



DER HOCHLÄNDER

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Der Hochländer kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

In diesem zertlosen Kampf gibt es nur einen Sieger. Werde ein Meister im Schwertfechten oder gehe unter, während Deine Feinde immer geschickter werden und Du schliesslich dem mächtigen Kurgan begegnest in diesem Kampf um Unsterblichkeit.

LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden die Leertaste drücken.

ANMERKUNG

Hochländer hat drei Schwierigkeitsstufen, welche unabhängig voneinander geladen werden. Somit müssen drei verschiedene Teile auf Dein Band geladen werden.

Um zukünftiges Laden einfacher zu machen, wird vorgeschlagen, daß Du beim ersten Mal den Bandzähler auf 000 stellst und den ersten Teil lädst (wie oben beschrieben). Halte das Band an, sobald der erste Teil geladen ist und notiere den Zählerstand unten im zweiten Feld. Stelle den Apparat ab und folge den normalen Ladeinstruktionen (oben) für den zweiten Teil von Hochländer. Danach notiere diesen neuen Zählerstand unten im dritten Feld. Nun kannst Du die gewählte Schwierigkeitsstufe durch schnellen Vor- oder Rücklauf des Bandes mühelos einstellen.

- ZÄHLERSTAND
- HOCHLÄNDER 1. TEIL
- HOCHLÄNDER 2. TEIL
- HOCHLÄNDER 3. TEIL

DAS SPIEL

Kämpfe durch Zeitalter, werde ein Schwertfechter und lerne von Ramirez, Deinem ersten Gegner, die Künste von Verteidigung und Attacke, Timing und Position. Wenn Du ihn besiegt hast, bewege Dich durch die Zeit in die Gegenwart und treffe auf Fizir, einen uralten und noch geschickteren Gegner im heutigen New York. Hier mußt Du Deine Geschicklichkeit noch verbessern und Deine Reaktionen schärfen, denn nach seinem Ende erreichst Du den Endkampf mit dem mächtigen Kurgan. Hoch über den Straßen der Stadt auf einem verlassenen Dach findet der letzte Akt dieser tödlichen Auseinandersetzung statt. Ein Duell, welches nur durch höchstes Risiko gewonnen werden kann.



Le code informatique, les représentations graphiques et les maquettes de ce jeu sont la propriétés de Ocean Software Limited et il est formellement interdit de les reproduire, mettre en mémoire, louer ou diffuser sous une forme quelconque sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Highlander passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

Il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur dans cette bataille hors du temps. Devenez maître dans l'art de manier l'épée ou périssez aux mains de vos ennemis qui deviennent de plus en plus habiles et rencontrez enfin le puissant Kurgan dans cette lutte pour l'immortalité.

CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout ens'assurant qu'elle est bein réemboîné jusqu'au début. Verifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait alors apparaître sur l'écran, appuyer sur la touche PLAY. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64 (RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pur le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton SPACE pour commener.

NOTE

Highlander a trois niveaux de difficulté qui doivent être chargés séparément. Ceci signifie que ce jeu comprend trois parties différentes qui doivent être chargées sur votre bande.

Pour faciliter les choses lors d'un chargement futur, nous vous conseillons lors de l'introduction initiale de la bande, de mettre le compteur du magnétophone à zero (000) et de charger la première partie (en observant la procédure de chargement telle que décrite ci-dessus).Une fois la première partie chargée, arrêtez la bande et inscrivez dans la deuxième case ci-dessous le nombre affiché au compteur. Arrêtez votre machine et suivez les instructions de chargement normales données ci-dessus pour procéder au chargement de la deuxième partie de Highlander. Une fois la deuxième partie chargée, inscrivez de nouveau les chiffres affichés au compteur dans la troisième case ci-dessous.

Vous pourrez maintenant choisir le niveau désiré en réemboînant ou en débobinant rapidement la bande jusqu'à ce que vous arriviez aux chiffres notés.

- COMPTEUR NO.
- HIGHLANDER 1^{ERE} PARTIE
- HIGHLANDER 2^{EME} PARTIE
- HIGHLANDER 3^{EME} PARTIE

LE JEU

Luttez à travers les temps, acquérez l'art du maniement de l'épée et apprenez de Ramirez, votre premier adversaire, l'art de la défense et de l'attaque, du rythme et de la position. Une fois que vous l'avez vaincu, déplacez-vous à travers le temps pour vous retrouver à notre époque et rencontrer Fizir, un ancien adversaire plus adroit dans le New York d'aujourd'hui. Maintenant vous devez vraiment raffiner votre art et aiguiser vos réactions car à son décès vous parviendrez au combat final avec le puissant Kurgan. Au-dessus des rues de la ville, sur un toit désert, la dernière bataille pour cette quête mortelle est livrée. Un duel que seul un combattant suprême peut gagner.

ENERGIE

Ist der Schlüssel zum Spiel — wenn sie ausgeht bist Du tot! Du verbrauchst Energie, wenn Du einen Schlag erhältst oder einen erfolglosen Angriff machst — also gewinnst Du durch eine Kombination von geschickter Attacke und vorsichtiger Verteidigung. Während Du die verschiedenen Angriffsabläufe lernst, entwickelst Du eine Strategie, mit welcher Du beides erreichst. Deine Energie wird andauernd aufgeladen, aber die Zurückgewinnung ist langsamer als der Verlust. Beobachte also Deinen Energiespiegel, und wenn das rote Band erreicht ist, ziehe Dich zurück in die Verteidigung, bis Du wieder genügend Kraft für einen Angriff hast.

TON

Identifiziere die unterschiedlichen Töne, welche Dein Schwert und dasjenige Deines Gegners bei einem erfolgreichen Angriff machen, und unterscheide sie von den Tönen der Verteidigung. Dies geht am besten im Demonstrationsmodus und ist später eine große Hilfe zu geschicktem Spiel.

UNTERSCHIEDLICHE ANGRIFFE

Mische Deine Angriffe und Verteidigungen; Wiederholungen des Ablaufs erlauben Deinem Gegner, eine siegsichernde Reaktion zu finden (dies gilt besonders, wenn Du gegen den Computer spielst). Der niederstreckende Schlag auf den Kopf kann verheerend sein und das Spiel sofort gewinnen, aber bei guter Verteidigung kann er den Angreifer umwerfen und genauso schädigen, versuche deshalb, das Überraschungselement auszunutzen.

POSITION

Kämpfe nie an der Seite des Spielfeldes, denn wenn Du an die Wand gespielt wirst, können einige Hiebe nicht mehr ausgeführt werden. Und sich zurückziehen für eine Atempause geht natürlich nicht!

REICHWEITE

Um den besten Effekt zu erzielen, muß die Reichweite der verschiedenen Hiebe genau eingeschätzt werden. Die Wahl zwischen "Ausfall" oder "Schlag" ist ein Vergleich von Risiko und Wirkung, und richtiges Entscheiden ist ausschlaggebend für den Erfolg.

STUFEN

Es gibt drei Stufen im Spiel, und das jeweils erworbene Können ist notwendig, um gegen den nächsten Gegner eine Chance zu haben. Jede Stufe wird separat im Speicher geladen (siehe Laden), aber der zunehmende Schwierigkeitsgrad dient dazu, Deine Geschicklichkeit auf jeder Stufe zu vergrößern.

Für jede Stufe braucht es eine andere Strategie. Auch wenn Du ein Experte gegen Ramirez und Fizir bist, kann der mächtige Kurgan trotzdem nicht nur durch Kraft besiegt werden, es braucht eine Strategie, um seine Macht gegen ihn selbst zu wenden.

Schwertfechten besteht aus einem Gleichgewicht von Risiko und Belohnung, aus Koordination der Sinne von Ohr und Auge; um zu triumphieren mußt Du mutig sein ... und vorsichtig!

STATUS

Dein Status und derjenige Deines Gegners ist in Energietafeln unten auf dem Bildschirm angezeigt. Jede Tafel ist dreigeteilt:

- Grün — Genügend Energie, Attacke jederzeit möglich.
- Gelb — Du hast an Vitalität verloren, sei vorsichtig.
- Rot — Deine Reserve ist gefährlich tief, mach eine Atempause oder fliehe, um später weiterzukämpfen.

ENERGIE

Est la clef du jeu — lorsqu'elle est épuisée vous êtes mort! Vous épuisez votre énergie en recevant un coup ou lorsque vous échouez dans une attaque — vous ne pouvez donc gagner qu'en observant une stratégie d'attaque subtile et de défense prudente.

Au fur et à mesure que vous apprenez les différentes séquences d'attaque vous mettez au point une stratégie qui vous permettra de réaliser ces deux objectifs. L'énergie se récupère à un taux constant mais la récupération est plus lente que la perte, faites donc bien attention au niveau et dès qu'il s'approche de la bande rouge, reculez vite et défendez-vous jusqu'à ce que vous ayez récupéré suffisamment de forces pour une autre attaque.

SON

Identifiez les différents sons que font votre épée et celle de votre adversaire dans une attaque réussie et comparez-les aux sons d'une défense. Ceci est plus facile en mode démonstration et vous aidera beaucoup à manier l'épée avec adresse.

VARIER LES ATTAQUES

Mélanges attaques et défenses; si vous suivez toujours la même séquence votre adversaire ne tardera pas à trouver le coup qui lui assurera la victoire (ceci est tout particulièrement vrai en jouant contre l'ordinateur). Un coup franc sur la tête peut avoir un effet accablant et remporter le duel sur le champ, mais s'il est bien défendu il peut vous renverser et faire autant de mal à votre adversaire, essayez-donc d'utiliser l'élément de surprise.

POSITION

Eloignez-vous toujours des bords du terrain de jeu pour vous battre, car si vous êtes acculé contre un bord vous ne pourrez plus executer certains coups et reculer pour reprendre votre souffle sera alors complètement hors de question!

PORTÉE

Pour combattre le plus efficacement possible il faut savoir juger avec précision la portée des différents coups, le "coup de pointe" contre la "taillade" est un compromis entre effet et risque, savoir faire une évaluation précise des coups assenés ou envoyés est absolument vital pour gagner.

NIVEAUX

Il s'agit d'un jeu à trois niveaux, l'adresse acquise à la fin d'un niveau est nécessaire pour rencontrer l'adversaire suivant. Chaque niveau est chargé séparément dans la mémoire (voir chargement) mais la difficulté croissante a été choisie pour mettre votre adresse en valeur à chaque niveau.

La stratégie requise pour terminer chaque niveau est différente, même si vous êtes devenu expert en remportant a victoire sur Ramirez et sur Fizir, la force seule ne suffit pas pour vaincre le puissant Kurgan, il faut avoir recours à la stratégie pour retourner son pouvoir contre lui.

Le maniement de l'épée est un équilibre entre risque et succès, une coordination de l'ouïe et de la vue, pour triompher vous devez être brave ... et prudent!

ETAT

Votre état et celui de votre adversaire sont représentés par des barres d'énergie en-bas de l'écran. Chaque barre se divise en trois segments

- Vert — Vous avez plein d'énergie — attaquez à volonté.
- Jaune — Vous avez perdu une certaine vitalité, continuez en faisant attention.
- Rouge — Vos réserves sont très basses, reprenez votre souffle oùsavez-vous pour recommencer à vous battre un peu plus tard.

COMMANDES

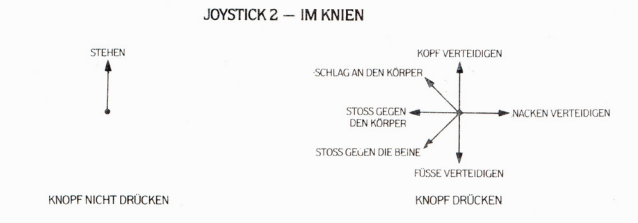
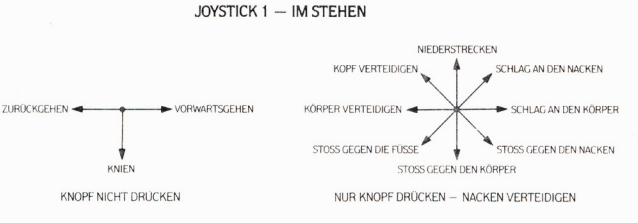
Le contrôle de votre joueur et l'acquisition de l'art du maniement de l'épée sont absolument cruciaux pour s'amuser en jouant à ce jeu. Regarder le mode démonstration puis s'exercer aux coups contre Ramirez (niveau 1) afin de comparer les séquences d'attaque et les stratégies de défense, vaut vraiment la peine. Les instructions peuvent sembler légèrement compliquées à première vue mais il deviendra vite évident que la sophistication des mouvements donne une animation de premier ordre et offre un jeu stimulant et plein de suspense.

STEUERUNGEN

Kontrolle über Deinen Spieler und die Entwicklung Deiner Geschicklichkeit im Schwertfechten sind ausschlaggebend zur Freude an dem Spiel. Es lohnt sich, den Demonstrationsmodus anzusehen und Angriffe gegen Ramirez (Stufe 1) zu üben, um Angriffsabläufe und Verteidigungsstrategien zu entwickeln. Die Instruktionen mögen anfänglich kompliziert erscheinen, aber es zeigt sich bald, daß die raffinierten Bewegungen höchste Animation und ein aufregendes Spiel ergeben.

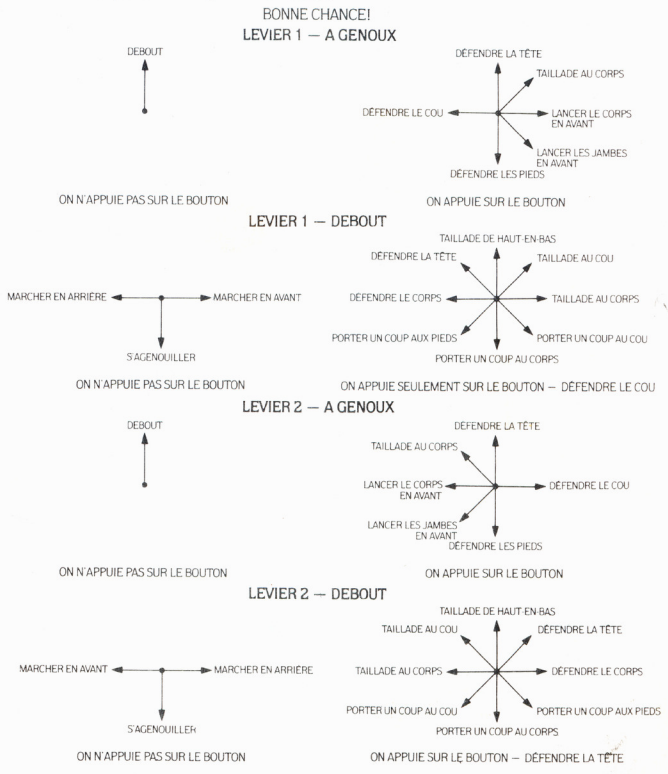
TASTATUR

- Pause — Escape
- Abbrechen — CLR
- N.B. Abbrechen ist nur im Pausenmodus möglich



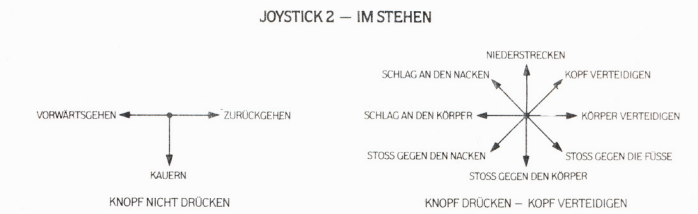
CLAVIER

- Pause — Escape
- Abandon — CLR
- N.B. Vous devez être en pause avant de pouvoir abandonner.



GÉNÉRIQUE

Programming by Canvas
Producedby D.C. Ward
©1986 Ocean Software Limited



HERAUSGEBER

Programming by Canvas
Produced by D.C. Ward
©1986 Ocean Software Limited

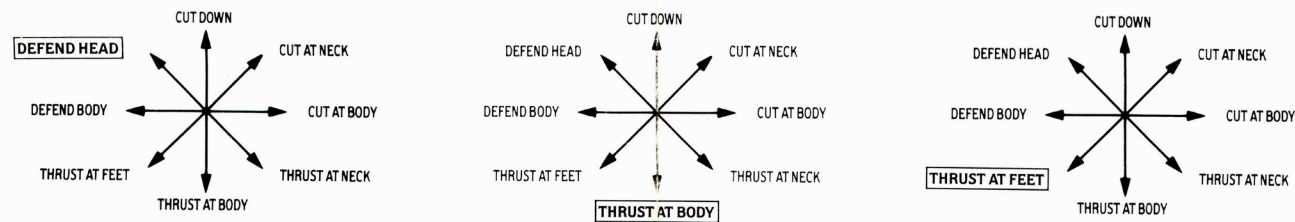
HIGHLANDER™

THERE CAN BE ONLY ONE

Simulate realistic sword-play both in attack and defence with the fine graphics programming techniques employed in Highlander. By practicing the movements indicated you will begin to appreciate the timing required in executing the various strokes. However, as in real-life the use of some particular attacking moves will leave you vulnerable to an unfavourable counter attack.

JOYSTICK 1 — while standing

BUTTON PRESSED

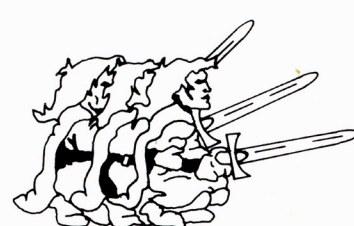
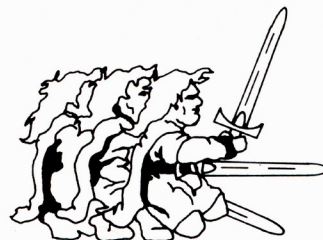
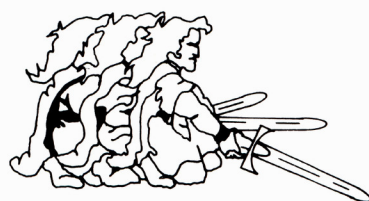
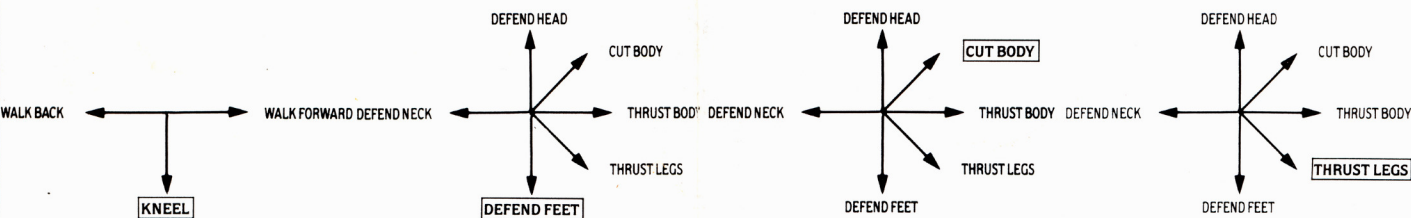


JOYSTICK 1 while standing

BUTTON NOT PRESSED

JOYSTICK 1 — while kneeling

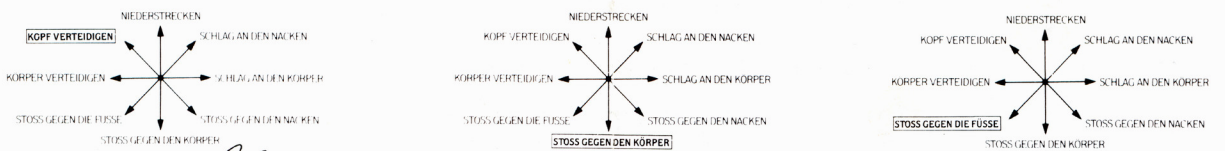
BUTTON PRESSED



Simuliere realistisches Schwertfechten sowohl im Angriff, wie auch in der Verteidigung, mit den feinen grafischen Programmieretechniken, die in Hochländer verwendet werden. Wenn Du die angegebenen Bewegungen übst, beginnst Du ein Gefühl für den zeitlichen Ablauf der verschiedenen Schläge zu entwickeln. Wie im richtigen Leben werden Dich jedoch einige Angriffsbewegungen verletzlich und offen für einen gefährlichen Gegenangriff machen.

JOYSTICK 1 — IM STEHEN

NUR KNOPF DRÜCKEN



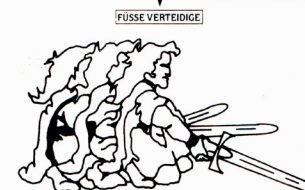
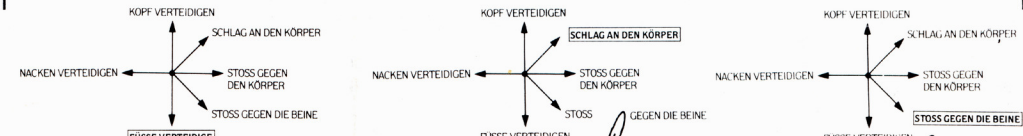
JOYSTICK 1 — IM STEHEN

KNOPF NICHT DRÜCKEN



JOYSTICK 1 — IM KNIEN

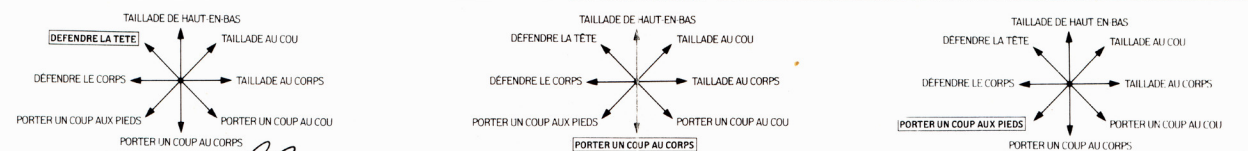
NUR KNOPF DRÜCKEN



Simulation réaliste du maniement de l'épée dans l'art de l'attaque et de la défense grâce aux excellentes techniques de programmation graphique de HIGHLANDER. En vous exerçant à faire les mouvements indiqués vous acquerez le rythme requis pour exécuter les différents coups. Néanmoins, et tout comme dans la vie, le recours à certaines tactiques particulières d'attaque vous rendra vulnérable à une contre-attaque défavorable.

LEVIER 1 — DEBOUT

ON APPUIE SUR LE BOUTON



LEVIER 1 — DEBOUT

ON N'APPUIE PAS SUR LE BOUTON



LEVIER 1 — A GENOUX

ON APPUIE SUR LE BOUTON

