

Spindizzy

Electric Dreams

S O F T W A R E

COMMODORE
64

GERMAN

SPINDIZZY

Wir alle wissen, daß die Arbeit als Angestellter eines Großkonzerns ein hartes Brot ist, und die Mission, die Ihnen heute übertragen wird, ist keineswegs die übliche Routinearbeit. Die Abteilung für Geheimprojekte hat eine neue Dimension entdeckt, in der eine merkwürdige, künstliche Welt im Raum schwebt.

Natürlich muß von diesem Planeten eine Landkarte hergestellt werden, und Sie, als Kartographengehilfe für unbekannte Welten, werden damit beauftragt. Aufgrund der nicht gerade ehrlichen Absichten Ihres Unternehmens (Sie wissen schon - Regierungsauftrag) ist Zeit Geld. Je mehr Zeit Sie dort draußen verbringen, desto mehr Geld kann Ihre Gesellschaft fordern.

Das Ihnen zugewiesene Fernaufklärer-Raumschiff ist ein altmodisches Erkundungsfahrzeug für geographische Landvermessungen, bekannt unter der Abkürzung GERALD. Das Fahrzeug ist teuer im Betrieb, Ihre Zeit ist also begrenzt. Wenn Sie nicht schnell genug sind, ist Ihre Mission vorzeitig beendet.

Der Computer des Raumschiffs hat die Ausgangskarte der Oberfläche gespeichert, und Ihre Aufgabe ist es nun, jedes Gebiet zu erforschen, wobei Sie Energie in der Form von Edelsteinen sammeln können, die Ihnen zusätzliche Zeit schenkt.

Sollten Sie Ihr Fahrzeug verlieren oder zerstören, wird es neu erschaffen und an den zuletzt besuchten Ort zurückgestrahlt. Dies allerdings verbraucht eine riesige Menge an Energie und führt zu einem Verlust wertvoller Zeit. Jetzt wissen Sie also Bescheid - machen Sie Ihre Arbeit gut, und man wird es Ihnen bestimmt danken, andernfalls... aber Sie wollen doch wohl nicht ewig nur Kartographengehilfe bleiben, oder?

LADEANWEISUNG

COMMODORE 64 CASSETTE

[SHIFT] und [RUN/STOP] gleichzeitig drücken, dann PLAY auf Ihrer Datasette drücken.

COMMODORE 64 DISKETTE

Geben Sie LOAD "****", 8,1 ein und drücken sie die [RETURN] -Taste.

ANLEITUNG

STEUERUNG

GERALD wird durch Steuerknüppel gesteuert. Drücken des Feuer-Knopfes sorgt für zusätzliche Geschwindigkeit.

Drücken der space taste läßt Ihr Fahrzeug auf allen Reibungsoberflächen anhalten.

KARTE

Drücken von [M] zeigt das Kartenbild.

Um zum Spiel zurückzukehren die space taste drücken.

SPIELSTAND

Drücken von [S] zeigt Ihnen jederzeit den laufenden Spielstand.

STÄNDPUNKT

Durch die Funktionstasten F1, F3, F5 und F7 können Ihre Stichtverhältnisse verändert werden. Der Kompass in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt immer nach Norden, um bei der Orientierung zu helfen.

ABBRUCH DER MISSION

Space taste gedrückt halten, bis die Zeit abgelaufen ist.

FARBE

Drücken von [C] stellt Farbe oder Monochrom ein.

PAUSE

[P] drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Während der Unterbrechung leuchtet der Rand auf. Das Spiel kann mit jeder beliebigen anderen Taste wieder begonnen werden.

AUGEN ÜBERANSTRENGT

Drücken von [I] verändert GERALDS Form.

GUTSCHRIFT

[ESC] von der Titelseite drücken; Ihre Gutschrift erscheint auf dem Schirm.

ZWISCHENSTANDANZEIGE

Links auf dem Schirm: die verbleibende Spielzeit, die noch zu besuchenden Gebiete und die Anzahl der gesammelten Edelsteine. Das Kästchen unten zeigt, welche Schalter angestellt sind.

HINWEISE

Östlich vom Startschirm befindet sich ein Anfängerabschnitt. Dieser Teil ermöglicht einfache Demonstrationen einiger Spieltechniken. Die Zeit in diesem Abschnitt läuft langsam, um Ihnen Zeit zum Experimentieren zu geben.

Einige Schirme geben Hinweise auf zu aktivierende Schalter. Das führt dazu, daß Teile verschwinden oder erscheinen. Von Zeit zu Zeit kann es nötig sein, zwei Schalter gleichzeitig zu benutzen. Der Hinweis erscheint in der unteren linken Ecke des Schirms.

Aufzüge können benutzt werden, müssen aber eventuell erst angestellt werden.

Eis ist glatt, und Trampoline federn!

Machen Sie sich eine Karte; das hilft beim Finden von Abkürzungen (es gibt eine ganze Menge).

ENTWORFEN UND GESCHRIEBEN VON PAUL SHIRLEY

IDEE VON GARG

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE 1986

FRENCH SPINDIZZY

Comme nous le savons tous, travailler pour la corporation n'est pas de tout repos et la mission qui vient de vous être confiée n'est certes pas ordinaire. Les services de recherche ont découvert une nouvelle dimension qui contient un étrange monde artificiel suspendu dans l'espace.

Il va sans dire qu'ils veulent en dresser les cartes et cette tâche vous incombe, dans votre capacité d'adjoint stagiaire du Cartographe des Mondes Inconnus. Du fait des motivations de la Société, fort peu honorables (tout son travail est grassement payé par le gouvernement), le temps, c'est de l'argent. Plus vous passez de temps là-bas, plus la Société peut demander d'argent.

L'Aéronef Eclairer à Distance qui vous a été donné est un Engin Cartographique de Reconnaissance de l'Environnement Géographique, surnommé GERALD. Son utilisation revient cher et votre temps est donc limité. Si vous ne vous déplacez pas rapidement, on mettra fin à votre mission.

L'ordinateur des vaisseaux spatiaux a la carte de radar initiale de la surface et votre tâche est d'explorer chaque zone, recueillant de l'énergie sous forme de bijoux, ce qui vous permettra d'obtenir davantage de temps.

Etant donné que ce monde est suspendu dans l'infini de l'espace, il n'est pas conseillé d'en tomber. Si vous perdez votre aéronef ou si vous le détruisez, il sera recréé et renvoyé par rayons au dernier lieu visité par vous, mais cela provoquera une énorme perte de puissance, résultant dans la perte d'un temps précieux.

Telle est donc la situation - si vous faites un bon travail, les récompenses seront grandes, sinon... ma foi, vous ne voulez pas rester assistant stagiaire toute votre vie, n'est-ce-pas?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CASSETTE COMMODORE 64

Appuyez simultanément sur les touches [SHIFT] et [RUN/STOP] puis appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone.

DISQUETTE COMMODORE 64

Tapez: LOAD "*",8,1 et appuyez sur **RETURN**

INSTRUCTIONS

COMMANDES

Utilisez le joystick pour diriger l'aéronef GERALD; le bouton de tir donne une vitesse supplémentaire.

Si vous appuyez sur la barre d'espacement, votre aéronef s'arrêtera sur toute surface de frottement.

CARTE

Appuyez sur **M** pour voir la carte sur l'écran.

Appuyez sur la barre d'espacement pour reprendre le jeu.

SCORE

Appuyez sur **S** pour voir votre score courant à tout moment durant le jeu.

POINT DE VUE

Les touches de fonction F1, F3, F5 et F7 modifieront votre points de vue. Le compas situé au coin inférieur droit de l'écran montre toujours le nord pour vous aider à vous orienter.

ABANDON DE LA MISSION

Appuyez sur la barre d'espacement jusqu'à la fin du temps qui vous reste.

COULEUR

Appuyez sur **C** pour passer de la couleur au noir et blanc et vice-versa.

PAUSE

Appuyez sur **P** pour faire une pause dans le jeu. Durant la pause, la bordure clignotera. Appuyez sur n'importe quelle autre touche pour reprendre le jeu.

FATIGUE OCULAIRE

Appuyez sur **I** pour modifier la forme de l'aéronef GERALD.

GENERIQUE

Si vous appuyez sur **ESC** lorsque vous voyez la page de titre, le générique sera présenté.

PRESENTATION DE L'ETAT

Sont affichés du côté droit de l'écran: le temps qu'il reste à jouer, les zones non encore explorées, le nombre de bijoux recueillis. La case située en bas de l'écran montre les commandes actionnées.

CONSEILS

Vers l'est de l'écran de départ se trouve une zone pour débutant, contenant des démonstrations simples de quelques techniques de jeu. Le temps passera lentement dans cette zone, vous permettant de faire des essais. Certains écrans donnent une indication de la commande à utiliser. Elle provoquera l'apparition ou la disparition de certaines caractéristiques. Deux commandes doivent parfois être utilisées en même temps. L'indication apparait au coin inférieur gauche de l'écran. Les ascenseurs peuvent être utilisés mais ils doivent être mis en marche. On peut glisser sur la glace et sauter sur le tremplin. Etablissez une carte; elle vous aidera à trouver des raccourcis (il y en a un certain nombre).

CONCU ET REDIGE PAR PAUL SHIRLEY

HISTOIRE PAR GARG

DROITS RESERVES ELECTRIC DREAMS SOFTWARE 1986

DUTCH SPINDIZZY

Zoals we allemaal weten is het werken voor een bedrijf is een moeilijk leven en de opdracht waarmee u er deze keer op wordt uitgestuurd is verre van het gewone routinewerk. De geleerden in de laboratoria hebben een nieuwe dimensie ontdekt die een vreemde kunstmatige, in de ruimte hangende wereld omvat.

Natuurlijk willen ze deze in kaart brengen en als Assistent Cartograaf van Onbekende Werelden, is dit werkje voor u. Omdat het bedrijf weinig edele motieven heeft (het is allemaal door de regering gesubsidieerd werk, weet u), is tijd geld. Hoe meer tijd u daar besteed, hoe meer geld het bedrijf kan claimen.

De "Remote Scout Craft" die u krijgt is een ouderwets Geografisch Omgevingsherkenningsinstrument om land in kaart te brengen, zijn naam is GERALD. Het vaartuig is duur in onderhoud, dus uw tijd is beperkt. Als u niet snel te werk gaat zal de missie beëindigt worden.

De computer van het schip bevat de originele radarkaat van de oppervlakte en het is uw taak om ieder gebied te onderzoeken door het verzamelen van energie in de vorm van juwelen, waarvoor u met extra tijd beloofd wordt. Omdat deze wereld in de oneindigheid van de ruimte hangt, is het geen goed idee om er af te vallen. Mocht u uw vaartuig verliezen of vernietigen dan zal het zich herscheppen en teruggeseind worden naar de laatst bezochte plaats, maar dit zal een enorm energieverlies ten gevolge hebben,

resulteerend in het verlies van waardevolle tijd.

Dat was 't - doe uw best en de beloning zal groot zijn, anders . . . wel, u wilt toch geen Assistent Cartograaf zijn voor de rest van uw leven - of wel?

COMMODORE 64 CASSETTE

Druk op de **SHIFT** toets en tegelijk op **RUN/STOP**, druk vervolgens op de "PLAY" toets van uw cassetterecorder.

COMMODORE 64 DISK

Typ LOAD "*",8,1 en druk dan op **RETURN**.

INSTRUCTIONS

BEDIENING

Gebruik de joystick om GERALD te besturen; als u op de vuurknop drukt geeft dat extra snelheid.

Door op de spatiebalk te drukken stopt u uw vaartuig op een moeilijk oppervlak.

KAART

Druk op **M** om de kaart te bekijken.

Druk op de spatiebalk om naar het spel terug te keren.

SCORE

Druk op **S** om uw huidige score te laten zien op elk moment van het spel.

GEZICHTSVELD

De funktietoetsen F1, F3, F5 en F7 veranderen uw gezichtspunt. Het kompas in de onderste rechterkant van het scherm wijst steeds naar het noorden als hulp bij het plaatsbepalen.

HET STOPPEN VAN DE OPDRACHT

Houdt de spatiebalk ingedrukt tot uw tijd om is.

KLEUR

Druk op **C** om heen en weer te schakelen tussen veel - en éénkleurige "display".

PAUZE

Druk op **P** om het spel te pauzeren. Tijdens de pauze flinkt de rand van het scherm. Druk op geeft niet welke toets en het spel wordt hervat.

HET INSPANNEN VAN DE OGEN

Druk op **I** om GERALDs vorm te veranderen.

CREDIT PUNTEN

Druk op **ESC** tijdens de titelpagina en de credit punten boodschap verschijnt.

HET LATEN ZIEN VAN DE STATUS

Links op het scherm vindt u de tijd die over is, de gebieden die u moet bezoeken en het aantal juwelen dat u verzameld heeft. Het vierkant onder aan het scherm laat zien welke hendels geactiveerd zijn.

TIPS

Vlak bij het startscherm is een gedeelte voor beginners. In dit gedeelte vinden eenvoudige demonstraties plaats van een aantal speltechnieken. De tijd verstrikt langzaam in dit gedeelte en geeft u tijd om te experimenteren. Sommige schermen geven een hint welke hendel u moet activeren. Dit laat een aantal kenmerken verschijnen of verdwijnen. Van tijd tot tijd moet u twee hendels tegelijkertijd gebruiken. Een aanwijzing verschijnt in de linker benedenhoek van het scherm. Liften mogen gebruikt worden maar moeten misschien aangezet worden. Ijs is glad en trampolines zijn nogal springerig! Maak een kaart, deze zal u helpen een kortere weg te vinden (en er zijn er nogal wat).

ONTWORPEN EN GESCHREVEN DOOR PAUL SHIRLEY

VERHAAL DOOR GARG

© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE 1986