



firebird

SPACED OUT/REALM
AMSTRAD DISK

SPIELANLEITUNG

Spaced Out ist ein Spiel, welches entweder mit einem Steuerknüppel (Joystick), welcher an Ihren Commodore oder Spectrum angeschlossen ist, oder mit definierbaren Tasten gespielt werden kann. Amstrad-Benutzer können entweder einen Steuerknüppel oder die nachstehend definierten Tasten benutzen.

Rauf = 8

Runter = U

Links = H

Rechts = J

Feuern = Leertaste

Wählen Sie die Grösse Ihrer Spielfläche durch Erhöhung oder Verminderung ihrer Grösse. Ähnlich kann die Zahl der Gegner durch Drücken der Taste FIRE erhöht oder vermindert und eingestellt werden. Der Bildschirm wird Sie dann dazu veranlassen, nochmals die Taste FIRE zu drücken und Sie sind bereit, SCHACHMATT gestellt zu werden. Drücken Sie FIRE, um die Würfel zu rollen, welche anzeigen, wie viele Punkte Sie vertikal oder horizontal weiterrücken müssen, wenn jedoch ein Doppel gewürfelt wird, müssen zwei Züge vorgenommen werden. Rücken Sie nach rechts und links und wählen Sie die Richtung und Zahl durch Drücken von FIRE. Sie können nicht ÜBER EINEN GEGNER HINWEG rücken, Sie können IN ein Feld rücken, welches durch einen Gegner belegt ist. Dies bedeutet, dass der Gegner SCHACHMATT gestellt und entfernt wird. Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, kommt der Gegner an die Reihe. Falls es diesem gelingt, Sie zu vertreiben, so sind sie SCHACHMATT gestellt und diese werden wieder einen Zug machen und gegen einen anderen BÖSEWICHT gewinnen.

STRAFPUNKTE

Es gibt 4 verschiedene Möglichkeiten, Strafpunkte zu bekommen:

1. Zeitstrafpunkte

Wenn die Zeit abgelaufen ist, verlieren sie Ihre restlichen Züge, Sie bekommen 600 Strafpunkte und ein anderer BÖSEWICHT erscheint. Sie erhalten ausserdem Zeitstrafpunkte nach den ersten 15 Sekunden (wenn ein Doppel geworfen wird).

2. Gegnerstrafpunkte

Wenn ein Bösewicht während eines Zugs entfernt wird, erhalten Sie ebenfalls 100 Strafpunkte.

3. Schachmatt-Strafpunkte

Wenn Sie eingeschlossen werden, erhalten Sie 400 Strafpunkte. Teilen Sie dem Computer mit, dass Sie SCHACHMATT sind durch Wählen des Bildes unten rechts auf dem Bildschirm.

4. Würfel-Strafpunkte

Wenn Sie Ihnen 20 Würfe durchgeführt haben, erhalten Sie für jeden weiteren Wurf 100 Strafpunkte.

Denken Sie daran, dass die beim Spiel aufgelaufenen Strafpunkte beim Gegenspiel als Vorgabe angelastet werden. Wenn Sie die Vorgabe beim Gegenspiel mit Strafpunkten überschreiben . . . VERLIEREN SIE!

COMMENT JOUER

Spaced Out est un jeu qui peut se jouer indifféremment en utilisant une manette connectée à votre Commodore ou votre Spectrum, ou des touches préalablement définies. Les possesseurs d'un Amstrad peuvent utiliser soit une manette ou soit les touches suivantes ainsi définies:

En Haut = 8

En Bas = U

A Gauche = H

A Droite = J

Feu = Barre d'espace

Choisissez la taille de l'aire de jeu en augmentant ou en diminuant sa taille. Pressez FEU pour sélectionner la surface choisie. De même, le nombre d'adversaires peut être augmenté ou diminué et fixé en pressant le bouton FEU. L'écran vous incite ensuite à presser à nouveau le bouton FEU et vous êtes alors prêt à entrer dans SPACED OUT.

Pressez FEU pour faire rouler le dé qui indique de combien de points vous devez vous déplacer verticalement et horizontalement, mais quand un double sort vous devez faire deux déplacements. Déplacez vous à gauche et à droite puis choisissez la direction et le nombre en pressant FEU. Vous ne pouvez pas vous déplacer PAR DESSUS un adversaire mais vous pouvez vous déplacer VERS un carré occupé par un adversaire. Ceci signifie alors que l'adversaire est SPACED OUT et supprimé. Lorsque vous avez terminé votre mouvement, c'est au tour de votre adversaire. Si les adversaires réussissent à vous enfermer, vous êtes SPACED OUT et ils se déplacent une autre fois et gagnent un autre NASTY.

POINTS DE PENALISATION

Il existe quatre manières d'encourir des Points de Pénalisation.

1. Pénalisations de temps

Si vous dépassez le temps imparti, vous perdrez vos mouvements restants, vous recevrez 600 Points de Pénalisation et un autre NASTY apparaîtra. Des pénalisations de temps sont aussi encourues après les 15 premières secondes (25 si un double sort).

2. Pénalisation d'adversaire

Quand un NASTY est écarté au cours d'un déplacement, 100 Points de Pénalisation sont comptés.

3. Pénalisation Spaced Out

Si vous êtes enfermé, vous recevrez 400 Points de Pénalisation. Annoncez à l'ordinateur que vous êtes SPACED OUT en sélectionnant le symbole au bas à droite de l'écran.

4. Pénalisation de tour

Lorsque vous avez utilisé vos 20 mouvements attribués, vous encourez 100 Points de Pénalisation pour tout autre mouvement. Souvenez-vous que les pénalisations reçues en cours de jeu seront le HANDICAP pour le match de revanche. Si vous dépassez le handicap en pénalisations au cours de la revanche . . . VOUS PERDEZ.

SPIELANLEITUNG

(NUR AMS)

Z	= Links
X	= Rechts
(= Rauf
)	= Runter
P	= Heben Sie den Gegenstand auf
D	= Lassen Sie den Gegenstand fallen
copy	= Lebewesen fällt
esc	= Spielabbruch
Enter	= Treten Sie in das Passzimmer ein
del	= Verlassen Sie das Passzimmer
shift	= Inventar
Leertaste	= Kehren Sie zum Spiel zurück mit 1, 2, 3, 4 wird das Inventar ausgewählt

Der Gegenstand des Königreichs soll auf der Suche nach neun Sonnenplaneten das Labyrinth erforschen, Hindernisse überwinden und Probleme lösen. Nachdem man einen Planeten einmal gefunden hat, muss man ihn in die richtige Position zur Sonne bringen. Man kann Punkte durch Einsammeln von Kronen, Öffnen von Türen und Lösen des Spiels sammeln.

SPIELHINWEISE

1. Wenn Sie in der Nähe des Pfeils stehen, wird der Zugang leichter.
2. Es wäre nützlich, wenn Sie einen Pass hätten.
3. Ein Schalter muss geölt werden.
4. Eine Batterie und Draht sind bei elektrischen Problemen nützlich.
5. Vermeiden Sie Kontakt mit Schädeln und Knochen. Es wäre ratsam, wenn Sie langsam vorgehen könnten.

COMMENT JOUER

(POUR AMS SEULEMENT)

Z	= A Gauche
X	= A Droite
]	= En Haut
\	= EN Bas
P	= Ramasser un objet
D	= Déposer un objet
Copy	= Déposer une vie
Esc	= Abandon
Enter	= Entrer dans la salle d'accès
Del	= S'enfuir de la salle d'accès
Shift	= Inventaire
Barre d'espace	= Retour au jeu 1, 2, 3, 4, sélectionneront un article de l'inventaire.

Le but de Realm est d'explorer le labyrinthe à la recherche des neuf planètes du Système Solaire, en passant des obstacles et résolvant des problèmes. Une fois qu'une planète a été localisée, elle devra être correctement positionnée autour du soleil. Des points sont gagnés en collectant les Couronnes, en ouvrant les portes ou en résolvant le jeu.

INDICATIONS DE JEU

1. L'accès peut être facilité en se tenant près des flèches.
2. La possession d'une carte d'accès est des plus utiles.
3. Un commutateur a besoin d'être huilé.
4. Une batterie et un câble peuvent aider à résoudre des problèmes électriques.
5. Evitez tout contact avec la Tête de Mort, vous devriez ralentir!