MUTANTS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.
Mutants runs on the Commodore 64/128 micro computers.

The game is set in a distant future, when man has colonised the remote star systems and matter can be manipulated with ease. Unfortunately man's political and moral development has remained stagnant since the second millenium and Inter-stellar War has raged for the last 600 years.
You are a member of a thinly spread group of dissenters who are opposed to the weapons research carried out by the Survivor Zero Corporation; have discovered that the weapons used by all sides in the war are supplied by the Corporation, and that they are currently experimenting with a new generation of weapons called Macro-Genetic Mutoids.
MGM's are the first large scale biological weapons capable of mutating into ever more virulent and robust species, hence the name "Mutants" — your task is to eliminate this deadly system . . . it will not be easy.

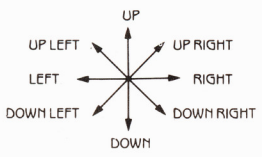
CONTROLS

The game can be controlled by the keyboard or joystick in port 2. No action is required to select which mode to use.

JOYSTICK

Moves the ship (or cursor)

FIRE — Emits the selected weapon from the ship OR selects the icon under the cursor.



KEYBOARD

FIRE — top row keys
UP — second row keys
DOWN — third row keys
LEFT — < and alternate keys on fourth row
RIGHT — > and alternate keys on fourth row
PAUSE — SPACE (any other key to restart)
To select an icon move the cursor over the top of it and press FIRE.
To leave a zone place the ship on the pad in the middle and press FIRE.

THE GAME

You control the "Rainbow Warrior", a single man patrol ship.
Your task is to enter the 15 deep-space test zones of the Survivor Zero Corporation and find the components of a self destruct mechanism.
All 15 of these components must be collected and assembled in a 16th zone called the control zone to destroy the system, and gain access to level 2 of the game.
Each test zone contains a different strain of mutants.
You have four lives and no time limits to complete your task.
The game begins with your ship coupled to the mothership, waiting to be telebeamed into a zone of your choice.

MOTHERSHIP MENU

The menu on the left of the screen contains six icons.
To select an icon move the cursor over the top of it and press FIRE.
The top two icons select music or sound effects.
The top arrow points to which mode is currently selected.
The next three icons are the weapons available.
The bottom white arrow points to the weapon currently selected.

MISSILES

These are high-yield explosive devices that have an effect over a large area, but can only be fired one at a time.

BARRIERS

These are degradable defensive weapons that can be used to erect a temporary shield against the mutants. They have no effect on the ship.
The supply of these devices is limited, so after ejecting the full load the ships weapon system automatically switches to photon torpedos.

PHOTON TORPEDOS

These are rapid fire low yield optical weapons. (The weapon system classifies these as the default selection).
The last icon is a picture of the ship and electing this icon switches to the Zone Map.
Holding down fire instead of releasing it will bypass the zone map and switch directly to the zone last visited.

ZONE MAP

The zone map is a 4 by 4 grid representing the 16 zones of the research establishment.
The top left zone is the control zone, the others are the test zones.
Pressing fire with the cursor in one of the zones telebeams the ship into that zone.

TEST ZONES

The ship materialises on a telepad in the centre of the zone.
The zone is bounded by a high energy barrier, collision with the barrier will destroy the ship.
You must battle your way through the mutant colony to collect the self-destruct component.
Any number of components may be carried at once, but will of course be lost at the end of the game.
Landing on the telepad in the centre of the zone and pressing FIRE telebeams the ship back to the mothership.

CONTROL ZONE

The ship materialises on a telepad in a maze of corridors.
The assembly point for the self-destruct mechanism is visible and you must find your way to the assembly point without coming into contact with any of the walls.
Flying over the assembly point will automatically deposit any components you are carrying.
A successful delivery of any number of components will give you BONUS LIVES up to a full complement of 3 lives.

ZONE STATUS DISPLAYS

While in the test or control zones the screen displays the following information:-
Chemical Analysis of mutant components.
Score this game.
Highest score since loading.
Number of lives left.
Direction to centre of mutant colony.
Shield energy level.
Size and energy level of mutant colony.
Status and self destruct components.
Circle — still in test zone
Triangle — being carried
Square — assembled in control zone

NOW ON WITH THE MISSION!

HINTS AND TIPS

★ Certain screens can only be completed by using one specific weapon—determine which is the best to use.
★ Collect as many tokens as you can until you have only one life—these can then be deposited in the maze and your lives replenished.

CREDITS

Game concept and programming Denton Design.
Produced for Ocean by D.C. Ward.
© 1987 Ocean Software Limited.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP simultaneously. Follow the screen instructions-PRESS the SHIFT PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. Follow the instructions as they appear on screen.
Ensure that all peripherals are removed.
N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD" * ",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Follow the instructions as they appear on screen.

OCEAN'S ALL STAR HITS

ATTENTION COMMODORE CASSETTE USERS

NOTE: TAPE 1, SIDE 2

To load Parallax rewind tape to beginning of Side 2 and ensure that the tape counter is set to zero. Fast forward cassette to approximately 98 on the counter, then follow normal loading procedure.

ACHTUNG – COMMODORE CASSETTENBENUTZER

ANMERKUNG: BAN 1, SEITE 2

Zum Laden von Parallax Band bis zum Anfang von Seite 2 zurükspulen und sicherstellen, daß der Zähler auf Null steht. Cassette schnell bis auf ca. 98 vorspulen und danach den normalen Ladeablauf einhalten.

COMMODORE

ENGLISH

ocean

WIZBALL

For many years, Wiz and his fantastic cat lived happily in brightly coloured Wizworld. All was not well however as a malevolent force had discovered this vista and intended to stamp out brilliance once and for all.
The evil Zark and his horrible sprites have moved in to eliminate the spectrum and render all landscapes drab and grey.
So jump in your transporter and with the help of your faithful servant Catelite restore Wizworld to its former glory.
Collect icons for special effects as you manoeuvre to shake off the alien forces. Stunning graphics create the mood for a thrilling and compulsive game with hordes of hidden features and extra controls.

CONTROLS

Wizball is controlled by joystick with keyboard.

JOYSTICK 1

(Port designated by pressing FIRE on Joystick)

Controls Wiz and Catelite on one player option and controls Wiz only on two, three and four player options.

JOYSTICK 2

Controls Cat on two, three and four player options.

JOYSTICK

Moving the joystick right puts right hand spin on Wizball.
Moving the joystick left puts left hand spin on Wizball.
Pressing FIRE activates the weapons you are carrying.
Press FIRE and moving the joystick controls Cat on one player option only.
On two, three and four player options Cat is controlled by a separate joystick.
Wiggling the joystick from left to right selects the feature represented on the glowing Icon at the top of the screen.

KEYBOARD

RUN/STOP — PAUSE
↑ — Increase Firing Volume
= — Decrease Firing Volume
Pressing Q while paused will quit the game.

TITLE SCREEN OPTIONS

ONE PLAYER — One Player controlling both Wizball and Catelite
TWO PLAYER — One Player V another player, alternate lives.
TWO PLAYER TEAM — Wiz and Cat with separate controls playing together.
THREE PLAYER — One team V on player alternate lives.
FOUR PLAYER — One team V another team alternate lives.

GAME PLAY

The landscapes in Wizworld are comprised of three colours each. Your objective is to restore these original colours by shooting the RED, GREEN and BLUE colour bubbles and then use Cat to collect the droplets of chemicals as they fall to the ground. Droplets collected will be stored in the cauldrons displayed at the bottom of the screen, until such time as you have enough of each colour to make the target colour displayed in the cauldron to the far right.
In the three levels which have aliens on; one has red, one has green and one has blue. It is therefore necessary to move between the three levels using the tunnels to collect all three colours.
To complete a level you must colour in all three shades of grey, darkest first. After each type of colour is completed there is a bonus stage.

ICONS

When certain aliens are killed they will deposit a green pearl which will remain stationery on the screen. If Wizzball passes over this pearl and picks it up the first Icon on the top of the screen will glow, this indicates Wiz has the option to select a feature represented on the Icon. If you want to select another feature collect more pearls until the Icon you want is glowing.

ICON 1
THRUST — Gives Wiz more control over the Wizball and allows him to move it left or right.
ANTI GRAV — Gives Wiz total control over the Wizball, stops perpetual bouncing.

ICON 2
BEAM — Gives Wiz supa-beam weapon.
DOUBLE — Gives Wiz and Cat automatic two directional fire power.

ICON 3
CATELITE — Gives Wiz a cat fresh from training college.

ICON 4
BLAZERS — Gives Wiz and Cat super power blazers (use sparingly).

ICON 5
WIZZ SPRAY — Gives Wiz mega spray protection.
CAT SPRAY — Does the same for our feline friend (Wiz and Cat cannot have a spray at same time).

ICON 6
SMART BOMB — Kill every sprite in sight.

ICON 7
SHIELDS — Gives Wiz and Cat shields for a limited period only.

WIZ-LAB

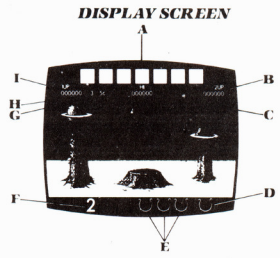
After a bonus stage Wiz enters Wiz-Lab and is given Wiz-Perk by his guardian angel. You may select one weapon or control which will be magically endowed up on all subsequent Wizballs from birth or opt for the bonus of 1000 points × Wiz-Level number.

STATUS and SCORING

ALIENS	— 10-500 Points
COLLECTING PEARLS	— 100 Points
COLLECTING DROPLETS	— 150 Points
COMPLETING COLOUR	— 2000 Points
COMPLETING LEVEL	— 7500 Points
BONUS WAVE	— Extra Bonus Wave
ALIENS KILLED	— × 40 Points
WIZ POINTS IN HAND	— Level No. × 1000 Points

A Wizball is awarded every 100,000 points. Extra lives can also be gained on the bonus wave by shooting Wiz's lookalike (if the image makes a noise and extra life is awarded).

DISPLAY SCREEN



KEY
A — Icons
B — Player two's score
C — High score
D — Couldron showing target colour
E — Couldrons in which to collect colour
F — Level
G — Number of aliens remaining
H — Number of Wizies remaining
I — Player one's score

HINTS and TIPS

★ Level 4 cannot be entered until Level 1 is completed, likewise Level 5 cannot be entered until Level 2 is completed etc.
★ There can never be more than 3 landscapes occupied by aliens and when you complete a landscape all aliens disappear, that is except on Level 8.
★ Near to all the tubes there are arrows which indicate whether the tube will take you to a level below or a level above.

CREDITS

© 1987 Ocean Software Limited.
Produced by D.C. Ward.
Design by Sensible Software.
Coding by Chris Yates.
Graphics by John Hare.

HEAD OVER HEELS

It's programme code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Head over Heels runs on the Commodore 64/128 micro computers.

CONTROLS

THE MENU SYSTEM

Use CURSOR UP/DOWN KEY to move the cursor. Use COMMODORE KEY to select the entry indicated by the cursor. On the key menu, return to main menu by pressing LEFT SHIFT.

MAIN MENU

(a) PLAY THE GAME. This will either start a new game or if an old game is in progress, will offer the chance to resume it.
(b) SELECT THE KEYS. This allows your personal joystick/keyboard selection to be defined.
Please note some keys are not definable if a joystick is in use.
(c) ADJUST THE SOUND. Choice of 3 sound levels.
(d) CONTROL SENSITIVITY. Allows a selection of Joystick (port 1)/keyboard response.

KEY MENU

It is important to utilise this function properly — Please read the screen prompts.
Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.
Step (b) Press COMMODORE KEY (clears all current keys).
Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the COMMODORE KEY then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing COMMODORE KEY twice).
Step (d) When all keys are selected press COMMODORE KEY.
Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise press LEFT SHIFT and return to Main Menu.

SOUND MENU

There are 3 distinct sound levels within the game. These are different sound tracks as opposed to volumes. One may select from:-
(a) All music and game sounds
(b) Useful game sounds
(c) No sound

CONTROL SENSITIVITY MENU

This enables skill in control to be built up — the main difference being the way diagonal control is interpreted. The default value is on Low Sensitivity and is recommended for beginners.
The default controls have been defined as follows:-

LEFT	Joystick—Left
RIGHT	Joystick—Right
DOWN	Joystick—Down
UP	Joystick—Up
JUMP COMMODORE KEY	Joystick—Fire
CARRY COMMODORE KEY, F3	
FIRE LEFT SHIFT	
SWOP F5	

NOTE
ESC is permanently defined as Pause, Once pressed a screen message will appear offering the options of either aborting or continuing the game.
COMMODORE KEY is defined as Jump and Carry, this allows both actions with one key depression. At some parts of the game it is essential to use jump and carry together so leave at least one key defined as both.

HISTORY OF THE BLACKTOOTH EMPIRE

Far, far away from our star Sol lies the Blacktooth empire, an evil empire, four worlds enslaved by the planet Blacktooth. All of the slave worlds bubble with unrest, but due to the oppressive nature of their rulers they never reach boiling point, they all lack a leader to draw the masses of population together.
Blacktooth itself is not any better, a world rigidly controlled by its dynastic leaders for so long that the populace do not even think about revolution. The peoples of the neighbouring stars are getting very worried about signs of military expansion from Blacktooth and have sent a spy from the planet Freedom to see if he can push the slave planets into full rebellion by finding the crowns lost when Blacktooth took over.
The creatures of Freedom are very strange in that they are formed from a pair of symbiotic animals that have adapted to operate either independantly or, to their mutual advantage, join together as one—Head saddled on Heels, and indeed these ARE their names and both are highly trained spies.

THE GAME

Head and Heels have been captured, separated and imprisoned in the castle headquarters of Blacktooth. Their cells contain 'keep fit' equipment, including a wall ladder that Head really must learn to climb. Your job is to get them both out of the castle and into the market place so they can join up again. From there, the journey leads to Moonbase Headquarters, where you will have to decide either to try to escape back to Freedom or to be a true hero and teleport to one of the slave planets to search for its lost crown!
To overthrow the dictatorship on any of the slave planets would be a major blow to Blacktooth and you could return to Freedom in glory.
Of course Blacktooth would probably enslave them again eventually but it would slow down any expansion plans for now. The populace of Blacktooth are so heavily oppressed that they would have to see all four of the slave planets revolt before the Blacktooth crown could cause an uprising. This of course would be the ultimate accolade, and unfortunately, almost certain suicide.

EGYPTUS

Once, a long time ago, a craft from Blacktooth got a bit lost while doing a hyperspace jump and landed on an unknown planet. Here the crew found a primitive animal forming a sort of civilisation that appeared to revolve around wrapping corpses in lots of bandages and putting them into huge stone pyramids. When they returned to Blacktooth their emperor liked the sound of it so much that he rebuilt the capital city of one of the slave planets to resemble the story.

PENITENTIARY — The empire's prison planet

Millions are imprisoned here. A harsh planet, very mountainous, much climbing, skill required. The worst place is The Pit, try not to fall into it!

SAFARI

A densely vegetated planet, mainly used for hunting. The natives live in wooden forts in the jungle, beware traps!

BOOK WORLD

The emperor is very keen on cowboy books, and has devoted an entire world to a western library. Only the emperor's minions are permitted to read them. Information is rigorously suppressed in the empire.

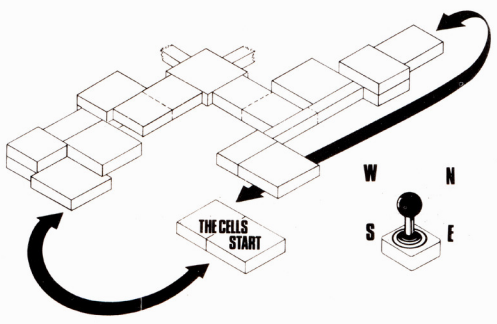
BLACKTOOTH

This planet has a large moon with three lunar space stations on it, the larger of these, Moon station HQ, is the main teleport center for the empire, with a direct teleport to all the slave planets. Sometime after the Egyptus episode, the latest Emperor sent out a craft to find that same strange planet, and after much exploration it was finally located and the craft landed. However the crew found the people had changed: instead of pyramids they used castles, instead of wrapping corpses up in cloth, they wrapped living men in metal and then tried to turn them into corpses with sharp metal sticks. The Emperor, not to be outdone by his ancestor, built a castle on Blacktooth and used it as his headquarters. The castle is surrounded by a small market, and then a range of impassable mountains. The only way to leave is via teleport to one of the three lunar space stations.

CONTROL HINT

The illustration indicates the joystick control orientation and the juxta positioning of the first 20 or so rooms of this exciting game. The starting "Cell" is shown and with a little practice you'll soon be investigating over 300 challenging and action packed locations.

CASTLE BLACKTOOTH



HEAD (HEADUS MOUTHION) This creature is a symbiotic partner to Heels and will normally be found sitting on top of one. Head is descended from a breed of flying reptile and still has rudimentary wings that allow Head to jump up to twice his own height and to guide himself through the air.

HEELS (FOOTUS UNDERIUM) During Heels's evolution the arms have totally disappeared while the legs have become very powerful. Heels can jump his own height and can also run very fast.

REINCARNATION FISH The strangest animal in the known universe! This fish likes to be eaten! There have been cases of it jumping onto plates! But there is more: when you eat one, its prodigious memory remembers everything about you. Its memory is so good that if you die at some later date, you will be reincarnated at the very place you ate the fish, and you will even have its taste still in your mouth! How a fish can remember anything when its been eaten has never been successfully explained. You must be very careful to check that the fish is alive and wriggling as dead fish decompose very quickly and it rapidly turns so poisonous that a single lick can kill.
WARNING: Even living reincarnation fish taste horrible!

CUDDLY STUFFED WHITE RABBITS The cute toy bunnies magically enhance your powers. The status display at the bottom of the screen will keep you informed as to which powers are temporarily enhanced. If Head and Heels are connected when they pick up a Life or Iron pill they will both get the enhanced power.
There are four types:
(1) Two extra lives
(2) Iron Pills (to make you invulnerable) [Shield icon]
(3) Jump higher bunny. This only works on Heels [Spring icon]
(4) Go faster bunny.
This only works on slow moving Head. [Flash icon]
If Heels picks up a *go faster bunny* or Head picks up a *jump bunny*, the bunnies powers are wasted!

HOOTER The hooter may be used by Head to fire doughnuts at attacking monsters. This will freeze them in place as they lick the doughnuts off their faces. The hooter may only be used by Head and requires a tray of doughnuts to be of any use.

DOUGHNUTS Trays of six doughnuts are few and far between so don't waste shots. Only Head may pick up doughnuts. The number of remaining doughnuts will be displayed above the doughnut icon at the bottom left of the screen.

BAG The bag may be used to carry small objects around a room. It is essential for Heels to find and get the bag as it is impossible to get far without it. The object in the bag will be displayed immediately above the bag's icon at the bottom right of the screen. To pick up an object just stand on top of it and press the CARRY key. It is not possible to drop an object in a doorway.

CROWNS Find a crown and start a revolution. At the beginning of each game a screen showing all five planets with a crown above each will be displayed. As each crown is collected this screen will be shown again with the appropriate crowns in a bright colour.

TELEPORTS Standing on a teleport will activate its mechanism, this will sound a warning siren. Pressing the jump key will cause you to teleport. Not all teleports are two way, some are linked in a chain.

SPRINGS Jumping from a spring will give extra height to your jump.

SWITCHES Simply push the switch to switch things off and on! WARNING: Switching a deadly monster off will stop him moving but he will still be deadly to touch.

CONVEYOR BELTS The rollers on the conveyor simply push you along it. If you wish to go the opposite direction you have to jump along.

HUSH PUPPIES These are a very strange type of beast, they are incredibly sleepy, in fact they never wake up and it is quite normal for them to sleep for their entire lives. They are often used as tables and even used as building bricks. They are a native of Freedom and for many thousands of years Head and his ancestors have been mistaking them for Heels and causing so much trouble to the poor old hush puppies that they evolved a defence mechanism, they somehow learned to teleport themselves away. Nobody knows where they go but the instant they see any of Head's race they disappear and won't return until they are sure the coast is clear.

THE EMPEROR'S GUARDIAN

The guardian blocks the door to the throne room in Blacktooth castle, he is very dangerous and he doesn't like doughnuts. Only a true hero may pass the guardian.

SWOP KEY

If Head is sitting on Heels the swop key will, on each push, give you control of:
(1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.
If Head is not on Heels the swop key will, on each push, give you control of:
(1) Head. (2) Heels.
At all times the character(s) whose icon is lit is under player control.
When Head and Heels are joined together all their abilities are combined.
It is not possible to swop if standing in a doorway.

HINTS and TIPS

1. Beginners should aim to escape from Blacktooth and get back to Freedom initially. Only the very skilful can hope to liberate a planet or two.
2. When you first get Head and Heels in the same location, practice placing Head on top of Heels and joining them together accurately with the swop key. Both of their icons will light up when they are successfully joined.
3. Remember Head and Heels are a team. Just because both are in the same room does not mean you have to join them together, and in fact some problems may only be solved by separating Head and Heels.
4. Make sure Head learns to climb ladders, this is an essential skill.
5. Both Heels's bag and Head's hooter must be collected at the initial stages for there to be any chance of completing the game.
6. If Head and Heels are in the same room, extra jumping height may be obtained by one jumping off the other's back.
7. Find a safe spot and get used to how far Head and Heels may move over the edge of a brick before they fall, this will enable you to make the longest jumps. Both Head and Heels will jump slightly further if they are running as they jump.
8. Learn the difference in distance and control between Head's jumps and Heels's jumps.
9. Make a map, the first part of Castle Blacktooth has been mapped and drawn on the cover to show you the best way to approach this.
10. Do not waste doughnuts, they are not easy to find.
11. Display screens such as the Five planets or the Final score may be aborted by pressing any key.
12. Do not get confused, only Heels may carry anything and only Head may fire.
13. To discover if there is a room above, pile objects as high as possible and jump from the top. If there is a spring in the room, put it on the top for extra jumping height.
14. If you can't understand a room, try exiting and entering again, watching carefully for any movement in the room as you enter.
15. If you wish to freeze the game without the pause message obscuring the screen display, keep the pause key depressed.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.
IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
MR. YATES. OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Written by Jon Ritman and Bernie Drummond.
Coding by Colin Porch. Music by Peter Clarke.
Produced by D.C. Ward. © 1987 Ocean Software Limited.

PARALLAX

It's program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Parallax runs on the Commodore 64/128 computers.

The deadly game of rescue and escape the zones of an alien world — a Deathstar, intent upon destruction of Earth and controlled by an all-powerful Computer Intelligence.

THE GAME

A space probe has landed you, and four of the world's most experienced astronauts on an artificial world divided into five broad horizontal zones; Alpha, Beta, Gamma, Delta and Epsilon. The inhabitants seem hospitable and friendly until you stumble across vital information being switched across the zones by a controlling computer intelligence; Information revealing an imminent attack upon Earth!
Contact your four allies in the other zones in an attempt to break free and destroy the computer, in your spacecraft IBIS. You begin in Alpha zone and must proceed through each area locating your colleagues and finally reaching the Intergalactic Teleport at the exit in Epsilon zone.
The way is fraught with many hazards — Good Luck!

CONTROLS

In Flight

Joystick

DIVE
TURNS ANTI-CLOCKWISE — TURNS CLOCKWISE
CLIMB

Keyboard
Space — Landing Gear Up/Down
F7 — Shields on/off
Return — Display datacards and passwords.
Fire Shoot Lasers

On Ground

Joystick

TAXI FORWARD
TURNS ANTI-CLOCKWISE — TURNS CLOCKWISE
BLAST OFF
Fire — Initiate leaving sequence

Keyboard
Space — Landing Gear Up/Down
F7 — Shields on/off
Return — Display datacards and passwords

On Foot

Joystick

MOVE UP
MOVE LEFT — MOVE RIGHT
MOVE DOWN
Fire — Shoot Stun Gun (if carried)

Operate on board computer

Use Joystick to move cursor over required option — press fire to select.
Follow on-screen instructions for other operations.
Warning — IBIS can only land on a clear surface with the Landing Gear down. Any other circumstances will incur damage to the engines or the landing gear itself.
N.B. Pause Game — Run/Stop key (except in hangar).

SCORING

Points are scored for eliminating aliens, shooting Turrets.

Max
Shoot Turrets
Shoot Flying Aliens
Shoot Surface Aliens
Shoot Underground Aliens
Min

GAME PLAY AND FEATURES

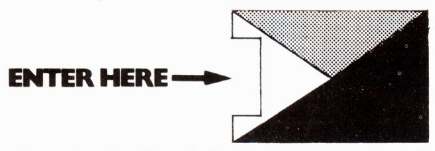
Shields and Lazers

Press F7 to operate shields — with these in operation the fuel is used more quickly (when on the ground no fuel is used at all).

EXPLORING

Activating the fire button when landed indicates to the on-board computer that you wish to leave the ship. You will be asked what you want to take with you — the left hand column shows the potential inventory; guiding the cursor over this will transfer your selection to the right hand column for exit.
Underneath are 3 standard options:
(a) Standard Kit; supply of oxygen, stun gun and ammunition.
(b) Stay aboard. (c) Exit craft.
N.B. The gun enables you to stun (one shot) or kill (two shots) the alien scientists or eliminate (one shot) the robots in the hangars.

Hangars



You can enter any hangar at any time. To re-enter the ship, stand beneath and press fire; you will materialise inside IBIS.
Hangars are strategically important — they are the principal areas for locating computer data vital to the mission's success. Scientists can often be found in hangars (see below), as can robots who must be shot on sight!
Several computers are situated inside these Hangars.
Computer Bank — Credits are drawn from the computer bank using datacards obtained from stunned scientists.
Computer Shop — From which items may be purchased with credits. The inventory will be automatically transported to the IBIS for later use.
Central Intelligence Unit (C.I.U. or 'Big One') — The main alien control mechanism planning the invasion of Earth. To extract information from these computers, you must obtain one datacard from each grade of scientist on each level. When you insert the relevant card, the computer gives you a letter of the password to enable you to progress to the next level. The letter it gives corresponds to the grading of the card (and the scientist it is obtained from), ie. if a 3rd grade card is inserted then you will be given the 3rd letter of the password. The card is automatically returned to you as it can then be used to extract credits from the Computer Bank.
There is one C.I.U. on each level which cannot be accessed without having a scientist with you. This is the computer that requires the complete password. If encountered early on, take note of it's position!
Data Cards — These gather information for passwords and enable you to gain credits from the Computer Bank. They are extracted from stunned scientists, and are of five different grades (denoted by the first digit, as shown in the lower information screen). Up to 2 cards can be held at any one time.

SCIENTISTS

The Scientists hold the key to the C.I.U.'s, in the form of datacards. To extract a datacard from a scientist, you must first stun him (with one shot) and walk over him. You are then given the option of taking his card. The first scientist whose card you do take will be automatically taken with you when you return to your ship (kidnapped). He will be useful later on when you need to enter your password into the main computer. If you do not need the scientist you may shoot him again to destroy him.
IMPORTANT — When you do achieve the complete password (with the kidnapped scientist accompanying you) and you enter this into the main computer, the scientist is transformed into one of your 'Allies' whom is then considered rescued. This allows progression to the next level.

ALIENS

These will impede your progress and shoot at you — causing damage to the IBIS. They must be avoided, or elminated with your lazer.

BLACK HOLES

These take the form of pairs of square black openings with an arrow between them on the surface. Passing over a black hole, in the direction of the arrow, you will be sucked in and shot out of the adjacent one, at a faster velocity. These help you build up extra speed throughout the game; a neccessity on later levels as speed will be crucial to fly through traps. N.B. Passing through against the arrow results in your speed being halved.

HYPERSPACE PORTS

Appears similar to a black hole, but has a flashing centre. If you pass over one of these, you will be randomly transported to a different location on the same level.

HINTS AND TIPS

1. Ensure landing gear is up when not required.
2. When on foot, if man gets shot by an alien, he is stunned and his oxygen level decreases.
3. When entering your four-digit code into computer, ignore the hypen and do not press RETURN — wait for response.
4. You will be destroyed if you enter the next level without having fulfilled certain conditions — see 'SCIENTISTS'.
5. Scientist will not co-operate in acessing main computer unless drugged.

TAI PAN

It's programme code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Tai-Pan runs on the Commodore 64/128 micro computer.

TAI-PAN

The year is 1841 . . . The traders of Britain, Europe and America are sailing the waters of the east in search of their fortunes.
Twenty years earlier the Emperor of China had decreed that the purchase of China's goods could only be paid with silver bullion. The demand for Tea, Silk and Jade was causing a massive balance of trade deficit almost bankrupting the Trading Nations. Then a lone ship "The Vagrant Star" under the instructions of The East India Company sailed to Canton with a cargo of illicit contraband. The Chinese traders bought the cargo and paid for it in silver bullion. A way had been found to reduce the deficit. Over the next twenty years the trade in contraband grew so much that the revenue from its sale outstripped the need for silver bullion to buy legitimate goods. Trade was once more balanced. The independent traders began to amass great fortunes and fleets of ships and the leaders formed their own trading companies and began to monopolise the trade. The chinese named these men Tai-Pan (Supreme Leaders) and the greatest of these was THE TAI-PAN.
The waters of the China seas were hostile, with both weather and pirates taking their toll of the traders ships and profits. As a consequence the ships were all armed but this was not always a deterent. The weather held its own dangers; at certain times of the year TAI-FUNG (Supreme Winds), known to the traders as Typhoons became terror incarnate. There was little or no escape from the raging winds, the driving rain and waves in excess of one hundred feet. Ships were thrown off course, battered to pieces on the merciless, hazardous coastline or just swept under, never to be seen again.
As trade between the many ports in the China seas was increasing all the time, the merchants used the natives and their towns as safe havens from the terrible storms and secondary trading posts between Europe and the Far East . . .
Now the stage is set for you to make your fortune and become the Merchant Prince . . . THE TAI-PAN.

CONTROLS

JOYSTICK (Port 2)

UP
LEFT — RIGHT
DOWN

FIRE — FIRE
SPACE BAR — TOGGLE ICONS

KEYBOARD

Q	— UP
Z	— DOWN
I	— LEFT
P	— RIGHT
N	— FIRE
SPACE BAR	— TOGGLE ICONS

THE GAME

You enter the game penniless, no money, no ships, no assets. Your ambition is to become THE TAI-PAN. You begin in the town of Canton and must try to find someone to lend you enough money to buy and equip a ship and still leave you enough to get a crew and buy goods to trade. The money lent to you must be repaid within six months or your benefactor will lose face and you will lose your head!
Your assets and status are displayed in the message window beneath the icons. This area is also reserved for displaying the current item in your possession (see page 31).

SHIP

You have one follower, your son, he will fetch and carry things for you but you must do everything else. You must wander the town to try to find a friendly benefactor, having raised a loan of $300,000 you must go to the bank and buy a ship. You will be given a choice of three;
LORCHA — $150,000 — a smugglers ship, (fast), cargo space = 10 units, 2 cannons, 6 crew
CLIPPER — $250,000 — Standard traders ship, (moderate), cargo space = 30 units, 4 cannons, 12 crew
FRIGGATE — $400,000 - Gunship, used by the Navy and the Pirates, (slow), cargo space = 30 units, 8 cannons, 24 crewmembers
The way you wish to fulfil your ambition should determine your choice of ship. If you wish to smuggle contraband, then you should choose the Lorcha. If you wish to trade peacefully within the Law (apart from the odd indiscretion), you should choose the Clipper. If you wish to become a Privateer, then you should choose the Friggate. You can still pirate in any of the ships but because of the lack of fire power in the two smaller ships, it is advisable that you use the Friggate. Conversely you can use the Friggate for trading or the Clipper for smuggling but their lack of speed makes them unsuitable for these tasks.

CREW

Once you have purchased your ship, you must find a crew. These can either be employed (found in the Inns) or if you wish to conserve your money, they may be press-ganged. Remember, a paid crew is liable to be more loyal to you than a forced crew.
To be successful at press-ganging it is suggested you only attempt it on drunks and exhausted men, with a truncheon. If you attempt it on a fit man he is liable to fight back or call the Bannermen.
If you are arrested by the Bannermen you will have to spend 30 days in jail and if you are caught three times you will be beheaded.
When you are successful in the press-ganging, your follower(s), your son at the beginning, will take them to the ship. If you do not have a follower with you then you will be unable to press-gang as carrying the body will prove impossible alone.
Once you have enough crew to sail your ship, you must buy stores, arms and goods to trade with. These can be bought at the differing locations in the town.

GAMBLING*

You may find a gambling den (in certain buildings) and be invited to take part. The game is based on a race between the chinese mythical beings represented by their years. These are: Deer, Horse, Fish, Cow, Sheep and Dragon. The tiles represent the different creatures and odds are given on each of the creatures gaining enough of the tiles to win the race. When you enter the Den you will be asked if you wish to play; if you agree, then you will be asked to choose which creatures you wish to back (the odds are displayed beneath each tile), moving the joystick left or right will highlight the options and pressing will make your choice. You will then be asked the amount of stake you wish to place. A counter will start at $10 and by moving your joystick up will raise in units of $10 up to $1000. Pressing fire will stake the bet and also start the race. The tiles at the top of the screen will rotate and stop randomly, each time they stop the tile shown will be added to the pile of that creatures tile. When one of the piles reaches 10 tiles they are the winner. If you have won you will be credited with your winnings and asked if you want to continue playing. If you say yes you will be able to choose again, if you say no you will be placed outside the building.

SMUGGLERS

You might be approached by smugglers within the towns, or you could discover a smugglers den. They might try to sell you contraband, this is very dangerous to trade in but very profitable. If the police catch you with contraband you will be imprisoned and your goods forefitted. The smugglers price is fixed for buying and selling when in town but market changes will vary the price at each port visited.

CARGO

Certain items you will have to buy will also take up cargo space. 1 unit of cargo space = 1 unit of food (20 man weeks supply, you cannot split the units) 1 unit of cargo space = 1 unit of cannon shot (12 shots)
Once you have your supplies and goods you must find your ship and set sail. When on board you will be able to choose your course, assuming you have bought the equipment and maps, to travel to the myrd of ports available to you to trade.

SHIPPING ROUTES

When choosing your shipping routes you should take note of the time of year (the weather) and the safety of certain routes. If you follow the safest routes there is little chance of meeting pirates but the less safe the route the more chance of being attacked. The safer routes are longer and these routes only allow you to trade along the coasts. To trade further afield you must accept the possible consequences of sailing across the seas. When using the map, as long as your ship follows a shipping route, time will be represented as passing quicker (as shown on the calendar). This is to avoid long stretches of time when little is happening. If the wind direction changes or the weather alters or a ship enters the play area, you will be returned to real time.
To speed up or slow your ship down you must select the sails icon by pressing fire, then moving your joystick up or down will raise or lower sails as necessary. This will affect your travel time when using the map.
To steer your ship you must be in steering mode (Ships wheel icon, this is the default). When in this mode moving left or right will make the ship turn. Remember these are sailing ships and therefore to gain their maximum speed they must have the wind at their stern.

ISLANDS*

You will be able to land on an Island when at sea, (These will not be shown on the maps but will show up on the screen when in plan mode). Sail into the islands and deposit goods which may not be wise to carry (i.e. contraband to one of the ports that will not tolerate it), or arrange to meet smugglers there to arrange larger deals.

FOOD SUPPLIES

You must feed your crew throughout the journey, this is done by selecting the "feed" icon. When you will be presented with a menu, telling you your current food stocks and your crew numbers. You will be asked to choose the level of rations you wish to issue. (Remember to maintain full stamina levels your crew should be fully fed; If you do not feed your crew, there is a possibility that they may mutiny). If you have underestimated your travelling time, it may be necessary to give reduced rations towards the end of a journey, but this should be done sparingly. Food is not transferable from one journey to another.

COMBAT

If you choose to become a Privateer you will be able to sail the seas and pick and choose the ships you wish to attack, which is achieved by selecting the combat icon. This will give you control of your cannons as you sail your ship into an attack position. Then by pressing fire, the screen will clear and you will be shown a display depicting your cannons and the enemy ship on the horizon, by moving left or right you will be able to choose the cannon you wish to fire, by moving the joystick up and down you will be able to alter the elevation of the cannon, pressing fire to shoot from the nominated cannon. As this shot travels you will be able to prepare another cannon (If you have more than 1 on that side) and will be able to fire a broadside of shot using this method.
If the ship moves out of range, pressing space will drop you into plan mode to allow you to manoeuvre to continue the attack. When you have disabled the vessel or it has stopped of its own accord you will be able to board, (remember if you wish to capture the ship intact to increase your assets you should be careful with your shooting).

BOARDING

Boarding is accomplished by sailing along-side, when you are close enough you will be placed on the boarding screen and the object is to secure the ship, by killing the Captain. You will represent each member of your crew, as you lose a life you will lose one of your crew members, lose too many and you will be unable to sail your own ship. Each crew member of the opposing ship is a representative of that ships total, therefore the less crew you kill the more chance you have of leaving a crew to man the ship for you (once you have captured the ship, if you spare their lives they will be loyal to you).
If you capture the ship intact you will be able to command it to go to port on your behalf and its assets and worth become your property. If you have severely damaged it or killed too many crew members for it to be sailed, then you will be able to offload the cargo, and anything else you can carry onto your ship. If you are being defeated on the enemy ship you will be able to retreat to your own ship and by selecting the QUIT icon (represented by a ship) you will abandon the attack.
When you are fighting you will have a choice of 2 weapons (assuming you have purchased muskets and shot). The sword (which cannot be lost) is used in hand to hand fighting and the musket for long range shots (the amount of musket shot you can use is dependant on the amount you bought when in port). As you fight you will lose stamina (represented by the bar on the screen), when you run out of stamina your man dies. If you have not fed your men properly this will show on their stamina rating.

NOTE

When you capture a ship and send it to port, there is a possibility that the ship may be lost in bad weather or it might be attacked by another ship, this is a gamble you will have to accept if you wish to increase your assets.
There is a possibility that you may be attacked by other ships, they could shoot at you and also if they have a faster ship they could pull along side and attempt to board you. When they attempt to board you, you must endeavour to kill as many of the enemy as possible, if you manage to eliminate a major part of the crew then you will have repelled the boarders and they will leave. If they manage to over-run your ship you will have lost. If this is your only ship the game will end, if you have more than one ship a random element "JOSS" (luck) will decide whether you survive.

PORT

To enter port after a voyage you will see Harbours on the sea screen, by sailing into these harbours you will be taken into port. Once in Port you must find the warehouse and bank to trade the goods and ships you have acquired on your voyage. Then you must re-stock and set sail. If you have more than one ship in port when you return to Macau, you will be able to choose the ship you wish to sail next and then send the other ships to sea. They will trade in legitimate cargo and their purchases and sales will be debited and credited to your account as they trade. Remember even if you do not send the ships to sea they will continue to cost you wages and food bills.
When the loan is due, you will return to Canton where you must repay it all or lose your head. Now with your own assets, set sail again and endeavour to increase your wealth and status until you reach the pinnacle of your ambition . . . to become THE TAI-PAN.

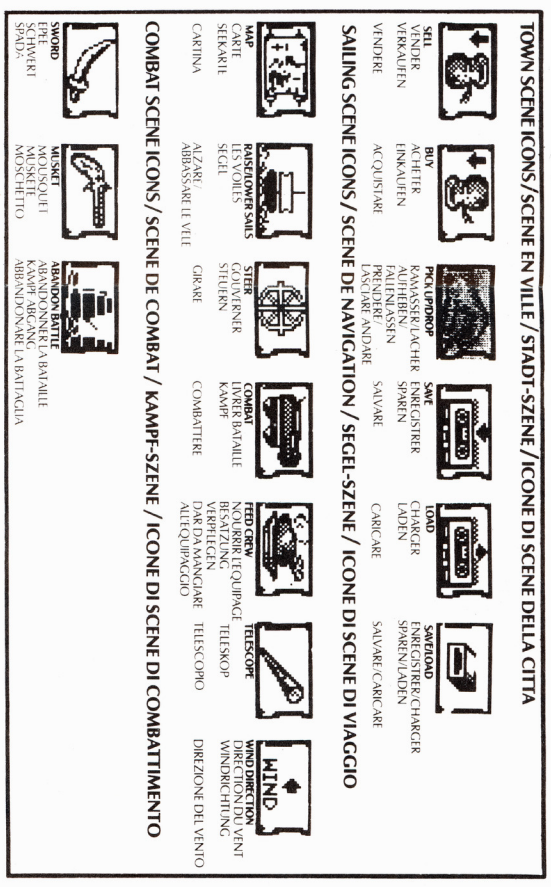
PLAYING HINTS

Tai-Pan can be played in a variety of ways, depending on your wishes. It can be played as a straight game, by concentrating on the trading element and avoiding all other contact. It can be played as an arcade adventure with all the relevant puzzle solving, or it can also be operated virtually as a shoot-em-up, by buying a Clipper, press-ganging a crew and pirating the seas. Tai-Pan is best enjoyed as a mixture of all these elements.

When in port at the start of the game we suggest that you purchase the sextant, compass, maps and telescope, otherwise various options will not be open to you and sailing will take a long period of time.
When partaking of the ports delights it may be worth while remembering that if you become drunk or exhausted you may also be liable to be press-ganged and end the game.
When you buy your first ship we suggest you buy the Lorcha. If you attempt to trade with the Clipper you will be unable to buy stocks and the only way to amass stores will be to pirate other ships.

STATUS

When you end the game, either by choice or by getting killed, you will be informed of your final status, which is determined by the amount of cash and assets in your possession at that time.
In ascending order these are
Slave — Drunk — Bankrupt — Peasant — Cabin Boy — Oarsman
Rigger ($100,000) — Deckhand ($150,000) — Lookout ($200,000) —
Steersman ($300,000) — Cadet ($350,000) — 2nd Mate ($400,000) —
1st Mate ($500,000) — Captain ($600,000) — Shipowner ($750,000) —
Trader ($1,000.000) — Merchant ($2,000.000) — Master Merchant
($4,000.000)—Merchant Prince ($5,000.000)—TAI-PAN ($6,000.000+)
* — Commodore Disk only.



TAI-PAN

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: **MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

DOUBLE TAKE

Its program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Double Take runs on the Commodore 64/128 micro computers.

THE GAME

The year 2008, the time mid-day, the place a rather large, computer controlled "Physical Particle Investigation Unit" out in the middle of a bleak and lonely landscape, where the only sounds are the howling winds and the distant hum of the particle accelerator beneath the ground.
A young research assistant is sitting at his terminal drinking his umpteenth coffee and totally oblivious to the momentous chain reaction that his experiment is creating; His investigation into the inherent instability factors of particles of "antimatter" when held for periods of greater than a few seconds should not have raised many eyebrows; unfortunately for him, a great interest was being shown by a being of a different state; this being is SUMINK!
In life there are always mirrors, doubles. Nothing is totally unique. Few however would have believed that their whole universe was "doubled", that for every object in our universe there was a similar object in an opposite universe. This opposite universe was Sumink's. Fate however was as twisted as usual and Sumink was bored! He was a warrior without a battle, a life without meaning but not without hope. His hope? That a channel could be found between his universe and ours.
Suddenly the stability alarms sounded! The assistant found the room slipping away from him, his movements were becoming frozen, his reality, no longer real. Sumink had, through a particle of an "anti-matter" found his channel and was not going to wait for a second chance. The assistant was thrown into the sixth dimension where stability is a dream and reality a myth but where the battles are just as deadly.
The two universes collide briefly, both are made unstable, objects pass between them and a state of flux is set up between our positive universe and Sumink's negative one.
This collision results in several different events.
1. Objects from our universe swap places with their opposites in Sumink's universe.
2. A "sparkling cloud" is created. This is a tunnel between the two sides; contact with this cloud will transport you to the other side!
3. The universe constantly changes and you may suddenly be transported to the other side, if you are not in a stable room.

THE GAME OBJECTIVE

1. TO PLACE ALL OBJECTS INTO THEIR CORRECT UNIVERSE.
2. DEFEAT SUMINK (ONCE STAGE ONE IS COMPLETE).

CONTROLS

The program is controlled by Joystick in Port 2.

JOYSTICK

UP
UP LEFT — UP RIGHT
LEFT — RIGHT
DOWN LEFT — DOWN RIGHT
FIRE — FIRE
DOWN

EXTRA CONTROLS JOYSTICK/KEYBOARD

1. To pick up an object press "DOWN + FIRE"
2. To drop an object press "SPACE"
3. To use the "sparkling cloud" press "FIRE" when you are over the cloud.
4. To move through whirlwinds (doors), place Hero above the door and press Down + Fire. (Control of the Hero will be removed from the player if correctly placed).
5. To move through the Cyclotron (blue tunnel) go to edge and press "FIRE".
6. To move through Port Holes, place Hero on top press "FIRE".
7. Note that left and right are reversed in the negative universe, (but not in the Cyclotron)!

PLAYING

The game is set inside the complex itself and using the cyclotron as a passage to certain parts, which cannot be reached otherwise, you must ensure the whole complex is stable, (including the complex in the negative universe).
You play the part of the assistant, whose task is to stablise the two Universes by finding the correct location for any object which has been transported to its opposite universe. When this task has been accomplished you must then do battle with Sumink; this takes place inside the negative Universe. Defeat him to win the game!

OBJECTS

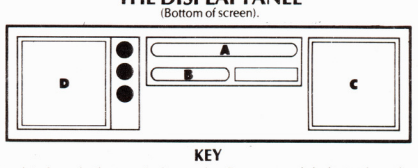
Every object in our universe has a "Double" in Sumink's universe.
If one of our objects has travelled to his universe then its opposite has travelled to ours.
Only in rooms which are unstable has there been a swapping of objects.
Transportation of an object without that object having been "stabilised" will change the object carried into its double!
To transport an object back to its correct universe the object must have been stabilised by activating the "sparkling cloud" when carrying an object.

SPARKLING CLOUD

This has the ability to allow you to cross between the two universes whilst keeping your object in the same state.
To activate the "sparkling cloud" place the hero over it and press "FIRE". If the "sparkling cloud" has been activated your object will remain the same, as the universe about you changes.
The "sparkling cloud" travels along all the parts of the complex but will not enter the cyclotron (there is a "sparkling cloud" in both universes).

THE DISPLAY PANEL

(Bottom of screen).



KEY

A Your strength is shown by the green/red energy bar. Energy can only be lost and must be conserved. All contact with aliens decreases your energy, also the particles inside the Cyclotron (particle acceleration) will on collision with you decrease your energy! These particles can be fired at.
B The Universe Time Indicator; the sliding pointer at the bottom shows you when the universe is going to change. The electrons in your display screen (see electron display) will achieve infinite mass when the universe is due to change, you will be unable to change rooms or manipulate objects whilst this state is active.
C Electron Display: Each double room i.e. a "Room" plus its mirror in the negative universe is represented by a single Electron. There are sixteen rooms in each universe therefore there are sixteen electrons.
These rooms can either be stable or unstable.
When you visit each room for the first time, its electron will appear in the atom displayed on the lower right screen. When you are in a room, the electron representing that room will flash.
If both rooms in each universe are stable, this electron will be green; if both rooms are unstable, it will be red, or if one is stable and the other is not, it will be blue.
D The screen on the left displays the object you are carrying in its current state. On the right of this screen are three lights:—
(1) Top light will be red if the object is in incorrect universe, green if correct.
(2) Centre light will be red if you are in incorrect room, green if correct.
(3) Bottom light will be red if the object is in the wrong state (positive in a negative universe, for example), green if in the right state.
All three lights, therefore, need to be green before you can successfully find it's right position in the room.
The lights will remain green if the object is correctly placed and you will be unable to pick it up again, but will go red otherwise.
E When all rooms have been stabilised, you must find Sumink in the negative universe and defeat him.

OCEAN'S ALL STAR HITS

ocean

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 den FIRE-KNOPF drücken.
N.B. Wenn sich auf einer Seite der Kassette mehrere Titel befinden, mußt Du das Band stoppen, nachdem das erste Spiel geladen ist. Um weitere Spiele zu laden, stelle den Apparat neu ein und folge den vorherigen Ladeanweisungen. Wir empfehlen, den Bandzähler zu Beginn der Kassette auf Null zu stellen, um die Position der Spiele für späteren Gebrauch zu notieren.

DISKETTTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"*,"8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

OCEAN'S ALL STAR HITS

COMMODORE

ocean

WIZBALL

Während vielen Jahren haben Wiz und seine phantastische Katze glücklich in der vielfarbigen Wizwelt gelebt. Der böse Zark jedoch mag Farbe nicht, und er und seine schrecklichen Kobolde machen alles farblos und grau. Das Schlimme ist nun, daß eine bösvillige Macht diese Aussicht entdeckt und sich vorgenommen hat, den Glanz ein für allemal auszulöschen. Der böse Zark und seine schrecklichen Kobolde sind nun erschienen, um die Farbenpracht zu zerstören und die ganze Landschaft grau und farblos zu machen. Also spring in Deinen Transporter und mäch Dich auf, mit Hilfe Deines treuen Dieners Catelite die frühere Schönheit von Wizwelt wieder herzustellen. Während Du versuchst, die fremden Mächte loszuwerden, kannst Du Fähigkeits-Abbildungen für besondere Effekte sammeln. Tolle Graphiken machen Lust auf ein aufregendes und fesselndes Spiel mit jeder Menge versteckten Eigenheiten und zusätzlichen Steuerungen.

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-Tasten 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.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"*,"8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

STEUERUNGEN

Wizball wird mit Joystick und Tastatur gesteuert.

JOYSTICK 1

(Drücke FIRE am Joystick um Port auszuwählen)

Steuert Wiz und Catelite beim 1-Spieler Spiel, und nur Wiz beim 2–, 3– und 4-Spieler Spiel.

JOYSTICK 2

Steuert Catelite beim 2–, 3– und 4-Spieler Spiel.

JOYSTICK

Joystick nach rechts bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach rechts. Joystick nach links bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach links. FIRE drücken aktiviert die Waffen, die Du gerade trägst. FIRE drücken und den Joystick bewegen steuert Catelite beim 1-Spieler Spiel. Beim 2–, 3– und 4-Spieler Spiel wird Catelite mit einem separaten Joystick gesteuert. Durch Hin– und Herbewegen des Joysticks kann die Fähigkeit, die in der Abbildung oben im Bildschirm aufleuchtet, selektioniert werden.

TASTATUR

RUN/STOP – PAUSE
↑ – Feuervolumen vergrößern
= – Feuervolumen verkleinern
Wenn Q während der Pause gedrückt wird, wird das Spiel abgebrochen.

OPTIONEN IN DER TITELANZEIGE

EIN SPIELER – Ein Spieler steuert sowohl Wizball und Catelite
ZWEI SPIELER – Ein Spieler gegen einen andern, mit abwechslungsweisen Leben.
ZWEI SPIELER TEAM – Wiz und Cat werden zusammen, aber mit separater Steuerung gespielt.
DREI SPIELER – Ein Team gegen einen Spieler, mit abwechslungsweisen Leben.
VIER SPIELER – Ein Team gegen ein anderes, mit abwechslungsweisen Leben.

DAS SPIEL

Die Landschaften in der Wizwelt haben je drei Farben. Du versuchst, diese zu restaurieren, indem Du die ROTEN, GRÜNEN und BLAUEN Farbblasen abschießt, und dann Catelite losschickst, um die auf den Boden gefallenen Chemikalientropfen einzusammeln. Diese werden in den Kesseln unten im Bild gesammelt, bis Du von jeder Farbe genug hast, und die Zielfarbe zu machen, die im Kessel ganz rechts dargestellt ist.
Auf den drei Stufen mit den Außerirdischen hat die eine Rot, die andere Grün und die dritte Blau. Deshalb mußt Du die Tunnels zwischen allen drei benutzen, um alle drei Farben einsammeln zu können.
Um eine Spielstufe zu beenden, mußt Du alle drei Graustufen einfärben, die dunkelste zuerst. Sobald ein Farbtyp beendet ist, gibt es eine Bonusszene. Es gibt drei Typen von Außerirdischen in der Bonusszene, und jeder hat eine andere Punktzahl. Diese werden zusammen multipliziert, und am Ende der Szene gibt es einen Mega-Bonus.

ABBILDUNGEN

Bestimmte Außerirdische deponieren, wenn sie getötet werden, eine grüne Perle, die auf dem Bildschirm festbleibt. Wenn der Wizball darüber rollt und sie aufhebt, leuchtet die erste Abbildung oben im Bild auf. Wiz kann nun die abgebildete Fähigkeit selektionieren. Wenn Du lieber eine andere Fähigkeit möchtest, sammle weitere Perlen ein, bis die gewünschte Abbildung aufleuchtet.

ABBILDUNG 1
SCHUB – Gibt Wiz mehr Kontrolle über den Wizball und erlaubt ihm, diesen nach rechts und links zu bewegen. ANTI GRAV – Gibt Wiz totale Kontrolle über den Wizball, stoppt das ewige Aufspringen.

ABBILDUNG 2
STRAHL – Gibt Wiz die Supa-Strahl Waffe.
DOPPEL – Gibt Wiz und Catelite automatische Feuerkraft in zwei Richtungen.

ABBILDUNG 3
CATELITE – Gibt Wiz eine neue Katze vom Trainingscollege.

ABBILDUNG 4
FEUERWERFER – Gibt Wiz und Catelite superkräftige Feuerwerfer (sparsam benützen).

ABBILDUNG 5
WIZ SPRAY – Gibt Wiz Mega-Spray-Schutz.
CAT SPRAY – Dasselbe für Catelite (Wiz und die Katze können den Spray nicht gleichzeitig haben).

ABBILDUNG 6
SCHILDER – Gibt Wiz und Catelite Schilder für eine begrenzte Zeit.

ABBILDUNG 7
INTELLIGENZBOMBE – Tötet jeden Kobold in Sicht.

WIZ-LAB

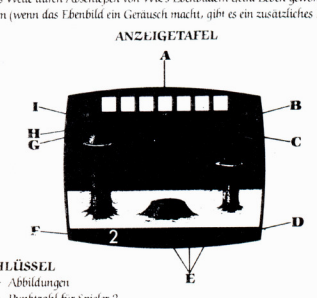
Nach einer Bonusszene betritt Wiz das Wiz-Lab und erhält von seinem Schutzengel Wiz-Schwung. Du kannst entweder eine Waffe oder Steuerung, die auf magische Weise auf alle Wizbälle von der Geburt weg übertragen wird auswählen, oder aber den 1000 Punkte Bonus mal die Wiz-Stufen Nummer.

STATUS UND PUNKTEGEWINN

AUSSERIRDISCHE	– 10 – 500 Punkte
PRELEN EINSAMMELN	– 100 Punkte
TROPFEN EINSAMMELN	– 150 Punkte
FARBE BEENDEN	– 2000 Punkte
STUFE BEENDEN	– 7500 Punkte
BONUS WELLE	– Extra Bonus Welle
GETÖTETE AUSSERIRDISCHE	– x 40 Punkte
WIZ-PUNKTE IN DER HAND	– Stufen Nummer x 1000 Punkte

Pro 100.000 Punkte gibt es einen Wizball. Zusätzlich können während der Bonus Welle durch Abschießen von Wiz's Ebenbildern extra Leben gewonnen werden (wenn das Ebenbild ein Geräusch macht, gibt es ein zusätzliches Leben).

ANZEIGETAFEL



SCHLÜSSEL
A – Abbildungen
B – Punktzahl für Spieler 2
C – Hochstpunktzahl
D – Kessel mit Zielfarbe
E – Kessel zum Sammeln der Farbe
F – Stufe
G – Anzahl der verbleibenden Außerirdischen
H – Anzahl der verbleibenden Wizes
I – Punktzahl für Spieler 1

SPIELTIPS

★ Stufe 4 kann erst nach Beendigung von Stufe 1 betreten werden, ebenso Stufe 5 erst nach Beendigung von Stufe 2 usw.
★ Es sind nie mehr als 3 Landschaften von Außerirdischen besetzt. Sobald Du eine Landschaft beendet hast, verschwinden alle Außerirdischen, außer auf Stufe 8.
★ In der Nähe von allen Tunnels sind Pfeile, die angeben, ob der Tunnel Dich nach oben oder nach unten bringt.
★ Wenn ein Außerirdischer aussieht wie ein Gehirn, und Du ihn eliminierst, bist Du automatisch im Intelligenzbomben-Modus.

WIZBALL

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.

MUTANTS

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibein-richtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Mutants läuft auf den Commodore 64/128 Mikrocomputern.
Der Spielort liegt weit in unserer Zukunft, die Menschheit hat ferne Sonnensysteme kolonisiert und gelernt, mit der Materie mühelos umzugehen. Die politische und moralische Entwicklung der Menschen blieb aber leider seit dem zweiten Millenium unverändert und interstellarer Krieg tobt bereits seit den letzten 600 Jahren.
Du bist Mitglied einer kleinen Dissidentengruppe, die sich gegen die Waffen-forschung der Survivor Zero Corporation auflehnt. Du hast entdeckt, daß die Waffen, die von den beiden kriegsführenden Parteien benutzt werden, von der Corporation geliefert werden, und daß diese zur Zeit an einer neuen Waffen-generation experimentieren, die sogenannten makrogenetischen Mutoids (MGMs).
MGMs sind die ersten biologischen Waffen, die eine wirklich große Wirkungskraft aufweisen und die sich in immer tödlichere und beständigere Formen verwandeln. Daher auch der Name "Mutants", was soviel wie veränderliche Formen bedeutet. Es ist Deine Aufgabe, dieses tödliche System auszuschalten ...es wird kein leichtes Spiel sein.

STEUERUNGEN

Das Spiel kann entweder durch die Tastatur oder durch Joystick im Port 2 gesteuert werden. Beide Varianten sind ohne weiteres Zutun möglich.

TASTATUR
FEUER – Obere Tastenreihe
UFWÄRTS – Zweite Tastenreihe
ABWÄRTS – Dritte Tastenreihe
LINKS – < und Ersatztasten in der vierten Reihe
RECHTS – > und Ersatztasten in der vierten Reihe

PAUSE – LEERTASTE (jede beliebige Taste, um neu zu starten)
Um eine Ikone auszuwählen, den Cursor darüberstellen und FEUER drücken. Um eine Zone zu verlassen, das Schiff auf das Feld in der Mitte bringen und FEUER drücken.

JOYSTICK
Bewegt das Schiff (oder den Cursor)

FEUER – Feuert vom Schiff die ausgewählte Waffe ab ODER wählt die Ikone unter dem Cursor.

DAS SPIEL

Du steuerst "Rainbow Warrior", ein Einmann-Patrolraumschiff. Es ist Deine Aufgabe, in die 15 tief im Weltraum liegenden Testzonen der Survivor Zero Group vorzudringen und die Teile eines Selbstzerstörungs-mechanismus ausfindig zu machen. Alle 15 Teile müssen gesammelt und in der 16. Zone, der sogenannten Kontroll-zone, zusammengestückt werden, um das System zu zerstören und mit der 2. Spielstufe zu beginnen. In jeder Testzone wirst Du eine andere Art von Mutanten vorfinden. Du hast vier Leben und es sind Dir keine zeitlichen Grenzen gesetzt, um die Aufgabe zu erfüllen. Am Anfang des Spieles ist Dein Schiff am Mutterschiff angekoppelt und Du wartest darauf, in die von Dir gewünschten Zone gebeamt zu werden.

MUTTERSCHIFF-MENÜ
Das Menü auf der linken Bildschirmseite enthält sechs Ikonen. Um eine Ikone auszuwählen, mußt Du den Cursor darüberstellen und FEUER drücken.
Die beiden oberen Ikonen sind für die Auswahl von Musik bzw. Toneffekten. Der obere Pfeil zeigt auf die gegenwärtig eingestellte Auswahl.
Die nächsten drei Ikonen stellen die verfügbaren Waffen dar. Der untere, weiße Pfeil zeigt auf die gegenwärtig ausgewählte Waffe.

RAKETEN
Hierbei handelt es sich um hochexplosive Waffen mit hoher Flächenwirksamkeit, die aber nur einzeln abgefeuert werden können.

BARRIEREN
Dies sind abbaubare Verteidigungswaffen, die vorübergehend als Abwehrschild gegen die Mutanten aufgebaut werden können. Sie haben keine Wirkung auf das Schiff. Diese Waffen stehen nur begrenzt zur Verfügung und nachdem sie vollkommen aufgebraucht wurden, wird das Schiffwaffensystem automatisch auf Photon-Torpedos umschalten.

PHOTON-TORPEDOS
Dies sind Schnellfeuer-Geschütze mit niedriger Wirkungskraft. Im Waffensystem werden sie als vorgegebene Auswahl klassifiziert. Die letzte Ikone ist ein Bild des Schiffes und bei der Auswahl dieser Ikone wird die Zonenkarte eingeblendet. Bleibt der Schußknopf gedrückt, anstatt ihn loszulassen, wird die Zonenkarte umgangen und die letzte Zone, die besucht wurde, direkt eingeblendet.

ZONENKARTE
Die Zonenkarte ist ein 16 Felder bzw. Zonen umfassender Raster mit dem Forschungsgebiet. Die linke obere Zone ist die Kontrollzone, die anderen sind die Testzonen. Wird der Schußknopf gedrückt, wenn sich der Cursor in einer dieser Zonen befindet, dann wird das Schiff in die betreffende Zone gebeamt.

TESTZONEN
Das Schiff erscheint auf einem Telefeld in der Zonenmitte. Die Zone wird von einer Hochenergie-Barriere begrenzt. Wenn das Schiff mit ihr in Kontakt kommt, wird es zerstört. Du muß Dich durch die Mutantenkolonie kämpfen, um den Teil des Selbstzerstörungsmechanismus zu finden. Du kannst gleichzeitig beliebig viele Teile tragen. Du wirst Sie aber am Ende des Spieles alle verlieren. Wenn Du Dein Schiff auf das Telefeld in der Zonenmitte stellst und den Schuß-knopf drückst, wird es wieder zum Mutterschiff zurückgebeamt.

KONTROLLZONEN
Das Schiff erscheint auf einem Telefeld in einem stark verzweigten Korridor. Der Montageort für den Selbstzerstörungsmechanismus ist sichtbar und Du muß dorthinkommen ohne dabei die Wände zu berühren. Wenn Du über den Montageort fliegst, werden alle Teile, die Du gerade trägst, abgeworfen. Wenn Du eine Reihe von Teilen erfolgreich abliefert, erhälst Du BONUSLEBEN in der Höhe von bis zu 3 vollen Leben.

ZONENSTATUSANZEIGEN
Während Du in den Test- bzw. den Kontrollzonen bist, erscheinen am Bildschirm folgende Informationen.
Chemische Zusammensetzung der Mutanten Punktestand in diesem Spiel Höchster Punktestand seit Laden Anzahl der restlichen Leben Richtung zum Zentrum der Mutantenkolonie Schildenergiestärke Größe und Energiestärke der Mutantenkolonie Status der Selbstzerstörungsteile Kreis ist noch in Testzone Dreieck – wird getragen Quadrat – wird in Kontrollzone zusammengebaut

HINWEISE UND RATSCHLÄGE
* Gewisse Spielbilder können nur mit einer bestimmten Waffe fertiggespielt werden – bestimme, welche am besten zu verwenden ist.
* Sammle soviele Gutpunkte wie möglich, bis Du nur noch ein Leben hast – Du kannst sie später im Labyrinth lassen, um Deine Leben zu erneuern.

HEAD OVER HEELS

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. Head über Heels kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

STEUERUNFEN

DAS MENU SYSTEM

Benutze Kursor auf/ab Tasten. Mit der COMMODORE TASTE wählst Du die vom Kursor bezeichnete Funktion. Um vom Tastenmenu zum Hauptmenu zurückzukehren, drücke den linken UMSCHALTER.

HAUPTMENU

(a) SPIEL DAS SPIEL. Damit beginnst Du entweder ein neues Spiel oder kannst ein vorher begonnenes weiterführen.
(b) TASTENAUSWAHL. Damit kannst Du Deine persönliche Joystick/Tastatur Auswahl definieren. Merke: Einiger Tasten sind nicht definierbar, wenn ein Joystick gebraucht wird.
(c) ANPASSEN DES TONS. Wahl zwischen 3 Tonstufen.
(d) STEUERUNGSEMPFINDLICHKEIT. Ermöglicht eine Auswahl von Joystick (port 1)/Tastatur Reaktionen.

TASTENMENU

Es ist wichtig, daß Du diese Funktion richtig gebrauchst – bitte lies die Anweisungen auf dem Bildschirm.
Schritt (a): Zeige mit dem Kursor die jenige Steuerung an, bei welcher Du die Tasten auswechseln willst.
Schritt (b): Drücke die COMMODORE TASTE (löscht alle bisherigen Tasten)
Schritt (c): Drücke alle für die Steuerung notwendigen Tasten (sie werden auf der laufenden Linie in der Reihenfolge, wie sie gedruckt werden, erscheinen). Wenn Du die COMMODORE TASTE benutzen willst, drücke diese zuerst. P.S. Wenn Du hierbei eine falsche Taste druckst, so gehe zuerst zu Schritt (d) und nachher zurück zu (b). (Dabei drückst Du die COMMODORE TASTE zweimal).
Schritt (d): Wenn alle Tasten ausgewählt sind, drücke die COMMODORE TASTE.
Schritt (e): Wenn Du noch weitere Steuerungen abändern willst, beginne wiederum bei Schritt (a), sonst drücke den linken UMSCHALTER und gehe zurück zum Hauptmenu.

TONMENU

Es gibt 3 verschiedene Tonstufen innerhalb des Spiels. Es handelt sich dabei um unterschiedliche Tonspuren, nicht Lautstärken. Die Auswahl besteht aus:
(a) Musik und Spieltöne
(b) Nützliche Spieltöne
(c) Kein Ton

STEUERUNGSEMPFINDLICHKEITSMENU

Damit kannst Du Deine Steuerungsfertigkeit steigern – der Hauptunterschied besteht darin, wie die diagonale Steuerung interpretiert wird. Wenn nichts anderes eingegeben wird, ist die Steuerung auf niedrige Empfindlichkeit programmiert, was für Anfänger empfohlen wird.
Wenn keine andere Eingabe vorgenommen wird, sind die Steuerungen wie folgt definiert:

LINKS		Joystick-links
RECHTS		Joystick-rechts
AB		Joystick-hinunter
AUF		Joystick-hinauf
SPRINGEN	COMMODORE TASTE	Joystick-Fire
TRAGEN	COMMODORE TASTE, F3	
FEUER	LINKER UNSCHALTER	
TAUSCH	F5	

MERKE
STOP ist unveränderlich als Pause definiert, sobald dies gedruckt wird, erscheint eine Bildschirmnachricht mit der Möglichkeit, das Spiel entweder abzubrechen oder weiterzuführen.
Die COMMODORE TASTE ist als Springen und Tragen definiert, was beide Aktionen mit einmaligem Drücken ermöglicht. In einigen Spielphasen ist es wichtig, gleichzeitig zu springen und zu tragen, belasse deshalb mindestens eine Taste mit der Doppelfunktion.

DIE GESCHICHTE DES BLACKTOOTH REICHES

Weit weit weg von unserem Stern Sol liegt das Blacktooth Reich, ein böses Reich; vier Welten werden vom Planeten Blacktooth in Sklaverei gehalten. In all den Sklavenwelten kocht es vor Unruhe, aber die Unterdrückung ist zu stark, als daß es je überkocht. Allen fehlt ein Führer, um die Volksmassen zusammenzubringen. In Blacktooth selbst sieht es nicht besser aus. Es ist eine Welt, die von ihren dynastischen Führern schon seit so langer Zeit so streng kontrolliert wird, daß die Bevölkerung nicht einmal an Revolution denkt. Die Völker der benachbarten Sterne machen sich Sorgen über Vorzeichen militärischer Expansion auf Blacktooth. Sie und haben einen Spion vom Planeten Freedom hingeschickt, der versuchen soll, die versklavten Planeten zur Rebellion zu bringen, indem er die bei der Eroberung durch Blacktooth verlorengegangenen Kronen findet.
Freedom wird von sehr eigenartigen Kreaturen bewohnt, die sich aus einem Paar symbiotischer Tiere zusammensetzen, welche gelernt haben, entweder unabhängig oder, zum beiderseitigen Vorteil, als Einheit zu funktionieren – Head sitzt dabei auf Heels. Dies sind auch tatsächlich ihre richtigen Namen, und beide sind hochtrainierte Spione.

DAS SPIEL

Head und Heels sind gefangen, getrennt und im Schloßhauptquartier auf Blacktooth eingesperrt worden. In ihren Zellen gibt es eine Fitness Ausrüstung, zu der unter anderem eine Leiter gehört, welche Head wirklich zu bewältigen lernen muß. Es ist Deine Aufgabe, die beiden aus dem Schloß heraus und zum Marktplatz zu bringen, damit sie sich wieder vereinigen können. Von dort gehts zum Mondbasis Hauptquartier, wo Du Dich entweder für die Flucht zurück nach Freedom entscheiden mußt, oder für wahres Heldentum, d.h. Du teleportierst zu einem der Sklavenplaneten und suchst nach seiner verlorenen Krone!
Den Diktator auf einem der Sklavenplaneten zu stürzen wäre ein großer Rückschlag für Blacktooth, und Du könntest rühmbedeckt nach Freedom zurückkehren. Sicherlich würde Blacktooth ihn irgendwann wieder versklaven, aber in der Zwischenzeit wären seine Expansionspläne verlangsamt.
Die Bevölkerung von Blacktooth ist so stark unterdrückt, daß zuerst alle Sklavenplaneten in Revolte ausbrechen müssten, bevor die Blacktooth Krone einen Aufstand hervorrufen könnte. Das wäre natürlich die höchste Auszeichnung, und unglücklicherweise fast sicherer Selbstmord.

EGYPTUS

Vor langer Zeit verlor ein Raumschiff von Blacktooth ein wenig seinen Weg, als es einen Hyperweltraumsprung tat und landete auf einem unbekannten Planeten. Hier fand die Besatzung ein primitives Tier, dessen Zivilisation sich darum zu drehen schien, Leichen in Bandagen zu wickeln und sie in riesige Steinpyramiden zu legen. Als sie nach Blacktooth zurückkehrten, gefiel dem Kaiser die Geschichte so gut, daß er die Hauptstadt auf einem der Sklavenplaneten neu erbaute und sie der Geschichte ähnlich machte.

PENITENTIARY – Der Gefängnisplanet des Reiches

Millionen werden hier gefangengehalten. Ein unfreundlicher Planet, auf dem grosse Geschicklichkeit im Klettern nötig ist. Der schlimmste Ort ist Der Pit; versuche, da nicht hineinzufallen!

SAFARI

Ein dicht bewachsener Planet, auf dem hauptsächlich gejagt wird. Die Einheimischen wohnen in hölzernen Forts im Dschungel; paß auf Fallen auf!

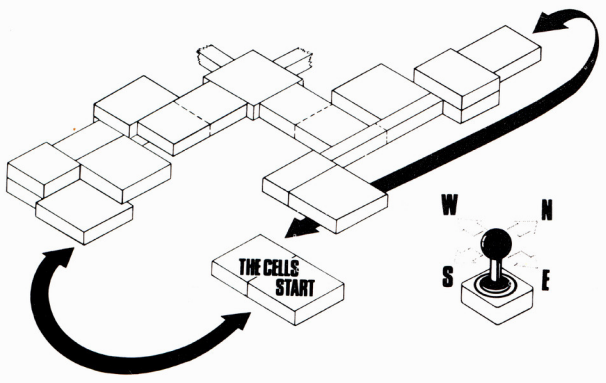
BOOK WORLD

Der Kaiser schwärmt für Cowboy Bücher und hat einen ganzen Planeten in eine Western-Bibliothek verwandelt. Nur die Anhänger des Kaisers dürfen die Bücher lesen. Information wird strengstens unterdrückt im Reich.

BLACKTOOTH

Dieser Planet hat einen großen Mond mit drei Raumstationen. Die größte davon, Mondstation Hauptquartier, ist der Hauptteleport für das Reich, mit einem direkten Teleport zu allen Sklavenplaneten. Eine Weile nach der Egyptus Episode sandte der damalige Kaiser ein Raumschiff aus, um den komischen Planeten wiederzufinden, was nach langer Suche auch gelang. Allerdings hatte die Bevölkerung sich inzwischen verändert: statt Pyramiden benutzten sie Schlösser, und statt Leichen in Tuch zu wickeln, wickelten sie lebende Männer in Metall und versuchten, sie mit scharfen Metallstäben in Leichen zu verwandeln. Der Kaiser wollte sich von seinem Ahnen nicht übertreffen lassen und baute ein Schloß auf Blacktooth, welches er als Hauptquartier benutzte. Das Schloß ist von einem kleinen Markt umgeben, und dann von einer unüberwindlichen Bergkette. Der einzige Weg hinaus führt durch den Teleport zu einer der drei Mondraumstationen.
STEURUNGSTIP Die Illustration zeigt die Orientierung der Joystick-Steuerung und die Nebeneinanderstellung der ersten ca. 20 Räume dieses spannenden Spiels. Du kannst die "Startzelle" sehen, und mit etwas Übung wirst Du bald über 300 herausfordernde und aktionsgeladene Örtlichkeiten auskundschaften.

CASTLE BLACKTOOTH



HEAD (HEADUS MOUTHION) Diese Kreatur ist symbiotischer Partner zu Heels. Normalerweise findet man ihn auf einem solchen sitzend. Head ist der Abkömmling eines fliegenden Reptils und besitzt noch immer die Überreste von Flügeln, die es ihm erlauben, das Doppelte seiner Körpergröße hochzuspringen und sich in der Luft zu steuern.

HEELS (FOOTUS NDERIUN) Während Heels Evolution sind die Arme ganz verschwunden und die Beine sehr stark geworden. Heels kann seine eigene Körpergrösse hochspringen und außerdem sehr schnell laufen

REINKARNATIONSFISCH Das eigenartigste Tier im ganzen Universum! Dieser Fisch mag es, wenn er gegessen wird! Es ist sogar schon vorgekommen, daß er auf einen Teller gesprungen ist! Und es geht noch weiter: Wenn Du einen ißt, behält sein ungeheures Gedächtnis alles über Dich. Dieses ist so gut, daß Du nach Deinem Tod (auch wenn dieser viel später erfolgt) an genau der Stelle wiedergeboren wirst, wo Du den Fisch gegessen hast. Sogar den Geschmack wirst Du noch im Mund haben! Wie ein Fisch sich an etwas erinnern kann, nachdem er gegessen worden ist, ist noch nie richtig erklärt worden. Du mußt gut aufpassen, daß der Fisch lebt und sich bewegt, denn tote Fische verfaulen sehr schnell und werden so giftig, dass einmal daran lecken tödlich sein kann. WARNUNG: Sogar lebende Reinkarnationsfische schmecken schrecklich!

WEISSE AUSGESTOPFTE SCHMUSEHASEN Die herzigen Spilhasen vergrößern Deine Kräfte auf magische Weise. Die Statusanzeige unten am Bildschirm weist darauf hin, welche Kräfte gegenwärtig vergrößert sind. Wenn Head und Heels verbunden sind, wenn sie ein Leben oder eine Eisentablette aufheben, so erhalten beide die zusätzliche Kraft. Es gibt vier Arten:
(1) Zwei extra Leben
(2) Eisentablette (macht Dich unverletzbar) Schild Abbildung
(3) Spring hoher Häschen. Funktioniert nur für Heels Sprungfeder Abbildung
(4) Lauf schneller Häschen. Funktioniert nur für den langsamen Head Blitz Abbildung
Falls Heels ein Lauf schneller Haschen oder Head ein Spring hoher Haschen aufhebt, sind die Kräfte vergeudet!

HUPE Head kann die Hupe benutzen, um Pfannkuchen auf angreifende Monster abzufeuern. Dadurch werden sie festgenagelt, während sie sich die Pfannkuchen vom Gesicht lecken. Nur Head darf die Hupe benutzen, und er braucht ein ganzes Tablett voll Pfannkuchen, um etwas damit zu erreichen.

PFANNKUCHEN Es gibt nur wenige Tabletts mit sechs Pfannkuchen, also vergeude keine Schüsse. Nur Head darf Pfannkuchen aufheben. Die Anzahl verbleibender Pfannkuchen wird über der Pfannkuchen Abbildung links unten im Bild angegeben.

TASCHE In der Tasche können kleine Gegenstände in einem Raum herumgetragen werden. Es ist sehr wichtig, daß Heels die Tasche findet und holt, denn ohne sie kommt er nicht weit. Der Gegenstand in der Tasche wird über ihrer Abbildung rechts untem im Bild aufgezeigt. Zum Aufheben eines Gegenstandes mußt Du darauf stehen und die TRAGEN Taste drücken. Unter einer Türe können keine Gegenstände fallengelassen werden.

KRONEN Finde eine Krone und lose eine Revolution aus. Am Anfang des Spiels erscheint eine Anzeige mit allen fünf Planeten. Über jedem steht eine Krone. Jedesmal, wenn eine Krone erobert wurde, erscheint diese Anzeige mit den entsprechenden Kronen in leuchtenden Farben.

TELEPORTS Der Mechanismus eines Teleports wird aktiviert, wenn Du darauf stehst. Eine warnende Sirene ertönt. Wenn Du jetzt die SPRINGEN Taste drückst, wirst Du teleportiert. Nicht alle Teleports gehen in zwei Richtungen, einige sind in einer Kette aneinandergekoppelt.

SPRUNGFEDERN Von einer Sprungfeder abspringen verleiht Deinem Sprung extra Höhe.

SCHALTER Drehe einfach am Schalter, um Dinge ein- und auszuschalten! WARNUNG: Ein tödliches Monster wird durch Abschalten zwar gestoppt, aber eine Berührung wird trotzdem noch tödlich sein.

FLIESSBÄNDER Die Rollen auf den Fließbändern stoßen Dich einfach vorwärts. Wenn Du in die umgekehrte Richtung gehen willst, mußt Du springen.

HUSH PUPPIES Noch ein komisches Tier. Sie sind unglaublich schlafrig, einige erwachen überhaupt nie und können ihr ganzes Leben verschlafen. Oft werden sie als Tische oder Bausteine benutzt. Sie sind Ureinwohner von Freedom, und während tausenden von Jahren haben Head und seine Vorfahren sie mit Heels verwechselt und haben damit den armen Hush Puppies soviel Umstände gemacht, daß diese einen Verteidigungsmechanismus entwickelt haben. Irgendwie haben sie gelernt, sich wegzuteleportieren. Niemand weiß, wo sie hingehen, aber sobald sie einen Head sehen, verschwinden sie und kommen erst zurück, wenn sie sicher sind, daß die Luft rein ist.

DER WÄCHTER DES KAISERS
Der Wächter blockiert den Eingang zum Thronraum in Schloß Blacktooth, er ist sehr gefährlich und er mag keine Pfannkuchen. Nur ein echter Held kann am Wächter vorbeikommen.

TAUSCH TASTE

Wenn Head auf Heels sitzt kannst Du mit der TAUSCH Taste, bei jedem Drücken, wie folgt steuern:
(1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.
Wenn Head nicht auf Heels sitzt kannst Du mit der TAUSCH Taste, bei jedem Drücken, wie folgt steuern:
(1) Head. (2) Heels.
Die Steuerung funktioniert jederzeit für die Charaktere, deren Abbildung unter Spielerkontrolle aufleuchtet. Wenn Head und Heels verbunden sind, sind auch alle ihre Funktionen verbunden. Wenn Du unter einer Türe stehst, ist Tauschen nicht möglich.

SPIELTIPS

1. Anfänger sollten zuerst nur versuchen, von Blacktooth zurück nach Freedom zu entkommen. Nur wer sehr geschickt ist, kann hoffen, den einen oder andern Planeten zu befreien.
2. Wenn Du erstmals Head und Heels am selben Ort hast, übe das genaue Verbinden der beiden mit der TAUSCH Taste. Die Abbildungen von beiden leuchten auf, sobald sie richtig verbunden sind.
3. Vergichen Raum aufhalten, müssen sie nicht unbedingt verbunden werden. Einige Probleme kannst Du sogar nur durch Trennen von Head und Heels lösen.
4. Versichere Dich, daß Head lernt, Leitern zu besteigen. Dies ist eine sehr wichtige Geschicklichkeit.
5. Sowohl Heels' Tasche wie auch Heads Hupe müssen in der Anfangsphase eingeholt werden, wenn überhaupt eine Chance zum Beenden des Spiels bestehen soll.
6. Wenn Head und Heels im selben Raum sind, können sie zusätzliche Sprunghöhe gewinnen, indem sie sich gegenseitig als Sprungbrett benutzen.
7. Such Dir eine sichere Stelle und probiere aus, wie weit sich Head und Heels über einen Baustein hinaus bewegen können, bevor sie hinunterfallen. Dadurch können sie weiter springen. Beide springen auch etwas weiter, wenn sie beim Absprung laufen.
8. Lerne die Unterschiede für Distanz und Steuerung zwischen den Sprüngen von Head und denjenigen von Heels kennen.
9. Zeichne einen Plan. Der erste Teil von Schloß Blacktooth ist auf dem Umschlag aufgezeichnet, um Dir zu zeigen, wie Du es am besten anstellst.
10. Vergeude keine Pfannkuchen, sie sind nicht leicht zu finden.
11. Anzeigetafeln wie die der fünf Planeten oder die Schlußpunktzahl können durch Drücken irgendeiner Taste verlassen werden.
12. Laß' Dich nicht verwirren: Nur Heels darf etwas tragen, und nur Head darf schießen.
13. Um herauszufinden, ob sich über Dir ein Raum befindet, staple Gegenstände so hoch wie möglich, und springe von zuoberst. Falls sich eine Sprungfeder im Raum befindet, lege sie zuoberst auf den Stapel für zusätzliche Sprunghöhe.
14. Wenn Du einen Raum nicht verstehst, versuch hinauszugehen und nachher wieder hineinzukommen und beobachte genau, ob sich im Raum etwas bewegt, wenn Du hineinkommst.

PARALLAX

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Parallax kann auf den Commodore 64/128 Computern abgespielt werden.
Das Spiel über Befreiung und Flucht in den tödlichen Zonen einer fremden Welt – ein Deathstar ist unterwegs, um die Welt zu zerstören, er wird von einem übermächtigen Computergehirn gesteuert.

DAS SPIEL

Gemeinsam mit vier der erfahrensten Astronauten der Welt landest Du mittels einer Raumsonde in einer künstlichen Welt, die in fünf breite Zonen aufgeteilt ist: Alpha, Beta, Gamma, Delta und Epsilon. Die Bewohner zeigen sich gastfreundlich. Doch dies ändert sich, wenn Du zufällig über gewisse Informationen stolperst, die von einem Computergehirn, das in dieser fremden Welt alles zu kontrollieren scheint, von Zone zu Zone übertragen werden: Informationen, die einen bevorstehenden Angriff auf die Erde aufdecken! Versuche Dich mit Deinen vier Kameraden in den anderen Zonen in Verbindung zu setzen, Dich zu befreien und in Deinem Raumschiff IBIS den Computer zu zerstören. Dein Weg beginnt in der Zone Alpha, Du mußt eins nach dem anderen alle Gebiete durchqueren und Deine Kameraden auffinden. Schließlich wirst Du den intergallaktischen Teleport am Ausgang der Zone Epsilon erreichen. Auf Deinem Weg lauern viele Gefahren – Viel Glück!

STEUERUNGEN

Während des Fluges

Joystick

Sturzflug
Wendet gegen den Uhrzeigersinn – Wendet im Uhrzeigersinn
Aufstieg

Tastatur

Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren
F7 – Schutzschilde Ein/Aus
Return – Anzeige von Datenkarten und Losungswörtern

Am Boden

Joystick

Nach vorne rollen
Gegen den Uhrzeigersinn drehen – Im Uhrzeigersinn drehen
Abheben

Feuer – Abheben einleiten

Tastatur

Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren
F7 – Schutzschilde Ein/Aus
Return – Anzeige von Datenkarten und Losungswörtern

Zu Fuß

Joystick

Nach oben gehen
Nach links gehen – Nach rechts gehen
Nach unten gehen

Feuer – Schießmit der Waffe (wenn getragen)

Bedienung des Bordcomputers

Cursor mittels Joystick zur gewünschten Auswahl bringen – Feuer drücken, um zu wählen.
Für die nächsten Operationen Bildschirmanweisungen folgen.
Mittels Joystick auf gewünschte Stelle einstellen – Zum Wählen Feuer drücken. Bildschirmanleitungen für andere Operationen folgen.
Achtung – IBIS kann nur auf einer hindernisfreien Oberfläche mit ausgefahrenem Fahrgestell landen. Andere Bedingungen werden zu einem Maschinenschaden oder zur Beschädigung des Fahrgestells führen.
ANM.: Spielpause – Run/Stop Taste (außer im hangar).

PUNKTEGEWINNUNG

Punkte können gewonnen werden durch Ausschalten von Feinden, Abschießen von Verteidigungsgeschützen.

MAX Abschießen von Verteidigungsgeschützen (Turrets).
Abschießen von feindlichen Fliegern.
Abschießen feindlicher Bodentruppen.
MIN Abschießen feindlicher Untergrundtruppen.

SPIELEN UND FEATURES

Schutzschilde

F7 zum Betätigen der Schutzschilde drücken – Wenn diese aktiviert wurden, wird der Treibstoff viel schneller aufgebraucht. (Am Boden wird kein Treibstoff verbraucht).

Kundschaftsgang

Durch Drücken des Schußknopfs nach Landung des Schiffes wird dem Bordcomputer mitgeteilt, daß Du das Raumschiff verlassen willst. Er wird Dich fragen, was Du mitnehmen möchtest – In der linken Spalte sind einige Auswahlmöglichkeiten. Den Cursor einfach über Deine Wahl setzen, die dann in die rechte Spalte transferiert wird.
Nachfolgend stehen drei Standardmöglichkeiten:
(a) Standardausrüstung; Sauerstoffversorgung, Betäubungsgewehr und Munition
(b) An Bord bleiben
(b) Schiff verlassen.
ANM.: Mit Hilfe des Gewehrs kannst Du die feindlichen Wissenschaftler in den einzelnen Zonen ausschalten (ein Schuß zum Betäuben, zwei zum Töten) oder die roboter vernichten (ein Schuß).

Hangars

Hier einfahren →

Du kannst in jedem Hangar jederzeit einfahren. Um wieder in das Schiff zu kommen, mußt Du Dich einfach unterhalb hinstellen, den Schußknopf drücken und Du wirst innerhalb von IBIS auftauchen. Hangars sind von strategischer Bedeutung – sie sind wichtige Orte, an denen Computerdaten zu finden sind, die für den Erfolg der Mission eine große Rolle spielen. Wissenschaftler können häufig in Hangars angetroffen werden (siehe unten), aber auch Roboter sind dort zu finden. Sie müssen sofort abgeschossen werden. Innerhalb eines Hangars können mehrere Computer aufgestellt sein.
Computer-Bank – Von hier sind Kredite erhältlich. Hierzu sind die Datenkarten von betäubten Wissenschaftlern erforderlich.
Computer-Shop – Von hier kann verschiedenes Inventar mit Hilfe der Kreditegekauft werden. Das Inventar wird automatisch für späteren Einsatz zur IBIS transportiert.
Central Intelligence Unit (C.I.U. oder 'Big One') – Das Hauptkontrollsystem der Feinde, wo die Invasion der Erde geplant wird. Um von diesen Computern Informationen herauszubekommen, mußt Du in jeder Spielebene von jedem Wissenschaftler der einzelnen Grade eine Datenkarte bekommen. Wenn Du die einzelnen Karten eingibst, bekommst Du vom Computer einen Buchstaben des Losungswortes ausgestellt, womit Du in die nächste Spielebene kommen kannst. Der ausgegebene Buchstabe korrespondiert zu dem Grad der Karte (und dem Wissenschaftler, von dem diese stammt), d.h. wenn eine Karte 3. Grades eingegeben wird, erhälst Du den 3. Buchstaben des Losungswortes. Danach wirst Du die Karte automatisch zurückerhalten, da sie für Kredite von der Computer-Bank verwendet werden kann. In jeder Spielebene gibt es eine C.I.U., die nur unter Anwesenheit eines Wissenschaftlers benutzt werden kann. Dies ist jener Computer, für den das komplette Losungswort erforderlich ist. Wenn Du Sie schon vorher entdeckst, merke Dir ihre Position.
DATENKARTEN – Diese Karten ermöglichen es Dir, das Losungswort herauszufinden und von der Computer-Bank Kredite zu erhalten. Sie müssen betäubten Wissenschaftlern abgenommen werden. Es gibt insgesamt fünf verschiedene Grade von Datenkarten (der Grad wird durch die erste Ziffer dargestellt).Zu jedem Zeitpunkt kannst Du bis zu zwei Karten bei Dir haben.

WISSENSCHAFTLER

Die feindlichen Wissenschaftler haben den Schlüssel zur C.I.U. in Form von Datenkarten. Um einem Wissenschaftler seine Karte abzunehmen, mußt Du ihn zuerst betäuben (ein Schuß) und dann über ihn drübergehen. Danach erhälst Du die Möglichkeit, seine Karte zu nehmen. Der erste Wissenschaftler, dessen Karte Du nimmst, wird automatisch in Dein Schiff zurückgebracht ("entführt"). Später wird er Dir nützlich sein, wenn Du Dein Losungswort in den Zentralcomputer eingibst. Falls Du den Wissenschaftler nicht mehr benötigst, kannst Du ihn durch einen zweiten Schuß erschießen.
WICHTIG – Wenn Du das komplette Losungswort hast (und der Wissenschaftler bei Dir ist) und es in den Zentralcomputer eingibst, wird der Wissenschaftler in einen Deiner "Verbündeten" verwandelt, der dann als befreit gilt. Damit kannst Du in die nächste Spielebene gehen.

AUSSERIRDISCHE

Die außerirdischen Wesen werden Dein Vordringen behindern und auf Dich schießen und der IBIS Schaden zufügen – Du mußt Ihnen ausweichen oder sie mit Deinem Laser vernichten.

SCHWARZE LÖCHER

Diese erscheinen als quadratische, schwarze Lochpaare mit einem an der Oberfläche befindlichen Pfeil dazwischen. Wenn Du in Richtung des Pfeiles über ein schwarzes Loch drüberfährst, wirst Du in eines hineingesaugt und aus dem angrenzenden mit einer größeren Geschwindigkeit herausgeschleudert werden. Damit kannst Du während des ganzen Spieles Deine Geschwindigkeit steigern; dies ist in späterenen Spielebenen notwendig, wenn Geschwindigkeit sehr wichtig ist, um durch Fallen zu fliegen.
ANM. Wenn Du gegen die Pfeilrichtung durchfährst, wird Deine Geschwindigkeit halbiert.

HYPERSPACE PORTS

Diese sehen ähnlich aus wie schwarze Löcher, haben aber ein blinkendes Zentrum. Wenn Du über eines drüberfährst, wirst Du plötzlich auf einen anderen, unbestimmten Ort, in der gleichen Spielebene, transportiert.

HINWEISE UND RATSCHLÄGE

1. Fahrgestell muß, wenn es nicht benötigt wird, eingefahren sein.
2. Wird einer der Männer, während er zu Fuß unterwegs ist, von einem der außerirdischen Wesen angeschossen, so wird er betäubt sein und sein Sauerstoffvorrat sinken.
3. Wenn Du Deinen vierstelligen Kartencode eingibst, darauf achten, daß Du nicht den Trennungsstrich miteingibst oder die Return-Taste drückst, wenn Du fertig bist – einfach darauf warten, was geschieht.
4. Wenn Du die in die nächste Spielebene eindringst, ohne gewisse Bedingungen erfüllt zu haben, wirst Du zerstört werden – siehe "WISSENSCHAFTLER"
5. Wissenschaftler werden nicht bereit sein, Dir bei der Bedienung des Zentralcomputers zu helfen, es sei denn sie wurden betäubt.

© 1986 Ocean Software Limited. Produziert von D.C. Ward. Musik von Martin Galway

TAI PAN

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. Tai-Pan kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

TAI-PAN

Wir sind im Jahr 1814 . . . Händler aus Grossbritannien, Europa und Amerika segeln die Meere des Ostens auf der Suche nach dem großen Vermögen.
Vor zwanzig Jahren hatte der chinesische Kaiser verfügt, daß chinesische Güter nur mit Silberbarren gekauft werden könnten. Die Nachfrage nach Tee, Seide und Jade verursachte ein riesiges Defizit in der Handelsbilanz und machte die Handelsnationen nahezu bankrott. Dann segelte ein einzelnes Schiff, "The Vagrant Star" im Namen der East India Company mit einer Ladung illegaler Konterbande nach Canton. Die chinesischen Händler kauften die Ladung und bezahlten dafür in Silberbarren. Ein Weg zur Reduktion des Defizits war gefunden. Während der nächsten zwanzig Jahre wuchs der Handel mit Konterbande derart, daß das Einkommen davon die zum Kauf legitimer Güter benötigten Silberbarren übertraf. Nun war der Handel wieder ausgeglichen. Die unabhängigen Händler schufen sich große Vermögen und Schiffsflotten. Die Anführer formten ihre eigenen Handelsfirmen und fingen an, den Handel zu monopolisieren. Die Chinesen nannten diese Männer Tai-Pan (Höchste Führer), und der größte unter ihnen war DER TAI-PAN.
Die Meere Chinas waren feindselig, sowohl Wetter wie Piraten forderten ihre Opfer von den Handelsschiffen und Profiten. Alle Schiffe waren deshalb bewaffnet, aber das half nicht immer. Eine bestimmte Gefahr lag im Wetter; zu bestimmten Jahreszeiten wurden die TAI-FINGS (Höchste Winde), die die Händler Taifune nannten, zum leibhaftigen Terror. Es gab wenig und keine Fluchtmöglichkeiten vor den wütenden Winden, dem peitschenden Regen und den über hundert Fuß hohen Wellen. Die Schiffe wurden vom Kurs abgebracht und an der gnadenlosen, gefährlichen Küste in Stücke geschmettert, oder verschwanden auf Nimmerwiedersehen unter der See.
Als der Handel zwischen den vielen Hafenstädten im chinesischen Meer zunahm, benutzten die Händler die Einheimischen und ihre Städte als sichere Häfen vor den fürchterlichen Stürmen und als zweite Handelsposten zwischen Europa und dem Fernen Osten.
Jetzt ist die Bühne frei damit Du Dein Vermögen machen und ein reicher Kaufmann . . . DER TAI-PAN werden kannst.

STEUERUNGEN

JOYSTICK (Port 2)

AUF
LINKS – RECHTS
AB

TASTATUR

Q – AUF
Z – AB
I – LINKS
P – RECHTS
N – FEUER
LEERTASTE – WECHSELN ZWISCHEN ABBILDUNGEN

FIRE – FEUER
LEERTASTE – WECHSELN ZWISCHEN ABBILDUNGEN

DAS SPIEL

Du beginnst das Spiel ohne einen Pfennig; kein Geld, keine Schiffe, kein Vermögen. Deine Ambition ist es, DER TAI-PAN zu werden. Du beginnst in der Stadt Canton und mußt zuerst jemanden finden, der Dir genügend Geld leiht, damit Du ein Schiff kaufen und ausrüsten kannst und danach noch genug übrig hast, um eine Besatzung anzuheuern und Handelsgüter zu kaufen. Das geliehene Geld muß innerhalb von sechs Monaten zurückgezahlt werden, sonst verliert Dein Wohltäter sein Gesicht und Du Deinen Kopf!
Dein Vermögen und Status sind im Nachrichtenfenster unter den Abbildungen angegeben. Dort wird auch aufgezeigt, was Du gerade im Besitz hast.

SCHIFF

Du hast einen Gefolgsmann, Deinen Sohn, der für Dich Dinge holt und trägt, aber sonst mußt Du alles selbst tun. Auf der Suche nach einem freundlichen Wohltäter wanderst Du in der Stadt herum. Nachdem es Dir gelungen ist, $300,000 aufzutreiben, mußt Du zur Bank gehen und ein Schiff kaufen. Du kannst zwischen drei verschiedenen auswählen:
LORCHA – $150,000 – ein Schmugglerschiff (schnell), Laderaum = 10 Einheiten, 2 Kannonen, 6 Besatzung.
KLIPPER – $250,000 – ein gewöhnliches Handelsschiff (mittel), Laderaum = 30 Einheiten, 4 Kannonen, 12 Besatzung.
FREGATTE – $400,000 – ein Gefechtsschiff, wie es die Marine und die Piraten benützen (langsam), Laderaum = 30 Einheiten 8 Kannonen, 24 Besatzung.
Du wählst Dein Schiff je nachdem, auf welche Art Du Deine Ambition erfüllen willst. Wenn Du Konterbande schmuggeln willst, solltest Du die Lorcha wählen. Wenn Du friedlich innerhalb des Gesetzes handeln willst (abgesehen von einer Indiskretion ab und zu), solltest Du den Klipper wählen. Wenn Du ein Freibeuter werden willst, brauchst Du die Fregatte. Umgekehrt kannst Du die Fregatte als Handelsschiff und den Klipper als Schmuggelschiff benutzen, aber ihre fehlende Geschwindigkeit machen sie dazu ungeeignet.

BESATZUNG

Sobald Du Dein Schiff gekauft hast, mußt Du eine Besatzung finden. Diese kannst Du entweder anstellen (Du findest sie in den Schenken), oder, falls Du Geld sparen willst, kannst Du sie auch zwangsanheuern. Denk daran, daß eine bezahlte Besatzung Dir loyaler gesinnt ist als eine gezwungene.
Damit Du beim Zwangsanheuern Erfolg hast, schlagen wir vor, daß Du es nur bei betrunkenen oder erschöpften Männern versuchst, und zwar mit einem Knüppel. Wenn Du das bei einem fitten Mann versuchst, wird er vermutlich zurückschlagen oder die Polizei rufen. Wenn Du verhaftet wirst, verbringst Du 30 Tage im Gefängnis. Nach drei Verhaftungen wirst Du geköpft. Wenn Du beim Zwansanheuern Erfolg hast, bringen Deine Gefolgsleute, am Anfang Dein Sohn, die Betroffenen zum Schiff. Wenn Du keinen Gefolgsmann bei Dir hast, kannst Du niemanden zwangsanheuern, da es Dir nicht möglich ist, den Mann zu tragen.
Sobald Du eine genügend große Besatzung für Dein Schiff hast, mußt Du Vorräte, Waffen und Handelsgüter kaufen. Diese können an verschiedenen Stellen in der Stadt gekauft werden.

GLÜCKSSPIEL*

Vielleicht findest Du eine Spielhölle (in bestimmten Gebäuden) und wirst eingeladen, mitzuspielen. Das Spiel basiert auf einem Rennen zwischen den chinesischen mythischen Gestalten, die die Jahre darstellen. Dies sind: Hirsch, Pferd, Fisch, Kuh, Schaf und Drachen. Die Spielsteinel stellen die verschiedenen Kreaturen dar und es wird darum gewettet, welche genügend Spielsteine gewinnt, um das Rennen zu gewinnen. Wenn Du die Spielhölle betrittst, wirst Du gefragt, ob Du mitspielen willst. Wenn ja, mußt Du wählen, auf welche Kreaturen Du setzen willst (die Gewinnquoten sind unter jedem Spielstein angegeben). Bewegen des Joysticks nach rechts und links läßt die verschiedenen Möglichkeiten aufleuchten, durch Drücken kannst Du Deine Wahl treffen. Danach wirst Du nach der Höhe Deines Einsatzes gefragt. Ein Zähler beginnt bei $10, durch Aufwärtsbewegen des Joysticks kannst Du diesen in Einheiten von $10 bis zu $1000 erhöhen. Drücke FIRE um Deinen Einsatz festzulegen und das Rennen zu beginnen. Die Spielsteine oben im Bildschirm rotieren und stoppen willkürlich, jedesmal wenn sie stoppen wird der gezeigte Spielstein denjenigen der entsprechenden Kreatur zugeordnet. Wenn eine Kreatur 10 Spielsteine erreicht hat, hat sie gewonnen. Wenn Du gewinnst, wird Dir Dein Gewinn überschrieben und Du wirst gefragt, ob Du weiterspielen willst. Falls ja kannst Du wiederum wählen, falls nein findest Du Dich außerhalb des Gebäudes wieder.

SCHMUGGLER

Vielleicht wirst Du in den Städten von Schmugglern angesprochen, oder Du könntest eine Schmugglerhöhle finden. Sie wollen Dir vielleicht Konterbande verkaufen, dies ist ein gefährlicher aber sehr profitabler Handel. Wenn die Polizei Dich mit Konterbande erwischt, wirst Du eingesperrt und verlierst Deine Güter. Der Schmugglerpreis in der Stadt ist fest für Kauf und Verkauf, aber Marktänderungen führen zu Preisänderungen in jedem Hafen, den Du besuchst.

LADUNG

Einige Dinge, die Du kaufen mußt, nehmen auch Laderaum ein. 1 Ladeeinheit = 1 Verpflegungseinheit (Wochenration für 20 Mann, Du kannst die Einheiten nicht aufteilen). 1 Ladeeinheit = 1 Einheit Kannonenschüsse (12 Schüsse).
Sobald Du Deine Vorräte und Güter zusammen hast, mußt Du Dein Schiff finden und lossegeln. An Bord kannst Du Deinen Kurs festlegen, vorausgesetzt, Du hast die Ausrüstung und Seekarten dazu gekauft, um zu den ungezählten Häfen zu gelangen, die Deinem Handel offenstehen

SCHIFFAHRTSROUTEN

Wenn Du Deinen Kurs wählst, solltest Du auf die Jahreszeit (Wetter) und die Sicherheit von bestimmten Routen achten. Auf den sichersten Routen besteht wenig Gefahr, auf Piraten au treffen, aber je weniger sicher die Route, umso größer die Gefahr eines Angriffs. Je sichereren Routen sind länger, auch erlauben diese Routen nur Handel entlang der Küste. Um ein größeres Handelsgebiet zu erhalten, mußt Du die möglichen Konsequenzen einer Überfahrt übers offene Meer auf Dich nehmen. Wenn Du die Seekarte gebrauchst, wird die Zeit schneller vergehen (siehe Kalender), solange Du einer Schiffahrtsroute folgst. Dadurch können lange Zeitspannen, während denen nichts geschieht, vermieden werden. Wenn die Windrichtung oder das Wetter ändern, oder wenn ein anderes Schiff ins Spielgebiet kommt, kehrst Du zu Normalzeit zurück.
Um die Geschwindigkeit Deines Schiffs zu verändern brauchst Du die "Segel"-Abbildung. Drücke FIRE und bewege den Joystick auf und ab, um die Segel aufzuziehen oder herunterzuholen. Dies beeinflußt Deine Reisezeit, wenn Du die Karte benutzt.
Um Dein Schiff zu steuern, brauchst Du den Steuer-Modus ("Steuerrad"-Abbildung). In diesem Modus führt die Rechts– oder Linksbewegung zum Drehen des Schiffs. Vergiß nicht, dies sind Segelschiffe, um ihre Maximalgeschwindigkeit zu erreichen, müssen sie den Wind von hinten haben.

INSELN*

Wenn Du auf hoher See bist, kannst Du auf einer Insel landen (diese sind nicht auf der Karte ersichtlich, sondern erscheinen im Planungs-Modus auf dem Bildschirm). – Segle zu den Inseln und deponiere Güter, welche Du besser nicht auf dem Schiff behältst (z.B. Konterbande, wenn Dein nächster Hafen diese nicht toleriert), oder vereinbare dort ein Treffen mit Schmugglern, um größere Transaktionen zu arrangieren.

VERPFLEGUNG

Du mußt Deine Besatzung auf der ganzen Reise verpflegen. Dazu wählst Du die "Verpflegungs"-Abbildung, wo Du eine Menukarte erhältst, die Dich über Deine Vorräte und Anzahl Besatzung orientiert. Du kannst dann die Höhe der Rationen, die Du ausgeben willst, bestimmen (vergiß nicht, daß Deine Besatzung ausreichend verpflegt sein muß, um voll durchhalten zu können; wenn Du sie nicht verpflegst, besteht die Gefahr einer Meuterei). Wenn Du Deine Reisezeit unterschätzt hast, mußt Du vielleicht gegen Ende der Reise reduzierte Rationen ausgeben, aber das sollte möglichst selten geschehen. Esswaren können von einer Reise können nicht für die Nächste aufgespart werden.

KAMPF

Wenn Du ein Freibeuter werden willst, kannst Du über die Meere segeln und auslesen, welche Schiffe Du angreiffen willst. Dazu wählst Du die "Kampf"-Abbildung. Dadurch erhältst Du Kontrolle über Deine Kannonen, während Du Dein Schiff in eine Angriffsposition segelst. Drücke FIRE, und der Bildschirm zeigt Dir Deine Kannonen und das feindliche Schiff am Horizont (durch Links– und Rechtsbewegungen kannst Du auswählen, aus welcher Kannone Du feuern willst), dann drücke FIRE, um den Schuß abzugeben. Während dieser Schuß unterwegs ist, kannst Du eine andere Kannone vorbereiten (sofern Du auf dieser Seite mehr als eine hast); mit dieser Methode kannst Du eine Breitseite abfeuern. Wenn das Schiff außer Reichweite gerät, drücke die Leertaste für den Planungs-Modus, damit Du weiter manövrieren und den Angriff fortsetzen kannst. Wenn das Schiff nicht mehr seetüchtig ist oder von selbst gestoppt hat, kannst Du an Bord gehen (denk daran, falls Du das Schiff in gutem Zustand erobern willst, um Dein Vermögen zu vermehren, solltest Du beim Schießen vorsichtig sein).

AN BORD GEHEN

Um an Bord zu gehen, mußt Du seitlich an das feindliche Schiff anlegen; sobald Du nahe genug bist, wirst Du auf der "An Bord"-Anzeige plaziert und der Zweck ist, das Schiff zu sichern und den Kapitän zu töten. Du repräsentierst jeden Einzelnen Deiner Besatzung, wenn Du ein Leben verlierst, verlierst Du ein Mitglied Deiner Besatzung; verliere zuviele, und Du kannst Dein eigenes Schiff nicht mehr segeln. Jedes Besatzungsmitglied des gegenerischen Schiffes ist ein Teil der totalen Besatzung desselben, je weniger Du deshalb umbringst, umso größer ist Deine Chance, eine Besatzung beizubehalten, die das Schiff für Dich segeln kann (sobald Du das Schiff erobert hast, bleibt die Besatzung loyal zu Dir, wenn Du sie am Leben läßt).
Wenn Du das Schiff in gutem Zustand eroberst, kannst Du es in den Hafen befehlen, wo sein Vermögen und Wert in Deinen Besitz übergehen. Wenn Du es schwer beschädigt oder zuviele Besatzungsmitlieder umgebracht hast, kannst Du die Ladung und alles, was Du auf Deinem Schiff tragen kannst, umladen. Wenn Du auf dem feindlichen Schiff besiegt wirst, kannst Du Dich auf Dein Schiff zurückziehen und mit der "Abgang"-Abbildung (dargestellt durch ein Schiff) den Angriff abbrechen. Während dem Kampf hast Du die Wahl zwischen 2 Waffen (sofern Du Musketen und Munition eingekauft hast). Das Schwert wird im Nahkampf gebraucht und die Muskete für Distanzschüsse; wieviel Munition Du verbrauchen kannst hängt davon ab, wieviel Du im Hafen eingekauft hast (das Schwert kann nicht verloren gehen). Beim Kämpfen verlierst Du an Ausdauer (durch den Barren auf dem Bildschirm dargestellt), wenn sie ausgeht, stirbt Dein Mann. Falls Du Deine Truppe nicht genügend verpflegt hast, zeigt sich das an ihrer Ausdauer.

MERKE

Wenn Du ein Schiff eroberst und in den Hafen schickst, besteht die Möglichkeit, daß es bei schlechtem Wetter untergeht, oder daß es von einem andern Schiff angegriffen wird. Dieses Risiko mußt Du eingehen, wenn Du Dein Vermögen vermehren willst.
Es besteht die Möglichkeit, daß Du von andern Schiffen angegriffen wirst. Sie können auf Dich schießen oder, falls sie schneller sind als Du, können sie seitlich an Dich herankommen und versuchen, an Bord zu gelangen. In diesem Fall mußt Du soviele Feinde wie möglich umbringen; wenn es Dir gelingt, den größten Teil der Besatzung zu erledigen, hast Du die Piraten abgeschreckt und sie ziehen sich zurück. Wenn es ihnen gelingt, Dein Schiff zu überrennen, hast Du verloren. Falls dies Dein einziges Schiff ist, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du mehrere Schiffe besitzt, entscheidet ein Zufallselement "JOSS" (Glück), ob Du überlebst oder nicht.

HAFEN

Damit Du nach einer Reise in den Hafen einlaufen kannst, siehst Du Häfen auf der Meer-Anzeige. Wenn Du diese anläufst, wirst Du in den Hafen eingelassen. Sobald Du im Hafen bist, mußt Du das Lagerhaus und die Bank finden, um die Güter und Schiffe, die Du auf Deiner Reise erworben hast, zu verkaufen. Danach mußt Du Deinen Bestand erneuern und weitersegeln.
Wenn Du bei Deiner Rückkehr nach Macau mehr als 1 Schiff im Hafen hast, kannst Du auslesen, auf welchem Schiff Du als nächstes segeln willst und danach die andern Schiffe zur See schicken. Sie werden mit legaler Ware handeln und ihre Ein– und Verkäufe werden Deinem Konto gutgeschrieben, resp. belastet. Auch wenn Du die Schiffe nicht zur See schickst, kosten sie Dich Löhne und Verpflegungsrechnungen.
Wenn Dein Darlehen fällig wird, mußt Du nach Canton zurückkehren und es zurückzahlen, sonst verlierst Du Deinen Kopf. Nun, mit Deinem eigenen Vermögen, setze Deine Segel von Neuem und bemühe Dich, Deinen Reichtum und Status zu vermehren, bis Du den Höhepunkt Deiner Ambition erreicht hast . . . DER TAI-PAN zu werden.

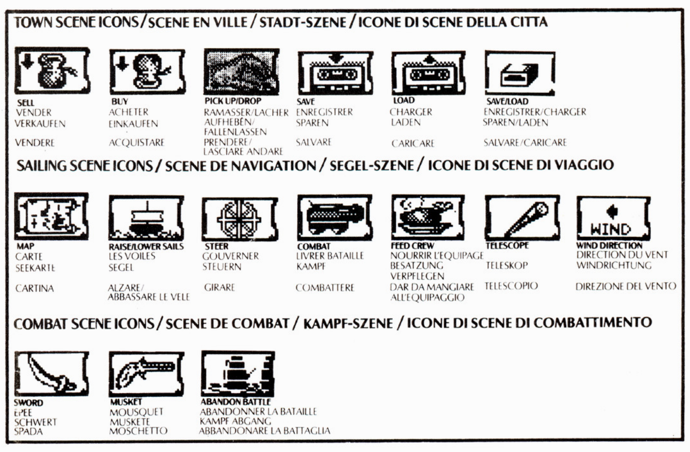
STATUS

Wenn Du das Spiel abbrichst, entweder freiwillig oder weil Du getötet worden bist, wirst Du über Deinen Endstatus informiert. Dieser hängt von Deinem Bargeld und Vermögen zu diesem Zeitpunkt ab.
In aufsteigender Ordnung sind dies:
Sklave – Trunkenbold – Bankrotteur – Prolet – Kabinenboy – Ruderer Takler ($100,000) – Deckhand ($150,000) – Wachtposten ($200,000) – Steuermann ($300,000) – Kadett ($350,000) – 2. Maat ($400,000) – 1. Maat ($500,000) – Kapitän ($600,000) – Schiffsbesitzer ($750,000) – Händler ($1,000,000) – Kaufmann ($2,000,000) – Meister Kaufmann ($400,000) – Reichster Kaufmann ($5,000,000) – TAI-PAN ($6,000,000+)

SPIELTIPS

Tai-Pan kann auf viele Arten gespielt werden, je nach Deinen Wünschen. Es kann als einfaches Spiel gespielt werden, mit Schwerpunkt auf dem Handelselement, und unter Vermeidung anderer Kontakte. Es kann als Arkade Abenteuer gespielt werden mit all dem dazugehörigen Rätselraten, oder es kann auch als richtige Schießerei gebraucht werden, indem Du einen Klipper kaufst, eine Besatzung zwangsanheuerst und als Pirat über die Meere segelst. Am meisten Spaß macht Tai-Pan als Mischung all dieser Elemente.
Am Anfang wenn Du im Hafen bist, solltest Du den Sextanten, Kompass, Seekarten und ein Teleskop einkaufen, sonst stehen Dir verschiedene Möglichkeiten nicht offen, und Segeln wird lange dauern.
Wenn Du an den Freuden des Hafenleben teilnimmst, solltest Du nicht vergessen, daß Du, wenn Du betrunken oder erschöpft bist, selbst zwangsangeheuert werden könntest. Dadurch würde das Spiel beendet.
Wir schlagen vor, daß Du als erstes Schiff die Lorcha kaufst. Wenn Du mit dem Klipper handeln willst, kannst Du keine Vorräte einkaufen und nur durch Freibeuterei Güter anhäufen.

*– Nur für Commodore Diskette



FÜR COMMODORE CASSETTEN-BENUTZER

Zum Laden des Spieles den Anleitungen auf den Cassettenhülle folgen. Wenn das Spiel gelanden ist, die andere Seite des Bands einlegen und bis zum Anfang der Seite 2 (unberschriftete Seite) zurükspulen. Drücke eine beliebige Taste und Du wirst im Spiel sein. Nachdem Du Deine Geschäfte abgeschlossen und Deine notwendigen Eikäufe in der Stadt gemacht hast und in See stechen möchtest, wird die Nachricht "Rewind Tape to Start of sailing, press Fire" (Band zum Beginn des Segelteiles zurückspulen und Fire drücken) am Bildschirm erscheinen. Wenn Du zum ersten Mal in See stichst, wird das Band schon an der richtigen Stelle sein, für spätere Ausfahrten aus anderen Häfen mußt Du aber das Band jedesmal zum Anfang von Seite 2 zurückspulen und von dort laden, wenn diese Nachricht erscheint. Der Segelteil wird dann ganz normal geladen und das Speil kann fortgesetzt werden. Nachdem Du den Segelteil fertiggespielt hast und Du in einen anderen Hafen einfährst, wirst Du aufgefordert, die PLAY-Taste zu drücken. Da der Spielabschnitt für die Stadt gleich nach dem Segelteil gespeichert ist, wird sich das Stadtbild automatisch laden. Von nun an brauchst Du für das ganze Spiel nur noch den Dialoghinweisen folgen.

Copright © 1986 James Clavell. Tai Pan is a registered Trademark.
© 1986 de Laurentiis Entertainment Inc.

DOUBLE TAKE

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. Double Take kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Das Jahr ist 2008, die Tageszeit Mittag, der Ort eine recht große, Computer kontrollierte "Einheit für die Erforschung von physikalischen Partikeln," mitten in einer öden und einsamen Landschaft, wo man einzig den Wind heulen hört und das entfernte Brummen des Partikelbeschleunigers unter der Erde.
Der junge Forschungsassistent sitzt an seinem Terminal, trinkt seine x-te Tasse Kaffee und ist sich der Tragweite der Kettenreaktion, welche sein Experiment auslöst, überhaupt nicht bewußt. Seine Untersuchung der Instabilitätsfaktoren von "Antimaterie"-Partikeln, die während mehr als ein paar Sekunden gehalten werden, hätte wenig Aufsehen erregen sollen; unglücklicherweise zeigte aber ein Wesen in einem anderen Zustand großes Interesse dafür. Dies ist SUMINK!
Im Leben gibt es immer Spiegel, Doppelgänger. Nichts ist ganz einzigartig. Nur wenige hätten aber geglaubt, daß ihr ganzes Universum "gedoppelt" wäre, daß es für jeden Gegenstand in unserem Universum einen ähnlichen Gegenstand in einem entgegengesetzten Universum gäbe. Dieses entgegengesetzte Universum gehört Sumink. Das Schicksal ist wie meistens verdreht, und Sumink langweilt sich! Er ist ein Krieger ohne Schlacht, ein Leben ohne Bedeutung, aber nicht ohne Hoffnung. Seine Hoffnung? Einen Kanal zu finden zwischen seinem Universum und unserem.
Plötzlich schrillen die Stabilitätsalarme! Der Raum rutscht unter dem Assistenten weg, seine Bewegungen werden steif und seine Realität ist nicht mehr real. Durch ein "Antimaterie"-Partikel hat Sumink seinen Kanal gefunden, und er wartet nicht auf eine zweite Chance. Der Assistent wird in die sechste Dimension geworfen, wo Stabilität ein Traum ist und Realität ein Mythos, aber wo die Kämpfe genauso tödlich sind.
Die zwei Universen stoßen kurz zusammen, beide werden unstabil, Gegenstände rutschen von einem ins andere und alles kommt ins Fließen zwischen unserem positiven und Suminks negativem Universum. Aufgrund dieser Kollision kommt es zu verschiedenen Ereignissen.
1. Gegenstände aus unserem Universum vertauschen ihre Plätze mit ihrem Gegenstück in Suminks Universum.
2. Eine "funkelnde Wolke" wird kreiert. Dies ist ein Tunnel zwischen den beiden Seiten; Kontakt mit dieser Wolke transportiert Dich von einer Seite zur andern!
3. Das Universum verändert sich dauernd und Du kannst plötzlich ins andere transportiert werden, wenn Du Dich nicht in einem stabilen Raum befindest.

Das Ziel des Spiels:
1: PLAZIERE ALLE GEGENSTÄNDE IN IHREM KORREKTEN UNIVERSUM
2: BESIEGE SUMINK (NACHDEM STUFE EINS ERLEDIGT IST)

STEUERUNGEN

Das Programm wird mit dem Joystick im Port 2 gesteuert.

AUF
LINKS HINAUF – RECHTS HINAUF
LINKS – RECHTS
LINKS HINUNTER – RECHTS HINUNTER
AB
FIRE – FEUER

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN JOYSTICK/ TASTATUR

1. Um einen Gegenstand aufzuheben, drücke "AB + FIRE"
2. Um einen Gegenstand fallen zu lassen, drücke die LEERTASTE.
3. Um die "funkelnde Wolke" zu benützen, drücke "FIRE" wenn Du über ihr bist.
4. Um durch die Wirbelwinde (Türen) zu kommen, plaziere den Helden über der Türe und drücke "AB + FIRE." (Wenn richtig plaziert, verliert der Spieler die Kontrolle über den Helden)
5. Um durch den Cyclotron (blauer Tunnel) zu kommen, gehe zum Rand und drücke "FIRE."
6. Um durch die Bullaugen zu kommen, plaziere den Helden darüber und drücke "FIRE."
7. Merke Dir, daß im negativen Universum rechts und links vertauscht sind (aber nicht im Cyclotron)!

SO WIRD GESPIELT

Das Spiel findet im Komplex drinnen statt, und Du mußt sicherstellen, daß der ganze Komplex stabil ist (auch der Komplex im negativen Universum). Den Cyclotron benützt Du, um zu bestimmten Teilen des Komplexes zu gelangen, welche sonst nicht erreicht werden können.
Du spielst die Rolle des Assistenten, dessen Aufgabe es ist, die beiden Universen zu stabilisieren. Dazu muß er den richtigen Platz finden für jeden Gegenstand, der ins entgegengesetzte Universum transportiert wurde. Wenn das erledigt ist, muß er gegen Sumink kämpfen; dieser Kampf findet im negativen Universum statt.
Besiege ihn und gewinne das Spiel!

GEGENSTÄNDE

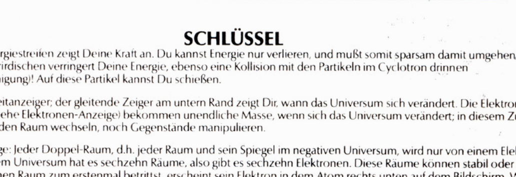
Jeder Gegenstand in unserem Universum hat ein "Doppel" in Suminks Universum. Wenn einer unserer Gegenstände in sein Universum gerutscht ist, dann ist sein Gegenüber in unseres gerutscht. Der Austausch von Gegenständen hat nur in unstabilen Räumen stattgefunden. Der Transport eines Gegenstandes, der nicht "stabilisiert" worden ist, führt zu seiner Verwandlung in sein Doppel! Um einen Gegenstand zurück zu seinem korrekten Universum zu transportieren, mußt Du ihn zuerst stabilisieren durch Aktivieren der "funkelnden Wolke," während Du ihn trägst.

DIE FUNKELNDE WOLKE

Sie gibt Dir die Möglichkeit, von einem Universum zum andern zu gehen, während Dein Gegenstand im selben Zustand bleibt. Um sie zu aktivieren, plazierst Du den Helden über der "funkelnden Wolke" und drückst "FIRE." Danach bleibt Dein Gegenstand im selben Zustand, während sich das Universum um Dich herum verändert.
Die "funkelnde Wolke" schwebt im ganzen Komplex herum, aber kommt nicht in den Cyclotron hinein (es gibt eine "funkelnde Wolke" in beiden Universen).

DIE ANZEIGETAFEL

(Unten am Bildschirm)



SCHLÜSSEL

A Der grün/rote Energiestreifen zeigt Deine Kraft an. Du kannst Energie nur verlieren, und mußt somit sparsam damit umgehen. Aller Kontakt mit Außerirdischen verringert Deine Energie, ebenso eine Kollision mit den Partikeln im Cyclotron drinnen (Partikelbeschleunigung)! Auf diese Partikel kannst Du schießen.

B Der Universum Zeitanzeiger; der gleitende Zeiger am untern Rand zeigt Dir, wann das Universum sich verändert. Die Elektronen in Deiner Anzeige (siehe Elektronen-Anzeige) bekommen unendliche Masse, wenn sich das Universum verändert; in diesem Zustand kannst Du weder den Raum wechseln, noch Gegenstände manipulieren.

C Elektronen-Anzeige: Jeder Doppel-Raum, d.h. jeder Raum und sein Spiegel im negativen Universum, wird nur von einem Elektron dargestellt. In jedem Universum hat es sechzehn Räume, also gibt es sechzehn Elektronen. Diese Räume können stabil oder unstabil sein. Wenn Du einen Raum zum erstenmal betrittst, erscheint sein Elektron in dem Atom rechts unten auf dem Bildschirm. Wenn Du in einem Raum drin bist, leuchtet das enstprechende Elektron auf. Wenn die beiden Räume in den beiden Universen stabil sind, ist das Elektron grün, wenn Sie beide unstabil sind, ist es rot, und wenn einer stabil ist und der andere nicht, ist es blau.

D Die Anzeige links stellt den Gegenstand, den Du gerade trägst, in seinem momentanen Zustand dar. Rechts daneben sind drei Lichter:
1) Das Oberste ist rot wenn der Gegenstand im falschen Universum ist, grün wenn im richtigen.
2) Das mittlere Licht ist rot wenn Du in einem falschen Raum bist, grün wenn im richtigen.
3) Das unterste Licht ist rot wenn der Gegenstand im falschen Zustand ist(z.B. positiv im negativen Universum), grün wenn im richtigen Zustand.
Somit müssen alle drei Lichter grün sein, bevor Du den richtigen Platz des Gegenstandes im Raum finden kannst. Wenn der Gegenstand richtig plaziert worden ist, bleiben alle drei Lichter grün, und Du kannst ihn nicht mehr aufheben. Andernfalls werden sie rot.

E Wenn alle Räume stabilisiert sind, mußt Du Sumink im negativen Universum aufspüren und besiegen.

Produced by D.C. Ward
© 1986 Ocean Software Limited.
Game Design Copyright Denton Designs 1986.