2D>
<I1>	<J1U,D,R,L>

INDKARTE

<J2F>	LANDKARTE (EIN/AUS)
<I1>	NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS
<I1>	KARTE BEWEGT SICH SCHNELLER

WHL VON WAFFEN

Wahl bei Stützpunkt	BELADEN BEGINNEN
<J1U>	ANZAHL GELADENER WAFFEN ERHÖHEN
<J2D>	ANZAHL GELADENER WAFFEN VERRINGERN
<J1R>	NÄCHSTE WAFFENGATTUNG
<J1F>	BELADEN BEENDEN

WHL VON WAFFENSYSTEMEN

<Z>	WAFFENWAHL
<I1>	VISIER EINSCHALTEN (wenn benötigt)
<I1>	FEUER (bei eingeschaltetem Visier)
<I1>	VISIER NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS

MATION ÜBER STÜTZPUNKTE

EFN 1-6> : BASES 1 BIS 6 (nur auf dem Ziffernblock)

MEINES ZUR SPIELSTEUERUNG

TON (EIN/AUS)
PAUSE (EIN/AUS)
NUR TASTEN
JOYSTICK UND TASTEN
DOPPELJOYSTICK UND TASTEN
PUNKTETABELLE SPEICHERN (auf Leerkassette)
PUNKTETABELLE LADEN (von der Kassette)
EFN 1 bis 4> SCHWIERIGKEITSGRAD (4 ist am schwierigsten)

IHR AUFTRAG

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad haben Sie zwischen drei und sechs Stützpunkte, die Sie mit Truppen und Luftstützen versorgen müssen. Base 1 hat einen unbegrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen sowie die Fähigkeit, von Ihrem Hubschrauber zurückgebrachte verletzte Truppen sofort wiederherzustellen. Alle Stützpunkte starten mit 30 gesunden Soldaten, und Bases 2-6 haben ebenfalls einen begrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen. Unabhängig von Ihnen bewegen sich verbündete Landfahrzeuge auf dem Schlachtfeld, die sich für Luftstützen allein auf Sie verlassen. Feindliche Landfahrzeuge werden sich allmählich Ihren Stützpunkten nähern, wenn Sie nicht von verbündeten Landfahrzeugen (diese von Ihnen unabhängigen Kämpfe können manchmal auf der Karte oder dem Flugbildschirm beobachtet werden), von Ihnen abgeworfenen Minen oder anderen Waffen Ihres COMBAT LYNX Hubschraubers aufgehalten werden. Sie können alle anderen Luftfahrzeuge und alle Landfahrzeuge, die ohne Kreis auf Ihrer Karte erscheinen (von einem Kreis umgebene Fahrzeuge sind Ihre Verbündeten), angreifen. Ihre Stützpunkte können von feindlichen Fahrzeugen bei Direktangriffen sofort ganz zerstört werden, oder, bei schwächerem oder nur vorübergehendem Beschuss, lediglich Verluste erleiden. Base 1 kann vorübergehenden Angriffen ohne Schaden widerstehen, wird bei einem Direktangriff jedoch zerstört werden. Falls Sie sie nicht aufhalten, werden die feindlichen Streitkräfte sich schließlich alle auf Base 1 zubewegen, wonach Sie die Schlacht mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verlieren werden. Sie haben drei „Leben“, bevor das Spiel wieder mit einem vollkommen neuem Schlachtfeld beginnt.

BEWAFFNUNG DES HUBSCHRAUBERS

Wenn Sie bei einem Stützpunkt landen, wird auf dem Monitor sofort das Waffenangebot (Arming Screen) erscheinen. Und Sie können Waffen und Truppen für Ihre nächsten Flug wählen. Am Anfang des Spieles schweben Sie über Base 1; um das Waffenangebot zu erreichen, drücken Sie kurz die RUNTER-Taste, um Ihre erste „Landung“ zu machen. Die erste Arming Screen läßt Sie bewaffnete Soldat laden. Jedemal, wenn Sie <+> drücken, steigt ein weiterer Soldat zu. Sie können sehen, wie das Gesamtgewicht mit jedem Soldaten zunimmt, bis Sie die tragbare Höchstzahl erreichen. Wollen Sie die geladene Menge verringern, drücken Sie <->, und ein Soldat steigt wieder aus. Wenn Sie mit Ihrer Ladung zufrieden sind, drücken Sie <ENTER>, und Sie kommen zur nächsten Arming Screen für verwundete Soldaten. Auf Base 1 gibt es am Anfang des Spieles keine verletzten Soldaten, also gleich <ENTER> drücken und zur nächsten Waffengattung übergehen. Wenn Sie mehr Waffen mitnehmen, können Sie automatisch weniger Treibstoff mitnehmen und können vielleicht die anderen Stützpunkte nicht erreichen. Um die Waffenwahl abzuschließen, drücken Sie die <LEERTASTE>. Sie können bei diesem Spiel mehr Waffen mitnehmen, also in Wirklichkeit möglich wäre.

DIE KARTE

Sie können jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die <M>-Taste drücken. Nochmaliges Drücken der <M>-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Höhenunterschieden. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch schwarze Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich auf der Karte fortzubewegen. Wenn Sie dabei gleichzeitig die <LEERTASTE> drücken, bewegt sich die Karte schneller. Verbündete Fahrzeuge werden durch Symbole in Kreisen wiedergegeben – aufpassen, wo Sie hinschießen! Folgende Symbole finden Verwendung:

T	Panzer
H	Stützpunkt
auf der Seite liegendes H	Lastwagen
auf den Kopf gestelltes Y	Geschütz
X	Hubschrauber
	Düsenjäger
	Vermintes Gelände
	Verbündetes Fahrzeug

SCHWARZES BLINKENDES QUADRAT VON KREISEN UMGEBENE SYMBOLE

Um die Koordinaten eines beliebigen Punktes auf der Karte zu erfahren, schauen Sie auf die Nordkoordinate am seitlichen Rand der Karte und die Ostkoordinate am oberen bzw. unteren Kartenrand. Sowie Sie die Karte ausschalten, wird sie wieder auf die Position Ihres Lynx abgestimmt. Sie können sich Ihre eigenen Koordinaten anschauen und Ihre Flugrichtung ändern, um ein Fahrzeug, das Sie auf der Karte gesehen haben, zu erreichen. Anm.: Sie können Flugrichtung und -höhe nicht ändern, wenn Sie auf der Karte schauen.

STÜTZPUNKTBERICHTE UND INFORMATIONEN

Drücken Sie Tasten <1> bis <6> des Ziffernblocks, um einen Bericht über Position und Bemannung der jeweiligen Base zu erhalten. Wenn keine anderen Nachrichten gesandt werden, wird nach kurzer Zeit eine Aufstellung des Treibstoff- und Waffenlagers dieser Base anstelle des ersten Berichts erscheinen. Manchmal bekommen Sie auch andere Informationen, die Sie z.B. vor Angriffen auf Ihre Stützpunkte warnen.

FLUGSTEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Sie können ihn geradeaus (vorwärts oder rückwärts) und in einem Winkel von 45 Grad rechts oder links von einer der vier Himmelsrichtungen fliegen sehen. Wird der Winkel größer als 45 Grad, wechselt die Blickrichtung auf die nächste Himmelsrichtung über (z.B. von Nord nach West). Das kann am Anfang verwirrend sein, besonders weil Sie den Hubschrauber von rechts sehen, wenn die Blickrichtung Nord ist, und von links, wenn Sie auf West überwechseln. Um stets im Bilde zu bleiben, beobachten Sie den Kompaß mit der Koordinatenangabe. Unten links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur, S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff. Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Karte, den Geschwindigkeitsmesser und den Höhenmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über einem Stützpunkt sind, im Schwebflug sind oder zumindest sehr, sehr langsam fliegen und sich nur sachte dem Boden nähern.

ABFEUERN BON WAFFEN

Dies ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie durch Drücken der Tasten <X> und <Z> das Waffensystem wählen, das Sie abschießen möchten. Dabei wird sich ein kleiner weißer Strich oberhalb der sechs Waffensystemanzeigen nach links oder rechts bewegen. Die Anzeigen tragen folgende Bezeichnungen:

R	Raketen	ungesteuert
G	Maschinengewehre	ungesteuert
C	Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
T	HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
A	Sidewinder	hitzesuchende Flugabwehrrakete
M	Luftminen	werden abgeworfen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der weiße Strich steht über dem aktivierten System. Minen oder hitzesuchende Raketen werden einfach durch einmaliges Drücken der <LEERTASTE>-los gelassen. Abgeworfene Minen werden auf der Karte angezeigt, und sind gegen alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können bis zu 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig verminen. Ein verminntes Quadrat wird nur einmal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach erhalten Sie eine Botschaft, daß das Minenfeld durchbrochen wurde und nicht mehr wirksam ist. Die ungesteuerten Waffen feuern nur in Flugrichtung. Man sollte vor dem Feuern zielen, indem man die <LEERTASTE> drückt. Achtung – Zielen wird Höhe und Winkel Ihres Fluges verändern. Die HOT Missiles dagegen können mit den <PFEILTASTEN> gezielt werden ohne die Flugrichtung zu beeinflussen. Nochmaliges Drücken der <LEERTASTE> feuert alle Waffen, die mit Visier gezielt werden ab. Das Visier schaltet sich automatisch wieder aus, wenn keine Tasten mehr gedrückt werden. Nicht vergessen, der Feind schießt zurück, also nichts wie weg!

SCHWIERIGKEITSGRADE

Die Schwierigkeitsgrade bestimmen die Anzahl der Bases, die Sie versorgen müssen (von Grad 1, drei Stützpunkte, bis Grad 4 mit sechs Stützpunkten), die Anzahl der feindlichen Fahrzeuge (proportional zur Anzahl der Stützpunkte), und Ihren Treibstoffverbrauch. Feindliche Luftabwehrraketen werden zielsicherer, je höher Sie fliegen. Feindliche Fahrzeuge feuern nur dann Raketen ab, wenn Sie vor ihnen sind – also besser von hinten angreifen. Feindliche Geschützstellungen schießen in alle Richtungen.

BEWERTUNG

Sie erhalten Leistungsbewertung, welche die Anzahl der verlorenen Stützpunkte, Truppen und verbündeten Fahrzeuge, Ihren Munitionsverbrauch sowie die Anzahl der getroffenen Zielobjekte berücksichtigt. Darüberhinaus erhalten Sie Punkte für die Zerstörung feindlicher Fahrzeuge.

Düsenjet	300
Hubschrauber	250
Panzer	500
Lastwagen	400
Geschützstellung	1000

DIE KARTE

Sie können jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die <I5>-Taste drücken. Nachmaliges Hücken der <I5>-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Höhenunterschieden: Senkungen sind durch dunkle, Höhen durch helle Quadrate dargestellt; der Rest ist in Höhenstufen. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Richtungs-isten, um sich auf der Karte fortzubewegen. Verbündete Fahrzeuge werden durch grüne, feindliche durch rote Symbole wiedergegeben. Folgende Symbole finden Verwendung:

! Panzer	Haus oder Gebäude
! Fahrzeug (Lastwagen und Raketenwerfer)	Artillerie
! Ihr LYNX	feindlicher Stützpunkt/Funkstation
! UMRANDETE GRÜNE QUADRATE	Ihr Stützpunkt/Landeplatz
! SCHWARZES QUADRAT	Vermintetes Gelände

Die Koordinaten der Kartenmitte werden auf Ihrem Bildschirm am oberen Rand des Kompasses angegeben. Wenn Sie den Kartencursor einschalten, indem Sie <I7> drücken, wird dessen jeweilige Position auf der Micro Screen angezeigt. Dann können Sie Ihre eigenen Koordinaten damit vergleichen und Ihre Flugrichtung ändern, um zu einem Fahrzeug, das Sie auf der Karte gesehen haben, zu kommen. Leider ist die Karte jedoch nur so gut, wie die jüngsten Nachrichtenmitteilungen – Sie können vergeblich nach einem Fahrzeug suchen, das den Platz, in dem es zuletzt gesehen wurde, gerade verlassen hat.

DIE MICRO SCREEN UND STÜTZPUNKTBERICHTE

Sie können die Micro Screen benutzen, um die Koordinaten eines Stützpunktes zu erfahren, und Nachrichten über die dort stationierte Anzahl verletzter und kampfbereiter Truppen zu erhalten. Drücken Sie <V>, , <N>, und <M>, um einen Bericht für Stützpunkt 1, 2, 3 oder 4 zu erhalten. Gelingt es Ihnen, verletzte Soldaten nach Base 1 zu bringen, sind diese sofort wieder kampfbereit und können wieder eingesetzt werden. Wenn eine der Basen angegriffen wird, nimmt die Anzahl der Verletzten dort zu. Eine Stützpunkt ohne kampffähige Ermannung fällt schon leichtem Beschuß zum Opfer.

FLUGSTEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Die Blickrichtung ist entweder Nord (d.h. 0 Grad) oder Süd (d.h. 180 Grad); wenn der Hubschrauber eine Drehung über Osten (90 Grad) oder Westen (270 Grad) macht, wird die Blickrichtung zwischen Nord und Süd wechseln. Für ständige Orientierung beobachten Sie den Kompaß und die Koordinatenangabe über demselben. ACHTUNG: Je höher Sie fliegen, desto stärkeren Angriffen sind Sie ausgesetzt.

Unten links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur (Zwillingstriebwerke), S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff. Sie müssen aufpassen, daß der Motor nicht überhitzt und Ihnen der Treibstoff nicht ausgeht. Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Rate, den Geschwindigkeitsmesser und den Höhenmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über dem Stützpunkt sind, nur sehr langsam fliegen oder schweben und sich nur sachte dem Boden nähern.

BEFEURN VON WAFFEN

Dies ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie mit den <CURSOR>-Tasten bzw. <J1L> oder <J1R>, falls Sie Joysticks benutzen, das Waffensystem wählen, das Sie abschießen möchten. Dabei wird sich ein kleiner WEAPONS SELECT-Cursor am unteren Rand der Waffensystemanzeige (in der unteren Mitte des normalen Flugbildschirms) nach links oder rechts bewegen. Die Anzeiger tragen folgende Bezeichnungen:

Raketengarbe	ungesteuert
Maschinengewehre	ungesteuert
Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
Sidewinder	hitzesuchende Flugabwehrrakete
Luftminen	werden abgeworfen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der WEAPONS SELECT-Cursor ist unter dem aktivierten System. Alle Waffen werden durch Drücken der <LEERTASTE> oder <J2F> auf dem Joystick abgefeuert. Die hitzesuchenden Raketen sind bei größeren Entfernungen, größeren Winkeln und sehr schnellen Düsenflugzeugen nutzlos. Abgeworfene Minen kann man auf der Karte sehen, und die sind gegen alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können maximal 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig vernichten. ACHTUNG: Minen können nur abgeworfen werden, wenn die Karte eingeschaltet ist. Ein vermintes Quadrat wird nur einmal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach verschwindet es von der Karte.

Bei allen anderen Waffensystemen wird durch die <LEERTASTE> oder <J2F> zuerst ein Infrarotvisier aktiviert. Die ungesteuerten Waffen feuern nur in Flugrichtung. Man muß also mit der Flugsteuerung zielen. Nachmaliges Drücken der <LEERTASTE> oder des <J2F>-Knopfes feuert die Waffe dann ab. Die HOT Missiles sind ein ferngesteuertes System, unabhängig von der Flugrichtung des Hubschraubers. Sofort nach Beschuß durch ein zweites Drücken der <LEERTASTE> bzw. des <J2F>-Knopfes können Sie sie mit der Flugsteuerung ohne Beeinflussung der Flugrichtung ins Ziel lenken. Das verbessert auch Ihre Chancen, beim Abfeuern nicht gleich in eine Bergwand zu fliegen!

! UNKTE	Panzer	400
! Dusenjet	1000 Geschützstellung	350
! Feindliche Stützpunkte/Funkstationen	1000 Lastwagen und Raketenwerfer	250
! Hubschrauber	750 Gebäude in Feindeshand	100

COMBAT LYNX – Anweisungen für Schneider

ANWISUNGSANWEISUNGEN

Worte und Zahlen zwischen Winkelklammern, wie z.B. <ENTER> stehen für Tasten auf Ihrem Schneider Computer. Die entsprechende Funktion ist in Großbuchstaben geschrieben. Der an Ihren Amstrad angeschlossene Joystick wird als <J1> dargestellt, und der an den ersten angeschlossene zweite Joystick <J2>. Die Joystickstellungen werden als <J1U> für <J1> nach oben, <J2F> für <J2> Feuer, <J1R> für <J1> nach rechts usw. wiedergegeben.

BEWERTUNG DES FLUGES

! COPY>	<J2U>	SCHNELLER
! DEL>	<J2D>	LANGSAMER
! Pfeiltasten>	<J1U,D,R,L>	NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS

DIE LANDKARTE

! M>	<J2F>	LANDKARTE (EIN/AUS)
! Pfeiltasten>	<J1U,D,R,L>	NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS
! LEERTASTE>	<J1F>	KARTE BEWEGT SICH SCHNELLER

AUFNAHME VON WAFFEN

! Landung bei Stützpunkt		BELADEN BEGINNEN
F>	<J1U>	ANZAHL GELADENER WAFFEN ERHÖHEN
F>	<J2D>	ANZAHL GELADENER WAFFEN VERRINGERN
ENTER>	<J1R oder L>	NÄCHSTE WAFFENGATTUNG
LEERTASTE>	<J1F>	BELADEN BEENDEN

BEFEURN VON WAFFENSYSTEMEN

! X> und <Z>	<J2R oder L>	WAFFENWAHL
! LEERTASTE>	<J1F>	VISIER EINSCHALTEN (wenn benötigt)
! LEERTASTE>	<J1F>	FEUER (bei eingeschaltetem Visier)
! Pfeiltasten>	<J1U,D,R,L>	VISIER NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS

FORMATION ÜBER STÜTZPUNKTE

TASTEN 1-6> BASES 1 BIS 6 (nur auf dem Ziffernblock)

ALLGEMEINES ZUR SPIELSTEUERUNG

! S>	TON (EIN/AUS)
! P>	PAUSE (EIN/AUS)
! K>	NUR TASTEN
! J>	JOYSTICK UND TASTEN
! D>	DOPPELJOYSTICK UND TASTEN
! S>	PUNKTETABELLE SPEICHERN (auf Leerkassette)
! TASTEN	PUNKTETABELLE LADEN (von der Kassette)
! TASTEN 1 bis 4>	SCHWIERIGKEITSGRAD (4 ist am schwierigsten)

IHR AUFTRAG

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad haben Sie zwischen drei und sechs Stützpunkte, die Sie mit Truppen und Luftsicherung versorgen müssen. Base 1 hat einen unbegrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen sowie die Fähigkeit, von Ihrem Hubschrauber zurückgebrachte verletzte Truppen sofort wiederherzustellen. Alle Stützpunkte starten mit 30 gesunden Soldaten, und Bases 2-6 haben ebenfalls einen begrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen. Unabhängig von Ihnen bewegen sich verbündete Landfahrzeuge auf dem Schlachtfeld, die sich für Luftsicherung allein auf Sie verlassen. Feindliche Landfahrzeuge werden sich allmählich Ihren Stützpunkten nähern, wenn sie nicht von verbündeten Landfahrzeugen (diese von Ihnen unabhängigen Kämpfe können manchmal auf der Karte oder dem Flugbildschirm beobachtet werden), von Ihnen abgeworfenen Minen oder anderen Waffen Ihres COMBAT LYNX Hubschraubers aufgehalten werden. Sie können alle anderen Landfahrzeuge und alle Landfahrzeuge, die ohne Kreis auf Ihrer Karte erscheinen (von einem Kreis umgebene Fahrzeuge sind Ihre Verbündeten), angreifen. Ihre Stützpunkte können von feindlichen Fahrzeugen bei Direktangriffen sofort ganz zerstört werden, oder, bei schwächerem oder nur vorübergehendem Beschuß, lediglich Verluste erleiden. Base 1 kann vorübergehenden Angriffen ohne Schaden widerstehen, wird bei einem Direktangriff jedoch zerstört werden. Falls Sie sie nicht aufhalten, werden die feindlichen Streitkräfte sich schließlich alle auf Base 1 zubewegen, wonach Sie die Schlacht mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verlieren werden. Sie haben drei „Leben“, bevor das Spiel wieder mit einem vollkommenem neuem Schlachtfeld beginnt.

BEWAFFNUNG DES HUBSCHRAUBERS

Wenn Sie bei einem Stützpunkt landen, wird auf dem Monitor sofort das Waffenangebot (Arming Screen) erscheinen, und Sie können Waffen und Truppen für Ihre nächsten Flug wählen. Am Anfang des Spieles schweben Sie über Base 1; um das Waffenangebot zu erreichen, drücken Sie die RUNTER-Taste, um Ihre erste „Landung“ zu machen. Die erste Arming Screen läßt Sie bewaffnete Soldat laden. Jedochmal, wenn Sie <+> drücken, steigt ein weiterer Soldat zu. Sie können sehen, wie das Gesamtgewicht mit jedem Soldaten zunimmt, bis die tragbare Höchstzahl erreicht. Wollen Sie die geladene Menge verringern, drücken Sie <->, und ein Soldat steigt wieder aus. Wenn Sie mit Ihrer Ladung zufrieden sind, drücken Sie <ENTER>, und Sie kommen zur nächsten Arming Screen für verwundete Soldaten. Auf Base 1 gibt es am Anfang des Spieles keine verletzten Soldaten, also gleich <ENTER> drücken und zur nächsten Waffengattung übergehen. Wenn Sie mehr Waffen mitnehmen, können Sie automatisch weniger Treibstoff mitnehmen und können vielleicht die anderen Stützpunkte nicht erreichen. Um die Waffenwahl abzuschließen, drücken Sie die <LEERTASTE>. Sie können bei diesem Spiel mehr Waffen mitnehmen, also in Wirklichkeit möglich war.

DIE KARTE

Sie können jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die <M>-Taste drücken. Nachmaliges Drücken der <M>-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Höhenunterschieden. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch schwarze Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich auf der Karte fortzubewegen. Wenn Sie dabei gleichzeitig die <LEERTASTE> drücken, bewegt sich die Karte schneller. Verbündete Fahrzeuge werden durch Symbole in Kreisen wiedergegeben – aufpassen, wo Sie hinschießen! Folgende Symbole finden Verwendung:

! T	Panzer
! H	Stützpunkt
! auf der Seite liegendes H	Lastwagen
! auf den Kopf gestelltes Y	Geschütz
! X	Hubschrauber
! +	Düsenjäger
! SCHWARZES BLINKENDES QUADRAT	Vermintetes Gelände
VON KREISEN UMGEBENE SYMBOLE	Verbündetes Fahrzeug

Um die Koordinaten eines beliebigen Punktes auf der Karte zu erfahren, schauen Sie auf die Nordkoordinate am seitlichen Rand der Karte und die Ostkoordinate am oberen bzw. unteren Kartenrand. Sowie Sie die Karte ausschalten, wird sie wieder auf die Position Ihres Lynx abgestimmt. Sie können sich Ihre eigenen Koordinaten anschauen und Ihre Flugrichtung ändern, um ein Fahrzeug, das Sie auf der Karte gesehen haben, zu erreichen. Anm.: Sie können Flugrichtung und -höhe nicht ändern, wenn Sie auf die Karte schauen.

STÜTZPUNKTBERICHTE UND INFORMATIONEN

Drücken Sie Tasten <1> bis <6> des Ziffernblocks, um einen Bericht über Position und Bemannung der jeweiligen Base zu erhalten. Wenn keine anderen Nachrichten gesandt werden, wird nach kurzer Zeit eine Aufstellung des Treibstoff- und Waffenlagers dieser Base anstelle des ersten Berichts erscheinen. Manchmal bekommen Sie auch andere Informationen, die Sie z.B. vor Angriffen auf Ihre Stützpunkte warnen.

FLUGSTEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Sie können ihn geradeaus (vorwärts oder rückwärts) und in einem Winkel von 45 Grad rechts oder links von einer der vier Himmelsrichtungen fliegen sehen. Wird der Winkel größer als 45 Grad, wechselt die Blickrichtung auf die nächste Himmelsrichtung über (z.B. von Nord nach West). Das kann am Anfang verwirrend sein, besonders weil Sie den Hubschrauber von rechts sehen, wenn die Blickrichtung Nord ist, und von links, wenn sie auf West überwechselt. Um stets im Bilde zu bleiben, beobachten Sie den Kompaß mit der Koordinatenangabe. Unten links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur, S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff. Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Karte, den Geschwindigkeitsmesser und den Höhenmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über einem Stützpunkt sind, im Schwebflug sind oder zumindest sehr, sehr langsam fliegen und sich nur sachte dem Boden nähern.

ABFEURN VON WAFFEN

Dies ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie durch Drücken der Tasten <X> und <Z> das Waffensystem wählen, das Sie abschießen möchten. Dabei wird sich ein kleiner weißer Strich oberhalb der sechs Waffensystemanzeigen nach links oder rechts bewegen. Die Anzeigen tragen folgende Bezeichnungen:

! R	Raketen	ungesteuert
! G	Maschinengewehre	ungesteuert
! C	Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
! T	HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
! A	Sidewinder	hitzesuchende Flugabwehrrakete
! M	Luftminen	werden abgeworfen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der weiße Strich steht über dem aktivierten System. Minen oder hitzesuchende Raketen werden einfach durch einmaliges Drücken der <LEERTASTE> losgelassen. Abgeworfene Minen werden auf der Karte angezeigt, und sind gegen alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können bis zu 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig vernichten. Ein vermintes Quadrat wird nur einmal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach erhalten Sie eine Botschaft, daß das Minenfeld durchbrochen wurde und nicht mehr wirksam ist. Die ungesteuerten Waffen feuern nur in Flugrichtung. Man sollte vor dem Feuern zielen, indem man die <LEERTASTE> drückt. Achtung – Zielen wird Höhe und Winkel Ihres Fluges verändern. Die HOT Missiles dagegen können mit den <PFEILTASTEN> gezielt werden ohne die Flugrichtung zu beeinflussen. Nachmaliges Drücken der <LEERTASTE> feuert alle Waffen, die mit Visier gezielt werden, ab. Das Visier schaltet sich automatisch wieder aus, wenn keine Tasten mehr gedrückt werden. Nicht vergessen, der Feind schießt zurück, also nichts wie weg!

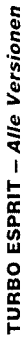
SCHWIERIGKEITSGRADE

Die Schwierigkeitsgrade bestimmen die Anzahl der Bases, die Sie versorgen müssen (von Grad 1, drei Stützpunkte, bis Grad 4 mit sechs Stützpunkten), die Anzahl der feindlichen Fahrzeuge (proportional zur Anzahl der Stützpunkte), und Ihren Treibstoffverbrauch. Feindliche Luftabwehrraketen werden zielsicherer, je höher Sie fliegen. Feindliche Fahrzeuge feuern nur dann Raketen ab, wenn Sie vor ihnen sind – also besser von hinten angreifen. Feindliche Geschützstellungen schießen in alle Richtungen.

BEWERTUNG

Sie erhalten Leistungsbewertung, welche die Anzahl der verlorenen Stützpunkte, Truppen und verbündeten Fahrzeuge, Ihren Munitionsverbrauch sowie die Anzahl der getroffenen Zielobjekte berücksichtigt. Darüberhinaus erhalten Sie Punkte für die Zerstörung feindlicher Fahrzeuge.

Düsenjet	300
Hubschrauber	250
Panzer	500
Lastwagen	400
Geschützstellung	1000



BILDER FÜR IHREN AUFTRAG

Ein gepanzerter Wagen stellt Drogen im Stadtzentrum. Vier Lieferwagen kommen einzeln nach, treffen sich mit diesem Wagen und laden das Drogenmaterial aus dem Versteck. Nach einer Weile werden die vier Lieferwagen von der Polizei aufgehalten. Die Aufgabe ist es, die Lieferwagen durch Überwachung zu identifizieren, bevor sie den Versteck erreichen. Und das ganze Ziel ist es, dass die Lieferanten keine weiteren Lieferwagen abgeben hat, zu stoppen, bevor sie zur Stadt verläßt. Sie bekommen Extra-Punkte, wenn sie die Drogenschmuggler lebendig festnehmen, statt sie zu erschießen. Sie fahren einen Lotus Esprit mit einer Höchstgeschwindigkeit von 240 km/h. Sie verlieren Punkte, wenn Sie Passanten verletzen. Sie sollen den Alarm bei Kreuzungen gehören (die Schmuggler werden die Ampel jedoch wahrscheinlich ignorieren). Es gibt Fußgängerüberwege, wo Sie auf Fußgänger achten, und Bauarbeiten, auf die Rücksicht nehmen müssen.

Nach dem Laden müssen Sie bestimmen, in welcher von vier Städten das Spiel stattfinden soll. Haben Sie diese Wahl einmal getroffen, müßten Sie wieder neu laden, um den Austragungsort zu ändern. Als nächstes wird ein OPTIONSMENU erscheinen, und Sie müssen PLAY (Spielen) oder PRACTICE: Üben wählen, um das Spiel zu starten.

S	Joystick nach oben	Geschwindigkeit erhöhen
J	Joystick nach unten	Geschwindigkeit verringern
A	Joystick nach links	Auf linke Fahrspur überwechseln
J	Joystick nach rechts	Auf rechte Fahrspur überwechseln
K	Joystick nach rechts	Rechts abbiegen (90 Grad)
L	Joystick rechts + Feuer	Schießen
L	Feuer	Schieße ein aus
K		Schieße ein aus
A		Schieße ein aus
Ar	Oben, unten, links und rechts bewegen auch die Karte.	

Die „i“ und „l“- oder Links- bzw. Rechts-Tasten lassen den Lotus einfach von einer Fahrspur in die andere überwechseln (Voraussetzung, daß Sie in Bewegung sind). Um abzubiegen, müssen Sie gleichzeitig die „a“- oder „b“-Taste drücken. Ein Wendemanöver können Sie ausführen, indem Sie mit Hilfe der „a“- oder „b“-Taste den Rückwärtsgang einlegen, und mit den Tasten für Abbiegen dann die gewünschte Geschwindigkeit verringern. Taste den Rückwärtsgang einlegen, und mit den Tasten für Abbiegen dann die gewünschte Geschwindigkeit verringern. Der Wagen wird eine Kurve nur dann beschreiben, wenn er schon in Bewegung ist, entsprechend einschwenken.

Streichen Sie die Straftate „Anschaff und Verleitung zum Gebrauch von Rauschmitteln (Art. 33 Abs. 1 Nr. 1 StGB)“ mit einem Punkt ab. Der Verdächtige hat sich in der Ost-West-Achse) Parken Sie. Schalten Sie die Karte ein und warten Sie auf die Autos der Schmuggler. Der Wagon, der immer um den Block herumfährt, ist der Wagen, der die Drogen bringt. Nach der Nachricht „Drogen übergeben“, schauen Sie, in welche Richtung der Lieferwagen entflieht. Ihm nach! Bei Kreuzungen nicht anhalten. Rammern Sie den Lieferwagen, bis er sich ergibt. Dann weiter zum nächsten!

Ihr Wagen (rot) wird vor Ihnen auf dem Bildschirm abgebildet. Zu Anfang des Spieles ist er in der linken mittleren Fahrspur. Unten links auf dem Bildschirm ist die „Penalty Points“-Anzeige, die die Strafpunkte anzeigt, die Sie bekommen, wenn Sie mit unbefähigten Fahrzeugen zusammenstoßen oder Passanten überfahren. Daneben ist Ihr Punktestand (Score). Sie bekommen Punkte, wenn Sie Schmutzfahrzeuge einfangen. Darüber erscheint gelegentlich eine Mitteilung von der Zentrale.

Wählen Sie diese Option vom Menü für Fahrstunden. Es gibt keine Schmuggler oder Attentäter während der Fahrstunden. Ihre Schußwaffe ist jedoch trotzdem geladen, also aufpassen.

Alle Autos im Spiel sind blau oder gelb, außer denen, die die Draenschmuaaler benutzen. Diese sind:

SCHWARZ
Gepanzerter Wagen (1)

DIE KARTE

Kartenmotive befinden. Kleine Zapfsäulen stellen tankstellen dar. Vier Punkte bei Kreuzungen stellen Ampeln dar. Ihre Lotus und die Wagen der Schmuggler dar). Wenn Sie die Karte anschalten, wird ihr Wagen sich in Nähe der Zapfsäulen befinden. Kleine Zapfsäulen stellen tankstellen dar. Vier Punkte bei Kreuzungen stellen Ampeln dar. Preise bei Straßen stehen für Einbahnstraßen. Mit den Richtungsstaken können Sie die Karte erkunden.

Die Straßen haben Namen wie z. B. „E-9“, d. h. es ist die neunte Straße in ost-westlicher Richtung, oder „N-7“, also die siebte Straße in nord-südlicher Richtung. Von der Zentrale bekommen Sie Nachrichten wie z. B. „Armoured Car seen on E-9“ („Panzerwagen in E-9 gesehen“). Dann können Sie Ihre Karte einschalten, nachschauen, wo Sie gerade sind, E-9 auf der Karte suchen, um den Wagen zu sehen, und sich dann auf den Weg machen, um ihn einzunehmen.

An Anfang des Spiels wird Ihnen die Zentrale mitteilen, daß ein einzelnes gepanzertes Fahrzeug auf dem Weg zur Stadt kommt. [Nachricht: Armoured car seen on E9]. Vier Lieferwagen werden dann einzeln in die Stadt kommen [Nachricht: Drug car seen on E9] und irgendwo im Stadtzentrum parken. Drei gepanzerte Wagen wird dann zu dem geparkten Lieferwagen fahren, die Drogen überhandeln [Nachricht: Drugs exchanged (Drogen abgegeben)] und dann weiter im Stadtinneren umherfahren. Jeder Lieferwagen wird danach zu seinem besonderen Versteck fahren, wo er dann mit mehr geparkten Lieferwagen zusammenkommt. [Nachricht: Drug cars arriving at their destinations]. Die gepanzerten Wagen werden dann in die Stadt fliehen [Nachricht: Armoured cars fleeing]. Die Lieferwagen werden dann in die Nachschubwagen die Stadt verlassen [Nachricht: Armoured cars escaped (Panzerwagen entkommen)].



THANATOS – Alle Versionen

BEDIENUNG

- A Joystick nach OBEN Höher (oder beim Feuerspielen höher zielen)
- Z Joystick nach UNTEN Tiefer (oder beim Feuerspielen tiefer zielen)
- M Joystick nach LINKS SCHNELLER nach rechts (langsamer nach links)
- N Joystick nach RECHTS LANGSAMER nach rechts (schneller nach links)
- LEERTASTE FEUER FEUER-Spielen (oder Gegenstand fallen lassen)
- ANM.: SCHWIERIGKEITSGRAD 1 ist am leichtesten

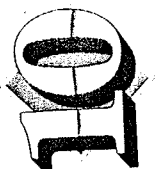
Der Drache muß in Bewegung sein, um abheben zu können.

SPIELANWEISUNGEN

Fliegen Sie nach rechts, bis Sie eine Burg erreichen. Dann landen Sie und gehen zum Burgtor. Wenn Sie nahe genug hergekommen sind, benutzen Sie Ihren feurigen Atem, um das Tor niederzubrennen. Falls Ihnen der Drache nicht gefällt, müssen Sie zurückgehen und die Hexe fressen, die zwischen zwei Pfosten angebunden ist. Sie müssen sich vor dem Ritter hüten, der versuchen wird, Sie mit seiner Lanze aufzuspießen, wenn Sie ihn nicht zuvor mit den Pranken vom Pferd werden. Wenn Sie die Hexe auffressen, stellt das Ihren Energievorrat wieder her, der durch das Glas rechts unten auf dem Bildschirm angezeigt wird. In der ersten Burg müssen Sie bei dem Mädchen landen, und es auf Ihren Rücken klettern lassen. Dann fliegen Sie weiter zur nächsten Burg. Wenn Sie das Zauberbuch finden, landen Sie – das Mädchen wird es dann holen. Fliegen Sie weiter zur letzten Burg, wo Sie den Kessel finden, den das Mädchen zum Zaubern braucht.

TIPS

Sie können Soldaten ergreifen, indem Sie über sie hinwegfliegen und sie mit der offenen Pranke berühren. Dann können Sie sie hoch in die Luft nehmen und wieder fallenlassen. Objekte im Vordergrund können Sie mit Ihrem Atem verbrennen. Werden Sie von Rittern, Drachen, Steinschlägen u.ä. angegriffen, schlägt Ihr Herz (unten links auf dem Bildschirm) schneller, und flackert zuletzt blau, bevor Sie sterben. Um Ihren Herzschlag zu beruhigen, müssen Sie landen, und stillstehen oder langsam gehen, ohne angegriffen zu werden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie das Mädchen den ganzen Weg bis zum Kessel tragen.



BOMB JACK II – Alle Versionen

Achtung! Aufgepaßt! Jack ist wieder da! Unser Superheld Bombjack kehrt zurück für weitere taktische Kapriolen. Diesmal ist er bewaffnet und tödlich – und zum Kampf bereit. Dolchstoßlaste zum Kampf durch die repliverversteile Lavagrube benutzen und dann ab in den Weltraum. Haben Sie genug Mumm in den Knochen? Und die notwendige Intelligenz, den Feind zu überlisten und sich die Schätze in den über 40 teuflisch komplizierten Szenarien zu holen? Wenn man sie in der richtigen Reihenfolge sammelt, gibt's einen Bonus Jack.

SPIELANWEISUNGEN

Spectrum	Q	Joysticks
Hoch	A	Kampston
Runter	N	Interface II
Links	M	Cursor
Rechts	X	
Zustechen		
Commodore 64/128	Q	Oder
Hoch	A	Joystick
Runter	N	Steckplatz 2
Links	M	
Rechts	X	
Zustechen		
Abbrechen	Restore	
Schneller		
Hoch	Q	C
Runter	A	Oder
Links	N	Joystick
Rechts	M	
Zustechen	X	

[illegible]

STEUERKUNGL
Das Spiel kann mittels der vorabgenannten definierten Tasten oder mittels Joystick, gesteuert werden

LINKES SPIELFELD		RECHTES SPIELFELD	
PASTATUR	L	F7	F8
HINRAUF	Q	F4	F5
HINUNTEN	D	F2	F3
LINKS	F	F3	F4
RECHTS	Z	F0	

FUNKTIONSTASTE
JOYSTICK



Wenn Du allein gegen den Computer spielst, wählst die Strategien für einen Spieler an. Wenn Du aber gegen den Computer spielst, wählst die Strategien für jeden Spieler verschiedene logische Probleme verursachen. Bei der Neudefinierung der Tasten können bestimmte Kombinationen logistische Probleme verursachen. Dieses Problem läßt sich jedoch durch die Benutzung der oben angegebenen, vordefinierten Tastaturwahl verändern.

EIN SPIELER
Spiele gegen den Computer, der ein professionelles Basketballspiel simuliert.

Du kannst drei verschiedene Schwerekeitsgrade auswählen: ANTI-AUER, AWTIEK oder DUKE. AWTIEK ist sehr schwach, das Sattel zu gewinnen.)

Gib Deinen Normen in die linke Spaltenhälfte ein (100% in die Spaltenhälfte, in der das Gegenstück steht).
Sind sie zufrieden?

VORWÄRTSLAUF UND RICHTUNG

Mit der Taste bewegen sich die Spieler in die gewünschte Richtung (oft bewegt ein Spieler nicht am Ballbesitz, ist sein Körper in die Richtung ausgerichtet, in die er sich fortbewegt). Bei der Spielerbewegung im Ballbesitz kann die Richtung in die er sich fortbewegt ausgewählt werden, um so den Ball vom Gegener fernzuhalten. Zur Änderung der Ausrichtung eines Spielers in Ballbesitz eine bestimmte Richtung drücke die entsprechende Taste für die gewünschte Richtung und betätige unmittelbar danach, ohne die andere Taste loszulassen, die Funktionstaste.

Wenn Du im Ballbesitz bist, kannst Du den Ball auf folgende Arten in den Korb werfen: Drückst Du lediglich die Funktionstaste, wird der Spieler hochspringen. Drückst Du die Taste ein zweites Mal, wird der Spieler den Ball auf eine Körnerhöhe bringen. Drückst Du die Taste ein drittes Mal, wird der Spieler den Ball auf eine Körnerhöhe bringen und die Position werfen.



Für einen Schmettball muß der Spieler unmittelbar im Spielbereich direkt unter dem Netz stehen. Durch Drücken der Funktionstaste springt der Spieler hoch und schmettet den Ball in den Hof. Während der Spieler sich nach oben streckt, kann mittels der Steuerungslasten die Art und Weise des Schmettballs bestimmt werden.

Um dem Gegner den Ball abzunehmen, müßt Du Dich dem Gegner nähern, mit der Länge der Schritte seine Bewegungen genau beobachten und ihm den Ball durch Drücken der Funktionstaste in einem Moment, wenn er den Ball nicht deckt, wegschnappen.

Um in den Ballbesitz eines abgeprallten Balls zu kommen und umherzusteuern, ist weiche Knetung das Beste. Einmal ausrollen, dann den Ball neu verformen. Sprünge hoch und lang den Ball ausrollen. Einmal ausrollen, dann den Ball neu verformen. Sprünge hoch und lang den Ball ausrollen.

A 2x2x2 cube is shown with faces labeled A, B, C, D, E, and F. The top face is A, the front face is B, the right face is C, the bottom face is D, the left face is E, and the back face is F.

- A Ein Energiestrahler zwingt die physikalische Kondition der Spieler an.
B Eine Zahlenfolge vermischt, während Fouls jeder einzelne Spieler begangen hat.
C zwingt an, wie nahe Du beim Ball bist. (Erscheint ein Ball auf der Anzeige, bedeutet dies, daß Du in einer idealen Ballanordnung stehst.)
D Punktsystem, das die Punkte (Körbe) jeder einzelne Spieler ersetzt hat.
E Nachher, Hinzunahme gibt den Namen des Spielers an, der gefoult hat und die Art des Fouls.
F Zeigt, auf welche 5 Minuten jeder Spielabschnitt

BALLABNAHME

Direkt nach der Ballabnahme den Ball beim Angriff decken, um zu verhindern, daß der Gegner den Ball zurückerobert

NICK FALDO'S OPEN

Nick Faldo Plays the Open is set in Royal St. George's Golf Club in Sandwich which was the venue for the 114th Open Championship, July 1985. The course is set by the sea and is windswept and open. Deep bunkers, deceptive banking and streams are all part of the game. Below is a descriptive summary of the holes and the local rules followed at the course.

TEERING OFF

PLAYING THE COMPUTER GAME

You can select the club, the strength and the direction of your shot by using joystick or keyboard control. The bottom of the screen is split into several sections. The top is the Royal St. George's golf course.

FOR AMSTRAD:

O = Left. P = Right.
Q = Up. A = Down.
Space Bar = Fire.
Quit = Escape.

To play a shot follow the sequence below:

- The hand or cursor which controls the icons is moved using a joystick or the keyboard.
- Move the cursor to box 4 using either

DRIBBELN

Durch die Steuerung der Ausrichtung des Spielers kannst Du die Spielrichtung ändern und so den Ball vom Gegner wegziehen und Dich in eine gute Wurfposition spielen.

DECKEN DES SPIELFELDES UNTER DEM KORB

Die besondere Stärke des Computers liegt im Hin- und Herbewegen des Balls in den Korb. Um dies zu verhindern, muß der Feld unter dem Korb gut verteidigt werden und der Ball nach Möglichkeit von einem weiteren verteidigten Spielerposition geworfen werden.

ANFANGEN DES BALLS

Beachte genau Spielregeln, in denen der Gegner den Ball über eine weite Distanz zum Korb wirft. Beachte genau Spielregeln, wie Du die Gegner herauskommen, hochaufen und den Ball abfangen, um einen anderen Korbball zu verhindern.

MÜDIGKEIT UND ENERGIE

Nach der Müdigkeit des Spielers, die Du spürst, ist die Energie des Spielers. Du kannst die Energie durch die Effektivität und Kraft Deines Wurfs erhöhen. Du kannst die Energie durch die Energie des Gegners erhöhen. Du kannst die Energie durch die Energie des Gegners erhöhen.

SPIELVERSTOSSE

Folgende Spielverstöße werden mittels der Software registriert:
1. Bei Ballbesitz in falscher Richtung auf dem Spielfeld laufen
2. Ball im Aus.
3. Fouls, Vermeidung jeglicher Fouls.

PERSONLICHEN FOULS

Beim Angriff und bei der Verteidigung kann es zu Fouls kommen. Beim Angriff und Zuhauen auf den Korb muß Du Körperkontakt mit dem Gegner vermeiden. Sei vorsichtig bei Schmeißen von Bällen, wenn der Gegner vom Spielfeld unter dem Korb weitrückt. Vermeide bei der Verteidigung eine Ballabnahme, wenn der Ball durch den Gegner gut gedeckt ist, und greife nie von hinten an.

SPIELWIEDERHOLUNG

Bei jedem Schmeißen von Bällen wird die Spielwiederholung wiederholt.

HALBZEIT, STATISTIKEN UND SPIELELENDE

Ein Spiel besteht aus zwei halftunigen Spielabschnitten mit einer Pause in der Halbzeit. Während der Halbzeit und am Ende des Spiels erscheint auf dem Bildschirm eine statistische Tabelle mit den Ergebnissen des Spiels. Ein Spiel kann darüber hinaus beendet werden, wenn ein Spieler verwundet wird, und dies bedeutet, daß Du trotz der auf der Anzeigetafel angegebenen Spielführung dennoch das Spiel verlierst.

GUTEN WURF!

HERSTELLER

Spezial-Software
Programmierung: Gary Susallo
Grafik: Lee Cawley
Hersteller: D.C. Ward
© 1987 Imagine Software

Beachte, wie Du den Ball auf folgende Arten in den Korb werfen kannst: Drückst Du auf die Taste, wird der Ball in den Korb geschossen. Drückst Du die Taste ein zweites Mal, wird der Ball aus der für seine Körperausrichtung besten Position werfen.



1. Einwurf mit rechter Hand
2. Wurf mit halber Drehung
3. Wurf nach vorn

ENTWURF

Chenverball muß der Spieler unmittelbar im Spielbereich direkt unter dem Korb sehen. Wenn der Spieler den Ball nicht sieht, wird er nicht geschossen. Drückst Du die Taste, wird der Ball nach vorne geschossen, wenn mittels der Steuerungspasten die Art und Weise des Wurfs geändert werden.

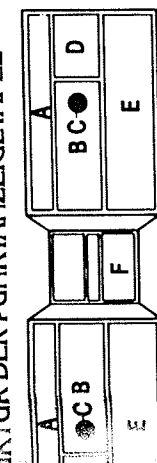
ENTWURF

Wenn der Ball abzunehmen, muß Du Dich dem Gegner nähern, um in die Enge zu kommen. Wenn Du den Ball nicht siehst, wird er nicht geschossen.

ENTWURF

Ballbesitz muss abgetragenen Ball zu klären und umherzuführen, in welche Richtung der Ball auf der Anzeigetafel. Der Ball muss genau verlagert. Sprünge hoch und lang den Ball zu werfen.

ENTWURF



gespielt. Jede die physische Kondition der Spieler an. Wenn ein Spieler den Ball nicht sieht, wird er nicht geschossen. Drückst Du die Taste, wird der Ball nach vorne geschossen, wenn mittels der Steuerungspasten die Art und Weise des Wurfs geändert werden.

ENTWURF

ENTWURF

Ballbesitz muss abgetragenen Ball zu klären und umherzuführen, in welche Richtung der Ball auf der Anzeigetafel. Der Ball muss genau verlagert. Sprünge hoch und lang den Ball zu werfen.

The effect provides a real 'live' feel to the

your shot has been played the screen will scroll to the new position. Use the maller scale map (box 2) to see where you re and sort out the next shot. The golfer will line up automatically for the next shot.

l'Open se déroule au Royal St George's Golf Club à Sandwich où eut lieu le championnat Open de Juillet 1985. Le terrain se situe au bord de la mer, est balayé par le vent. Bunkers profonds, surhautesments de terrain trompeurs et rent dans ce jeu. Ci-dessous un résumé descriptif des trous et des règles de ce

LA PARTIE EMENT DU JEU SUR L'ORDINATEUR

choisir le club, la force et la direction de votre tir en utilisant le levier ou la direction. Le bas de l'écran se divise en plusieurs parties. Le haut représente le

- Gauche
- Haut
- Feu
- Abandon
- Droite
- Bas

les instructions suivantes:

Le curseur qui commande les icones se déplace à l'aide du levier ou du curseur dans la case 4 à l'aide du levier ou des commandes du clavier. Parmi les clubs proposés en utilisant HAUT/BAS et appuyez sur FEU ou pour confirmer votre choix.

Le curseur dans la case 1 pour choisir la force d votre tir et dans la case 3 pour en direction. Placez le curseur près des flèches afin que celle désirée s'allume et sur FEU ou ESPACE pour confirmer la force ou la direction de votre tir.

Le curseur vers le joueur, case 5, et appuyez sur FEU ou ESPACE. Si vous FEU ou RETURN vous obtiendrez les remarques du caddie sur le club que vous utilisez. Vous pouvez alors changer de club ou jouer si vous appuyez sur FEU

- (e) Si vous mettez le curseur dans la case 2 et appuyez sur FEU ou ESPACE, la partie supérieure de l'écran changera et vous obtiendrez une image réduite du trou joué.
- (e) Si vous mettez le curseur dans la case 2 et appuyez sur FEU ou ESPACE, la partie supérieure de l'écran changera et vous obtiendrez une image réduite du trou joué.
- (f) Dans la case 6 figurent la distance et le par pour chaque trou au fur et à mesure que vous avancez ainsi que la carte de parcours.
- (g) Pour abandonner, appuyez sur ESCAPE.

Les commandes choisies avant de jouer ont une influence décisive sur chaque coup. Toutefois, le levier et le clavier sont "vivants". Ainsi, lorsque le joueur déplace son club, vous pouvez "affiner" la direction et la force du tir. GAUCHE et DROIT E en changent la direction, HAUT et BAS la force. Par exemple, en déplaçant le levier vers la gauche et en diagonale, vous en verrez la balle plus loin en avant et vers la gauche. Il faut essayer, ce n'est pas difficile. L'effet produit vous donne une sensation réelle du jeu.

Une fois que la balle est jouée, l'image sur l'écran se déroulera devant vous pour vous donner votre nouvelle position. À l'aide de la carte échelle réduite (case 2) repérez votre position et préparez la balle suivante. Le joueur se mettra automatiquement en place pour le coup suivant.

"Nick Faldo Play's the Open" findet auf dem Platz des Royal St. Georges Golf Clubs in Sandwich statt, dem Austragungsort für die 114. Offenen Meisterschaften im Juli 1985. Der Platz liegt in der Nähe der Küste und ist sehr windig und offen. Dazu befinden sich auf der Anlage tiefe Bunker, tückische Schräglagen und viele Querrillen.

Weiter unten finden Sie eine Übersicht über die Löcher und die Regeln, die auf diesem Platz zu beachten sind.

ABSCHLAG DAS SPIEL

Sie wählen den Schläger, die Schlagstärke und die Richtung mit dem Joystick oder über die Tastatur. Der untere Teil des Bildschirm ist in verschiedene Abschnitte aufgeteilt. Im oberen Teil sehen Sie den Royal St. Georges Golfplatz.

- O — Links
- P — Rechts
- Q — Aufwärts
- A — Abwärts
- LEERFELD — Abschlag
- ESCAPE — Beenden

Zum Spielen eines Balls gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- (a) Die Hand oder der Cursor, mit dem Sie die Symbole anwählen, wird mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert.
- (b) Bewegen Sie den Cursor auf das Feld 4. Mit dem Joystick oder den Tasten für Auf/Ab-Bewegung wählen Sie den erforderlichen Schläger aus und drücken dann den Feuerknopf beziehungsweise die Leerfeldtaste, um den Schläger zu übernehmen.
- (c) Bewegen Sie nun den Cursor auf Feld 1, um die Schlagstärke zu bestimmen, und auf Feld 3 zum Festlegen der Richtung. Bringen Sie den Cursor auf die Pfeile in den Feldern, bis der gewünschte Pfeil die Farbe ändert, und stellen Sie dann mit dem Feuerknopf oder der Leerfeldtaste die Werte für Schlagstärke und Schlagrichtung entsprechend Ihren Wünschen ein.
- (d) Bewegen Sie den Cursor in das Feld 5, und drücken Sie den Feuerknopf oder die Leerfeldtaste. Wenn Sie nun den Feuerknopf oder die RETURN-Taste drücken, gibt Ihnen Ihr Caddy einen Kommentar zu Ihrer Wahl des Schlägers. Danach können Sie wie oben beschrieben einen anderen Schläger wählen, oder durch Drücken des Feuerknopfes oder der RETURN-Taste den Schlag ausführen.
- (e) Wenn Sie den Cursor in das Feld 2 bewegen und den Feuerknopf beziehungsweise die Leerfeldtaste drücken, erscheint auf dem oberen Teil des Bildschirm das anvisierte Loch in vergrößerter Darstellung.
- (f) Das Feld 6 zeigt Ihnen die Entfernung und die festgelegte Schlaganzahl für jedes Loch, sowie Ihre Score-Karte.
- (g) Zum Beenden des Spiels drücken Sie die Taste O.

Die Einstellungen vor einem Schlag sind von entscheidender Wirkung in jedem Spiel. Der auf dem Bildschirm dargestellte Golfspieler folgt jeder Ihrer Einstellungen sofort. So können Sie sehr feine Veränderungen vornehmen. Mit Links und Rechts bestimmen Sie die Richtung, mit Auf- und Abwärts die Schlagkraft. Bewegen Sie beispielsweise den Joystick diagonal nach Links und Oben, so wird die Flugbahn des Balls länger und nach links gerichtet sein. Probieren Sie damit ein wenig - es ist sehr einfach. Diese Steuerung vermittelt ein sehr realistisches Spielvergnügen.

Wenn Sie den Ball eingelocht haben, wandert die Ansicht auf dem Bildschirm zum nächsten Loch. Betrachten Sie die Bahn mit Hilfe der Vergrößerung (Feld 2) und nehmen Sie die Einstellungen vor. Der Golfspieler nimmt seinen Platz automatisch ein und wartet auf Ihre Kommandos.

Version à disquette:

Insérez votre disquette de données dès à présent et sélectionnez un chiffre de 0 à 9 comme référence de fichier pour le chargement d'une série de 8 CIRCUITS préalablement mémorisés.

VISUALISATION DES CIRCUITS

Listée sur le menu dépliant "OPTIONS". Ceci affiche tous les CARRES disponibles sur l'écran. Appuyez sur FEU pour retourner sur EDETEUR.

UTILISATION DE LA COURSE CHAMPIONNAT SPRINT

Ce programme est basé sur l'original du jeu de courses d'arcade Championnat Sprint des Jeux Atari. C'est une course pour CHAMPIONS! Et quel défi que de courir et gagner sur huit circuits différents — de plus, si vous utilisez les circuits CONSTRUITS par vous-même, vous pouvez courir sur autant de combinaisons différentes de huit circuits que vous voulez. Pleins d'embûches ou sans un seul obstacle, cela repose entièrement sur vous!

Version à cassette:

Après un petit moment, un MENU sera affiché vous demandant de "SELECTIONNEZ CIRCUITS" avec les choix suivants:

1. CIRCUITS DE CHAMPIONNAT
2. CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE

Si vous sélectionnez le 1, vous COURREZ sur les 8 CIRCUITS tout prêts. Si vous sélectionnez le 2, vous pourrez COURIR sur 8 CIRCUITS que vous aurez conçu en utilisant EDETEUR DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT et vous devriez insérer votre propre cassette de données dès à présent, en vous assurant qu'elle est en position correcte pour charger vos CIRCUITS.

Version à disquette

A partir du menu principal, sélectionnez soit CHARGEMENT JEU si vous voulez COURIR sur les 8 CIRCUITS tout prêts, soit CHARGEMENT CIRCUITS SUR COMMANDE si vous désirez COURIR sur vos propres CIRCUITS conçus avec l'EDITEUR.

Lorsque vous êtes prêt à COURIR, un menu est affiché avec les chiffres 1 et 2.

Pour sélectionner le nombre de JOUEURS, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que l'écran affiche le nombre correct.

Appuyez sur 2 pour COMMENCER LA COURSE!

Un menu affiche alors un plan graphique des huit circuits. Déplacez le volant du milieu pour SELECTIONNER votre CIRCUIT en utilisant GAUCHE et DROITE quand nécessaire.

REGLES DU CIRCUIT

Bien sûr, vous vous trouverez sur la CASE DEPART avec les autres concurrents. Votre but est d'être le premier dans le Cercle des Gagnants, sur chaque CIRCUIT et de battre tous les autres. Dans ce but, vous devez être le premier à finir quatre tours complets passant par la CASE DEPART et suivant l'itinéraire correct. Les voitures TELEGUIDEES, ne commettant jamais d'erreurs, sont les adversaires les plus redoutables, mais vous pouvez les battre par une conduite habile.

Pendant la course, essayez de ramasser les CLES ANGLAISES qui apparaîtront au hasard — ramassez le nombre requis (dont vous aurez décidé sur l'EDITEUR) et vous pouvez gagner des points de bonus précieux pour votre voiture — ceux-ci vous donneront un avantage sur vos adversaires dans la course suivante!

La voiture se contrôle en appuyant sur FEU pour accélérer et en déplaçant GAUCHE et DROITE. Pour ralentir, ôtez tout simplement votre doigt du bouton FEU.

ZUR BEDIENUNG

CHAMPIONSHIP SPRINT in der Version für den CPC können Sie allein oder zu zweit über die Tastatur oder mit Joysticks spielen. Näheres über die Steuerung erfahren Sie im letzten Kapitel. Ein spezieller Joystick ist nicht erforderlich; Sie können jeden für den CPC geeigneten Joystick benutzen.

WIE SIE DAS SPIEL STARTEN

CHAMPIONSHIP SPRINT besteht aus zwei in sich geschlossenen Programmen: Dem eigentlichen Renn-Programm CHAMPIONSHIP SPRINT RACING und dem Programm zum Konstruieren der Rennstrecken CHAMPIONSHIP SPRINT COURSE CONSTRUCTION. Auf der Kassette belegen die Programme jeweils eine Seite. Bei der Diskettenversion wählen Sie aus einem Eingangs-menü, ob Sie das Spiel laden (LOAD GAME — CAT mit den acht mitgelieferten Strecken), neue Strecken editieren (LOAD EDITOR), oder ein Rennen auf eigenen Strecken fahren möchten (LOAD CUSTOM TRACKS — CAT lädt acht Strecken von Ihrer eigenen Diskette).

Acht fertige Rennstrecken stehen Ihnen sofort zur Verfügung, weitere acht können Sie mit dem Strecken-Editor nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten.

Erstellen oder verändern Sie die Bahnen, sichern Sie sie auf Ihre eigene Kassette (oder Diskette, wenn Sie die Diskettenversion benutzen), und starten Sie dann das Renn-Programm, um entweder auf den mitgelieferten oder Ihren eigenen, zuvor gesicherten Strecken zu fahren.

Die Rennbahnen werden immer in Blöcken zu acht Stück gefahren, editiert oder auf Kassette/Diskette gesichert. (Bei der Diskettenversion können Sie bis zu 10 Blöcke mit eigenen Strecken auf einer neu-formatierten Diskette unter den Dateinamen '0' bis '9' ablegen.)

DER STRECKEN-EDITOR

Nach dem Start des Programms sehen Sie auf dem Bildschirm eine Rennbahn, darüber vier Kästen, in denen die Titel der Menüs

aufgeführt sind, und einige Bauteile am rechten unteren Rand. Ein Cursor in Pfeilform ist ebenfalls vorhanden. Wenn Sie den Steuerknüppel des Joysticks bewegen, wird dieser Cursor den Bewegungen folgen.

Die Kästen am oberen Bildschirmrand dienen als Zugang zu den Funktionen des Programms und hinter jedem der Worte ("HAZARDS" — CAT-Hindernisse, "ABILITY" — CAT-Geschicklichkeit, "SCREENS" — CAT-Bilder, "OPTIONS" — CAT-Optionen) verbirgt sich eine, als PULL-DOWN-MENU bezeichnete Auswahl. Die Funktionen aus diesen Menüs benötigen Sie zum Gestalten Ihrer eigenen Strecken.

PULL-DOWN-MENUS — CAT-Verfügbare Funktionen

Die folgenden Funktionen erreichen Sie über die Pull-Down-Menüs, die sich unter den Titeln in den Kästen am oberen Bildschirmrand "verstecken". Wie Sie diese Pull-Down-Menüs benutzen, lesen Sie im nächsten Kapitel "Anwenden der Pull-Down-Menüs". Die einzelnen Optionen sind in drei Gruppen zusammengefaßt:

HAZARDS — WHIRLWIND
Kies / Sand
GRAVEL
Wasserflache
WATER
Oil
Ölfleck

SCREENS — NEXT
Nächste Strecke
CLEAR
Strecke löschen
SET COURSE
Kurs für die com

ABILITY — SPANNERS
Schraubenschlüssel
DRONESPEED
Geschwindigkeit

OPTIONS — SET KEYS
Tasten zur Steuer
SAVE
Strecken sichern
LOAD
Strecken laden
SEE TILES
Bauteile zeigen

ANWENDEN DER PULL-DOWN-MENÜS

1. Steuern Sie den Cursor unter den Titel des Menüs, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten.
2. Drücken Sie den Feuerknopf. Nun erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Funktion auswählen können.
3. Drücken Sie den Cursor innerhalb des Menüs, und Funktionen sichtbar ist. Bewegen Sie den Cursor so, wie Sie möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten.

4. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links. Bei anderen erscheint eine Zahl. Zum Beispiel bede WHIRLWIND (Wirbelsturm), daß dieses Hindernis bearbeiten Sie nicht vorgenommen wird. Bei rechts, bis die gewünschte Zahl erscheint.
5. Drücken Sie den Feuerknopf. Nun erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Funktion auswählen können.

6. Drücken Sie den Cursor innerhalb des Menüs, und Funktionen sichtbar ist. Bewegen Sie den Cursor so, wie Sie möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so, wie Sie möchten.
7. Drücken Sie den Feuerknopf. Nun erscheint ein Menü, in dem Sie die gewünschte Funktion auswählen können.

RENNSTRECKEN ANSEHEN/AUSWÄHLE

Wählen Sie NEXT aus dem Menü SCREENS, und c bringi nun die nächste der acht im Speicher des Cor Bildschirm. Halten Sie den Knopf gedrückt, können t nacheinander ansehen.

RENNBAHN GESTALTEN

1. Bewegen Sie den Cursor an die rechte Seite net Cursor verschiebt. Etwa auf halber Höhe befi Viereck, das als Teile-Fenster (TILE WINDOW) t Zurückbewegen des Steuerknüppels können Sie einem Filaßband, durch dieses Fenster rollen las
2. Rollen Sie die Bauteile durch das Fenster, bis da
3. Nun bewegen Sie den Steuerknüppel nach links der Strecke, wo Sie das Bauteil platzieren möchte

HAZARDS — WHIRLWIND
GRAVEL
WATER
OIL

SCREENS — NEXT
CLEAR
SET COURSE

ABILITY — SPANNERS
DRONESPEED
DROPSPEED

OPTIONS — SET KEYS
SAVE
LOAD
SEE TILES

ANWENDEN DER PULL-DOWN-MENÜS

1. Steuern Sie den Cursor unter den Titel des Menüs, aus dem Sie eine Funktion auswählen möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so weit als möglich nach oben.
 2. Drücken Sie den Feuerknopf. Nun erscheint ein Menü mit den verfügbaren Funktionen.
 3. Bewegen Sie den Cursor innerhalb des Menüs nach unten, bis ein farbiger Balken auf den Funktionen sichtbar ist. Bewegen Sie den Steuerknüppel auf oder ab, bis sich der Balken auf der gewünschten Funktion befindet.
 4. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links. Bei einigen Funktionen wird nichts passieren, bei anderen erscheint eine Zahl. Zum Beispiel bedeutet eine Null für den Menüpunkt WHIRLWIND (Wirbelwind), daß dieses Hindernis 'ausgeschaltet' ist und auf der gerade bearbeiteten Strecke nicht vorkommen wird. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, bis die gewünschte Zahl erscheint.
- Anderer Funktionen lösen Sie mit dem Feuerknopf aus, beispielsweise NEXT, womit Sie die nächste Rennstrecke zur Anzeige auf den Bildschirm bringen.
5. Sie verlassen das Menü, indem Sie den farbigen Balken so weit wie möglich nach oben bewegen.

RENNSTRECKEN ANSEHEN/AUSWÄHLEN

Wählen Sie NEXT aus dem Menü SCREENS, und drücken Sie den Feuerknopf. Das Programm bringt nun die nächste der acht im Speicher des Computers abgelegten Rennstrecken auf den Bildschirm. Halten Sie den Knopf gedrückt, können Sie sich alle vorhandenen Strecken nacheinander ansehen.

- RENNBAHN GESTALTEN**
1. Bewegen Sie den Cursor an die rechte Seite neben die dargestellte Rennstrecke, worauf der Cursor verschwindet. Etwa auf halber Höhe befindet sich am rechten Rand ein kleines Viereck, das als Teile-Fenster (TILE WINDOW) bezeichnet wird. Durch Vor- und Zurückbewegen des Steuerknüppels können Sie nun die vorhandenen Bauteile, wie auf einem Fließband, durch dieses Fenster rollen lassen.
 2. Rollen Sie die Bauteile durch das Fenster, bis das gewünschte Teil sich darin befindet.
 3. Nun bewegen Sie den Steuerknüppel nach links und steuern den Cursor an die Position auf der Strecke, wo Sie das Bauteil platzieren möchten.

4. Drücken Sie den Feuerknopf, und das Bauteil aus dem Fenster wird an diese Stelle kopiert. Das ursprünglich vorhandene Teil wird dabei gelöscht.
 5. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 solange, bis Sie mit der Gestaltung Ihrer Rennbahn zufrieden sind.
 6. Nachdem Sie alle acht Strecken auf diese Weise gestaltet, vergessen Sie bitte nicht, sie auf Ihre eigene Datenkassette oder Datendiskette zu sichern.
- Sie sollten bei Ihren Konstruktionen unbedingt darauf achten, daß die Strecken in sich geschlossen sind. Sackgassen oder Unterbrechungen im Streckenverlauf sind nicht erlaubt. Brücken sind nur über eine Straße sinnvoll; Sie dürfen daher keine Brücke über ein unbebautes Rasenstück bauen. Zudem dürfen die Hampen nur paarweise verwendet werden. In jedem Fall prüft das Programm den Streckenverlauf vor einem Rennen.

'HAZARDS' (Hindernisse)

'OIL', 'WATER', 'GRAVEL' (Öllecke, Wasserlachen, Kies) sind Einträge im Menü HAZARDS und stehen für mögliche Hindernisse. Sie können mit durch Links/Rechtsbewegen des Steuerknüppels einen Wert zwischen 0 und 4 wählen. Der Wert 3 bei 'OIL' bedeutet dann, daß Sie während des Rennens dreimal plötzlich irgendwo auf der Bahn einem Ölleck ausweichen müssen.

'WHIRLWIND' (Wirbelwind)

Der Wirbelwind ist ein weiteres mögliches Hindernis beim Rennen. Diese Option finden Sie auch im Menü EXTRAS und können dann mit dem Joystick entweder 0 oder 1 einstellen. Der Wert 0 bedeutet dabei, daß das Rennens nicht durch einen unerwarteten Wirbelwind gestört wird.

ABILITY

'SPANNERS' (Schraubenschlüssel)

Diesen Eintrag finden Sie im Menü ABILITY. Sie wählen wieder mit dem Joystick einen Wert zwischen 0 und 7 aus. Die Schraubenschlüssel tauchen während des Rennens plötzlich an zufällig ausgewählten Stellen auf und sollten von den Mitspielern eingesammelt werden. Die hier eingestellte Zahl gibt die Anzahl der Schraubenschlüssel an, die ein Spieler während des Rennens für die BONUS EXTRAS einsammeln muß.

DRONESPEED

Dies ist eine Option aus dem Menü ABILITY. Durch Rechts/Linksbewegen des Steuerknüppels stellen Sie die Geschwindigkeit (0 bis 5) der vom Computer gesteuerten Wagen (DRONEN) ein. Je höher der Wert ist, desto schneller werden die Wagen des Computers. Sie sollten dabei immer daran denken, daß dem Computer keine Fehler unterlaufen. Falls Sie also hier einen hohen Wert einstellen, haben Sie nur als echter Profi eine Chance... oder Sie stellen einfach einen niedrigen Wert ein.

SCREENS

NEXT (Nächster)

Nach Anwahl dieser Funktion aus dem Pull-Down-Menü SCREENS können Sie durch Drücken des Feuerknopfes die nächste der acht Strecken anzeigen lassen.

CLEAR (Löschen)

befindet sich im Menü SCREENS und sollte sehr vorsichtig verwendet werden: Durch einen Druck auf den Feuerknopf wird die auf dem Bildschirm angezeigte Rennstrecke gelöscht, und zurück bleibt ein Bildschirm voller Bäume!

pour accélérer et en déplaçant GAUCHE et à votre doigt du bouton FEU.

en den CPC können Sie allein oder zu zweit über die s über die Steuerung erfahren Sie im letzten Kapitel. Sie können jeden für den CPC geeigneten Joystick

in sich geschlossenen Programmen: Dem iHIP SPRINT RACING und dem Programm zum ne Seite. Bei der Diskettenversion wählen Sie aus en (LOAD GAME) — CAT mit den acht mitgelieferten EDITOR), oder ein Rennen auf eigenen Strecken . — CAT acht Strecken von Ihrer eigenen

ort zur Verfügung, weitere acht können Sie mit dem lungen gestalten.

ichern Sie sie auf Ihre eigene Kassette (oder nutzen), und starten Sie dann das Renn-Programm, ren eigenen, zuvor gesicherten Strecken zu fahren, zu acht Stück gefahren, ediert oder auf tenversion können Sie bis zu 10 Blöcke mit eigenen e unter den Dateinamen '0' bis '9' ablegen.)

auf dem Bildschirm eine Rennbahn, darüber vier

hten unteren Rand. Ein Cursor in Pfeilform ist knüppel des Joysticks bewegen, wird dieser Cursor

en als Zugang zu den Funktionen des Programms . CAT Hindernisse, 'ABILITY' — CAT Geschwindigkeit, : AT (Optionen) verbirgt sich eine, als Die Funktionen aus diesen Menüs benötigen Sie

gbare Funktionen

er die Pull-Down-Menüs, die sich unter den Titeln in stecken'. Wie Sie diese Pull-Down-Menüs benutzen, der Pull-Down-Menüs'. Die einzelnen Optionen sind in

SET COURSE (Kurs festlegen)

Ist ein Befehl aus dem Menü SCREENS. DRONE nennt man die Wagen, die nicht von einem Mitspieler, sondern vom Computer gesteuert werden. Diese Computer gesteuerten Wagen durchfahren die Rennstrecke automatisch immer auf dem richtigen Kurs — CAT allerdings muß der Computer diesen richtigen Kurs erst einmal kennen. Bei einer Rennstrecke aus einem einzigen Kreis wäre dies kein Problem, aber die meisten Rennstrecken enthalten auch Kreuzungen. Mit diesem Befehl weisen Sie den Computer ein und zeigen ihm den 'richtigen' Weg. Hierzu steuern Sie einen Pfeil von der Startlinie durch die gesamte Rennstrecke, bis der Pfeil wieder diese Startlinie erreicht. Diese Route gilt auch für die Wagen der Mitspieler — CAT eine Runde ist erst dann vollständig durchfahren, wenn der Wagen genau dieser Route gefolgt ist; Abkürzungen sind nicht erlaubt und werden nicht anerkannt.

1. Zuerst wählen Sie den Befehl SET DRONE wie beschrieben aus dem Menü OPTION aus. Gleich darauf erscheint an der Startlinie ein kleiner Pfeil. Drücken Sie nun einmal den Feuerknopf, und der Pfeil fährt die Strecke soweit wie möglich selbstständig ab.
3. Der Pfeil wird an jeder Kreuzung halten, da es mehrere mögliche Fahrtrichtungen gibt. Mit dem Joystick steuern Sie den Pfeil dann in die gewünschte Richtung.
4. Sobald Sie nun wieder den Feuerknopf des Joysticks drücken, setzt der Pfeil seine Fahrt fort.
5. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis der Pfeil wieder die Startlinie erreicht.
6. Es ist unbedingt notwendig, daß Sie den Kurs für alle acht Rennstrecken festlegen, bevor Sie das Rennen starten!

OPTIONS

SET KEYS (Tasten bestimmen)

Mit dieser Funktion aus dem Pull-Down-Menü OPTIONS können Sie die Tasten zur Steuerung der Wagen neu bestimmen.

SAVE (Sichern)

Befindet sich im Menü OPTIONS und dient zum Sichern der acht bearbeiteten Rennstrecken auf Kassette oder Diskette, um sie später wieder verwenden zu können.

Kassette: Legen Sie Ihre eigene Kassette (HT die Programmkassette) in den Recorder ein. Achten Sie darauf, daß das Band an die richtige Position gespusst ist.

Diskette: Legen Sie Ihre eigene Diskette (HT die Programmdiskette) in das Laufwerk. Durch die im Menü ausgewählte Zahl bestimmen Sie, unter welcher Nummer (Q — CAT) die Strecke gesichert werden soll. Sollte sich bereits eine Strecke mit der Nummer auf der Diskette befinden, so wird diese gelöscht!

SEE TILES (Teile ansehen)

Wählen Sie diesen Punkt aus dem Menü OPTIONS, um eine Übersicht aller verfügbaren Bauteile zu erhalten. Durch einen Druck auf den Feuerknopf gelangen Sie wieder zum Editor zurück.

DAS RENN-PROGRAMM

Dieses Programm basiert auf dem Original Alan Spielautomaten. Es ist nur etwas für Könner. Eine echte Herausforderung! Es gibt acht Rennstrecken zu meistern und auf allen acht Strecken zu siegen. Falls Sie selbst eigene Rennstrecken gebaut haben, können Sie diese Strecken in

18

beliebig vielen Kombinationen durchfahren. Den Schwierigkeitsgrad der Strecken bestimmen Sie! Jetzt liegt es nur an Ihnen...

Die Kassettenversion

Nach dem Start des Programms erscheint ein Auswahl-Menü mit der Aufforderung "SELECT TRACKS NOW" (wählen Sie die Strecken aus) auf dem Bildschirm. Zur Wahl stehen

1. CHAMPIONSHIP TRACKS (die mitgelieferten Strecken)
2. CUSTOM TRACKS (Ihre eigenen Strecken)

Bevor Sie '2' wählen, um ein Rennen auf Ihren eigenen Strecken zu fahren, legen Sie Ihre eigene Kassette ein, auf die Sie zuvor die Rennstrecken sicherten, und spulen Sie das Band an die richtige Position.

Die Diskettenversion

Wählen Sie im Eingangs-menü, ob Sie ein Rennen auf den mitgelieferten Strecken fahren möchten (LOAD GAME), oder ob Sie Ihre mit dem Editor gestalteten Strecken benutzen möchten (LOAD CUSTOM TRACKS).

Anschließend wird ein Menü mit den Zahlen 1 und 2 eingeblendet, über das Sie die Anzahl der Mitspieler bestimmen. Drücken Sie die Taste 1, bis die gewünschte Zahl angezeigt wird.

Durch Drücken der Taste 2 starten Sie das Rennen!

Nun erscheint eine grafische Darstellung aller verfügbaren Rennstrecken. Drehen Sie das Lenkrad in der Mitte durch Rechts/Links-bewegen des Joysticks, bis es auf die Strecke weist, mit der Sie beginnen möchten, und drücken Sie den Feuerknopf.

IAN BOTHAM'S TES

The game may be played by one or two players at beginning of each game. Either keyboard or joystick selected at the start of each game.

HOME TEAM CONTROLS

Cursor/Batting		Bowl Type
Q	Up	Fast
A	Down	Spin
O	Left	Medium
P	Right	Bouncer

Space — Position Player/Bat, in conjunction with Select Match Type with above keys.
Select Armchair or own team.

When scoreboard is displayed press "1" on small screen. The SPACE to continue with game or if us then "1" on small keypad.

VISITORS CONTROLS: Joystick or on Small Keypad

Cursor		Bowl Type
7	Up	Fast
8	Left	Medium
9	Right	Bouncer
4	Down	Spin
1	Position player/bat, in conjunction with a c	

Le jeu peut se jouer avec un ou deux joueurs, selon la sélection au peut choisir d'utiliser soit le clavier, soit le levier au début de chaque

CONTROLE DE L'EQUIPE QUI REÇOIT

Curseur, manèment de la batte		type de balle
Q	vers le haut	rapide
A	ver le bas	avec effet
O	à gauche	moyenne
P	à droite	avec rebond

Espace — Position joueur/batte, en conjunction avec une touche dir Sélectionnez le type de match avec les touches ci-dessus.

Sélectionnez Fauteuil ou propre équipe.

IAN BOTHAM'S TEST MATCH

The game may be played by one or two players as selected at the beginning of each game. Either keyboard or joystick may be used as selected at the start of each game.

HOME TEAM CONTROLS

Cursor/Batting		Bowl Type	
Q	Up	Fast	
A	Down	Spin	
O	Left	Medium	
P	Right	Bouncer	

Space — Position Player/Bat, in conjunction with a Direction Key.
Select Match Type with above keys.
Select Armchair or own team.

When scoreboard is displayed press "1" on small keypad for second screen. The SPACE to continue with game or if using joystick FIRE then "1" on small keypad.

VISITORS CONTROLS: Joystick or on Small Keypad

Cursor		Bowl Type	
7	Up	Fast	
8	Left	Medium	
9	Right	Bouncer	
4	Down	Spin	

1 Position player/bat, in conjunction with a direction key.

Le jeu peut se jouer avec un ou deux joueurs, selon la sélection au début de chaque jeu. On peut choisir d'utiliser soit le clavier, soit le levier au début de chaque jeu.

CONTROLE DE L'EQUIPE QUI REÇOIT

Curseur, manèment de la batte		type de balle	
Q	vers le haut	rapide	
A	ver le bas	avec effet	
O	à gauche	moyenne	
P	à droite	avec rebond	

Espace — Position joueur/batte, en conjonction avec une touche directionnelle.
Sélectionnez le type de match avec les touches ci-dessus.
Sélectionnez Fauteuil ou propre équipe.

hren. Den Schwierigkeitsgrad der Strecken bestimmen

eint ein Auswahl-Menü mit der Aufforderung "SELECT (en aus) auf dem Bildschirm. Zur Wahl stehen HIP TRACKS (die mitgelieferten Strecken) ACKS (Ihre eigenen Strecken)

l Ihren eigenen Strecken zu fahren, legen Sie Ihre lie Rennstrecken sichernden, und spulen Sie das Band an

in Rennen auf den mitgelieferten Strecken fahren e mit dem Editor gestalteten Strecken benutzen

hlen 1 und 2 eingeblendet, über das Sie die Anzahl der aste 1, bis die gewünschte Zahl angezeigt wird. as Rennen!

aller verfügbaren Rennstrecken. Drehen Sie das ewegen des Joysticks, bis es auf die Strecke weist, mit Sie den Feuerknopf.

Quand le tableau des scores est affiché, appuyez sur "1" sur le clavier pour faire apparaître le second écran. Ensuite, appuyez sur ESPACE pour continuer le jeu ou, si vous utilisez le levier, sur FEU puis sur "1" sur le clavier.

CONTROLE DE L'EQUIPE VISITEUSE

Levier ou clavier		type de balle	
7	Courseur vers le haut	rapide	
8	à gauche	moyenne	
9	à droite	avec rebond	
4	vers le bas	avec effet	

1 — Position joueur/batte, en conjonction avec une touche directionnelle.

Zu Beginn jedes Spieles legen Sie fest, ob einer oder zwei Mitspieler daran teilnehmen. Die Steuerung, per Joystick oder über die Tastatur, wird ebenfalls vor jedem Spiel gewählt.

Steuerung der Heimmannschaft (HOME TEAM)

Cursor/Schlagen		Wurfart	
Q	Aufwärts	Schnell	
A	Abwärts	Dreher	
O	Links	Mittel	
P	Rechts	Abpraller	

Leerfeld — Position des Spielers/Schläges nach Wahl durch -Richtungstasten festlegen Wählen Sie mit den oben angegebenen Tasten die Spielart, und ob Sie mit den vorgegebenen Mannschaften spielen, oder die Namen selbst bestimmen möchten.

Wenn die Punktelabelle (Scoreboard) angezeigt wird, schalten Sie mit der Taste "1" auf dem Ziffernblock auf einen zweiten Bildschirm um. Mit der Leerfeldtaste schalten Sie wieder in den Spielbildschirm. Bei Joystick-Steuerung drücken Sie dazu den Feuerknopf und anschließend die "1" auf dem Ziffernblock.

Steuerung der Gästemannschaft (VISITORS)

Per Joystick oder über den Ziffernblock der Tastatur:

Cursor		Wurfart	
7	Aufwärts	Schnell	
8	Abwärts	Dreher	
9	Links	Mittel	
4	Rechts	Abpraller	

1 — Position des Spielers/Schläges nach Wahl durch -Richtungstasten festlegen

MATCH DAY II

MATCHDAY II

MATCHDAY II ist eine aktionsgeladene Akademi-Fußballsimulation mit kontrollierbaren Volleys, Lobs (Überbeinen), Freiköpfen und Bodenstoßen. Flugkopfbällen, Remplern, nach dem Ball tretenden Torhütern, unterschiedlichen Taktiken und dem hochst. genauen Diamond-Deflection-System (Ablenksystem). Du kannst gegen ein Freund spielen oder gegen das Computerteam. Oder Du spielst ein Freundschaftsturnier gegen das Computerteam an. MATCHDAY II umfasst eine Ligameisterschaft, ein Pokalspiel, benutzerdefinierbare Taktiken und noch vieles mehr.

Das Spiel kann mit den folgenden Joysticks gespielt werden:

KEMPSTON CASCADE DIKTRONICS

WIE MAN BEGINNIT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden, Cursor auf den richtigen Joystick stellen und anschließend ENTER dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld und Du kannst danach mit dem Spiel beginnen.

Das Spiel kann entweder mittels Joystick oder mittels der folgenden Tasten gesteuert werden:

O-links, P-rechts, O-hinauf, A-hinunter, Leertaste-Kicken/Springen

Falls erforderlich, können diese neu definiert werden.

DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von ENTER, um den Cursor zu bewegen. Benutze ENTER, um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben.

Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

DAS JOYSTICK-MENÜ

Dieses Menü erscheint nur dann, wenn Du das Spiel das erste Mal lädest. Du darfst dabei also keine Fehler machen, da Du sonst den Ladevorgang wiederholen mußt.

- (a) KEYS
 - (b) KEMPSTON JOYSTICK
 - (c) CASCADE JOYSTICK
 - (d) DIKTRONICS JOYSTICK
- Ist nur bei Tasten zu benutzen.
- Ist mit Kempston-Joystick-Interface zu benutzen.
- Ist mit Cascade-Joystick-Interface zu benutzen.
- Ist mit DiKtronics-Joystick-Interface zu benutzen.

DAS HAUPTMENÜ

- An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.
- (a) 1 PLAYER MATCHDAY
 - (b) 2 PLAYER MATCHDAY
 - (c) TWIN PLAYER MATCHDAY
 - (d) MATCHDAY CUP
 - (e) MATCHDAY LEAGUE
 - (f) KEYS AND OPTIONS
- Du spielst gegen den Computer.
- Du und ein Freund spielen gegeneinander.
- Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen den Computer.
- Du und bis zu sieben Freunde können an einem drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen.
- Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligameisterschaftsturnier teilnehmen.
- Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

Vor jedem Anstoß, in einer Spielhälfte kannst Du das Handicap-System benutzen. (Dies ist bei Cup- und Ligaspielen nicht anwendlich.)

- (a) START HALF
- (b) SCORE TEAM ONE 0
- (c) SCORE TEAM TWO 0

DAS PAUSEMENÜ

Dieses Menü kann nur während des Spiels durch Betätigen von STOP angewählt werden, solange STOP gedrückt bleibt, wird das Bild stillstehen, so daß Du den Spielstand betrachten oder u.U. Fotos machen kannst.

- (a) RETURN TO MATCH
- (b) QUIT MATCH

- (c) TACTICS SELECTION
- Rückkehr zum Spiel
- Beenden des Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü
- Anwählen des Taktikmenüs

DAS MENÜ KEYS AND OPTIONS (Tasten und Auswahlmöglichkeiten)

- Dieses Menü kann vom Hauptmenü aus angewählt werden.
- (a) QUIT MENU
 - (b) MATCHDAY OPTIONS
 - (c) PLAYER 1 KEYS
 - (d) PLAYER 2 KEYS
 - (e) TEAM NAMES
 - (f) TACTICS SELECTION
- Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten
- Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Eins.
- Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Zwei.
- Ändern der Teamnamen
- Anwählen des Taktikmenüs

MATCHDAY AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

Jede einzelne Möglichkeit in diesem Menü kann durch Betätigen von ENTER ausgewählt und dann geändert werden.

- (a) QUIT MENU
 - (b) SOUND LEVEL
 - (c) TIME EACH HALF
 - (d) KICKOMETER
 - (e) COMPUTER MATCHES
 - (f) COMPUTER SKILL
 - (g) KEEPER 1
 - (h) KEEPER 2
- Rückkehr zum Menü "Keys and Options".
- (HIGH / LOW / OFF - Laut / Leise / Aus).
- (5 / 10 / 15 Minuten - Dauer der Spielhälfte)
- (All / FWD / HARD / II / III) Eine ausführliche Erklärung findest Du unter dem Punkt Kickometer.
- (UNATTENDED / ATTENDED) Du kannst auswählen, ob Du bei Spielen, an denen Du nicht teilnimmst, zuschauen möchtest. (LOW / MEDIUM / HIGH - niedriger / mittlerer / hoher Schwierigkeitsgrad)
- (HUMAN / COMPUTER) Du kannst die Kontrolle Deines Torhüters dem Computer überlassen.
- (HUMAN / COMPUTER)

TASTENAUSSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

Es muß unbedingt darauf geachtet werden, daß diese Funktion richtig benutzt wird - die Bildschirmanweisungen genau beachten.

- Schritt (a)
 - Schritt (b)
 - Schritt (c)
- Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerungsfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.
- Betätige ENTER (damit werden alle aktiven Tasten gelöscht)
- Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten (diese

werden auf der laufenden Zeile werden) Wenn Du die ENT mußt Du diese Taste drücken, verschieben die Taste nach links, ENTER zweimal gedrückt, so können alle Tasten ausgebetätigen.

Wenn Du weitere Kontrollen, Du wieder mit Schritt (a) Team Cursor auf QUIT MENU und "Keys and Options" zurück zu den Standardsteuerfunktionen sind wie folgt:

- SPIELER 1
- LINKS Joystick links, O
- RECHTS Joystick rechts, P
- HINUNTER Joystick nach unten, A
- HINAUF Joystick nach oben, Q
- KICK/SPRUNG Joystick Fire, Leertaste
- Wenn zwei Personen spielen, ist darauf zu achten, manchmal eine Wechselwirkung eintritt, was zu 2-Bällen des Balls ohne Betätigen der Fire-Taste Design des Computers zurückzuführen und kann kompensiert werden. Die Standardtasten sind vorzuziehen, wenn Du aber irgendwelche Tasten u.U. vorzuziehen.
- Wenn Du die nachstehende Tabelle betrachtest, der selben keine zugeordnet sind und Spieler Zwei aber in einer anderen Reihe, dann wird es Probleme geben, die Tasten vorzustellen, dessen Ecken aus der Tastenmatrix so ein Viereck vorhanden ist, wir Wechselwirkungen kommen.
- Dies bedeutet, wenn Spieler Eins die Tasten 0 und 1 Tasten 6 und 5, wird es zu Wechselwirkungen kommen, allerdings die Tasten 6 und 3 bzw. 6 und 8, dann Reihe.
- | | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 | 32 | 33 | 34 |
| 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 40 | 41 | 42 | 43 | 44 |
| 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |
| 50 | 51 | 52 | 53 | 54 |
| 55 | 56 | 57 | 58 | 59 |
| 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
| 65 | 66 | 67 | 68 | 69 |
| 70 | 71 | 72 | 73 | 74 |
| 75 | 76 | 77 | 78 | 79 |
| 80 | 81 | 82 | 83 | 84 |
| 85 | 86 | 87 | 88 | 89 |
| 90 | 91 | 92 | 93 | 94 |
| 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
- Klammern um eine Nummer (1) weisen darauf hin, Nummernfeld ist.

TEAMNAMENMENÜ

Du kannst jeden der acht Teamnamen ändern, in entsprechende Stelle hineinbewegen. ENTER betätigen, wenn Du damit fertig bist, mußt Du ENTER betätigen. Wenn Du die obere Menüauswahl ist QUIT MENU, Dies t "Keys and Options" zurück.

STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN Rückkehr zum Cup- bzw. Liganenü.
Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennnummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Liganenü wieder erscheint. Wenn Du Dich verirrst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

SPIELEN

Arretierbälle (tote Bälle). (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)
Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.
Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegungen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, und er nach oben gedrückt, liegt der Ball ganz auf die entgegen gesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, liegt er auf der Seite des Spielers. Jede Bewegung des Joysticks gibt es eine neue Position. Für jede Torballsituation gibt es eine eigene Reihe von Positionen. Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

Steuern eines Spielers.

Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhältst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast.
Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

Übernahme des Balles.

Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balles. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird.
Um in den Besitz des Balles zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet.
Um einen springenden Ball zu stoppen, mußt Du seinen Schatten beobachten und Deinen Spieler dort hinstellen, wo Du glaubst, daß der Ball und der Schatten aufeinander treffen (d.h. wo der Ball aufprallt). Es ist darauf zu achten, daß der Schatten je nach Ballhöhe seine Größe ändert.

Das Kickometer.

Durch das Kickometer kann die Kickkraft bestimmt werden. III ist sehr stark, II wäre mittelstark, I sehr leicht und -I ein Fersenkick.

Die Kickometerstellungen können im Menü MATCHDAY OPTIONS geändert werden.

- a) All Kicks Alle Vorwärts- und Fersenkicks
- b) Fwd Kicks Alle Vorwärtskicks (Standardwert)
- c) Hard Kicks Am Meter werden nur I oder II benutzt
- d) Kick II Das Meter ist auf II fixiert.
- e) Kick III Das Meter ist auf III fixiert.

Achtung: Wenn Du Twin Player Matchday spielst, werden die beiden Spieler, die kontrolliert werden, durch zwei verschiedene Miniatürkicker angezeigt. Spieler Zwei steuert den Mann mit dem Doppelkickometer.

Kicken des Balls während er im Besitz des Spielers ist.
Durch Drücken von Fire während des Ballbesitzes wird der Ball gekickt. Wenn der Spieler stillsteht, wird er den Ball am Boden entlang spielen, und wenn er läuft, wird er ihn in die Luft schießen. Die Schußkraft wird durch das Kickometer bestimmt.

Wenn Du Deine Fire-Taste betätigt und gedrückt hältst, wird der Kickometerwert

Verriegeln des Kickometers und Volleys

Wenn Du Deine Fire-Taste betätigt und gedrückt hältst, wird der Kickometerwert für Dein Team festgehalten, d.h., wenn Dein Spieler in Ballberührung kommt, wird er den Ball automatisch als Volley weiterspielen. Ein Volley ist ein niedriger und kräftiger Schuß, der besonders ideal ist, wenn man auf das Tor zielt. Die Schußkraft wird vom verriegelten Kickometer (über dem Kopf Deines Spielers) bestimmt.

Springen.

Wenn der Ball über der Gürtellinie ist und ziemlich nahe an Deinem Spieler, kannst Du ihn nicht steuern.

Der Torhüter.

Der Torhüter stellt sich automatisch in eine günstige Position, um ein mögliches Tor abzuwehren. Du erhältst Kontrolle über Deinen Torhüter, wenn sich der Ball dem Tor nähert. Durch Betätigen der Fire-Taste wird der Torhüter nach dem Ball hechten.
Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Torhüter in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen.
Bei Spielern von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

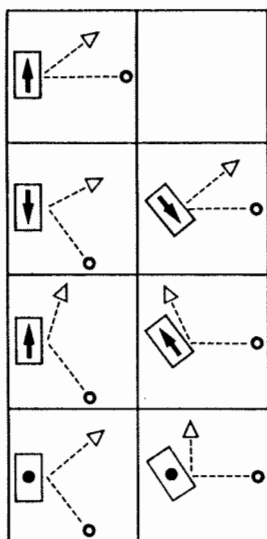
Wenn Du die Kontrolle über den Torhüter erhältst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler.
Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menü MATCHDAY OPTIONS.

Rempeln.

Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anremeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH- Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückremeln.

Diamond-Deflection-System (DDS – Ablenkensystem)

DDS wurde in das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stirne des Spielers erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaulbilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.



HINWEISE UND RATSCHLÄGE

- Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.
- Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.
- Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.
- DDS (Ablenkensystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.
- Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.
- Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH" Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

HERSTELLER

Programm von Jon Riman und Bernie Drummond, Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens

Produktion von D.C. Ward
© 1987 Ocean Software

by using left and right keys then press
n

quired by using all control keys, this
here the 'Cue' will strike the cue ball

ected all the above, Enter/Return
ot.

t of a foul shot being played the
Again' appears. If the player who
oul is to play the next shot then type
not then type 'N' for No.

r rules apply. A red ball (score 1) is
ollowed by a colour (Score as table).
uence follows until no reds are
the colours are potted in this

Score	2
Score	3
Score	4
Score	5
Score	6
Score	7

fixed penalty of 4 for yellow, green
blue, pink or black are struck out of
ne foul values are 5, 6 or 7 respect-

STEVE DAVIS SNOOKER

Une fois le chargement du programme effectué, les instructions apparaissent à l'écran.
Utilisez les touches "chiffres" pour entrer vos options:

COMMANDES

- O = déplace le curseur à gauche
- P = déplace le curseur à droite
- Q = déplace le curseur vers le haut
- A = déplace le curseur vers le bas

Enter/Return exécute les instructions

Shift/Break espace et N = Nouveau Jeu

Shift/Break espace et R = Tirez à nouveau le dernier coup (jeu à un joueur).

Shift/Break espace et C = Change les instructions originales du coup avant de le jouer.

Couleurs Désirées

La nomination d'une couleur se fait par valeur (voir Règle du jeu).

Leviers

Le programme est automatiquement compatible avec le levier et celui-ci peut être utilisé pour
remplacer les commandes O,P,Q,A et Enter.

COMMENT JOUER LE JEU

- 1) Placer la blanche
Placer le curseur dans le 'D' puis appuyer sur Enter/Return.
- 2) Cible de la blanche
Placez le centre du curseur à l'endroit de la table où vous souhaitez que se situe le
centre du parcours de la blanche puis appuyez sur Enter/Return.
- 3) Puissance
Choisissez la puissance de tir en utilisant les touches droite et gauche puis appuyez sur
Enter/Return.
- 4) Effet
Choisissez l'effet donné à la bille en utilisant toutes les touches de commande, ceci
détermine l'endroit où la queue viendra frapper la blanche.
- 5) Après avoir sélectionné tous les paramètres figurant ci- dessus, la touche Enter/Return
vous permet de jouer le coup.
En cas de coup irrégulier, le message 'play again' (rejouez) s'affichera à l'écran. Si le joueur
qui vient d'effectuer le tir rejoue le coup, tapez 'Y' pour Oui, sinon tapez 'N' pour Non.

REGLE DU JEU

Ce jeu se joue conformément à la règle du jeu de billard normale. Une bille rouge (score 1)
est blousée en premier suivie par une couleur (score selon tableau). La même séquence se
poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rouges puis les billes de couleur sont blousées selon la
séquence suivante.

Jaune	Score	2
Verte	Score	3
Marron	Score	4
Bleu	Score	5
Rose	Score	6
Noire	Score	7

Pour un coup irrégulier, il existe une pénalité fixée à 4 pour bille jaune, verte et marron mais
si une bille bleue, rose ou noire est touchée dans un ordre différent de celui de la séquence,
les pénalités sont fixées respectivement à 5, 6 ou 7.

Nach dem Laden des Programmes erscheinen die Anweisungen auf dem Bildschirm.
Benutzen Sie die Zehntastatur zur Eingabe Ihrer Optionen:

STEUERUNG

- O = Cursor nach links
- P = Cursor nach rechts
- Q = Cursor nach oben
- A = Cursor nach unten
- Enter = Anweisung ausführen
- SHIFT und N = Neues Spiel
- SHIFT und R = Letzten Stoß zurücknehmen (Ein-Personen-Spiel)
- SHIFT und C = Stoß-Anweisung vor dem Ausführen verändern.

JOYSTICK

Anstatt mit den Tasten können Sie die Bewegung des Cursors auch mit einem Joystick
steuern. Der Feuerknopf übernimmt dann die Funktion der ENTER- Taste.

Farbe auswählen

Zur Auswahl einer farbigen Kugel geben Sie deren Wert laut der Tabelle unter 'Regeln' ein.

DER SPIELABLAUF

- 1) Platzierung des Spielballs
Bewegen Sie den Cursor auf eine beliebige Position innerhalb des D-Feldes, und drücken Sie ENTER.
- 2) Richtung bestimmen
Bewegen Sie den Cursor an die Stelle, wohin der Mittelpunkt des Spielballs laufen soll, und drücken Sie ENTER.
- 3) Stärke des Stoßes
Stellen Sie die gewünschte Stoßstärke mit den Tasten für Rechts/Linksbewegung ein, und drücken Sie ENTER.
- 4) Drall einstellen
Bestimmen Sie mittels der Bewegungstasten, wo der Queue den Spielball treffen soll. Daraus ergibt sich der Drall, mit dem der Ball über den Tisch läuft.
- 5) Nachdem Sie die vorstehenden Einstellungen vornahmen, führen Sie den Stoß mit der ENTER-Taste aus.

Wenn ein Spieler einen ungültigen Stoß macht, erscheint die Meldung "Play Again". Der Gegenspieler kann nun entscheiden, ob der Spieler, der den Stoß ausführte, weiterspielen soll, oder nicht. Drücken Sie 'Y' für JA oder 'N' für NEIN.

REGELN

Es gelten die normalen Snooker-Regeln. Zunächst wird jeweils ein roter Ball (1 Punkt) in eine Tasche gespielt, anschließend ein zuvor ausgewählter, farbiger Ball (Wertung laut Tabelle). Die farbigen Bälle werden wieder an ihre Position gesetzt, die roten verbleiben in den Taschen. So wird weitergespielt, bis alle roten Bälle vom Tisch sind. Dann müssen die farbigen Bälle in der Reihenfolge ihres Wertes in die Taschen gespielt werden.

Gelb (Yellow)	2 Punkte
Grün (Green)	3 Punkte
Braun (Brown)	4 Punkte
Blau (Blue)	5 Punkte
Rosa (Pink)	6 Punkte
Schwarz (Black)	7 Punkte

Für einen Fehlstoß werden zumindest vier Punkte abgezogen. Falls der Wert des gespielten Balls über Vier liegt (Blau, Rosa und Schwarz), so wird dieser Wert abgezogen.

TRACK & FIELD

THE GAME

You're in for the workout of your life. 6 gruelling events await you: 100-Meter Dash, Long Jump, Javelin Throw, 110-meter Hurdles, Hammer Throw and the High Jump.

You can play alone against the computer or against a second player.

You can choose 4 levels of difficulty: Easy, Normal, Difficult or Awesome. You can play the whole game or just one event.

But keep in mind that your real opponent is yourself. You have to make the qualifying time or distance in each event to move on. Otherwise, it's all over.

GETTING STARTED

Once the game has loaded, use keys 1, 2, 3 and 4 to select:

Control player 1: Keyboard or Joystick 1

Control player 2: Keyboard, Joystick 1, Joystick 2 or Computer if playing against the computer.

Level of difficulty: Easy, Normal, Difficult or Awesome.

Single event or whole game: If you select "Game", you must meet the qualifying time or distance in each event before moving on. If you select a single event, you'll keep playing the same one over and over, like an athlete in practice.

On the keyboard, the keys are: ←, → and RETURN

THE EVENTS

100-METER DASH

The contest is raw speed, but it's not as easy as it looks. How fast you run depends on how fast you move the joystick from left to right and back again, back and forth, as fast as you can.

Qualifying time (normal difficulty): 12 seconds.

LONG JUMP

Build your speed by moving the joystick back and forth as fast as you can, then hit the FIRE button, and off you go! Distance is determined by you point of departure and the angle of your jump — the longer you hold the button, the higher the angle. (A 40-45 degree angle is ideal.)

Qualifying distance (normal difficulty): 7.50 meters.

JAVELIN THROW

Once again, build your speed by moving the joystick back and forth, then time your release with the FIRE button. Watch the angle of your throw — keep the FIRE button pressed long enough to reach 40 degrees. *Qualifying distance (normal difficulty): 75.00 meters.*

110-METER HURDLES

A track and field classic, the ultimate combination of speed (joystick motion as above) and timing your jumps (FIRE button). So be quick, but be careful — with each hurdle missed you lose speed! *Qualifying time (normal difficulty): 14.50 seconds.*

HAMMER THROW

A truly dizzying event! Moving the joystick back spin, the more power you build. But don't spin it release point and make your throw using the FIRE degrees is ideal. *Qualifying distance (normal difficulty): 40.00 meters.*

HIGH JUMP

The toughest challenge of all — the one that se and the computer will control your speed of you on the timing and angle of your jump — which it and again. *HINT: Don't get frustrated — it'll take angle that's right for you.*

MODE D'EMPLOI

LE JEU

Six épreuves épuisantes vous attendent: 100 mètres, lancer du marteau et saut en hauteur, dans chaque épreuve, sinon c'est l'élimination! Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou quatre niveaux de difficulté: facile, normal, difficile ou une seule épreuve.

Mais gardez en tête le fait que votre vrai adversaire est vous-même. Vous devez faire le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve pour passer à l'élimination.

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, utilisez les touches 1, 2, 3 et 4 pour sélectionner:

Contrôle joueur 1: Clavier ou Joystick 1

Contrôle joueur 2: Clavier, Joystick 1, Joystick 2 ou Ordinateur si vous jouez contre l'ordinateur.

Niveau de difficulté: Facile, normal, difficile

Epreuve unique ou jeu entier: Si vous sélectionnez "Jeu", vous devez faire la distance de qualification dans chaque épreuve pour passer à l'élimination. Si vous sélectionnez une seule épreuve, vous continuerez à la jouer à l'infini.

Au clavier les touches sont: ←, → et RETN

LES EPREUVES

100 METRES PLAT

La compétition se base sur la vitesse pure, n'oubliez pas que la vitesse de qualification est de 12 secondes. Vous devez courir aussi vite que possible. Si vous ne pouvez pas atteindre la vitesse de qualification, vous serez éliminé.

FIELD

life, 6 gruelling events await you: 100-Meter Dash, Long Jump, Hammer Throw and the High Jump. Difficulty: Normal, Difficult or Awesome. You can play the computer or against a second player. opponent is yourself. You have to make the qualifying time or 1. Otherwise, it's all over.

Days 1, 2, 3 and 4 to select: joystick 1 stick 1, Joystick 2 or Computer if playing against the computer. Difficulty or Awesome. You select "Game", you must meet the qualifying time or ring on. If you select a single event, you'll keep playing the title in practice. → and RETURN

not as easy as it looks. How fast you run depends on how fast you push the joystick. You can't go back and forth, as fast as you can, 12 seconds.

stick back and forth as fast as you can, then hit the FIRE button. The computer will determine your point of departure and the angle of your throw. The higher the angle, (A 40-45 degree angle is ideal.) Difficulty: 7.50 meters.

moving the joystick back and forth, then time your release with the FIRE button. You have to keep the FIRE button pressed long enough to make the qualifying time. Difficulty: 75.00 meters.

the combination of speed (joystick motion as above) and timing is crucial, but be careful — with each hurdle missed you lose time. Difficulty: 14.50 seconds.

HAMMER THROW

A truly dizzying event! Moving the joystick back and forth starts you spinning — the faster you spin, the more power you build. But don't spin too many times, or you'll foul — so time your release point and make your throw using the FIRE button. Again, the angle is crucial — 40-45 degrees is ideal. Qualifying distance (normal difficulty): 65.00 meters

HIGH JUMP

The toughest challenge of all — the one that separates the men from the boys. Press any key and the computer will control your speed of your approach. Which leaves you free to concentrate on the timing and angle of your jump — which is controlled by the FIRE button again and again and again. HINT: Don't get frustrated — it'll take several lines before you find the timing and angle that's right for you.

MODE D'EMPLOI

LE JEU

Six épreuves épuisantes vous attendent: 100 mètres, saut en longueur, javelot, 110 mètres haies, lancer du marteau et saut en hauteur. Pour continuer la série, vous devez vous qualifier dans chaque épreuve, sinon c'est l'élimination.

Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou contre un deuxième joueur. Vous pouvez choisir quatre niveaux de difficulté: facile, normal, difficile ou très difficile. Vous pouvez jouer le jeu en entier ou une seule épreuve.

Mais gardez en tête le fait que votre vrai adversaire est vous-même. Vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve pour continuer. Sinon c'est l'élimination.

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, utilisez les touches 1, 2, 3 et 4 pour sélectionner:

Contrôle joueur 1: Clavier ou Joystick 1

Contrôle joueur 2: Clavier, Joystick 1, Joystick 2 ou Computer si l'on joue contre l'ordinateur. Niveau de difficulté: Facile, normal, difficile et très difficile.

Epreuve unique ou jeu entier: Si vous sélectionnez "Jeu", vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve avant de continuer. Si vous sélectionnez une épreuve unique, vous continuerez à la jouer répétitivement, comme un athlète qui s'entraîne. Au clavier les touches sont: ←, → et RETURN.

LES EPREUVES

100 METRES PLAT

La compétition se base sur la vitesse pure, mais ce n'est pas aussi facile qu'il paraît. Votre vitesse de course dépend de la vitesse à laquelle vous déplacez le levier de gauche à droite et d'avant en arrière aussi vite que possible. Temps de qualification (difficulté normale): 12 secondes.

SAUT EN LONGUEUR

Prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière aussi vite que possible, puis appuyez sur le bouton FEU, et en avant! La distance est déterminée par votre point de départ et l'angle de votre saut — plus vous appuyez sur le bouton, plus votre angle sera ouvert. (Un angle de 40 à 45 degrés est idéal). Distance de qualification (difficulté normale): 7.5 mètres.

JAVELOT

Une fois de plus, prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière, puis déclenchez le lancement avec le bouton FEU. Faites attention à l'angle de lancer — gardez le bouton FEU en position appuyée assez longtemps pour atteindre 40 degrés. Distance de qualification (difficulté normale): 75 mètres.

110 METRES-HAIES

Un classique de la piste, l'ultime combinaison de vitesse (mouvement du levier — voir ci-dessus), et de synchronisation de vos sauts (bouton FEU). Donc, soyez rapide, mais faites attention — à chaque haie manquée vous perdez de la vitesse! Temps de qualification (difficulté normale): 14.5 secondes.

LANCER DU MARTEAU

Une épreuve à vous faire tourner la tête! Vous commencez à tourner en déplaçant le levier d'avant en arrière — plus vous tournez vite, le plus de puissance vous obtiendrez. Mais n'effectuez pas trop de tours ou vous échouerez — donc synchronisez votre point de lancement et faites-le en utilisant le bouton FEU. Une fois de plus, l'angle est primordial — 40 à 45 degrés est idéal. Distance de qualification (difficulté normale): 65 mètres.

SAUT EN HAUTEUR

L'épreuve la plus dure de toutes — celle qui fait la différence entre les vrais hommes et les autres. Appuyez sur une touche et l'ordinateur contrôle votre vitesse d'approche. Cela vous permet de vous concentrer sur la synchronisation et l'angle de votre saut — qui est contrôlé en appuyant répétitivement sur le bouton FEU. UN CONSEIL: Ne vous énervez pas — il vous faudra plusieurs essais avant de trouver la synchronisation et l'angle qui vous conviennent.

DAS SPIEL

Hier müssen Sie sich selbst beweisen. Sechs zermürbende Disziplinen warten auf Sie: 100 Meter Sprint, Weitsprung, Speerwurf, 110 Meter Hürden, Hammerwurf und Hochsprung. Sie können gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler antreten.

Ihnen stehen vier Schwierigkeitsstufen zur Auswahl: EASY (leicht), NORMAL, DIFFICULT (schwer) und AWESOME (fürchterlich).

Doch vergessen Sie nicht: Ihr eigentlicher Gegner sind Sie selbst. Sie müssen die jeweils erforderlichen Zeiten und Werte schaffen, um sich für die folgende Disziplin zu qualifizieren. Ansonsten ist alle vorbei.

VORBEREITUNGEN

Nach dem Laden des Programms wählen Sie bitte mit den Tasten 1, 2, 3 und 4 die Einstellungen für:

Control player 1 (Steuerung Spieler 1): Tastatur oder Joystick 1

Control player 2 (Steuerung Spieler 2): Tastatur, Joystick 1, Joystick 2, oder Computer wenn Sie gegen den Computer antreten.
Level of difficulty (Schwierigkeitsstufe): EASY (leicht), NORMAL, DIFFICULT (schwer) oder AWESOME (fürchterlich).

Single event or whole game (Einzeldisziplin oder ganzes Spiel): Wenn Sie 'Game' wählen, müssen Sie in jeder Disziplin die erforderlichen Zeiten und Werte erreichen, um in die folgende zu kommen. Bei 'Single event' wiederholen Sie eine Disziplin immer wieder, wie ein Athlet beim Training.

Benutzen Sie die Tasten ←, → und ENTER.

DIE DISZIPLINEN

100 METER SPURT

Hier ist reine Geschwindigkeit gefragt, aber es ist schwerer, als es aussieht. Ihr Tempo ist davon abhängig, wie schnell Sie den Joystick hin und her bewegen. Ob von Links nach Rechts oder von Vorn nach Hinten ist gleichgültig, nur schnell muß es sein. *Untere Zeitgrenze (Schwierigkeit Normal): 12 Sekunden*

WEITSPRUNG

Bewegen Sie den Joystick wieder hin und her, um beim Anlauf möglichst schnell zu werden. Dann drücken Sie zum Abspringen den Feuerknopf. Die Sprungweite ist vom Punkt des Absprunges und vom Absprungwinkel abhängig. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto höher ist der Winkel (ideal ist ein Winkel von 40 bis 45 Grad). *Mindest-Weite (Schwierigkeit Normal): 7,50 Meter*

SPEERWURF

Wiederum erhöhen Sie mit dem Joystick beim Anlauf Ihr Tempo, dann drücken Sie den Feuerknopf, um den Speer abzuwerfen. Achten Sie auf den Winkel beim Abwurf, und halten Sie den Knopf gedrückt, um einen Winkel von etwa 40 Grad zu erreichen. *Mindest-Weite (Schwierigkeit Normal): 75 Meter*

110 METER HÜRDENLAUF

Ein Klassiker der Leichtathletik, die beste Kombination von Tempo (Joystick-Bewegung wie zuvor) und genauem Absprung (Feuerknopf). Drum seien Sie schnell und doch vorsichtig — jede umgestoßene Hürde verringert Ihre Geschwindigkeit! *Untere Zeitgrenze (Schwierigkeit Normal): 14,50 Sekunden*

HAMMERWERFEN

Eine wirklich schwindelerregende Disziplin! Durch Vor- und Zurückbewegen des Joysticks beginnen Sie sich zu drehen. Die Abwurkraft wächst mit Ihrer Drehgeschwindigkeit. Doch drehen Sie sich nicht zu oft, sonst ist Ihr Wurf ungültig. Darum achten Sie auf den richtigen Moment und schleudern Sie den Hammer durch Drücken des Feuerknopfes davon. Auch hier ist der Winkel entscheidend: 40 bis 45 Grad sollte er betragen. *Mindest-Weite (Schwierigkeit Normal): 65 Meter*

HOCHSPRUNG

Der härteste Wettkampf von allen — der, bei dem nur 'richtige' Profis mithalten können. Drücken Sie irgendeine Taste und der Computer sorgt für die richtige Geschwindigkeit beim Anlauf. So können Sie sich auf den korrekten Absprung und den nötigen Winkel konzentrieren — der durch schnell wiederholtes Drücken des Feuerknopfes bestimmt wird. *Ein Tip: Geben Sie nicht so schnell auf — es ist schwer den richtigen Absprung und den richtigen Winkel zu finden.*

SUPER HANG

CONTROL NOTES...

Amstrad CPC owners may use any CPC c

RIGHT! WHERE'S THE ACTION..

Hang on! Your objective is to race across! with a different skill class. Each continent stages, and each stage must be complete counts down to zero. Any time made up o to the time allowed on the next stage. To class, you must complete all stages of a c stage times. The higher the class, the mo track, and the more stages you must com your bike is fitted with the latest hi-tech ti kick into life once you reach your bike's re 280km/ph. That's when you'll need all yc as the action really hots up!!

BURN RUBBER...

You'll find yourself at the starting gate w bikers. You control your bike's left/right, and the brake. Try to travel as fast as pos keep within the marked track, or you'll lo colliding with other bikers as that too wil collision with any objects at the edge of t to wreck the bike! Luckily, your team has bikes, and so long as there is time remain can rejoin the race.

And when it's all over, if you've earned o scores, you can put your name on the hi- left/right control to select letters, and thi them on the table.

The rest is up to you — check out the con- your best shot, if you got what it takes, t

THE CHOSEN FOUR

Save a fortune on these four full-length adventures. Enjoy them, they are excellent examples of the adventure-writer's art.

RING OF DARKNESS

Definitely, the most vicious, nasty and superb looking dungeons and dragons your Amstrad has ever displayed. Over 10,000 graphic locations will test your skill and cunning as never before - travel at your peril!

THE MURAL

You'll need a good sense of humour or this will drive you up the wall! This comic strip adventure involves finding the right wall - get the message? You might if you're clever.

GALAXIAS

A brand new game from the Master, Fergus McNeil who brought you BORED OF THE RINGS and ROBIN OF SHERLOCK. In this game he steps out into unknown space to bring you his most fascinating adventure yet.

MICROMAN

A fantastic voyage where life itself is a nightmare. Experience the frustration of needing a superhuman effort to do the simplest of things.

Full playing instructions on reverse of inlay.



CHOSEN BY
TONY BRIDGE

ADVENTURES

FOUR MOST

RING OF DARKNESS

Travel at your peril

THE MURAL

A tantalising comic masterpiece

GALAXIAS

*A new classic from the
author of BORED OF THE RINGS*

MICROMAN

The ultimate nightmare

CHOSEN BY TONY BRIDGE
Adventure reviewer for
Popular Computing Weekly

£7.95

AMSTRAD

ADVENTURES

FOUR MOST

OTHER COMMANDS

@: This very useful command automatically repeats the last command entered.

ATTACK: This command allows you to engage in battle, using your currently READY weapon. In a dungeon you can only ATTACK creatures that are directly in front of you. In a town you may be surrounded by a number of enemies, so you must specify an attack direction (north, south, west or east). For example: ATTACK NORTH.

READY: Before an item in your possession can be used it must be made READY. For instance, the instruction READY SWORD will make that weapon ready for your future attack commands. At any time you can have READY one weapon, one spell, and one suit of armour.

STATUS: This command gives a complete listing of your current status, including amounts of EXPERIENCE, HIT POINTS and FOOD UNITS.

INVENTORY: Use this command to list all the items that you currently own.

CAST: Allows you to use your currently READY spell.

BOARD: To board an item of transport on the map. First position your character over the item.

EXIT: To stop using an item of transport.

ENTER: This command allows you to enter a town, dungeon or tower from the map. First position yourself over it.

TRANSACT: Enables you to trade in towns.

SAVE: You are very unlikely to complete the RING OF DARKNESS in a single sitting. SAVE allows you to record the state of play onto your own blank tape.

HOLD: Suspends the game until you press any key.

TIME PASSES...

THE RING OF DARKNESS is played in REAL TIME, which means the computer will not wait forever for you to give it a command. If after twenty seconds you have done nothing you will see the message:

TIME PASSES...

and the computer will have its turn.

THE COMMANDS

Movement Commands:

Arrows move your character in all locations.

Action Commands:

ATTACK A BOARD CAST C CLIMB ENTER E EXIT GET OPEN READY
SEARCH STEAL TRANSACT T UNLOCK

Special Commands:

@ HOLD H INVENTORY I LAG SAVE STATUS S

COPYRIGHT NOTICE

All rights reserved Worldwide. The name and contents of this program and associated graphics, illustrations and text are the exclusive property of Global Software. It is forbidden to copy, transmit, reproduce hire or lend in any form without the prior written consent of Global Software.

(c) 1986 Global Software

If you have written a game that you think worthy of some attention write to us at PO Box 67 London SW11 1BS or give us a call on 01-228 1360.

FOURMOST ADVENTURE

LOADING INSTRUCTIONS

The cassette contains four individual games:

SIDE 1

1. The Ring of Darkness — Tape Counter No: ____
2. The Mural — Tape Counter No: ____

SIDE 2

3. The Microman — Tape Counter No: ____
4. Galaxias — Tape Counter No: ____

When loading the program for the first time insert side one and rewind tape fully.

1. Before loading ensure that your tape recorder is set on REMOTE. Load by typing RUN" "ENTER (for 6128 type: | TAPE . followed by RUN" "ENTER) and press PLAY on recorder.
2. The tape will load in stages. The initial load will display a screen, at this point, press the SPACE BAR until the main menu appears.
3. At this point you may select which game you wish to play by pressing a number from 1-4. Remember if the game you wish to play is on side 2 rewind tape fully and make your selection. Press PLAY on recorder.

The game selected should now load automatically.

If your data recorder has a tape counter it will be possible to find the point at which each program starts. If your recorder does not have a counter an audio cassette recorder may be used to find the silence between the programs at which point a new game may be loaded.

There are certain conventions recognised in adventures: although you will certainly need to use your imagination and a lot of lateral thinking throughout the adventures contained in this collection, nevertheless, there are several words that you can try at any time and which should give you some much-needed information. "I", or if you feel energetic and want to type the whole word, "Inventory", elicits a list of those objects presently carried by you, while Exam(ine) may give you some additional, important, information regarding the object. Note that the object will usually have to be in your possession before examination is possible. Other useful words are "Help", "Score", "R(edescribe the current location)" and "Get (or Take) object". If you want to stop, Quit usually does the trick, though some authors insist on Stop or something equally esoteric — it helps to have a Thesaurus handy!

THE MURAL —

Author: Nic Ford

It's a sunny day and you're walking along Neasden High Street in the hope of finding some excitement when suddenly you're accosted by two men wearing suspender belts (anything is possible in Neasden). You discover that they have been sent by the Tightmouse Board of Censors, to engage you in a task of painting over an obscene mural. Having made their deliverance they knock you out; you awake to find yourself in a cave.

All usual adventuring commands may be used in the game.

PROJECT X — MICRO MAN

Author: T Kemp and J Lemmon

Working on experiments on animal miniaturization, a freak accident occurs to you, Professor Neil Richards. Receiving a massive dose of Gamma Radiation, you find yourself in a world in which insignificant things, the spider in the garden, the mole and the ant; all these and more take a terrifying new meaning. You must use familiar, everyday objects in new ways and beware of taking anything for granted. Your only hope is to somehow make contact with your colleague — his laboratory is several miles away, however, and not only is the lab protected by COM-2, a computer system dedicated to keeping intruders such as yourself out, but your car has crashed and you have to make your way across country and all the attendant horrors.

GALAXIAS

Author: Fergus McNeill

Galaxias is an early adventure from the Quill genius who eventually brought us Bored of the Rings and Robin of Sherlock, the best selling parodies.

As a space pirate, your mission is to tour the planet of the local system and find the fabled Crystal of Well, you know the one everyone wants to find!

Use the usual commands with the addition, in the space cruiser, of type "list" upon which your onboard computer will give you a rundown of the planets presently within range. Type "name" will then launch your cruiser. Typing "help" at this location will also give you this information. After loading, the first graphic will be drawn to continue press any key. Good luck in your mission.

THE RING OF DARKNESS

Author: John Humphries & David Briskham

Welcome to the RING OF DARKNESS. You are about to become an adventurer in a dangerous and exciting world filled with challenges that only your personal wit and ingenuity may overcome.

When the game begins you stand on an open plain, an insignificant traveller, weak, inexperienced and alone in an unfamiliar land. A sense of brooding menace hangs heavily over this cursed realm. Brigands and bandits seem free to attack innocent wayfarers, and foul, evil creatures have infested the darkest dungeons. You know only that you are here to seek your fortune, and that your immediate problem is one of survival.

We wish you many hours of enjoyable adventuring, and may luck travel your path:

CREATING A CHARACTER

This is a role playing adventure, so your first task is to set up a character for the game. You will be able to choose a name and select from several types and skills. Different characters have different attributes, so your choice will greatly affect proceedings. For instance, a warrior is strong, a thief may steal more effectively, and an elf is good at casting spells.

STARTING THE GAME

If you have been using your computer switch it off and then on again. Use the command RUN" (CTRL) SMALL (ENTER) to load the game. Run "RING" for disc version. Loading is in two main stages, first of which is the unique character generation program that allows you to set up a new character or reload one that you have previously saved. Clear instructions are given on the screen. Once your character is ready the adventure control program is loaded from the game cassette.

COMMUNICATING WITH THE COMPUTER

The computer provides your view of the world in words and moving graphics. The program will ask:

WHAT NOW?

whenever it is waiting for you to do something. Most commands can be entered as single words, such as ENTER, BOARD and STATUS, but some will require you to specify a noun, for instance:

READY DAGGER

If the program does not understand your command it will respond with an appropriate message. A complete list of the verbs recognised by the program is given at the end of these instructions.

Whilst the program will normally understand abbreviated words it is recommended that you type in at least the first three letters of every word to be sure of the desired response. For instance, does the command ST mean STEAL or STATUS? The program will make a choice, but it may not be what you had in mind.

THE SCREEN DISPLAY

You will encounter several different screen displays, depending on the stage of the game you are playing. All of these are comprised of two independent WINDOWS. The upper part of the screen is a "graphics window" in which you see displays of your surroundings in pictures and scrolling graphics. The bottom of the screen is the "text window" in which all messages, descriptions and input appear.

Sometimes your actions may cause more text to be printed than can fit into the text window, so to give you time to read it there is a measured pause after each sentence. You can adjust the length of this pause with the command LAG. Enter a number between 0 and 10, the larger the number the longer the "lag time".

MOVEMENT — THE ARROW KEYS

On the scrolling map of the enchanted land, and in the towns, the arrow keys move your character north, south, west and east. When you are exploring a three dimensional dungeon the arrow keys move you forwards, and turn you around, left and right.

Each movement made on the scrolling map represents one day's travelling, and uses a food unit. Be sure that you have plenty of food with you, because the map of the enchanted land contains almost 10000 travel days.

PROGRESSIVE PLAY

To get on in the world it is important to build up your EXPERIENCE. With each successful endeavour you will gain more EXPERIENCE POINTS, and the more you have the higher your LEVEL will rise. As your LEVEL progresses, technology and the variety of goods in towns will increase.

To stay alive it is important to keep your HIT POINTS (a measure of your mortality) and FOOD UNITS as high as possible. If either fall to zero you will die, and lose many of your possessions. Keep an eye on your STATUS.

4 IN 1 ▶ AMSTRAD

DEFEND OR DIE

A classic battle spectacular where skill and reflexes are pushed to the limit. Terves starts in the town of Umstrid, having successfully cleaned out its computer age predecessors. Can Roger the Dodger foot his way through an endless number of tanks, shops, houses, a buried ship and the fiercest enemies of the town? He has to collect - but don't be too dazzled by the thought of amassed riches - round every corner in every passage danger lies in wait.

FEATURES 3 lives and 3 smart bombs.
SCORING Mutant 175 points, Swarmer 125 points, Baiter 150 points, Bomber 250 points, Flying Pod 1,000 points, Lander 125 points.
 If you pick up falling humanoid and survives add 250 points. If you replace humanoid to planet surface add 500 points.
Bonus Points 100 x frame number for each humanoid saved.
Bonus ship and smart bomb every 10,000 points.
TO MOVE A Up Z Down Space Reverse Shift Thrust Enter
 Fire H Hyperspace Tab/Lock Smart bomb
LOADING INSTRUCTIONS Hit CTRL Enter together
 Press Play then any key.
 © 1984 Alligata Software Limited.

BLAGGER

The most skillful house breaker of all time turns his attention to the town of Umstrid, having successfully cleaned out its computer age predecessors. Can Roger the Dodger foot his way through an endless number of tanks, shops, houses, a buried ship and the fiercest enemies of the town? He has to collect - but don't be too dazzled by the thought of amassed riches - round every corner in every passage danger lies in wait.

FEATURES 5 lives 20 screens.
 Air bonus. Stereo sound effects. A vast array of killing nasties.
SCORING 500 points per golden key.
TO MOVE Z Left X Right Shift Jump
LOADING INSTRUCTIONS Hit CTRL Enter together. Press Play then any key.
 © 1984 Alligata Software Limited.

ELECTRO FREDDIE

Experience "arcade excitement" in this topical challenge of video games against bosses with unemployment as the entire stakes. Electro Freddie the archetype capitalist head of an electronics conglomerate is after more profit, seeking higher prices for his goods. By a clever piece of union espionage the workers hear of this dastardly plan and fearing it may lose them jobs elect you, Victor, to stop him. You go to the goods store and find the goods are sold at a price that is too high. You need to get the goods at a lower price after dark and start loading products onto the conveyor - you need 12 to move up a level. But alias Electro Freddie is lying in waiting, ready to cast deadly unistrada at you or boot you out of the door to the waiting ambulance. He's hired the evil Corporation to protect his stock and so you must dodge the evil Corporation's unistrada and products. Hit back and knock Freddie down with one of his products, hitting him from above or below, and finally once all 12 are loaded he'll give up the key to the next level.

FEATURES 3 lives 11 levels.
 Products (one range per level): strip plug, cassette, watch, radio, camera, portable stereo, reel to reel tape recorder, synthesizer, TV set, cruise missile, BBC Model B.
 4 different products are to be pushed through a maze of obstacles and a force barrier with a move hole through which products are to be pushed.

SCORING Placing object on conveyor 100 points. Knocking Freddie down 50 points. Eating custard pie (bonus) 100 points. Extra life every 4000 points.

TO MOVE A Up Z Down N Left M Right F Freeze U Unfreeze Q Sound off S Sound on.

LOADING INSTRUCTIONS Hit CTRL Enter together. Press Play then any key.

© 1984 Alligata Software Limited.

DARTS

Enjoy the excitement, experience the atmosphere of real match darts as you pit your skill and nerves in this novel game of computer skill.

GAME PROCEDURE Normal match dart rules - 501, straight off, double finish 1 or 2 player

TO MOVE Joystick control only.

LOADING INSTRUCTIONS Hit CTRL Enter together. Press Play then any key.

© 1986 Alligata Software Limited.

Atlant

COMMENT DIALOGUER AVEC L'ORDINATEUR

POUR RENTRER DANS L'ACTION TAPÉZ AU CLAVIER DES PHRASES

EN FRANÇAIS CORRECT.

EXEMPLES DE COMMANDES :

- 1) " OUVRE LA PORTE AVEC LA PETITE CLE "
- 2) " EXAMINE LE BUREAU "
- 3) " NORD "
- 4) " INTRODUIS LES PILES DANS LE WALKMAN "

DIALOGUEZ DONC D'UNE FAÇON NATURELLE . DANS LE CAS OU UNE ACTION SE REVELE IMPOSSIBLE , LE PROGRAMME DOIT EN PRINCIPE VOUS DIRE POURQUOI ...

N'OUBLIEZ PAS D'UTILISER LES ARTICLES DANS VOS PHRASES. POUR UNE FRAPPE PLUS RAPIDE VOUS POUVEZ ABRÉGER LES MOTS, L'EXEMPLE NUMERO 1 DEVIENT :

- OUV LA PO AV LA PET CL

N.B : ATTENTION POUR CERTAINS MOTS L'ORDINATEUR VA ETRE DANS L'ENFARAS DU CHOIX EXEMPLE :

" TAB " PEUT VOULOIR DIRE TABLEAU OU TABOURET. DONC

NEFIEZ VOUS.

COMMANDES SPECIALES

POUR VOUS DIRIGER, VOICI LES SIX DIRECTIONS :

" NORD " , " SUD " , " EST " , " OUEST " , " HAUT " , " BAS " OU

" N " , " S " , " E " , " O " , " H " , " B " .

" INVENTAIRE " OU " I " : VOUS DONNE LA LISTE DES OBJETS EN VOTRE POSSESSION.

" REGARDER " OU " REG " : REAFFICHE LE TEXTE INITIAL DECRIVANT LA PIECE.

" TEMPS " OU " TE " : AFFICHE LE TEMPS QU'IL RESTE AVANT L'EXPLOSION.

SUJET

TOUT ETAIT TRANQUILLE , TROP TRANQUILLE PEUT-ETRE. IL FALLAIT QUE CELA ARRIVE , LES TENSIONS POLITIQUES ETAIENT TROP FORTES .

15 h 30. LE TELEPHONE SONNE, UNE VOIX HESITANTE VOUS PREVIENT QU'UNE BOMBE EXPLODERA D'ICI 45 MINUTES DANS L'AMBASSADE, IL FAUT AGIR VITE AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD.

UNE FOIS L'EVACUATION DE L'AMBASSADE TERMINEE, VOUS ETES CHARGE DE RETROUVER LA BOMBE ET LA DESAMORCER, EN EFFET .

TRAVAILLANT COMME GARDE DU CORPS PERSONNEL DE L'AMBASSADEUR VOUS ETES LE MEUX PLACE POUR RETROUVER L'ENGIN INFERNAL.

SAUVEZ-VOUS GAGNER CE COMBAT CONTRE LE TERRORISME ?...

" ATTENTAT " EST UN JEU D'AVENTURE OCCUPANT LES DEUX FACES D'UNE DISQUETTE, QUI VOUS SEDUIRA TANT PAR SON EXCEPTIONNELLE QUALITE GRAPHIQUE QUE PAR SA GRANDE SOUPLESSE DE SON ANALYSE DE SYNTAXE ET DE SON ANIMATION.

CE PROGRAMME EST EN TEMPS REEL.

COPYRIGHT 86 RAINBOW PRODUCTIONS

149. AV PABLO PICASSO 52000 NANTERRE



Academy (Tau Ceti II) von Pete Cooke

1. Laden des Programms

AMS Kasette: RUN
AMS Diskette: RUN/DISC
CBM Kasette: SHIFT + RUN/STOP
CBM Diskette: LOAD***.8,1

Sobald nach dem Laden wird die Titelseite eingeblendet, mit der Aufforderung: „Zum Weitermachen Feuertaste bzw. -knopf drücken“. Anschließend erscheint das Hauptmenü von ACADEMY, das 7 Optionen enthält. Rechts neben dem Menü erkennen Sie einen kleinen Pfeil, der mit den Tasten O, P, S und X bzw. mit dem Joystick gesteuert werden kann. Um eine Auswahl zu treffen, platzieren Sie den Pfeil auf die betreffende Option, die dadurch in Umkehranzeige erscheint, und drücken Sie FEUER.

2. Über die Akademie

Die Galcorp Akademie für Fortgeschrittene Skimmer-Piloten (GASP) wurde im Jahr 2213 gegründet. Von den über 100 Kandidaten, die jedes Jahr aufgenommen werden, erfüllen nur die wenigsten die rigorosen Anforderungen, die an fliegendes und kämpfendes Personal gestellt werden. Für einen erfolgreichen Abschluß müssen die Kadetten 20 Missionen (jeweils vier in fünf verschiedenen Kategorien) erfolgreich hinter sich bringen.

3

3. Kurze Führung durch die Menüs
Nach dem Laden geben Sie als erstes Ihren Namen ein. Wählen Sie dann eine der vier Missionen aus Schwierigkeitsstufe I. Fahren Sie den Zeiger auf 'Eine Mission wählen und drücken Sie FEUER. Dies bewirkt Einblenden des Untermenüs 'Mission wählen mit 4 Optionen. Die momentan eingestellte Mission ist mit einem Häkchen versehen. Um eine andere zu wählen, fahren Sie ganz einfach mit dem Zeiger dorthin und drücken FEUER. Unter der Mission sehen Sie eine Liste mit 3 Wahlmöglichkeiten. Info über diesen Einsatz ist eine kurze Beschreibung der bevorstehenden Aufgabe sowie der Schiffe und Gebäulichkeiten. ('Systemunterstützung' bedeutet Reparatur- und Aufbaumöglichkeiten). Sie können auch Angaben über das betreffende Planetensystem aufrufen, um sich über die Verhältnisse dort ein Bild zu machen. Das Programm gibt eine Empfehlung aus, welche Art von Skimmer am ehesten geeignet ist.

Nächste Stufe laden ist mit einem Kreuzchen markiert und kann erst gewählt werden, wenn Sie ein mittleres Resultat von über 60% auf den ersten 4 Missionen erzielt haben und gewillt sind, den nächsten Vierversatz zu übernehmen.
"Wahl getroffen" bringt Sie auf das Hauptmenü zurück.

Wählen Sie die erste Mission (Wenn es sich bew...

Wenn Sie sich die Informationen zu dem F... und dem System.

Wenn Sie sich diese zu Gemüte geführt haben, bew... Sie die Wahl getroffen und kehren Sie mit FEUER auf das Hauptmenü zurück.

Nach der Entscheidung für eine bestimmte Mission folgt die Wahl des Skimmers. Bewegen Sie den Zeiger auf die gewünschte Skimmerart und drücken Sie FEUER. Auf dem Bildschirm öffnet sich das Skimmer-Menü.

4

5

4. Auf in den Kampf!
Auf dem Bildschirm erscheint jetzt das Instrumentenbrett. Die obere Zeile ist der Statusbalken, der den Zustand des Schiffs signalisiert (angedockt), den Punktwert (000%) und die Einsatzdauer (00:00:00). Darunter befindet sich der Monitor, verschiedene Meßinstrumente und Wahlschreiben und ein kleines blaues Rechteck - das Computerfenster. Der Skimmer

So, Ihre Mission und Ihr Raumschiff haben Sie jetzt, und es kann ernsthaft losgehen. Fahren Sie den Zeiger auf Mission akzeptiert und bestätigen Sie die mit FEUER.

Der empfohlene Skimmer für die Mission. Wenn es sich bewegt... ist der GCS Lenin. Wählen Sie also diesen und bewegen Sie den Zeiger auf Wahl getroffen, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Info über diesen Skimmer zeigt eine Liste der Ausstattungen (vgl. Abschnitt 6 für weitere Details). Layout vermittelt einen Eindruck über die Anordnung der Instrumente. FEUER bewirkt Rückkehr ins Hauptmenü.

Skimmer-Konstruktion gestaltet es Ihnen, für eine bestimmte Mission (bzw. eine Gruppe von Missionen) selbst einen Skimmer zu entwerfen.

Wahl getroffen bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

Der empfohlene Skimmer für die Mission. Wenn es sich bewegt... ist der GCS Lenin. Wählen Sie also diesen und bewegen Sie den Zeiger auf Wahl getroffen, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Info über diesen Skimmer zeigt eine Liste der Ausstattungen (vgl. Abschnitt 6 für weitere Details). Layout vermittelt einen Eindruck über die Anordnung der Instrumente. FEUER bewirkt Rückkehr ins Hauptmenü.

Skimmer-Konstruktion gestaltet es Ihnen, für eine bestimmte Mission (bzw. eine Gruppe von Missionen) selbst einen Skimmer zu entwerfen.

Wahl getroffen bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

Der empfohlene Skimmer für die Mission. Wenn es sich bewegt... ist der GCS Lenin. Wählen Sie also diesen und bewegen Sie den Zeiger auf Wahl getroffen, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

Info über diesen Skimmer zeigt eine Liste der Ausstattungen (vgl. Abschnitt 6 für weitere Details). Layout vermittelt einen Eindruck über die Anordnung der Instrumente. FEUER bewirkt Rückkehr ins Hauptmenü.

Skimmer-Konstruktion gestaltet es Ihnen, für eine bestimmte Mission (bzw. eine Gruppe von Missionen) selbst einen Skimmer zu entwerfen.

Wahl getroffen bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

meldet sich mit 'Skimmer bereit. Hülle oder einen anderen Beihül einbauen.

Sie befinden sich jetzt in einem der zwei Spielmodi: sog. Boden-Modus. Die Kommunikation mit dem Comp erfolgt anhand der folgenden 11 Kommandos:

HILFE Für eine Liste aller verfügbaren Kommandos
VISIER EIN Einschalten der Visier-Ordnung
VISIER AUS Ausschalten der Visier-Ordnung
PAUSE Zum Anhalten der Uhr (Zum Weitermachen: den FEUER)

WARTUNG Rückt den Uhrzeiger um 5 Min. weiter
INFORM. In angedocktem Zustand: für Reparaturen und zum Aufladen
STATUS Zeigt den Zustand der Geräte (Beschädigt oder nicht)

CODES Zum Manipulieren etw. auf der Computer-Code-Fragmente
INFO Beim Andocken an einem Gebäud. Ausg. von Informationen

DEAF Üben mit einem D.E.A.F.
BEENDEN Zum Abbruch der in Gang befindlichen Mission, Aktualisierung des Punktwerts
STARTEN Sendet den Skimmer hinaus auf die Planetenoberfläche.

5. FLUG-MODUS
Nach dem Start wird der Skimmer per Tastendruck und einfachen Joystickbewegungen gesteuert. Die Standardbeladung der Tasten ist wie folgt, kann jedoch auf Wunsch aus dem Hauptmenü neu definiert werden:

Links O (oder Joystick)
Rechts P (oder Joystick)
Beschleunigen S (oder Joystick)
Bremsen X (oder Joystick)
Laser feuern Leeraste 6 (oder Joystick)

6. Die Ausstattung
Die Ausstattung und Bewaffnung des Skimmers kann je nach Mission variieren.

Schilde Schilde gehören zur Grundausstattung der Skimmer; allerdings gibt es unterschiedliche Qualitätskategorien.

Laser Teil der Grundausstattung; drei verschiedene Typen erhältlich.

Scanner Wahlweise Zusatzausstattung von großem praktischem Wert. Öffnet einen 360 Grad Radar-Scan der Umgebung.

Auslöser Der Kompat zeigt den Kurs an; der Automatische Direction Finder hilft sich im allgemeinen an die Fersen des Galcorp Landungsveikels (G.L.V.).

Für Sprünge und zum Öffnen von Türen. Auf Anfrage erhältlich. Sprungflächen gibt es in allen größeren Kolonien und Städten. Man kann von einer Fläche zur nächsten

7

8

Rakete

Arm

Leuchte

Zeitbombe

Ansicht

Höhe

Spur

Land

Infra

Status

Schilde

Laser

Scanner

Auslöser

Komp

Infra

Zeitbombe

Auslöser

Komp

Infra

Zeitbombe

Rakete feuert (Wenn vorhanden) Anti-Missile-Geschöß

Raketen

Auf Anfrage erhältlich. Raketen sind erheblich effektiver als Laser, da sie ein angesteuertes Ziel unfehlbar treffen.

Leuchte per Zeitbombe Ansicht

Leuchtkörper

Auf Anfrage erhältlich. Auf allen Welten mit Ausnahme der vierseitigen, ist mit einem Sonnenuntergang zu rechnen. Die dann einsetzende Dunkelheit kann mit den Leuchtkörpern kurzfristig erhellert werden.

Höhe Spur

Auslöser

Anti-Missile Raketen. Auf Anfrage erhältlich. Anti-Missile Raketen machen etwaige Feindraketen unschädlich - und leider auch die eigenen, gerade gezündeten.

Land

Zeitbombe

Auf Anfrage erhältlich. Im Nahbereich extrem effektiv. Wenn abgeworfen, hat der Skimmer ca. 10 Sekunden Zeit, sich vor der Explosion in Sicherheit zu bringen. Vor allem zum Einsatz gegen große stationäre Objekte empfohlen.

Infra

Komp

Der Kompat zeigt den Kurs an; der Automatische Direction Finder hilft sich im allgemeinen an die Fersen des Galcorp Landungsveikels (G.L.V.).

Status

Auslöser

Für Sprünge und zum Öffnen von Türen. Auf Anfrage erhältlich. Sprungflächen gibt es in allen größeren Kolonien und Städten. Man kann von einer Fläche zur nächsten

Schilde

Komp

Der Kompat zeigt den Kurs an; der Automatische Direction Finder hilft sich im allgemeinen an die Fersen des Galcorp Landungsveikels (G.L.V.).

Laser

Auslöser

Für Sprünge und zum Öffnen von Türen. Auf Anfrage erhältlich. Sprungflächen gibt es in allen größeren Kolonien und Städten. Man kann von einer Fläche zur nächsten

Scanner

Komp

Der Kompat zeigt den Kurs an; der Automatische Direction Finder hilft sich im allgemeinen an die Fersen des Galcorp Landungsveikels (G.L.V.).

Auslöser

Komp

Für Sprünge und zum Öffnen von Türen. Auf Anfrage erhältlich. Sprungflächen gibt es in allen größeren Kolonien und Städten. Man kann von einer Fläche zur nächsten

springen, was sehr viel Zeit spart. Mit dem Sprungauslöser werden diese Flächen aktiviert.

Viele der größeren Gebäude sind mit Andockvorrichtungen ausgestattet. In solchen Fällen liefert der Tor-Auslöser die richtige Entscheidungsschleuse zum Andocken.

Vom Andocken bei hohen Geschwindigkeiten wird dringend abgeraten.

Ziel/Tracking
Auf Anfrage erhältlich. Wenn die Laser Ihres Schiffs ein Fahrzeug anvisieren, zeigt der obere Balken rot an. Der mittlere Balken wird rot, wenn Sie selbst das Ziel sind. Aufleuchten des unteren Balkens signalisiert einen Ausfall Ihrer Schilde.

Medianzeigen
Medianzeigen gehören zur Standard-einrichtung aller Skimmer. Sie zeigen die Laser-Temperatur an (bei Dauerbetrieb kommt es leicht zu einer Überhitzung), Schildezustand, Treibstoffvorrat, Höhe und Geschwindigkeit.

7. Eine Mission zu Ende bringen
Nach Abschluss einer Mission (bei einem Punktwert von 90% oder höher) beenden Sie den Flug durch Andocken mit dem Galcop Landevehikel. Auf dem Bildschirm erscheint wiederum das Hauptmenü.

Hinweis: Bei Zerstörung Ihres Raumschiffs wird der Punktestand nicht aufgezählt.

Vom Hauptmenü aus können Sie sich die Bewertung der einzelnen Einsätze anzeigen lassen - durch Wahl der Option Fortschrittsreport. Dabei werden die vier Missionen in

der betreffenden Kategorie angezeigt, zusammen mit den jeweils erzielten Resultaten und einem Durchschnittswert.

8. Skimmer-Konstruktion
Zusätzlich zu den drei Standard-Skimmern können Sie sich auch einen eigenen zusammenstellen und nach Ihren individuellen Wünschen ausstatten. Zu diesem Zweck wählen Sie die Option Skimmer-Konstruktion.

Die linke Spalte enthält die verfügbaren Ausstattungsoptionen. Den anderen Spalten ist zu entnehmen, ob die Einrichtung vorhanden ist und wenn ja, die Menge bzw. die Leistung. Der geltende Wert wird durch ein Häkchen markiert. Rechts finden Sie eine Angabe über das Gewicht.

Um an der Ausstattung Änderungen vorzunehmen, bewegen Sie den Zeiger auf das entsprechende Feld und drücken FEUER. Angenommen, Sie wollen den Skimmer mit einem Scanner ausstatten, fahren Sie auf die Zeile Scanner und setzen Sie den Cursor auf das mit 14 markierte Kästchen. Bestätigen Sie die Wahl mit FEUER. Zum Zeichen, dass dieser Gegenstand nun Bestandteil der Ausstattung ist, wird er abgehakt.

Hinweis! Es empfiehlt sich, alle Einrichtungen zunächst auf die niedrigste Einstellung zu schalten und dann bei Bedarf höher zu gehen.

Die beiden wichtigsten Einschränkungen beim Ausstatten eines Schiffs sind das Gewicht und die Gesamtkosten (beide in Tons im unteren Bildschirmfeld angezeigt). Der normale Skimmer-Rumpf schließt gerade 100 Galaktische Megatonnen, und das Budget der Gal-Cop schreibt eine Höchstgrenze von 100M Kreditlinien vor. Eine Überschreitung eines dieser beiden Werte wird in rot angezeigt. Es bleibt Ihnen dann nichts anderes übrig, als sich von den einen oder anderen Ausstattungsgegenstand zu trennen, ehe Sie weitermachen.

Wenn Sie mit Ihrem Schiff zufrieden sind, fahren Sie den Zeiger auf die Option Design OK (am unteren Seitenrand) und drücken FEUER. Dadurch gelangen Sie zum Abschalt-Schaltfeld-Design, wo Sie die Anordnung der Instrumente definieren können.

Wählen Sie eine Hintergrundfarbe und ein -muster aus der Liste und wählen Sie Instrumente platzieren. Der Bildschirm nimmt die gewählten Farben an, und es erscheint ein Fenster mit diesen Optionen:

Monitor platzieren
Leisten Schritt annullieren
Fahren Sie den Zeiger auf Monitor platzieren und drücken Sie FEUER. Der Zeiger wird durch ein großes weißes Rechteck ersetzt (den Monitor), das Sie an eine beliebige Position verschieben können. Bestätigen Sie die Position mit FEUER. **Hinweis:** Eine Rückkehr in das vorhergehende Menü ist jederzeit möglich, indem Sie auf die oberste Zeile fahren, wo das Rechteck sich wiederum in den Zeiger verwandelt.

Nach der Platzierung des Monitors erscheint der Zeiger wieder in seiner normalen Form. Verschieben Sie ihn auf die Menüzeile und drücken Sie zur Platzierung des nächsten Gegenstandes FEUER. **Hinweis:** ein Überlappendlegen von Instrumenten ist nicht zulässig. Der Block wird in solchen Fällen gelb.

Wenn Sie bei der Ausstattung Ihres Skimmers sehr großzügig waren, haben Sie sich u.U. Schwierigkeiten, alles unterzubringen. Ein kleiner Tipp, es empfiehlt sich, den Monitor in irgendeine Ecke zu verschieben, so daß daneben noch Schrauben und Maßinstrumente hineinpassen.

Wenn Sie mit der Instrumentenanordnung zufrieden sind, wählen Sie die Option Design OK und drücken FEUER. Schuldendlich geben Sie Ihren Skimmer noch einen Namen

(geliefert von ENTER). Darauf wird wiederum die Seite Schiff auswählen eingeblendet, die nun den neuen, von Ihnen konstruierten Skimmer enthält.

Falls Sie bereits alle drei für eigene Designs reservierten Plätze belegt haben, müssen Sie vor dem Umschalten auf Skimmer-Konstruktion markieren, welches der drei selbst definierten Schiffe ersetzt werden soll. definierte Design mit dem neuesten.

9. Laden der nächsten Schwierigkeitsstufe
Voraussetzung zum Übergang zur nächsten Stufe und damit zum nächsten Vierfeldblock von Missionen ist ein MITTEL-Punktwert von 90% oder darüber. Zum Einlesen des folgenden Datenblocks wählen Sie aus dem Hauptmenü das Untermenü Missionen wählen. Dort sollte die Option Nächste Stufe laden bereits mit einem Häkchen markiert sein. Den Zeiger dorthin fahren und FEUER drücken.

Die 5 Blöcke mit den Einsatzdaten befinden sich auf der zweiten Kassette im Programmpaket. Die Stufen I, II und III sind auf der ersten Seite der Kassette, die Stufen IV und V auf der zweiten.

zweiten. Spulen Sie das Band in etwa auf die fehlige Stelle und drücken Sie FEUER. Der Computer hält Sie auf dem laufenden.

10. Abspeichern des Spiels
Sie können Ihre Spielposition in jedem beliebigen Zeitpunkt aus dem Hauptmenü mit Hilfe der Option Spielstand speichern aus dem Band-Menü abspeichern. Legen Sie dazu eine unbespielte Kassette (NICHT die Academy Spiel- oder Datenkassette) in den Recorder und drücken Sie FEUER. Zum Wiederlesen eines schon abgespeicherten Spiels von Kassette dient die Option Spielstand laden aus demselben Menü. Etwaige benutzerdefinierte Tastenbelegungen werden zusammen

13. Die Missionen
Es ist eine Liste der Einsätze, die zurzeit Bestandteil der Ausbildung zum Elite-Skimmer-Piloten sind.

...beim O.K. Korral
Wie das sehen mit Cool
Chillies
Nur keine Panik
Hades II
Versteckspielen
Wenn es sich bewegt...
Lasertum:
Meltdown:
Unwahr: chemische Mission
Nadel im Heustock
Vom Regen in die Traufe
Pazell
Protector
Red Dawn
Sache, sachte
Kohlebergwerk
Sand der Zeit
Schäfer
Wo geht's lang?

13. Die Missionen
Es ist eine Liste der Einsätze, die zurzeit Bestandteil der Ausbildung zum Elite-Skimmer-Piloten sind.

...beim O.K. Korral
Wie das sehen mit Cool
Chillies
Nur keine Panik
Hades II
Versteckspielen
Wenn es sich bewegt...
Lasertum:
Meltdown:
Unwahr: chemische Mission
Nadel im Heustock
Vom Regen in die Traufe
Pazell
Protector
Red Dawn
Sache, sachte
Kohlebergwerk
Sand der Zeit
Schäfer
Wo geht's lang?

11. Menü ANSICHT/TASTEN UMDENEFINIEREN
Anhand dieses Menüs können Sie beliebige (oder alle) im Flug-Modus benutzten Tasten neu definieren. Es erscheint eine Liste der vordisponierten Tastenbelegungen und einige Optionen.

Tasten umdefinieren
JoyStick/AMS-Maus

Ein Fragezeichen steht an der Stelle der Taste für die Sie für Links, Rechts usw. benutzen wollen. Wenn Ihnen dabei Fehler passieren oder sich nicht bewußt ist, daß Sie eine unnötige, unnützige oder ungewollte Belegung gewählt haben, können Sie auf die Standarddefinition zurückstellen - durch Drücken von ESC.

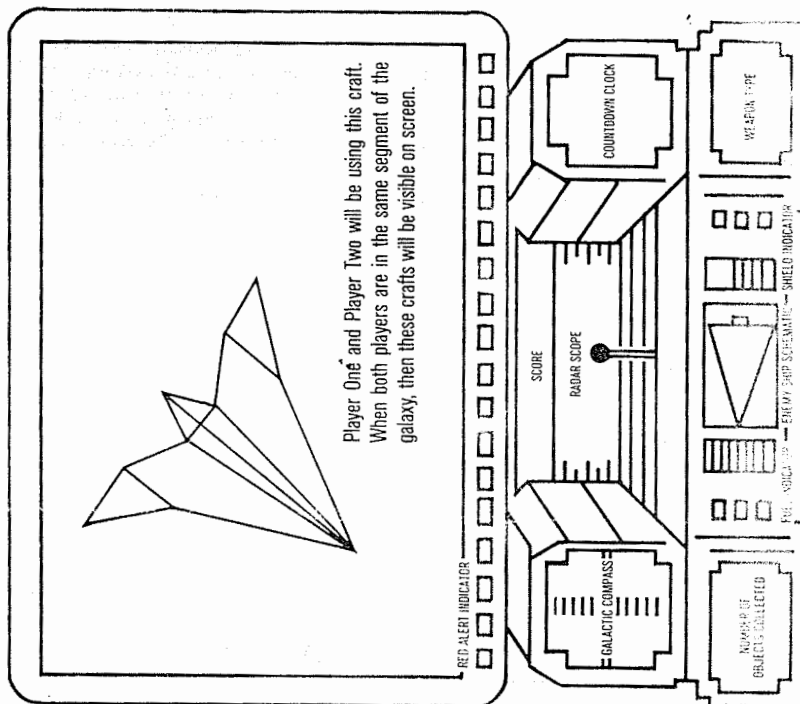
mit der Partie gespeichert. Solange die Mission im Gange ist, können Sie sie nicht speichern.
Auch die selbst entworfenen Skimmer können auf Kassette abgespeichert werden. Dafür gibt es die Option 'Schiff-Design speichern'. Damit werden alle 3 (wenn definiert) abgespeichert.

ENGLISH INSTRUCTIONS

DOGFIGHT: 2187 THE SCENARIO

It is the year 2187. Scientists have discovered an anomaly in the Alpha Centauri sector. Word has it that a hole has been torn in the space time continuum and planets appear to be bursting asunder in far off galaxies. Could it be that the age old prophecy of the old ones has come to pass? Could it be that the old stories were true and not merely folklore invented to frighten children? One man . . . Rhett Dexter believed that the stories and prophecies were true — the prophecies that spoke of an invasion from another dimension. The old ones had believed in just such a threat and had secreted 100 pieces of a warp field generator around the universe designed to close any hole in the space time continuum that had been created by an invading force. But of course the old ones had left the Earth many many centuries ago before man had even started his climb up that long ladder of evolution. So, no one knew for sure if the pieces of the generator existed or even if the stories themselves were true. Rhett Dexter was determined to comb the galaxy to try and find and assemble the generator and save mankind and all other sapient life forms in the universe, in spite of their disbelief. Enlisting the aid of a few believers in the prophecy, Rhett manages to steal the World Corporations' new experimental interstellar fighter due to be unveiled at the summit of the free worlds. His exploits in achieving this were daring and touched with a spark of the kind of inspiration that one only finds when Lady Fate steps in to lend a helping hand. *But those exploits are for another day.* Suffice it to say that he managed to steal the craft and was soon winging his way on the course he had projected to take him into the anomaly sector . . . into the unknown. His one thought was to prove the existence of the threat to the Universe and try, if he was able, to avert the disaster he believed was imminent. As he travelled towards Alpha Centauri his thoughts turned to the old World War 1 and World War 2 Holovids he had been recently watching. He remembered how he had admired the bravery and daring of those old-time pilots as they went into deadly battles in the sky in such primitive aircraft, and how he himself as a routine interplanetary shuttle pilot had always dreamed about being one of those daring old-time pilots full of bravado. Now here he was piloting the most sophisticated fighter craft that the minds on Earth or any other planet for that matter had ever constructed. His heart raced as he realised that in that vast unknown he himself could very well be facing his own war . . . his own personal daylight . . .

HE PUNCHED THE BUTTON FOR HYPERSPACE . . . AND SMILED.



Player One and Player Two will be using this craft. When both players are in the same segment of the galaxy, then these crafts will be visible on screen.

DISCOVERY PLUS

DISCOVERY PLUS IST EIN NEUES WERKZEUG, UM KASSETTENSOFWARE FÜR DEN SCHNEIDER CPC 464/664/6128 AUF DISKETTE ZU ÜBERTRAGEN. DAS PAKET BESTeht AUS 4 PROGRAMMEN, MIT DENEN SIE BEI RICHTIGER ANWENDUNG DEN GROSSTEIL IHRER KASSETTENSOFWARE AUF DISKETTE ÜBERTRAGEN KÖNNEN.

DREI DER VIER PROGRAMME ARBEITEN AUTOMATISCH UND ERMOGLICHEN DEN PROGRAMMTTRANSFER OHNE JEDE ÄNDERUNG VON INNEN. UM DAS VIERTE PROGRAMM OPTIMAL NUTZEN ZU KÖNNEN, BENÖTIGEN SIE MÖGLICHERWEISE ETWAS PROGRAMMERKENNTNISSE. ABER MIT HILFE VON DISCUB (DISCOVERY USER SERVICE) WERDEN SIE AUCH HIER KEINE SCHWIERIGKEITEN HABEN.

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN: DISCOVERY PLUS LAUFT AUF JEDEM CPC 464/664/6128. BITTE ENTFERNEN SIE ALLE PERIPHERIEGERÄTE (BESONDERS ROM- UND SEICHENERWEITERUNGEN, WICHTIG FÜR TO U. TO1) 818 AUF DISKETTEN-INTERFAC. ZWEITLAUFWERK, DRUCKER UND JOYSTICK. WENN SIE EINEN 464 ODER 6128 BENUTZEN, IST ES WICHTIG, DASS DAS KABEL FÜR DIE STEUERUNG DES KASSETTENCORDER (DATACORDER) ANGESCHLOSSEN IST UND FUNKTIONIERT. WENN SIE KEINEN VON CPC STEUERBAREN RECORDER BESITZEN, SO STOPPEN SIE DEN KASSETTENCORDER, WENN SIE DAS STEUERRELAIS DES CPC KLEBEN HÖREN UND DREHEN DIE KASSETTE EINE UMDREHUNG ZURÜCK. WENN DAS RELAIS WIEDER KLICKT, DRUCKEN SIE WIEDER DIE PLAY-TASTE (-1- KLICK), PLAY DRUCKEN - 2. KLICK! STOP UND ZURÜCKDREHEN - 3. KLICK! PLAY-TASTE USW.)

ACHTUNG: MIR WÄRDEN AUSSERORDNUNG DAVOR, DIESES PROGRAMM WIDERRECHTLICH ZU REPRODUZIEREN (COPYRIGHT). SINDEN-SOFTWARE UND PRO-SOFTWAREDIENST SIND STRIKT GEGEN JEDEN ART VON SOFTWAREDIEBSTAH UND LEHNEN JEDEN VERANTWORTUNG FÜR DIE MISSBRÄUCHLICHE ANWENDUNG DIESER PROGRAMMPAKETES AB. BITTE BEWUSSEN SIE, DASS DIE ENTWICKLUNG VON GUTER SOFTWARE SEHR VIEL ZEIT UND GELD ERFORDERT. WENN DIESER AUFWAND VON DEN SOFTWAREHERSTELLERN AUF DEN ILLÉGALEN MACHENSCHAFEN VON BAUKOPIEREN NICHT WIEDER ERGEBT, WERDEN KANN, LEIDET DARUNTER INANGESTRENGTE QUALITÄT ZUKUNFTIGER SOFTWARE. VERKAUF, VERLEIH UND WEITERGABE ILLÉGAL KOPIERTER SOFTWARE (DISCOVERY EINGESCHLOSSEN) IST STRAFBAR.

WICHTIG: BITTE LESEN SIE DAS KAPITEL 'INSTALLATION', BEVOR SIE DISCOVERY PLUS BENUTZEN. SIE KÖNNTEN SONST MÖGLICHERWEISE TEILE DES PROGRAMMPAKETES ZERSTÖREN.

=====

SPECK TRANS
DIESES PROGRAMM ERMOGLICHT DEN TRANSFER DER MEISTEN PROGRAMME, DIE MIT DEM "SPEEDLOCK"-SYSTEM GESCHÜTZT SIND. DIESE ART VON PROGRAMMEN IST SEHR LEICHT VON ANDEREN ZU UNTERSCHIEDEN. WENN EIN SPEEDLOCK-GESCHÜTZTES PROGRAMM VON KASSETTE GELADEN WIRD, ERSCHEINT MEISTENS FOLGENDE MELDUNG: - LOADING: PLEASE WAIT -
STARTEN SIE BLOCK TRANS, INDEM SIE - RUN-SPLTRANS - EINTIPPEN.
WENN DAS PROGRAMM GELADEN IST, ERHALTEN SIE WEITERE ANWEISUNGEN. ENTFERNEN SIE DIE DISCOVERY PLUS DISKETTE UND LEGEN EINE FORMATIERTE DISKETTE MIT MINDESTENS 32K FREIEM SPEICHERPLATZ EIN.
LEGEN SIE DIE PROGRAMMKASSETTE IN DEN KASSETTENCORDER UND DRUCKEN DIE PLAY-TASTE. TIPPEN SIE DEN NAMEN EIN, DEN DAS PROGRAMM HABEN SOLL, WENN ES AUF DISKETTE ÜBERTRAGEN WERDEN IST UND DRUCKEN DIE <ENTER> BZW. <RETURN>-TASTE.

DER RECORDER SOLLTE JETZT STARTEN. DAS PROGRAMM LADT JETZT GANZ NORMAL. WENN DAS GESAMTE PROGRAMM IN SPEICHER IST, KANN DER BILDSCHIRM ETWAS BELÄSTIGT AUSSEHEN UND DAS DISKETTENLAUFWERK STARTET. WENN DAS PROGRAMM AUF DISKETTE GESPEICHERT IST, STARTET ES GANZ NORMAL. UM DAS PROGRAMM VON DISKETTE ZU STARTEN, TIPPEN SIE - RUN - GEFOLGT VON DEN NAMEN, DEN SIE BEIM START VON SPLTRANS EINGEGEBEN HABEN. DIE PROGRAMMTHEILE AUF DISKETTE DÜRFEN NICHT UMBENANNET WERDEN.

=====

DISCOVERY
DIESER PROGRAMM ENTSPRICHT DEN ALTEN DISCOVERY. LEDIGLICH DIE TURBO TRANSFER OPTION WURDE GETRICHEN, DA SIE JETZT DAS VERBESSERTE SPLTRANS ZU VERFÜGUNG HABEN. MIT DISCOVERY KÖNNEN AUCH WEITERHIN DIE PROBLEMLÄSLE MIT HILFE VON DISCUB (DISCOVERY USER SERVICE) AUF DISKETTE GEBRACHT WERDEN. MIT DISCOVERY KÖNNEN SIE VON DEN ENTSPRECHENDEN PROGRAMMEN EINE 1:1 KOPIE AUF DISKETTE ERSTELLEN. DISCOVERY ENTFERNT DEN LISTSCHUTZ VON BASIC-PROGRAMMEN. AUF DIESE WEISE KÖNNEN SEHR LEICHT ÄNDERUNGEN AN PROGRAMMEN VORGENOMMEN WERDEN.

=====

REZITIERTEN SIE IHREN CPC UND STARTEN DISCOVERY MIT - RUN-DISCOVERY
ES ERSCHEINT FOLGENDES AUFMÄCHEN:
1. TAPE TO DISC TRANSFER
2. FULL CATALOGUE
3. CATALOGUE
4. CPH

STARTEN SIE EINE DER OPTIONEN, INDEM SIE EINE DER TASTEN 1-4 DRUCKEN.

OPTION 1 - TAPE TO DISC TRANSFER
WENN SIE DIESE OPTION WÄHLEN, WERDEN SIE GEFRAGT, OB IHRE PROGRAMME AUTOMATISCH TRANSFERIERT WERDEN SOLLEN, WOBEI DISCOVERY INNEN BARTIL-ONE ARBEIT ABNIMMT, ODER OB SIE VOLLE KONTROLLE ÜBER DEN BACKUPVORGANG HABEN WÖLLEN.

IM "MANUAL MODE" HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, PROGRAMMNAMEN SELBST EINZUTRAGEN BZW. ZU ÄNDERN (RENAME) ODER, FALLO NOTWENDIG, EINEN SOO-RELOCATOR VOR IHR PROGRAMM ZU STELLEN. DIESER 14 BYTE LANGE PROGRAMM IST FÜR DIE PROGRAMME GEDACHT, DIE DIE SPEICHERBEREICHE FÜR DIE DISKETTENVERWALTUNG ÜBERSCHREIBEN UND DEHALB ENTSPRECHEND WEIT NACH UNTEN VERSCHOBEN WERDEN MÜSSEN.

IM "AUTOMATIC MODE" MACHT DISCOVERY EINEN GÜLTIGEN DISKETTEN-FILE-NAMEN AUS DEM NAMEN DES PROGRAMMES AUF BAND UND ÜBERNIMMT AUCH SELBSTSTANDIG DIE RELOCATOR-ROUTINE.
UM DEN PROGRAMMTTRANSFER ZU STARTEN, DRUCKEN SIE DIE PLAY-TASTE AM DATENCORDER UND WÄHLEN DEN MENÜPUNKT 1 AN. NACH DER WAHL VON "AUTOMATIC/MANUAL" NENNT INNEN DISCOVERY DANN DEN NAMEN UND WEITERE DATEN AUS DEM HEADER DES PROGRAMMES, DAS SIE GERADE VON BAND EINLESEN. WENN DAS PROGRAMM MIT DEM RELOCATOR VERSEHEN WERDEN MUSSTE (AUTOMATIC), SO WIRD INNEN DIE NEUE START- U. EXECUTE-ADRESSE GENANNT. WENN ALLE PROGRAMME BZW. ALLE PROGRAMMTHEILE ÜBERTRAGEN SIND, DRUCKEN SIE BITTE DIE ESC-TASTE, UM IN DAS HAUPT-MENÜ ZURÜCKZUKEHREN.
UM DISCOVERY ZU VERLASSEN DRUCKEN SIE <CTRL>CONTROL, <SHIFT> UND <ESC> ACHTEN SIE BITTE DARAUF, DASS BASIC-PROGRAMME, DIE LÄNGER ALS 16 K-BYTE SIND, IM MANUAL MODE TRANSFERIERT WERDEN.

OPTION 2 - FULL CATALOGUE
WENN SIE DIESE OPTION WÄHLEN, STELLEN SIE BITTE SICHER, DASS EINE DISKETTE IN IHRER DISKETTENSTATION EINGELEGT IST. DIESER UNTERPROGRAMM GIBT DEN GESAMTEN INHALT IHRER DISKETTE WIEDER INCLUSIVE ALLER WICHTIGEN PROGRAMMDATEN (LÄNGE, STARTADRESSE, ETC.). WEITERHIN HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, PROGRAMME ZU LÖSCHEN (ERASE) ODER UMBENENNEN (RENAME), WOBEI DISCOVERY NACH WAHL DER ENTSPRECHENDEN FUNKTION NACH DEN ZU LÖSCHENDEN BZW. ZU ÄNDERNDEN FILENAMEN FRAGT.

OPTION 3 - CATALOGUE
WENN SIE DIESE OPTION WÄHLEN, STELLEN SIE BITTE SICHER, DASS EINE DISKETTE IN IHRER DISKETTENSTATION EINGELEGT IST. DIESER UNTERPROGRAMM GIBT DEN GESAMTEN INHALT IHRER DISKETTE WIEDER INCLUSIVE ALLER WICHTIGEN PROGRAMMDATEN (LÄNGE, STARTADRESSE, ETC.). WEITERHIN HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, PROGRAMME ZU LÖSCHEN (ERASE) ODER UMBENENNEN (RENAME), WOBEI DISCOVERY NACH WAHL DER ENTSPRECHENDEN FUNKTION NACH DEN ZU LÖSCHENDEN BZW. ZU ÄNDERNDEN FILENAMEN FRAGT.

OPTION 4 - CPH
DIES ENTSPRICHT DEM BASIC-BEFEHL CPH. STELLEN SIE SICHER, DASS JETZT EINE DISKETTE MIT CPH-SYSTEMSPUREN EINGELEGT IST.

WIE MACHT ICH MEINE PROGRAMME LAUFNACH ?
WIE SIE SICHERLICH WISSEN, IST ES NICHT IMMER GANZ EINFACH, PROGRAMME VON KASSETTE AUF DISKETTE ZU BRINGEN. DABEI KÖNNEN VIELERLEI PROBLEME AUFTRETEN.

WENN DAS PROGRAMM, DAS SIE AUF DISKETTE ÜBERTRAGEN HABEN, NICHT LAUFT, WERDEN SIE SICH NOTGEDRUNKEN ETWAS ALS "HACKER" DETAKTIONEN MÜSSEN. FILENAMEN, FILENAMEN KÖNNEN AUF KASSETTE 16 ZEICHEN LANG, AUF DISKETTE DAGEGEN NUR 8 ZEICHEN LANG SEIN. AUF KASSETTE KANN JEDER ULLIG:DE ZEICHEN VERWENDET WERDEN, AUF DISKETTE SIND BESTIMMT ZEICHEN IN FILENAMEN NICHT MÖGLICH (1.9., 0.7 ETC.).

WENN SIE DEN "AUTOMATIC MODE" WÄHLEN, ÄNDERT DISCOVERY DIE FILE-NAMEN SELBSTSTÄNDIG, WÄHREND SIE IM "MANUAL MODE" SELBST EINEN GÜLTIGEN FILE-NAMEN EINSETZEN KÖNNEN.

WENN SIE Z.B. EIN PROGRAMM TRANSFERIEREN, DESSEN ERSTER TEIL EIN BASIC-PROGRAMM IST, IN DEN LOAD-BEFEHLE FÜR DIE NACHZULADENDEN PROGRAMMTHEILE VORKOMMEN, SO VERBICHT DISCUB AN IM "AUTOMATIC MODE" IN DIESE BEFEHLE GÜLTIGE FILENAMEN FÜR DIE FOLGENDEN PROGRAMME EINZUBETTEN UNTER DEM DIESER DANN AUF DISKETTE ÜBERTRAGEN WERDEN. IN MANCHEN FÄLLEN, SOWIE IM "MANUAL MODE" MÜSSEN SIE DIE GÜLTIGEN FILENAMEN SELBST EINSETZEN. HIERZU EIN BEISPIEL: SIE HABEN EIN PROGRAMM MIT DEM NAMEN "DAS HYPER-SPIEL". WIRD ES GELADEN, ERZEUGT ES DAS TITELBILD "DAS HYPER-SPIEL". UM DANN DAS EIGENTLICHE HAUPTPROGRAMM NACHZULADEN, DAS HAUPT-PROGRAMM HAT AUF KASSETTE DEN NAMEN "DAS HYPER-SPIEL". SIE ÄNDERN DEN NAMEN IN "DABHYPER" (NUR 8 BUCHSTABEN!). NACHDEM SO ALLE EINZELNEN FILES AUF DISKETTE BIND, MÜSSEN SIE NOCH EINMAL DAS BASIC-LADER-PROGRAMM LADEN UND DEN ENTSPRECHENDEN LOAD-BEFEHL MIT DEM NEUEN NAMEN ERGÄNZEN. Z.B. ODER 100 LOAD-DAS HYPER-SPIEL ODER 100 RUN-DAS HYPER-SPIEL.

WENN SIE DIE TEILE 100 LOAD-DABHYPER BZW. 100 RUN-DABHYPER JETZT SICHERN SIE DAS FILE NOCH EINMAL AUF DISKETTE.

IM "AUTOMATIC MODE" ÜBERNIMMT DISCOVERY DAS UMBENENNEN (NICHT INNER), WOBEI ALLE FILES DEN GLEICHEN NAMEN AUS MAX. 7 BUCHSTABEN ERHALTEN. ZUR UNTERSCHIEDUNG WERDEN DIE EINZELNEN FILES VON 0 AN AUFTREIFEND DURCHNUMMERIERT.

SPEICHERPROBLEME

MIT ANSCHLUSS EINES DISKETTENLAUFWERKES AN DEN CPC 464 WIRD DIE SPEICHERBEREICHE (INNEN) UM 1284 BYTES HERUNTERGESETZT. DIES IST INSBESONDERE PROBLEMATIC, DA ES PROGRAMME GIBT, DIE GERADE DIESEN SPEICHERBEREICH BENUTZEN. HIER HILFT DISCOVERY MIT EINEM KURZEN MC-PROGRAMM (RELOCATOR), DAS AN DEN ANFANG DES PROGRAMMS GEHÄNGT WIRD UND DIESER ENTSPRECHEND WEIT IM SPEICHER VERSCHIEBT. OB DIESE ROUTINE AN DAS PROGRAMM ANGEHÄNGT WURDE, WIRD INNEN WÄHREND DES PROGRAMMTTRANSFER MITGETEILT, DEWEITEREN ERWÄHNEN SIE DIE NEUEN START- UND EXECUTE-ADRESSEN.

SOLCH EIN PROGRAMM WIRD JETZT BEIM LADEN VON DISKETTE AN DIE NEUE START-ADRESSE GELADEN. WENN DAS ORIGINAL-PROGRAMM EINE EXECUTE-ADRESSE HATTE, SO KANN DAS PROGRAMM GANZ NORMAL GESTARTET WERDEN.

WENN DAS ORIGINAL KEINE EXECUTE-ADRESSE HATTE, SO KÖNNEN SIE NACH DEM LADEN DAS PROGRAMM MITTELS CALL-BEFEHL UND DER NEUEN START-ADRESSE AUFZUFÜHREN. DADURCH WIRD DAS PROGRAMM AN SEINE ORIGINALPOSITION ZURÜCKVERSETZT. NATÜRLICH WERDEN DIE DISKETTENROUTINEN 818 ZUM NÄCHSTEN RESET IN DEN ALLEERSTEN FÄLLEN JETZT NICHT MEHR FUNKTIONIEREN. WENN Z.B. IN EINEM BASICPROGRAMM FOLGENDE ZEILE AUFTRIFFT, - 40 LOAD-GAME -

UND SIE WISSEN, DASS DER PROGRAMMTHEIL "GAME" MIT DER RELOCATOR-ROUTINE VERSEHEN WURDE, UND DIE NEUE START-ADRESSE 32748 BEKOMMEN HAT, SO MÜSSEN SIE DIE ZEILE WIE FOLGT ABÄNDERN:
40 LOAD-GAME, CALL 32748

VERGEBEN SIE NICHT, DASS GEÄNDERTE PROGRAMM NOCHMAL AUF DISKETTE ZU SICHERN.

TAPE DISC (PROGRAMM TO)

DIESES PROGRAMM ERMOGLICHT INNEN DEN TRANSFER NORMALER UND BESTIMMTER HEADERLESS PROGRAMME AUF DISKETTE.

PROGRAMME, DIE UNTER 'TO' TRANSFERIERT WURDEN, KÖNNEN NUR UNTER 'TO' GESTARTET WERDEN (SIEHE INSTALLATION).

WENN TO GELADEN IST, ERSCHEINT EIN MENÜ. DIE EINZELNEN OPTIONEN ERKLÄREN SICH SELBST. DIRECTORY FÜR DAS LADEN - ERASE LAST (LETZTES PROGRAMM LÖSCHEN) - ERASE ALL (ALLES LÖSCHEN) - SAVE (TRANSFER) - LOAD (STARTEN)

=====

TRANSFER EINES PROGRAMMES AUF DISKETTE
WÄHLEN SIE DIE SAVE-OPTION AUS DEM MENÜ. WENN DER SAVER GELADEN IST, STARTEN SIE DIE KASSETTE. DAS PROGRAMM WIRD BLOCKWEISE TRANSFERIERT. AM ENDE DER KASSETTE DRUCKEN SIE DIE 'ESC'-TASTE UM DEN SAVER ZU VERLASSEN.

=====

STARTEN EINES PROGRAMMES VON DISKETTE

WÄHLEN SIE DIE LOAD-OPTION AUS DEM START-MENÜ. WÄHLEN SIE DIE NAME DES PROGRAMMES, DAS SIE STARTEN WÖLLEN. SIE WERDEN JETZT GEFRAGT, OB SIE 'LOAD TYPE 1' ODER 'TYPE 2' STARTEN WÖLLEN. DIE VERSCHIEDENEN LOAD-TYPEN BEZIEHEN SICH AUF VERSCHIEDENE KOPIERSCHEITARTEN. DIE MEISTEN PROGRAMME STARTEN MIT 'TYPE 1'. WENN DIES NICHT FUNKTIONIERT, VERSUCHEN SIE ES MIT 'TYPE 2'. WENN DAS PROGRAMM LADT, GERÄT DER BILDSCHIRM ETWAS DURCHGEWANDER. DIES IST JEDOCH UNBEDENKLICH UND GEHÖRT ZUM LADEVORGANG. ES KANN UNTER UMBSTÄNDEN EINIGE ZEIT DAUERN, 818 DAS PROGRAMM VOLLSTÄNDIG GELADEN IST.

=====

TAPE DISC 1 (PROGRAMM TO 1)

TO1 TRANSFERIERT SOFTWARE IN DEN MEISTEN FÄLLEN AUF TASTENDRUCK (TASTE <CONTROL> BZW. <CTRL>BETHE 464). WIE BEI TO MUSS AUCH HIER TO1 ZUSAMMEN MIT DEN PROGRAMMEN AUF DISKETTE SEIN.

=====

TRANSFER AUF DISKETTE

STARTEN SIE TO1 UND WÄHLEN OPTION 2. GEBEN SIE EINEN NAMEN FÜR DAS PROGRAMM EIN, DAS SIE TRANSFERIEREN WÖLLEN.

DAS PROGRAMM LADT JETZT GANZ NORMAL VON KASSETTE UND STARTET. WENN DIE COPY-ROUTINE JETZT NICHT TESTIERT WURDE, WIRD DAS PROGRAMM AUF DRUCK DER CONTROL (CTRL)-TASTE AUF DISKETTE GESPEICHERT.

=====

STARTEN VON DISKETTE

WÄHLEN SIE DIE LOAD-OPTION DES HAUPT-MENÜS. GEBEN SIE DEN ENTSPRECHENDEN PROGRAMMNAMEN EIN. DAS PROGRAMM LADT UND STARTET AN DEM PUNKT, AN DEM SIE ES GESPEICHERT HABEN.

DIE ANDEREN OPTIONEN DEN MENÜS SIND: DIR (DIRECTORY) - SAVE (TRANSFER) - LOAD(LADEN) - FINISH (BEENDEN)

=====

INSTALLATION

PROGRAMME, DIE TO ODER TO1 BENÖTIGEN, KÖNNEN NUR VON EINER DISKETTE GESTARTET WERDEN, AUF DER TO BZW. TO1 VORHANDEN IST. DEHALB IST ES NOTWENDIG, DASS TO UND TO1 AUF DIE ENTPRECHENDEN DISKETTEN KOPIERT WIRD. WENN SIE KEINE ANDERE MÖGLICHKEIT WIE Z.B. MASTERDISC VON SIREN SOFTWARE HABEN, KÖNNEN SIE DIE ENTSPRECHENDE SEITE DER DISCOVERY-DISKETTE MIT DEN CPH DISKETTEN-KOPIERPROGRAMMEN, DIE SIE AUF DER KOPIE IHRER SYSTEMDISKETTE FINDEN (ARBEITSEISE SIEHE HANDBUCH), BEACHTEN SIE, DASS SIE DIE GEWÄLTE(!!!) DISKETTENBEITE KOPIEREN MÜSSEN.

WENN SIE DIE KOPIE ERSTELLT HABEN, STARTEN SIE AUF DER KOPIE DAS PROGRAMM "INSTALL". DIESER PROGRAMM PASST DEN REST DER DISKETTE AN IHREN CPC-TYP AN UND LÖSCHT ALLE UNGÜLTIGEN FILES.

STARTEN SIE NUNMAL DAS INSTALL-PROGRAMM AUF IHRER GEKOPFEN DISCOVERY PLUS DISKETTE. ES WURDE EINEN TEIL IHRER BESTVOLLN PROGRAMMSAMMLUNG ZERSTÖRT.

PROGRAMME, DIE MIT SPLTRANS ODER DISCOVERY TRANSFERIERT WERDEN, LAUFEN SELBSTSTÄNDIG, KÖNNEN ALSO AUF NORMAL FORMATIERTEN DISKETTEN GESPEICHERT WERDEN.

=====

DISCUB PLUS

MIT DISCUB PLUS HABEN WIR DEN PROGRAMM EINE LISTE VON 100 KOPIERFÄHIGEN PROGRAMMEN BEIGELEGT. IN DER LETZTEN SPALTE SEHEN SIE MIT WELCHEM TEIL VON DISCOVERY PLUS DAS ENTSPRECHENDE PROGRAMM AUF DISKETTE TRANSFERIERT WERDEN KANN. (Z.B. "TO LOAD PART 1" HEISST: TRANSFER MIT TO 1, START MIT .PART 1) DIE SAMMLUNG WIRD EVTL. ERGÄNZT, BEACHTEN SIE UNSERE ANZEIGEN.

=====

DISCUB DISCOVERY USER SERVICE

UNTER DIESER NAMEN HABEN WIR EINE REISENSAMMLUNG VON PROBLEMLÖSUNGSPROGRAMMEN MIT EINFACHEN UND AUCH SEHR AUFWENDIGEN TRANSFERLÖSUNGEN ZUSAMMENGE- STELLT. DIE SAMMLUNG WIRD UNTER MITARBEIT DER DISCOVERY-USER STANDIG ERWEITERT. ÜBER NEUAUSGABEN WERDEN SIE IN UNSEREN ANZEIGEN INFORMIERT. GEGEN EINE UNKOSTENBEITRAG VON 5 DM JE DISCUB UND EINEN ADRESSIERTEN FREI-UNSCHEID (JE GRÖßER DER UNSCHLAG, UNDO WENIGER MÜSSEN WIR DISCUB FALLEN) ERHALTEN SIE DISCUB PER POST ZUGESTELLT.

=====

PRO-SOFTWAREDIENST

DISCOVERY SERVICE
POSTFACH
6702 EISINGEN

FÜR WEITERE SPITZENPROGRAMME VON SIREN SOFTWARE BEACHTEN SIE BITTE UNSERE ANZEIGEN IN DER FACHPRESSE.

DE VLAAD

In de Korf wiegen vele verschillende soorten elektronische insecten rond. Als u voortgaat door de strata, zullen die in aantal toenemen en ook sterker worden. Deze kunt u attacken als u eerst de sterke lussen heeft gevonden en de zwarte beplantering waarna u zich moet beschermen. Ook zijn er opiers die in de korf rondzwerven. Die zien eruit als enorme demonische maskers die u zwaar benaderen. Ze hebben echter hun zwakke plek, maar die zwakke plek moet herhaaldelijk worden geraakt voordat ze worden gedood. Als een Ciele u doorkijkt, zult u zijn opgesloten in een gevangenis ergens op strata 1. U kunt alleen ontsnappen als u een cislelel (gevoonden op strata 2) heeft. Zo niet, dan moet u het spel opgeven door eerst 1 en dan 2 in te drukken.

VEILIGSTELLEN EN LADEN

In plaats van het laden en veiligstellen van uw positie naar de tape'schijf, moet u alleen maar de code opschrijven in de "Codeweergave". Deze code wordt steeds bijgewerkt als u een poort passeert.

Voor de input van een oude code hoeft u alleen maar 1 in te drukken, zodat in het spel een pauze wordt ingebouwd. Druk vervolgens 3 in. U kunt nu de code ingeven.
SPACE zal de cursor naar één positie bewegen. **CAPS** beëindigt het invullen van een code, waarna het spel weer zal beginnen.
Zodra u er zeker van bent dat uw code correct is, moet **ENTER/RETURN** worden ingedrukt.

SPECTRUM

AMSTRAD CPC

- 1 **CODeweERGAVE**
- 2 **INDICATIE VOOR EEN AANVAL VAN ACHTEREN**
Deze gaat rood knipperen als een insect achter u opduikt.
- 3 **KRUISING-INDICATOR**
Deze gaat branden als er een kruising achter u is. Om die kruising op te gaan, moet u teruggaan.
- 4 **UW SCHIP**
Dit toont grafisch of u stilstaat, rent of hurkt.
- 5 **LEVENSKRACHT - INDICATOR**
99 is zeer gezond en 0 betekent dat u dood bent.
- 6 **HOOGE SCORE**
- 7 **HUIDIGE SCORE**
- 8 **BEPANTSERING - WEERGAVE**
Dit toont hoeveel bepantsering u aan de voor- en achterkant draagt. De kleur van de bepantsering toont hoe zwart het is. Een gloeiende rode bal wil zeggen dat u een schild draagt.
- 9 **KCOON - SELECTEWEERGAVE**
Dit geeft aan welke uitrustingsstukken u draagt en welk uitrustingsstuk op dat moment is gekozen.
- 10 **STRATA - INDICATORE**

Links	TOETSENLIJST		Koder
	NoitB	Hulken/Opslaan	
Rechts	MoiN	Achtervoorzicht	Z
Omhoog	SoIC	Accelereren	SPACE (RUIMTE)
Omhoog	X of D	Decelereren	V
Vuur	A	Koon/schip-control	L
Pickup	O	Laten vallen	W
Schijf	J of G	Immobielis-modus	1
Onderbreken	In de Immobilisite-modus:	Code-beweging	3
Mobiliteit	2	Cursor-beweging	Space (ruimte)
Teng X & Y	U	code inhengen	Return
Normaal X & Y	I	ontsnappingscode inheng	CAPS
Teng X	P		
Teng Y	O		

KAART VAN STRATA 0	Spiraal omhoog tot strata 1,2,3 en 4.	Strata 1	Poort
Starpoort	Poort	Omhoog spiraalen tot strata 2	Schotel
Schotel			Vuurwapen
			Valhek

Myrle Rowbottom hadte die Sommermonn in Upper Slaughter, einem Dorf in Oxfordshire, immer gerassen. Seitdem sie während des Krieges von London dorthin exiliert worden war, hatte sie ihr Herz an den Wunsch gehängt, in diesen voll-kommeren Umgebung die Jahre ihres Ruhestandes zu verbringen. Die 35 Jahre als Post-messein in Tooling Italien Spuren hinterlassen: Sie war müde, erschöpft und brauchte Ruhe.

Freitag, der 13. Mai 1988 sollte diesen Frieden zerstören. Es war ein Tag, an den Myrle noch lange Zeit denken würde.

Kurz von dem Abendessen verließ Myrle ihr kleines Wohnhaus und überquerte den Rasen zu ihrem Bienenhaus. Gerade das Beobachten der hektischen Geschäftigkeit der Tausenden von Bienen erfüllte sie immer mit einem Gefühl der Ruhe, während die Insekten summen ihren Weg zu den Bienenkörben machten. Ihre Körper dick angeschwollen von Nektar. Heute aber schien etwas verändert zu sein. Myrle war sich nicht sicher warum und wieso, sie empfand einfach, dass nicht alles so war wie es sein rückger und ierliche umherkuckend. Also sie so dasdand und beobachtete, war sie sich sicher, dass der Lärm, und der Himmel, wurde er nicht dünner? Es konnte nicht sein, denn es war noch nicht einmal Zeit für den Nachmittagssee, und die Abenddämmerung war noch weit weg.

In diesem Augenblick schaute Myrle auf. Sie erblickte und ihr Gesicht wurde zu einer Maske des Schreckens. Überhalb bot sich ein ungerheuerliches Bild: ein Bienenkorb, aber nicht aus dieser Welt. Er füllte die Hälfte des Himmels aus und wurde größer in dem Augenblick, als er zur Erde fiel.

Myrle rannte so schnell es ihre Beine erlaubten zurück zum Wohnhaus. Als sie einseinal drinnen war, schlug sie die Tür hinter sich zu und bewegte sich auf das Fenster zu. Sie versorgte fast vor Furcht, in den Feldern hinter dem Bienenhaus stand der "Bienenkorb", von hundertengedem, metallenen Ausseren und den Ausmassen eines Turms. Dann, mit donnerähnlichem Knack kamen sie zum Vorschein, Insekten von der Größe eines Wokelwagens schossen von allen Seiten hervor und surten über die Felder und Anhöhen.

Für Myrle bestand kein Zweifel, die Beiborden mussten unerrichtet werden. An einem abseits stehenden Schreibisch in den Londoner Büros des M19 wurden die Anreile eingegengonnen. Es war 20.47 Uhr und innerhalb von 13min sollte die Evakuierung Oxtodshires, beginnen. Nur ein Fahrzeug sollte in dieses Gebiet fahren, ein Last-wagen, der die einzige Hoffnung, die einzige Schienmas-Chance mit sich führte.

Das Grasthüper-Schiff sollte bald in Upper Slaughter ankommen.

Als sie sich der letzten Kreuzung auf der M40 näherten, bies Agent Bradham die Zähne zusammen. Dies war erst sein zweiter Auftrag ausserhalb, und er war unwar-scheinlich nervös. Er lehnte seinen Kopf zurück und leerte seine Blaudes bis zum letzten Tropfen. Er war sich nur zu sehr darüber im klaren, dass dies sein letzter Auftrag sein könnte. Auf dem Sitz neben ihm lag eine leederbare Mappe mit der Nachrich und ihren sprachlichen Einzelheiten, die das Militär verfügbar gemacht spruch in sich selbst sahen.

Die Situation war kritisch. Die Thermo-Schalt-Ablesung hatte einzig die bauliche Peripherie des Bienenkorbes' erhalten können. Sie wussten, dass er sich aus acht stükken, dieser war perlich unzulänglich. Der einzig ermittelnde Faktor war der Hinweis auf vorhandene Wälfen und einen Brennstoffvorrat innerhalb des Bienenkorbes'. Bradham wusste, dass das Grasthüper-schiff allein nicht ausreichen würde, es war die Versorgung, die eine Schlusfunktion innehatte.

Nicht das Schiff selbst war in sich unzulänglich, sondern es war einfach nicht im Hinblick auf diese Wirkungsweise gebaut worden. Es handelte sich um eine S.E.A.C. Mk. II, speziell geplant, um mit einem Angriff in feindlicher Umgebung fertig zu werden, wobei ihm seine Sprung- und Durchdrückel den Schätznahmen "Grasthüper, einbebracht hatte. Bradham wünschte, es wäre "Heuschrecke" genannt worden. Er würde alle Hilfe brauchen können.

Myrle war im Evakuierungszentrum in Banbury. Es war 22.04 Uhr. Dobben schwärmen die Insekten.

Brham lehnte sich nach vorn und bedient den gelben Knopf mit der Aufschrift "START". Der Grasthüper beleihte sich, torkelte nach vorn und grub vorsichtig Furchen in Myrles Rasen. Er hatte den Engpasspunkt gesichtet und die Mission war im Gange. Das Operationsziel: lokalisieren und zerstören Sie das Kontrollzentrum Vernichten Sie die Königin.

ENGABE-ANWEISUNGEN

SPECTRUM

Tippen Sie **LOAD**, drücken Sie die **ENTER**-Taste, drücken Sie den **PLAY**-Knopf auf Ihrem Recorder.

AMSTRAD CASSETTE CPC 612A, 664 und CPC 464 mit Schiele.

Halten Sie **SHIFT** unten und drücken Sie die Taste **ENTER**, **TAPE** und drücken Sie dann **RETURN**.

Folgen Sie nun den Eingabeanweisungen der **CPC 464 Cassette**.

CPC 464 CASSETTE ENGABE

Halten Sie den **CTRL** unten und drücken Sie die kleine **ENTER-TASTE**. Drücken Sie den **PLAY**-Knopf auf Ihrem Recorder.

Geben Sie **RUN 'HIVE'** ein und drücken Sie dann **RETURN**.

ENERGIE

Der Grasthüper wird mit Hilfe von elektronischen "Pions" betrieben, die um den "Bienenkorb" herum verstreut sind und mittels aufgenommen werden können. Diese Pions werden nach und nach aufgebraucht, bis keine übrig sind, zu welchem Zeitpunkt die Energie aus der inneren Lebensstärke genommen wird. Wenn diese Null erreicht, werden Sie sterben.

Der Abzug von Energiemenge hängt davon ab, wieviel Ausattung Sie mit sich führen und wie schnell Sie sich fortbewegen.

Tragen Sie zwei oder mehr Pions mit sich, steigen sich die Lebensstärke bis zu einem Höchstwert von 99 Einheiten.

MANÖVRIEREN

Das Schiff wird automatisch die Turnwege entlangfahren, ungeachtet der Richtung, in welche es zeigt. Während das Schiff in Bewegung ist können die Richtungskontrollen nur den Kopf bewegen und werden benutzt, um entweder das Laser- und Altimeter-Schwer-nötigen zu lenken oder um sich für einen Tunnel an einer Kreuzung zu entscheiden. Steht das Schiff einmal still, kann es um die eigene Achse gedreht werden, innerhalb des ganzen Bienenkorbes werden zahlreiche Hinmisse angeordnet, wie zum Beispiel Stacheln, Dornen, Spinnweben und Stöberdraht. Unter diesen muss hergeköchelt werden, sie müssen Übersprungen oder abgesprochen werden, je nachdem was angemessen erscheint. Bestimmte Tunnel werden von Falgatten gesperrt und können nur mit dem richtigen Schlüssel geöffnet werden.

AUSRÜSTUNG

Sie sind mit drei Leuchtbomben ausgestattet, die überall innerhalb des "Bienenkorbes" abgeworfen werden können, um beim Zurechtfinden in den verschlungenen Tunneln behilflich zu sein.

In ganzen Bienenkorb verstreut liegen zahlreiche Ausrüstungsgegenstände, die Augenommen und benutzt werden können. Um etwas aufzunehmen, drückt man Q und ein quadratisches Schtzeichen erscheint. Behalten Sie das Objekt, das aufgenommen werden soll innerhalb dieses Schtzeichens, und sind Sie nahe genug am Objekt, wird es auflesen und dem Icon Selection Display (Schraubid der ausgewählten Gegenstände) hinzugefügt.

Um einen Gegenstand zu benutzen, drückt man L. Dies merkt die Kontrollen des Schiffes ein und ermöglicht Ihnen, den Schieber in der "Icon Selection Display" zu bewegen. Man platziert den Schieber nun über den Gegenstand, den man zu nutzen wünscht und drückt modchalls L, um wieder Kontrolle über das Schiff zu bekommen. Bestimmte Gegenstände, wie zum Beispiel Schüssel arbeiten automatisch, nachdem sie einmal gewählt wurden während ander, wie zum Beispiel Sichtzeichen fallengelassen werden sollen, und Wälfen werden benutzt, indem man Affären drückt. Beachten Sie: Nur ein Objekt kann zu einem Zeitpunkt gewählt werden: man kann nicht die Tore öffnen und gleichzeitig ein Insekt in die Luft sprengen.

DER FEIND

Viele unterschiedliche Arten von elektronischen Insekten fliegen um den "Bienenkorb" herum. Sie werden immer zahlreicher und widerstandsfähiger während Sie durch die Ebenen vordringen. Um diese in Angriff zu nehmen und sich selbst zu schützen, finden Sie wirksame Laser und starke Bewaffnung vor. Innerhalb des "Bienenkorbes" befinden sich darüberhinaus Wälfen, die umherstreifen und die wie sich ihren langsam nähernde, gigantische, leuchtliche Gesichtier ausseren. Sie haben allerdings einen schwachen Punkt, doch dieser muss wiederum getroffen werden, um sie zu töten. Verschieben Sie ein Wälfen, dann finden Sie sich im Gefährnis wieder, irgendwo auf der Ebene 1. Sie können nur entkommen, wenn Sie einen Gefährnisschlüssel besitzen (auf der Ebene 2 gefunden), anderenfalls müssen Sie das Spiel annullieren, indem Sie 1 und dann 2 drücken.

SICHERN UND ENGEBEN

Ansele des Engabens und Sichens der Position in das Bandtirescheibe, muss man einfach nur den Code, der im "Code-Display" gezeigt wird niederschreiben. Dieser Code wird bei jedem Durchschreiten eines Tores auf den neuesten Stand ge-bracht. Um eine allen Code einzugeben drückt man einfach 1 zur Unterbrechung des Spiels und dann drückt man 3. Man kann nun den Code eingeben. "Space" wird den Schieber in die eine Position bringen. **CAPS** wird von der Code-Eingabe wegrücken und das Spiel wieder aufretmen. Sin Sie davon überzeugt, dass der Code korrekt ist, drücken Sie **ENTER/RETURN**.

- 1 **CODE-SCHAU-BILD**
- 2 **ANZEIGER FÜR ANGRIF VON HINTEN**
Dieser leuchtet rot auf immer dann, wenn ein Insekt hinter Ihnen ist.
- 3 **KREIZUNG-ANZEIGER**
Dieser leuchtet auf, wenn eine Kreuzung hinter Ihnen liegt. Um diese zu betreten, drehen Sie sich zu sich selbst.
- 4 **IHR SCHIFF**
Dies zeigt grafisch ob es im Stillstand in Bewegung oder in Hochstellung ist.
- 5 **ANZEIGER DER LEBENSSTÄRKE**
99 bedeutet sehr gesund, 0 dass Sie ... 1
- 6 **HOME PUNKTZAHL**
- 7 **GEGENWÄRTIGE PUNKTZAHL**
- 8 **WARFEN - SCHAU-BILD**
Dies zeigt wieviel vordere und hintere Bewaffnung Sie bei sich tragen. Die Farbe dieser weist auf das Gewicht hin. Ein glühender roter Ball bedeutet, dass Sie ein Schild bei sich tragen.
- 9 **SCHAU-BILD DER AUSGEWÄHLTEN GEGENSTÄNDE**
Dies zeigt welche Gegenstände Sie bei sich tragen und welche gerade ausgewählt werden.
- 10 **EBENEN-ANZEIGER**

Links	TASTENLISTE		Koder H
	Noder B	Hocken/Aufrechtstehen	
Rechts	Moder N	Auslock/Rückseitel	Z
Hinauf	Soder C	Vorderseite	SPACE
Hinunter	Xoder D	Verlangsamten	V
Feuern	A	Kontrolle über	
Aufnehmen	Q	Gegenstände/Schiff	L
Springen	Joder G	Fallelassen	W
Annullieren	2	Gefährzustand	1
Aufheben von X & Y	4	Code-Eingabe	3
Norm X & Y	U	Bewegen des Schiebers	Space
Umkehren von X	I	Bewegen des Codes	Return
Umkehren von Y	P	Vermeiden der Code-	
	O	Eingabe	CAPS

MAP OF STRATA 0	KARTE DER EBENE 0	Spiral up to strata 1,2,3,4
Spirale hinauf zu den Ebenen 1,2,3,4.	Ebene 1	Gate
Start Gate	Tor für den Start	Spiral down from strata 2
Spirale hinunter von Ebene 2	Schlüssel	Gun
Portallis	Faligator	Gewehr

Myrle Rowbottom of area während keeslonaras Oxfordshiren kreivkummasa sijasatassas. Upper Slaughteren kylässä. Hän of tutustunut kylään sodan aikaan, kun hänet oli evakuoitu sinne Lontoksa, ja mistä ajosta tähän hän oli päästänyt, viettä eläkeläjänsä Toolingissa hän tunsi itsensä vankeksi ja väsyneeksi, nyt hän kaipasi erää rauhaa ja hiljaisuutta.

Perjantaina, 13. päivänä lokakuuta 1988, tuo rauha kuitenkin nikkoaut. Se oli päivä, jorke Myrle tuli muistamaan hyvin pikään.

Pian lähtävilleen jälkeen Myrle lähti pikku mökistään ulos puutarhaan, käveli hiljalleen nurmikon pohki holiamensa melhiläisten perien luo. Hänessä oli hauska seurata pesissä asustavien tuhansien melhiläisten aikeraa tuohulla. Niiden portaily pesien ympärillä sai hänen mieleensä ään rauhoittumaan. Mutia tähän ne vaikuttivat erilaisilla kuu tavalliset. Myrle ei ollut varma miten tai miksi, mutta hänessä tunni, että kaikki ei ollut niin kuin pill. Melhiläisten portaily kuulisti omistusselä äänekälämällä kuin yleensä, sahaavammalla ja jollain tavalla paenäläisellä. Hän oli varma sinä seisoessaan ja kävellessään, että, melhiläisten ääni jatkuvasti koveni. Enää luvaa, oliko se lumimemmass? Enhan tuki niin voinut olla pimeän ulkoilman oiki väärä runsaasti alkaa.

Juuri täällä heikkellä Myrle satui kassomaan joks tavalle. Hän kaapeli kaulustia ja peiko lensi hänen kasvollleen kuin nihkeä naamo. Hänen yläpuolellaan näkyi pian karnataa, melhiläispesä, joka oli kuin hirvi. Se lähti puolel tavaan karnasta ja kasvoi heki heikkellä suuremmaksi. Pesä tunni olevan avaruudesta kotoisin ja se lähiesi maata uhkaavasti.

Myrle löksti takaisin mökkinsä niin pian kuin voinolia jollallaan pystyi. Päätystään sisälle hän permutti oven takanaan kiinni ja siirtyi kukaan ääreen. Ylläistessään ulos hän meikien kuoli kaulustia. Hänen omen hermaisten melhiläispesästä taksie niyle oli heikentunut väliära melhiläispesä, pelotilava melailmilionen rakennelma. Koko oli koreka kuin keroskato. Shien ylläkäsi sen sisällä aikoit tulvia kitiolija-auton kokosa nyhneistä, joiden sunna muistit jukosen jynää. Nää linesty yllensä vitana pesän sivulla ja ne alkivat lentää pilvin peiloja ja meistä.

Yhdessä sisäistien Myrle oli varma - tässä oli ilmoiteltava vitrommasille.

Ergipien asäistienstien oasotila M19 puhelimeet olivat kuunnina. Kello oli 20.47 ja kormonotia minuihin sisällä Oxfordshiren kreivkunnan evakuoiti tulisi alkamaan. Alueelle oli lähdössä viisi yksi ajoneuvo, kuorma-auto, jhon sisällyi kaikki toivo jo ainoa rakaisu tilanteen pelastamiseksi.

Nimittän heräsiikkalaiva oli tulossa Upper Slaughterin kylään alkan näillä minuutilla. Lähteyssään viimeistä lähäärää M40-moottoritella agentti Bradham kirsäi nappapään. Tämän oli häntele vasta toinen kormennus ja hänen oli terästävä isärsä äärimmäisen präkseen hermonsa kurussa. Kallistaan päälään taksejspan hän semaksi lyijäksi viimeisen oikupurkissa. Bradham tiesi, että se saattoi hyvien olla myös hänen elämänsä viimeinen. Hänen viereään makustaanistunella leipäsi ruuskaa karsno, joka sisältyi puolustuslaitoksen häntele alamaatimukat tiedoti tähtäessä - Bradham oli aina ollut sitä mieltä, että puolustuslaitoksen niin sanuissa tiedotissa olisi ollut parantamisen varaa.

Tiimele oli äärimmäisen vaarallinen. Lampo- ja kalkulidamella oli pystyty tukimaan arkostaan arvutudessa linestyyeen -hive-melhiläispesän ulkokort. Sen tiedettiin koostuvan kahdeksasta kermosesta, mutta van Strata 0 -kermosen rakenne oli pystyty päätehtään. Toisin sanoin tiedot olivat vakavasti puutteellisia, jorkinlaista viitellä oli saatu siitä, että hänen sisällä oli mahdollista kaapata lisää asetta ja potkioimetta, ja nämä tiedot olivat tietyt edes jossain määrin rokkasessa. Bradham tiesi, että Grasthopper Ship -hennasikkalaava ei yksinään riittäisi, ase- ja potkioimeläydennykset olivat avainasemassa.

Ei siinä, että aukussa siinästä olisi ollut mitään vikaa, mutta siitä ei vain ollut rakennettu tähtäisiä tehtäviä varien. Se oli S.E.A.C. Mk. II, joka oli vielä vasten suunniteltu väkessä maastossa tapahtuvan hyökkäyksen torjuntaan, ja se oli saanut tempimien heräsiikka - Grasthopper - koka se pystyi hypytään ja myrstelemaan. Bradham toivoi, että niille olisi armettumiksi edes Locost hävittäjäkoneiden mukaan. Hän -nyösi nyt kaiken mahdollisen avun ja pientä annos henkästä raukutta ei olisi ollut pahitteeksi.

Myrle oli Banburyn evakuoimisemalla. Ke 9. of 22.04. Hynteisest sunisval ilmassa. Bradham nojaa eleengain ja peinoi keltaisia nappulaa, johon oli kirjoitettu "Start". Grasthopper sähähti toimintaan ja porkkasi eleengain jättäen jälkeensä leräviäsi pirtyneet reiät Myrlien nurmikalle. Bradham oli huomannut sisälammonakon ja hyökkäys oli alkanut.

Tavoile - Oyda ja tuhota hallintakeskus. Summa kunningat.

LATAUSOHJEET

SPECTRUM

Kirjoita **LOAD** ". Paina **ENTER**-näppäintä. Paina kasettiaseman **PLAY**-näppäintä.

AMSTRAD CASSETTE CPC 612A, 664 ja CPC 464, levykkeellä varustettu.

Pöytä **SHIFT**-näppäintä alhaalla ja paina @-näppäintä. Syötä **ENTER** ja paina sitten **RETURN**-näppäintä.

Seuraa nyt **CPC 464** kasetin latausohjeita.

Pöytä **CTRL**-näppäintä ja paina pieniä **ENTER**-näppäintä.

Paina kasettiaseman **PLAY**-näppäintä.

Syötä **RUN 'HIVE'** ja paina sitten **RETURN**-näppäintä.

Graphic Adventure Creator

Deutsche Anleitung

© Incentive Software LTD,
54 London Street, Reading RG14SQ
Vertrieb Deutschland:
DMV-Verlag - Fuldaer Str. 6 - 3440 Eschwege

INHALT

Einleitung	3
Kapitel 1 / Ladeanweisung	3
Ladeinstruktion Kassette	3
Ladeinstruktion Diskette	4
Kapitel 2 / Wie schreibe ich Adventures Planen des Adventures	6
Kapitel 3 / Grafik	14
Kontrollfunktionen	17
Kapitel 4 / Prioritäten	17
Bedingungsteil	18
Aktionsteil	19

EINLEITUNG

Mit dem Graphic Adventure Creator wird Ihnen eines der stärksten Tools für den Schneider/Amstrad Computer in die Hand gegeben. Wo hier eine klare Trennung zwischen Anwenderprogramm, Programmgenerator oder künstlicher Intelligenz zu suchen ist, wird von der Anwenderfreundlichkeit und der Kapazität des GAC ziemlich verwischt.

Um die Handhabung des Programms deutschen Anwendern so einfach wie möglich zu gestalten, haben wir uns die Mühe gemacht und die Anleitung ins Deutsche übersetzt. Sie erhalten zusätzlich zu dieser Anleitung jedoch auch noch das englische Original. Dies liegt darin begründet, daß Teile dieser Anleitung sehr auf das Beispiel-adventure Advman bezogen sind. Dies gilt insbesondere für Kapitel 5. Dieses Kapitel benötigt allerdings auch keine besondere Übersetzung, da es nur beschreibt, wie der Programmierer dieses Demo-Adventure erstellt hat.

Ansehen sollten Sie es sich jedoch einmal, da die Form, wie Eingaben gemacht werden müssen, hier ziemlich klar angezeigt wird.

Auch die Referenzkarten in den Anhängen der Originalanleitung ließen sich nicht übersetzen bzw. hätten dann ihren Sinn verloren.

Der Übersetzer hat jedoch innerhalb eines Vormittags die Handhabung des GAC erlernt, und auch für ungeübte Programmierer sollte es hier keine Probleme geben. Das Programm kommt Ihnen sehr entgegen und erklärt sich zum größten Teil durch klare Gliederung und verständliche Kommandos von selbst.

Versuchen Sie einmal, ein kleines Textadventure mit wenigen Handlungen zu kreieren. Versuchen Sie es danach mit Grafiken und lassen Sie sich dadurch überraschen, mit welcher Geschwindigkeit und Professionalität das von Ihnen konstruierte Spiel abläuft. Vergessen Sie nicht, daß niemand zum Programmieren geboren ist, und daß Sie wiederholter Umgang mit dem Programm in Ihrer Sicherheit bestärkt. Übung macht den Meister!

(Thomas Morgen)

KAPITEL 1

Instruktionen zum Laden:

Dieses Programm wurde durch das Lenslock(*)-System geschützt. Bitte lesen Sie die Instruktionen sorgfältig und bewahren Sie Ihre Code-Brille an einem sicheren Ort auf - sie ist der einzige Schlüssel zu Ihrem Programm.

1. Laden von Band:

- Legen Sie das Band in Ihren Dataorder und spulen Sie es zurück.
- Wenn Sie einen 664 oder 6128 Computer besitzen, so geben Sie ein TAPE (ENTER).
- Drücken Sie gleichzeitig die CTRL- und die kleine ENTER-Taste des Zehner-Blocks.
- Auf dem Monitor erscheint die Aufforderung: "Press play then any Key...". Betätigen Sie nun die Play-Taste Ihres Dataorders, gefolgt von irgendeiner Taste Ihres Rechners.

- e) Das Programm wird geladen und automatisch gestartet.
- f) Ein großes "H" mit der Unterschrift "GRAPHIC ADVENTURE CREATOR" sowie der Meldung <CONTRACT EXPAND>, wird am Bildschirm sichtbar.
- g) **ABB. 1** Nehmen Sie Ihre Lenslock-Brille und legen Sie sie, wie in Bild 1 dargestellt, auf den Bildschirm. Adjustieren Sie das "H" mit den Cursortasten, bis die Breite der beiden vertikalen Balken der Länge der Lenslock-Brille entspricht. Danach drücken Sie eine beliebige Taste.
- h) **ABB. 2** Ein Muster erscheint auf dem Monitor.
Falten Sie die Brille wie in **ABB. 2** und halten Sie sie unter Beachtung der "This side out" und "Oben" Markierungen auf dem Bildschirm.
- i) **ABB. 3** Schließen Sie ein Auge und sehen Sie aus ca. 30 cm Entfernung durch die Schlitze der Lenslock-Brille. Positionieren Sie die Brille mit der Unterkante auf der horizontalen Linie des H. Danach können Sie die Buchstabenkombination "OK" erkennen.
- j) Halten Sie die Brille in dieser Position und betätigen Sie eine Taste Ihres Rechners. Zwei weitere Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm. Tippen Sie diese beiden Buchstaben über Ihre Tastatur ein und der Rechner gibt den Zugang zum Graphic Adventure Creator frei.
- k) Sind Sie zu langsam oder benutzen einen falschen Code, so erscheinen zwei weitere Buchstaben auf dem Bildschirm, und Sie können einen weiteren Versuch vornehmen. Nach drei Fehlversuchen wird der Rechner zurückgesetzt und Sie müssen von vorn beginnen.

2. Laden von Disc:

- a) Tippen Sie RUN"GAC gefolgt von Enter in Ihren Rechner.
- b) Fahren Sie bei Schritt F der Bandladeanweisungen fort.

BAND/DISKETTEN-INHALTSVERZEICHNIS

Sowohl Band als auch Diskette enthalten jeweils vier Datenfiles: den GAC, eine Befehlsbibliothek, ein Beispielesdatenfile sowie Ransom, ein eigenständiges Demoadventure mit Grafiken. Der Inhalt von Ransom entspricht dem im Handbuch beschriebenen Demoabenteuer.

Die Reihenfolge der Dateien auf Band ist wie folgt:

Seite 1 "GAC" "QS"

Seite 2: "ADVINMAN" "RANSOM"

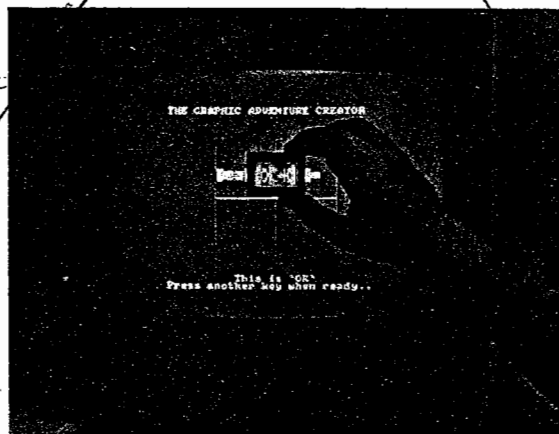
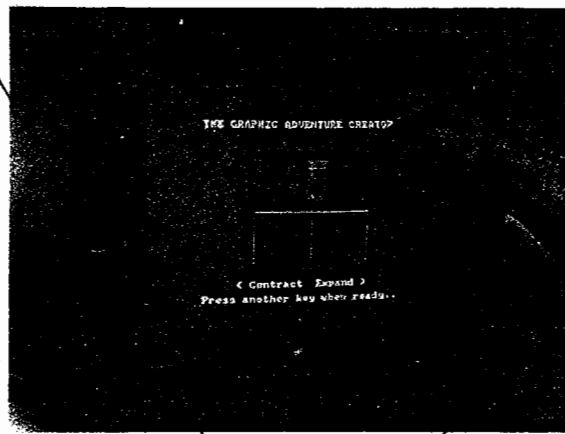
Die Diskette des GAC enthält folgende Dateien:

"GAC.BAS" "QS.ADV" "ADVINMAN.ADV" "RANSOM.BIN"

Die Dateien GAC und RANSOM können mit RUN"dateiname gestartet werden, während QS und ADVINMAN Datenfiles sind, die von GAC benötigt werden.

(*) LENSLOCK ist ein eingetragenes Warenzeichen der ASAP Developements Ltd.

Schablone Verwenden !



KAPITEL 2

Wie schreibe ich Adventures?

1. Planen des Adventures:

Willkommen in der Welt des Graphic Adventure Creators.

Bitte lassen Sie den Computer jetzt noch ausgeschaltet. Bevor Sie mit dem Schreiben eines Abenteuers beginnen, sollten Sie sich erst einmal Gedanken und Pläne darüber machen, um was es in diesem Abenteuer überhaupt gehen soll. Das ist genauso, als ob Sie einen Kuchen backen wollen und sich nicht darüber im klaren sind, ob es ein Geburtstagskuchen oder eine Torte werden soll. (Wenn Sie wirklich nicht abwarten können, so spielen Sie erst einmal ein wenig mit dem Grafikeditor aus Kapitel 3 und kehren danach zu dieser Sektion zurück.)

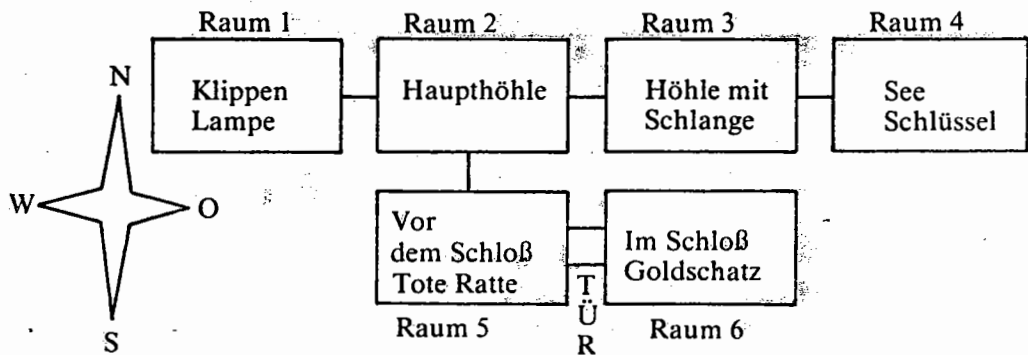
Bevor Sie also anfangen, sollten Sie wissen, was der Spieler überhaupt zu tun hat. In den meisten Adventures gibt es hierfür eine Standardhandlung: Finden Sie aus einem Höhlensystem und nehmen Sie einen Schatz mit, oder retten Sie das schöne Monster vor der blutrünstigen Prinzessin.

In diesem Kapitel erfahren Sie nun an einem Beispiel, wie man ein solches Adventure plant.

Lassen Sie uns zunächst einmal eine Aufgabe festlegen. Unser Held soll einen Goldschatz finden!

Danach entwerfen wir einen Plan der Welt, in der sich unser Held bewegen kann und wo diverse Objekte zu finden sind, die ihm bei der Lösung der Aufgabe helfen.

Dieser Plan sieht folgendermaßen aus:



Hier folgt nun eine Grundbeschreibung der Räume:

Raum 1:

Sie sind auf irgendwelchen Klippen. Im Osten sehen Sie einen Höhleneingang.

Raum 2:

Sie sind in einer großen Höhle. Wege führen nach Osten, Westen und Süden.

Raum 3:

Sie sind in einer Höhle. In der Ecke schläft eine Schlange. Ausgänge sind nach Osten und Westen.

Raum 4:

Sie sind in einer kleinen Höhle.
Der einzige Ausgang führt nach Westen.

Raum 5:

Sie sind in einer kleinen Höhle. Ein Tunnel führt nach Norden. Im Osten sehen Sie eine große Tür.

Raum 6:

Sie befinden sich in der Schatzkammer. Im Westen sehen Sie eine offene Tür.

Bitte beachten Sie, daß sich die Objekte, die unser Held finden kann, noch nicht in der Beschreibung der Räume befinden. Dies liegt darin begründet, daß diese Objekte beweglich sind und von Raum zu Raum getragen werden können. Wenn Sie in Raum 3 gehen, werden Sie von der Schlange gefressen, insofern Sie nicht die tote Ratte bei sich haben, mit der sich der Hunger der Schlange stillen läßt.

Die Tür muß erst mit einem Schlüssel aufgeschlossen werden, bevor Sie von Raum 5 nach Osten gelangen können.

Da Sie eine schlafende Schlange nicht aufnehmen können, (sie würde aufwachen und Ihrem Unterfangen ein schnelles Ende bebreiten), brauchen wir diese Aktion nicht einzuplanen. Es gibt also zunächst einmal vier Objekte: die Lampe, die Ratte, den Schlüssel und das Gold. Allerdings kann die Lampe zwei Zustände haben: AN und AUS. Wir machen es uns leichter, wenn wir von fünf Objekten sprechen und eine eingeschaltete und eine ausgeschaltete Lampe rechnen.

Da es die eingeschaltete Lampe zu Beginn unseres Abenteuers noch nicht gibt – sie muß ja erst vom Helden aktiviert werden – plazieren wir sie im Raum 0.

Raum 0 ist für "tote" oder "ungeborene" Objekte vorgesehen, die nicht gefunden werden können, sondern sich erst aus einer Aktion des Helden ergeben.

Diese Objekte sind also:

OBJ1: eine Lampe	liegt in Raum 1 und wiegt 10 Einheiten
OBJ2: eine tote Ratte	liegt in Raum 5 und wiegt 20 Einheiten
OBJ3: ein Schlüssel	liegt in Raum 4 und wiegt 1 Einheit
OBJ4: ein Goldschatz	liegt in Raum 6 und wiegt 100 Einheiten
OBJ5: eine leuchtende Lampe	liegt in Raum 0 und wiegt 10 Einheiten

Das Gewicht der Objekte bezieht sich auf eine vorher festzulegende Obergrenze von dem, was der Held maximal tragen kann. Wir setzen diese Grenze auf 110; somit ist unser Held nicht in der Lage, Ratte, Lampe und Gold auf einmal zu tragen.

Als nächste Aktion müssen wir die Verbindungen der Räume untereinander festlegen. Der Durchgang von Raum 1 nach Raum 2 läßt sich nicht von vorneherein festlegen, da es im Raum 2 sehr dunkel ist und vorher die Bedingung "Held trägt angeschaltete Lampe" erfüllt sein muß. Genauso verhält es sich mit der Verbindung von Raum 5 nach Raum 6, da hier erst die Bedingung "Geöffnete Tür" erfüllt werden muß. Diese Einträge gehören in die Bedingungstabelle, zu der wir später noch kommen.

Die Verbindungen lauten:

VON RAUM 1: (KEINE)

VON RAUM 2: OST TO 3
VON RAUM 3: WEST TO 2
VON RAUM 4: (KEINE)
VON RAUM 5: (KEINE)
VON RAUM 6: WEST TO 5

Die Verbindung von Raum 6 besteht; denn wenn Sie in Raum 6 sind, müssen Sie die Tür ja logischerweise schon geöffnet haben.

Die nächste Sektion enthält all jene Daten, die das Spielen eines Adventures erst ermöglichen: die Bedingungen. Wir unterscheiden hierbei mehrere Gruppen von Bedingungen. Lokale Bedingungen, die nur in speziellen Räumen vorkommen. Bedingungen mit hoher Priorität, die für das ganze Spiel gelten und erfüllt sein müssen, bevor der Spieler seine Eingaben macht.

Bedingungen mit niedriger Priorität, die erst auftreten, nachdem der Spieler seine Eingabe gemacht hat.

Um die Unterschiede zu verdeutlichen, folgen nun die lokalen Bedingungen für unser Adventure, wie sie in klarem Deutsch ausgesprochen werden.

Raum 1:

Wenn Sie OST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 2 gehen.

Raum 2:

Wenn Sie WEST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 1 gehen.

Wenn Sie SÜDEN eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 5 gehen.

Raum 3:

Wenn Sie NIMM SCHLANGE eingeben, soll der Computer sagen: "Sie wurden gebissen und sind tot" und das Adventure stoppen.

Wenn Sie OST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 3 gehen.

Raum 4:

Wenn Sie WEST eingeben, so soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 3 gehen.

Raum 5:

Wenn Sie eingeben: TÜR AUFSCHLIESSEN, soll der Computer dies bestätigen und auf ein Kommando warten.

Wenn Sie OST eingeben und die Tür auf ist, dann soll der Computer nach Raum 6 gehen.

Wenn Sie OST eingeben und die Tür geschlossen ist, so soll der Computer dem Spieler mitteilen, daß der Durchgang versperrt ist, und auf ein neues Kommando warten.

Wenn Sie NORD eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 2 gehen.

Um dem Spieler Dinge zu sagen, müssen die Messages (Nachrichten) erstellt werden. Es sollte für jede mögliche Eingabe eine Nachricht vorhanden sein, um das Adventure so spannend wie möglich zu gestalten. Im Moment sollten Sie jedoch nicht mehr als 250 Nachrichten erstellen.



Hier finden Sie die Nachrichten für unser Adventure:

MESS. 1:

Es ist eine kleine Batterietaschenlampe.

MESS. 2:

Es ist eine frisch verstorbene Ratte. Sieht lecker aus.

MESS. 3:

Es ist ein kleiner, silberner Schlüssel.

MESS. 4:

Es sieht sehr wertvoll aus.

MESS. 5:

Es ist eine kleine, sehr helle Lampe.

MESS. 7:

Sie können nicht durch geschlossene Türen gehen!

MESS. 8:

Die Schlange erwacht, beißt Sie und beendet hiermit Ihr Leben. Sie sind TOT!

MESS. 9:

Gut gemacht! Sie sind mit dem Gold aus dem Schloß entkommen. Sie sind jetzt reich!

MESS. 10:

Die Tür läßt sich aufschließen und schwingt auf.

MESS. 13:

Die Schlange wacht auf, frißt die Ratte und legt sich wieder schlafen.

MESS. 14:

Die Schlange dreht sich um und beißt Sie unerfreulicherweise. Das Gift bringt Sie um.

MESS. 15:

Die Lampe leuchtet hell.

MESS. 16;

Die Lampe geht aus.

MESS. 17:

Schmeckt noch besser als es aussieht. Köstlich!

MESS. 18:
Sie finden nicht sehr viel.

MESS. 19:
Ich weiß auch nicht, was das ist.

MESS. 20:
Sie hören schlurfende Schritte näherkommen.



CPC 11

MESS. 21:

Eine häßliche Riesenspinne springt aus dem Schatten und reißt Ihnen den Kopf ab, bevor sie Sie auffrißt.

Nun lassen Sie uns die Bedingungen mit den niedrigen Prioritäten ansehen. Sie werden dazu verwandt, Eingaben zu interpretieren und die Adventure-Handlung zu modifizieren. Sie sind nicht auf bestimmte Räume bezogen, sondern gelten generell für das ganze Adventure. Zur besseren Darstellung auch hier wieder eine klare deutsche Beschreibung.

- a) Wenn das Wort PUNKTE vorkam, zeige die Punktzahl und die Anzahl der bisher gemachten Züge.
- b) Wenn das Verb NIMM (irgendwas vorkam, dann nimm es auf).
- c) Wenn das Verb LEGE (irgendwas vorkam, dann lege es ab).
- d) Wenn das Verb UNTERSUCHE (irgendwas vorkam, so gebe eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes aus).
- e) Wenn das Verb QUIT vorkam, so breche das Adventure ab.
- f) Wenn das Verb SCHAU vorkam, so gib eine detaillierte Beschreibung des momentanen Raumes.
- g) Wenn der Befehl ISS RATTE eingegeben wurde, so lege das Objekt ab, lösche es aus der Objektliste und gebe Nachricht 17 aus.
- h) Wenn PICTURES eingegeben wurde, so schalte in den Grafik-Adventure-Modus.
- i) Wenn TEXT eingegeben wurde, so schalte in den Text-Adventure-Modus.
- k) Wenn SCHALTE LAMPE eingegeben wurde und Sie haben eine ausgeschaltete Lampe (OBJEKT 1), dann schreibe Nachricht 15, tausche Objekte 1 und 5 und addiere 20 zur Punktzahl.
- l) Wenn LAMPE AUS eingegeben wurde und Sie haben eine leuchtende Lampe (OBJEKT 5), dann schreibe Nachricht 16, tausche Objekt 5 und 1 und ziehe 20 von der Punktzahl ab.

Dies sind die ganzen Bedingungen mit niedriger Priorität, die wir für unser Adventure benötigen. Sie bilden auch gleichzeitig den kompletten Wortschatz, den der Rechner versteht. Das Vokabular setzt sich aus Worten (NOUNS) zusammen, die zumeist Objekte beschreiben, VERBEN, die Aktionen wie NIMM, GEHE, LEGE, ISS etc. beschreiben und ADVERBEN, die beschreiben, wie eine bestimmte Tätigkeit ausgeführt werden soll.

In den Sätzen "Öffne die Tür vorsichtig" und "Lege den Schraubenzieher in die Schachtel" sind die Worte "vorsichtig" und "in" die ADVERBEN.

In unserem kleinen Adventure kommen keine Adverben vor. Aber die NOUNS und VERBEN lauten folgendermaßen:

NOUNS:

1 FACKEL/LAMPE

2 RATTE

3 SCHLÜSSEL

4 GOLD, SCHATZ, GOLDSCHATZ

5 SCHLANGE, NATTER

6 TÜR

255 ES

(Wenn Sie ES als Wort anerkannt haben wollen, so sollten Sie ihm immer die Nummer 255 geben).

VERBEN:

(Alle Verben der Quickstart-Datei, die einen Grundwortschatz der am häufigsten benötigten Verben enthält.)

16 AN, ANSCHALTEN

17 AUS, AUSSCHALTEN

18 AUFSCHLIESSEN

19 PUNKTE

20 ISS

Beachten Sie, daß Worte, die das gleiche bezeichnen, auch die gleiche Nummer haben. So können mehrere Bedeutungen für ein Ding gleichzeitig abgefragt werden, was das Adventure flexibler macht und Programmierarbeit spart.

Wenn Sie bei den Bedingungen mit niedriger Priorität abfragen, ob Wort 1 eingegeben wurde, so werden alle Deutungen von Wort 1 abgefragt.

Zuletzt kommen die wenigen Bedingungen mit hoher Priorität, die für das ganze Adventure gelten, und von vorneherein die Rahmenhandlung festlegen. Der Spieler hat keine Möglichkeit, hier irgendeine Beeinflussung vorzunehmen.

Auch diese "HIGH-PRIORITY CONDITIONS" hier in einer klaren deutschen Schreibweise:

- a) Wenn dies der erste Zug ist, dann setze die Spielerstärke auf 110, setze die Anzahl der erlaubten Züge im Dunkeln auf 3 und merke Dir, daß der erste Zug hiermit abgeschlossen ist.
- b) Wenn Sie in Raum 3 sind und haben die Ratte nicht dabei und die Schlange hat die Ratte noch nicht gefressen, so gebe die Nachricht aus, daß der Spieler gebissen wurde und beende das Spiel.
- c) Wenn Sie in Raum 3 sind und haben die Ratte dabei, so bewege sie nach Raum 0 (LIMBO), schreibe die Nachricht, daß die Ratte von der Schlange gefressen wurde und merke dir das.
- d) Wenn Sie in Raum 1 sind und haben Objekt 4 (den Schatz) bei sich, so gib die Nachricht 9 aus und beende das Spiel.
- e) Wenn Sie die Lampe haben, so setze Merker 2, anderenfalls lösche ihn.
- f) Wenn Sie ohne Lampe im Dunkeln sind, so erniedrige die Nummer der im Dunkeln erlaubten Züge.
- g) Wenn Sie nur noch einen Zug im Dunkeln übrig haben, so gib Nachricht 20 aus.
- h) Wenn Sie keinen Zug mehr im Dunkeln übrig haben, so gib Nachricht 21 aus und beende das Spiel.

Dies waren alle Bedingungen und Worte, die das Adventure kennen muß. Wie sie genau eingegeben werden, erfahren Sie in Kapitel 4. Weiter geht es mit Kapitel 3 der Grafik.



KAPITEL 3

Grafik:

Dies ist der wohl schönste Teil des Adventure-Schreibens, weil Sie hier sehen können, wie die Dinge langsam Gestalt annehmen.

Allerdings kann man sich darüber streiten, ob es nun mehr Spaß macht ein kompliziertes Adventure ohne Grafiken oder ein leicht zu lösendes mit tollen Bildern zu spielen. Um den Umgang mit dem Grafikeditor auszuprobieren, laden Sie den GAC und betätigen im Hauptmenue die Taste G. Das Menue verschwindet und es erscheint ein Window, ein sehr kompaktes Menue und die Frage: "Which Picture Number?".

Hier wird danach gefragt, welches Bild Sie editieren möchten. Drücken Sie nun die 1 und dann ENTER.

Danach verschwindet die Frage, und in der Mitte des Grafikwindows erscheint ein kleiner Cursor.

Versuchen Sie nun einmal, diesen Cursor mit den Pfeiltasten über dem Zehnerblock Ihres Rechners zu bewegen.

Der Cursor wird sich pixelweise in dem Window bewegen. Drücken Sie nun zusätzlich zu den Pfeiltasten noch die Shift-Taste, so macht der Cursor acht Pixel weite Sprünge. Je nachdem, ob Sie nun fein zeichnen wollen oder sich nur über den Bildschirm bewegen wollen, selektieren Sie jeweils nach eigenem Ermessen die Steuerungsart. Drücken Sie nun die Taste "D" für DOT (PUNKT).