

They sold a MILLION II

Ladeanweisung

Bringen Sie den Computer in Start-Stellung, indem Sie gleichzeitig die Tasten [CTRL]+[SHIFT]+[ESC] drücken. Danach die Diskette in das Laufwerk einlegen und mit dem Befehl RUN "MENU" die Spielprogramme starten. Über das Auswahlmenue können Sie dann eines der hervorragenden Spiele beginnen.

BRUCE LEE

Sie kämpfen in der Gestalt von BRUCE LEE, einem der tüchtigsten und am besten ausgebildedsten Karatekämpfer. Allein in Ihrer Macht liegt es, die Menschheit von dem Joch des bösen Zauberers zu befreien. Dazu müssen Sie in den zentrale Raum des Schloßes vordringen. Aber nicht nur der Zauberer persönlich, sondern auch seine Schergen, der tödliche Ninja und der grüne Yamo werden versuchen, Sie daran zu hindern. Darüber hinaus wimmelt es in den alten Gemäuern des Schloßes von tödlichen Fallen. Überlegen Sie jeden Schritt gut, denn es könnte BRUCE-' s letzter sein.

Bedienungselemente und Anzeigen für das Spiel

Bei Solospiel entweder die Tasten [A],[Z],[>],[<] und [Leertaste] zur Steuerung von BRUCE benutzen oder den ersten JOYSTICK, der an den Computer angeschlossen ist. Beim Spielen zu zweit benutzt ein Spieler den ersten JOYSTICK und der andere kann entweder die Tastatur oder einen zweiten JOYSTICK benutzen.

Spielerzahl - Die Taste-[A] zur Angabe der Spielerzahl drücken.

Spiel gegen den Computer oder einen Gegner - Die Taste-[B] drücken, wenn der Spielende , der BRUCE LEE ist, gegen den Computer spielt oder einen Gegner. Sie können mit der Anzeige für die Spielenden [A] und der Anzeige für den Computer/Gegner [B] vier Kombinationen wählen.

Ein Spieler gegen Computer - Sie sind BRUCE und spielen gegen den grünen Yamo. Sie können zehnmal fallen. Bevor das Spiel vorbei ist, können Sie die Rollen vertauschen, falls Sie es wünschen.

Zwei Spieler gegen Computer - Sie und ein anderer wechseln sich ab und sind BRUCE. Sie spielen gegen den grünen Yamo des Computers. Sobald Sie (BRUCE) fallen, ist der andere Spieler an der Reihe und spielt als BRUCE gegen den grünen Yamo des Computers.

Der Computer verzeichnet die PunktezahI eines jeden Spielers.

Zwei Spieler gegen Gegner - Sie sind BRUCE LEE und Spieler zwei ist der grüne Yamo, bis BRUCE fällt. An diesem Punkt wird Spieler zwei BRUCE und Sie werden zum grünen Yamo, bis BRUCE fällt. (Die Joysticks nicht bedienen !) Der Computer verzeichnet die PunktezahI eines jeden Spielers.

Spielbeginn - durch Drücken der Taste [ENTER]

Laufen - nach links und rechts durch Bewegen des Joystick nach links und rechts.

Treten - durch Drücken des Joystickknopfes, während Sie laufen, Sie treten in die jeweilige Richtung.

Hüpfen - um von einem Sims zum anderen zu kommen, indem Sie den Joystick nach oben, links oder rechts bewegen. Sie können feststellen, daß BRUCE in gewissen Korridoren über Gefahren hüpfen muß.

Springen - um eine Laterne abzunehmen oder eine Weinranke zu fassen.

Klettern - nach oben über eine Weinranke, indem Sie sich darunter stellen, den Joystick nach oben bewegen und ihn halten, bis Sie oben sind. Sie können an der Ranke nach unten klettern, indem Sie den Joystick nach unten ziehen und über die Ranke, indem Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen.

Ducken - um einem Schlag des grünen Yamo auszuweichen oder vom Ninja, den Joystick nach unten ziehen (BRUCE kann sich ducken aber nicht der grüne Yamo),

Pause - durch Drücken der Taste [P] einschalten, [ENTER] zur Wiederaufnahme des Spiels drücken,

Spiel beenden - und zur Titelseite zurückkehren durch Drücken von [ESC],

Anzeigen - erscheinen auf der obersten Zeile des Bildschirms, Von links nach rechts; Spieler, der an der Reihe ist; Punktezah! des Spielers; größte Punktezah! für dieses Spiel; wie häufig er noch fallen darf, bevor das Spiel beendet ist,

PUNKTE

Laterne	125
Hacken auf Ninja oder Yamo	100
Treten von Ninja oder Yamo	75
Betreten einen neuen Raumes	2000
K,D, von Ninja	200
K,D, von Yamo	450
Zerstören des Zauberers	3000
Landen auf Ninja oder Yamo	50

Bei 40,000 Punkten (danach alle 30,000 Punkte) erhalten Sie einen zusätzlichen BRUCE LEE,

MATCH DAY

Das Spiel wird wie von einer Kamera betrachtet, Diese Kamera übersieht das Spielfeld automatisch, Jedes Team trägt sein eigenes Trikot (im normalen Spiel sind das rote Trikots und blaue Hosen für Team 1, blaue Trikots und blaue Hosen für Team 2). Ein Team besteht aus einem Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer, Während des Spiels geht jeder Spieler in die den Fußballspiel entsprechende Stellung (Dies hängt davon ab, welche Seite im Ballbesitz ist, wo der Ball sich befindet, in welcher Position der Spieler ist usw.) Sie können den Spieler, der im Besitz des Balls ist oder jenen, der dem Ball am Nächsten ist, kontrollieren, Dieser Spieler wird am Schirm durch seine Schuhe hervorgehoben, deren Farbe sich auf Orange ändert, Mit diesem Spieler können Sie den Ball dribbeln, Angriffe durchführen, den Ball zupassen, mit dem Kopf stossen oder decken, Eckstöße, Seiteneinwürfe und praktisch alle möglichen Fußballtricks ausführen,

Tricks und Übung

Dribbeln: Während der Spieler im Besitz des Balls ist, ist das Dribbeln automatisch, Der Ball ist immer ein kurzes Stück vor Ihrem Spieler, unabhängig von der Richtung (acht mögliche Richtungen), in der Sie ihn bewegen,

Es ist wichtig darauf zu achten, daß der Spieler mit dem Ball nicht so schnell laufen kann als ohne Ball, Es ist daher wichtig zu erlernen, wie man den Ball schnell hin- und herpassen kann,

Passen: Um den Ball zu passen, müssen Sie die Schußtaste ([Leertaste]) verwenden, Der Ball wird sich in die Richtung bewegen, der Sie zugewandt sind, Es gibt zwei verschiedene Passarten; Flachpass über den Boden und Steilpass durch die Luft, Um einen Flachpass zu spielen, müssen Sie stillstehen, wenn Sie den Ball kicken,

Wenn Sie den Spieler bewegen, wird der Ball in die Luft fliegen und auf dem Spielfeld auf- und abprallen, Dieser Pass ist der längere von beiden,

Stoppen: Um erfolgreich in den Besitz des Balls zu kommen, müssen Sie die Richtung des Balles abschätzen und Ihren Eingriff richtig planen, so daß der Ball zu Ihren Füßen landet. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie einen Ball stoppen wollen. Es ist auch wichtig den Schatten, der direkt unter dem Ball ist, immer im Auge zu behalten. Achten Sie darauf, daß der Schatten größer wird, wenn der Ball steigt und kleiner wird, wenn der Ball fällt. Wenn Sie einen Ball zu früh stoppen, wird er entweder von Ihren Beinen, Ihrem Körper oder Ihrem Kopf abprallen. Die Richtung, wohin der Ball danach springt, ist abhängig von der relativen Geschwindigkeit, der Richtung, aus der der Ball kommt, und der Stellung des betreffenden Spielers.

Torhüter: Der Torhüter läßt sich im entsprechenden Augenblick automatisch steuern - dies läßt sich an den Schuhen erkennen, die die Farbe wechseln. Sie haben dann die Wahl, einen Sprung nach links oder nach rechts zu machen, indem Sie die entsprechende Richtungssteuerung ([O]-Taste des Zehnerblockes; [ENTER]-Taste) gemeinsam mit der Schußtaste ([Leertaste]) verwenden.

Eingestellte Spielfunktionen: Diese umfassen Eckstöße, Zuspiele zur Mitte und Torschüsse. Es ist möglich, diese Einstellungen durch richtige Verwendung der Steuerungen sehr genau zu kontrollieren. Zusätzlich zur Fähigkeit, den Ball zu schießen und zu werfen, stehen Ihnen auch noch die Kraftstufen; schwach, normal oder hart zur Auswahl.

Um die Schußstärke von schwach auf hart zu ändern, müssen Sie folgende Regeln befolgen:

Schuß/ Wurf in Verbindung mit den Tasten, die die Spieler vorwärts bewegen, ergibt einen harten Schuß/ langen Wurf.

Schuß/ Wurf in Verbindung mit den Tasten, die die Spieler rückwärts bewegen, ergibt einen schwachen Schuß/ kurzen Wurf usw.

Die Richtung des Schusses/ Wurfes kann geändert werden, indem die Steuerungen, die gewöhnlich Spieler in diese Richtung bewegen, beim Drücken des Schuß-/ Joystickknopfes verwendet werden. Um die Steuerbarkeit des Balls richtig zu verstehen, ist sehr viel Übung erforderlich.

Einwurf: Wenn der Ball aus dem Spielfeld geht und die Seitenlinie überquert, wird ein Mitglied des entsprechenden Teams automatisch den Einwurf ausführen. Wenn der Wurf Ihrem Team zuerkannt wurde, werden Sie den Spieler, der den Einwurf ausführen soll, steuern, indem Sie die Schußtaste drücken. Sie können den Ball auf neun mögliche Positionen zuwerfen.

Eckstöße: Eckstöße funktionieren ähnlich wie Einwürfe. Der Ball kann in neun mögliche Richtungen gehen. Achten Sie darauf, daß bei den drei "weichen" Schüssen der Ball am Spielboden entlang rollt.

Torschuß: Torschüsse funktionieren ähnlich wie Eckstöße, wobei die drei "weichen" Schüsse den Ball am Spielboden entlangtreiben.

Anstoß: Wie nach den Regeln des Fußballverbandes, muß der Ball von der Mitte vorwärts die Linie überqueren. Ein "weicher" Mittelstoß nach links bzw. nach rechts, wird deshalb den Ball etwas über die Mittellinie nach vorne bewegen.

Optionen: Nachdem das Programm erfolgreich geladen wurde, werden Sie das Hauptmenu (MAIN MENU) zu sehen bekommen, das wie folgt aussieht:

```
PLAY 1 PLAYER GAME
PLAY 2 PLAYER GAME
PLAY MATCH DAY SPECIAL
CHANGE MATCH DETAILS
CHANGE TEAM NAMES
```

Beachten Sie daß die erste Zeile weiß hervorgehoben ist und eine "SP" (Abkürzung für Space = Leertaste) daneben hat. Wenn Sie die Schirmanleitung "Press Enter to select" befolgen und jetzt [ENTER] drücken, werden Sie das Spiel normal mit einem Spieler gegen den Computer beginnen. Match Day bietet drei Spieloptionen:

```
PLAY 1 PLAYER GAME (1-Spieler-Spiel)
PLAY 2 PLAYER GAME (2-Spieler Spiel)
PLAY MATCH DAY SPECIAL (Match Day Special).
```

Bei Match Day Special können Sie gegen Ihre Freunde mit oder ohne Computer einen 3-stufigen Pokalwettbewerb spielen, Bevor Sie ein Match beginnen, werden Sie wahrscheinlich die einzelnen Spieloptionen einstellen müssen, Unter anderem ermöglichen Ihnen diese Optionen die Länge jedes Spiels, die Teamfarben und die Steuertasten zu ändern und das Spiel so einzustellen, daß Sie und Ihre Freunde im Pokalwettbewerb gegeneinander spielen können, Diese Optionen können durch das folgende Menu geändert werden,

CHANGE MATCH DETAILS (Ändern der Spieleinheiten)
CHANGE TEAM NAMES (Ändern der Mannschaftsnamen)
CHANGE TEAM COLOURS (Ändern der Trikotfarben)
CHANGE GAME CONTROLS (Ändern der Spielsteuerungen)

Bei jedem Menü können die Optionen mittels folgender Tasten geändert werden;

SP [SPACE] (Leertaste) Cursor nach "unten" bewegen
ENT [ENTER] beachte Bildschirmanleitung bezüglich ihrer Verwendung
ESC [ESCAPE] Verlassen des Menüs

Diese drei Tasten werden durchgehend verwendet und mit ein wenig Übung ist es möglich, die Einstellungen schnell und einfach zu ändern,

CHANGE MATCH DETAILS (Ändern der Spieleinheiten);

(Um diese Option zu eröffnen, müssen Sie die Leertaste sooft drücken, bis diese Option hervorgehoben wird, Beachten Sie, daß die SP-Marke am Schirm die entsprechende Auswahlstellung anzeigt, Wenn Sie "Change Match Details" hervorgehoben haben, müssen Sie [ENTER] drücken, um dieses Menü zu eröffnen, Sie werden vier Optionen zu sehen bekommen;

Length of each half (Länge jeder Spielhälfte)
Difficulty Level (Schwierigkeitsgrad)
Number of Players (Spieleranzahl)(nur beim Pokal)
Computer Opponent (Computergegner) (nur beim Pokal)

Length of each Half (Länge jeder Spielhälfte) -

Bei einem normalen Fußballmatch dauert ein Spiel 45 Minuten pro Halbzeit, Bei Match-Day können Sie die eigentliche Zeit für jede Halbzeit zwischen 5, 15 oder 45 Minuten einstellen, Beachten Sie, daß während des Spiels die Uhr immer von 0 - 45 und 45 - 90 Minuten gehen wird, Wenn es in einem Spiel nach 90 Minuten zu einem Unentschieden kommt, werden zwei Minuten lange Nachspielperioden gegeben, Die eigentliche Länge jeder Nachspielperiode ist abhängig von der gewählten Dauer jeder Spielhälfte,

Difficulty Level (Schwierigkeitsgrad) - Wenn Sie in einem 1-Spieler-Spiel gegen den Computer spielen, können Sie für Ihren Gegner eine von drei Leistungsstufen wählen;

Amateur Professional International

Im Pokalbewerb beginnt der Computer die Viertelfinalspiele mit diesen eingestellten Stufen, Beim Spiel gegen den Computer steigt die Schwierigkeit im Halbfinale um eine Stufe und im Finale nochmals um eine Stufe, Dies bedeutet, daß ein Pokalfinale gegen den Computer immer auf internationalem Niveau gespielt wird,

Number of Players (Anzahl der Mitspieler) (nur beim Pokal) - Im Pokalwettbewerb können bis zu 8 Mitspieler teilnehmen, Eine willkürliche Auswahl entscheidet die Viertelfinalpaarungen und Spiele werden gespielt und wiederholt, falls notwendig, um die vier Semifinalmannschaften zu finden, Diese werden dann willkürlich ausgelost und die zwei Spiele ausgetragen, um die Finalmannschaften zu ermitteln,

Computer Opponent (Computergegner) (nur beim Pokal) -

Falls im Pokal weniger als acht Spieler teilnehmen, haben Sie die Auswahl, den Computer auf die restliche Anzahl einzusetzen, Wenn "Computer Opponent" auf "YES" gestellt wird, wird bei der Pokalauslosung, wenn möglich, ein Spieler einem computergesteuerten Gegner zugeordnet, Wenn die Auswahl auf "NO" gestellt wird, werden Spieler gegen Spieler ausgelost und restliche Spieler haben ein Freilos für die nächste Runde, Drücken Sie die [Leertaste], um die Spieleinheiten, die Sie

verändern wollen, hervorzuheben. Danach verwenden Sie [ENTER], um die Optionen den Anforderungen entsprechend durchzugeben. Nachdem Sie die Spieleinheiten eingestellt haben, müssen Sie [ESC] drücken, um zum Hauptmenü zurück zu gelangen.

Change Team Names (Ändern der Mannschaftsnamen) -

Sie können für die acht Spieler jeden beliebigen Namen eintippen, indem Sie das "Change Name Menu" aufrufen. Sie müssen dazu in das Hauptmenü gehen und mit der [Leertaste] die "Change Team Names" - Option aufrufen. Drücken Sie danach [ENTER]. Verwenden Sie [DEL] (mehrmals drücken), um den alten Namen zu löschen und tippen Sie den Namen Ihrer Auswahl ein. Drücken Sie anschließend [ENTER] und [ESC], um zum Hauptmenü zurückzukehren.

ANM 1: Wenn ein Einzelspiel gespielt wird, stehen die Mannschaftsnamen in der "Change Team Names"-Menüliste ganz oben.

Change Team Colours (Ändern der Trikotfarben) -

Dieses Menü und das nächste ("Change Game Controls") ist zu Beginn jedes Spieles verfügbar. Um es zu überprüfen, können Sie ein Einzelspiel beginnen, indem Sie die obere Auswahl-"PLAY 1 PLAYER GAME"- vom Hauptmenü wählen.

Die Anzeige wird jetzt das sekundäre Menü zeigen:

```
PLAY ?? HALF
CHANGE TEAM COLOURS
CHANGE GAME CONTROLS
SWAP CONTROLS
```

Um die Trikotfarben zu ändern, müssen Sie zuerst diese Option hervorheben (durch Drücken der [Leertaste]) und dann [ENTER] drücken. Sie können SP verwenden, um die Farben der beiden angezeigten Spieler zu ändern.

Wenn Sie die Farben gewechselt haben, müssen Sie [ENTER] drücken, um wieder zum sekundären Menü zurückzukehren. Sie werden feststellen, daß sich die SP-Marke jetzt bei der Anstoß-Option befindet. Wenn Sie die Spielsteuerungen ändern wollen, müssen Sie die [Leertaste] so lange drücken, bis die Auswahl hervorgehoben wird. Drücken Sie dann [ENTER].

Change Game Controls (Ändern der Spielsteuerungen) -

Um Ihre Spieler zu steuern, können Sie jede Taste der Tastatur oder jeden Joystick oder eine Kombination der beiden verwenden.

Anmerkung: Wenn Sie den Schneider-Joystick verwenden, dann kann das Spiel mit zwei Joysticks gespielt werden,

Es gibt fünf Spielerkontrollen ; rauf, runter, links, rechts, Schuß (auch für Sprung des Torhüters und für (Einwürfe)

Es gibt auch zwei Pause-Tasten - [CTRL] + [ENT] (Beachten Sie, daß dies das [Enter] des Zehnerblockes ist), Das gleichzeitige Drücken dieser Tasten ergibt eine Spielpause, Sie können dann entweder [CTRL] noch einmal drücken, um das Spiel zu beenden oder irgendeine andere Taste, um das Spiel wieder zu beginnen, Wenn das Spiel ein Pokalspiel ist, treffen folgende Regeln zu;

1. Wenn das Spiel gegen den Computer geführt wird, wird der Computer in die nächste Runde weitergehen (es wird angenommen, daß die Person aus dem Wettbewerb ausscheiden will, wenn sie das Spiel beendet),

ANN: Sie müssen jene Tasten wählen, die mit den PAUSE-Tasten nicht in Konflikt geraten,

Um eine bestimmte Steuerung zu ändern, müssen Sie die entsprechende Taste (oder Richtung am Joystick) nach den Bildschirmhinweisen drücken,

Die letzte Option auf dem sekundären Menü ermöglicht Ihnen, die Steuerungen für jeden Spieler zu vertauschen, Dies ist vor allem dann nützlich, wenn ein 2-Spieler Spiel gespielt wird und nur ein Joystick zur Verfügung steht,

Wie bereits erwähnt, wird dieses Menü am Ende jeder Spielperiode angezeigt, Um das Spiel zu beginnen, müssen Sie [ENTER] drücken, wenn die "Start-Game"Option hervorgehoben wird,

Vorbelegten Spieltasten:

Falls die unteren Tasten nicht neu definiert wurden werden Sie folgende Spielsteuerungen durchführen,

Spieler 1		Spieler 2
Links	[0] (des Zehnerblockes)	[↑]
Rechts	[Enter] (des Zehnerblockes)	[→]
Aufwärts	[TAB]	[←]
Abwärts	[SHIFT]	[↓]
Anstoß	[Leertaste]	[Copy]-Taste

KNIGHTLORE

Der Werwolf

Das Ende meiner Reise ist nah, Die letzten Strahlen des schwindenden Tageslichts tanzen in der kühlenden Dämmerung vorüber, um dann plötzlich davonzuschießen, der roten, untergehenden Sonne nach, Hinter mir fühle ich die eiskalten Finger der dunklen Nacht hochkriechen, Lange, drohende Schatten, die hinter großen Hügeln und Felsen lauern und jede meiner Bewegungen beobachten,.. lautlos wartend,..

Schon seit Tagen bin ich unterwegs, vom Reich des Dschungelwolfs zum Schloß "KNIGHTLORE" wo ich den alten, sterbenden Zauberer aufsuchen und seine Hilfe erbitten will, damit ich von jenem tödlichen Fluch befreit werde, ..

Ungezählte Nächte schlief ich an einen Baum gekettet, um meinen tödlichen Fluch in Schach zu halten, Aber jetzt bin ich hier ...

Meine Schritte hallen von den feuchten, bemoosten Wänden der großen Kammer wieder, während ich durchs offene Haupttor eintrete, Kolossale Türen öffnen sich bebend und ächzend in einer Symphonie der Unberührtheit und locken mich vorwärts auf meiner Suche, Ich fühle den Blick des alten Zauberers, wie er mit mir spielt, Eingekapselt in einem Labyrinth von Fallen und Prüfungen, durch die nur die beharrlichsten der ungewollten Gäste kommen, deren Bestreben eine Audienz beim großen

Zauberer MELCHIOR ist, Plötzlich steigt ein kühler, blauer Dunst aus den Ritzen der uralten Gemäuer, nimmt langsam Form an und wird zu einem kraftvollen, schwindelnd drehenden Wirbelstrom, über den Lärm hinweg hört man Gesänge längst vergessener Weisen, die nebelhafte Erinnerungen wecken,

Die Nebelgesänge

Der Zauberer ist älter nun als jeder Mensch,
Seine Hilfe suchst Du in diesen Mauern
Vierzig Tage kann Deine Suche dauern
Finde den Zaubertrank, und spüte Dich
Dem garstigsten Fluch auf Deiner Seele
Die Macht zu nehmen mach Dir zum Ziele
Hüte Dich ! Hier fangen die Fallen an,
Der Kessel verrät Dir, was Du hineintun mußt,
Zu brechen den Fluch und zu brauen den Trank
Der Dich retten und heilen kann,
Der Nebel hört plötzlich auf und löst sich ebenso schnell auf,
wie er gekommen war, Ich stürze zu Boden und im absoluten
Bewußtsein um die Anwesenheit des alten Zauberers beginne ich
meine Suche,
Schwach brennende Fackeln erleuchten die gewaltigen Mauern,
Die müden, flackernden Flammen können die pechschwarze
Dunkelheit scheinbar nie mehr als ein paar Fuß durchdringen
... Crystalline Merkyls, gnomenhafte Scheusale, stehen starr
auf riesigen Steinblöcken und glitzern im kühlen, zitternden
Mondlicht, Vor langer Zeit vom alten Zauberer so
eingeschlossen, warten sie ihr Schicksal in einer nie endenden
Aufgabe der Verteidigung ab - lautlos und steinern,
Das ist ihr Schicksal als ewige Wächter von Schloß KNIGHTLORE
bis der alte Zauberer schließlich stirbt,..
Der Mond ist schnell aufgegangen, und in seinem vollen,
kühlen, blauen Licht werde ich zum Werwolf,..
Mein Schicksal liegt jetzt allzu deutlich vor mir, Mir bleiben
nur vierzig Tage und vierzig Nächte, um den alten Zauberer zu
finden und um seine Hilfe und magischen Lehren zu ersuchen,
bevor meine gefolterte Seele für immer zum Werwolf wird,

Ausstattung

KNIGHTLORE ist mit Filmbildung ausgestattet, einem einmaligen Verfahren, bei dem Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen und mit allen Dingen die Sie in KNIGHTLORE finden, tun können, was Sie wollen,

Filmbildung	Treppen
Säbelmann	Türöffnungen
Gestaltsveränderungen	Fallgatter
Wasserspeier	Sprungknopf
Zauberer Melchior	Materialisation
Zauberformeln	Anhaltende Pause
Fallen	Aufnehm-Einrichtung
Prüfungen	Sonnenuhr
3-dimensionale Szenerie	Zutaten für Zauberformel
Monster	Zutaten Anzeige
Verließ	3-dimensionale Bewegung
Schloß	Sich bewegende Fußböden
Hallen	Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Flure	Mehrere Leben
Blutsauger	Brüstungen
Kugel-und Kettenfesseln	Balkone
Steinplatten	Surfende Dämonen
Riesenballon "ROVER"	Monster in Käfigen
Kelche	Verborgene Schätze
Stiefel	Herrliche Grafik
Schatullen	Verblüffende Animation
Truhen	Zustands-Schriftrollen
Diamanten	Tag-Anzeige
Zaubertränke	Sonne
Tische	Mond
Werwolf	

So steuern Sie Ihren Abenteurer

Tastatur-Steuerung (Menü-Punkt 1)

Links (left) - Wenn Sie Taste [Z],[C],[B] oder [M] drücken, wendet sich Ihr Abenteurer nach links.

Rechts (right) - Wenn Sie Taste [X],[V] oder [N] drücken, wendet sich Ihr Abenteurer nach rechts.

Vorwärts bewegen (move forward) - Wenn Sie eine beliebige Taste der zweiten Reihe ([A],[S],[D],[F] usw.) drücken, läuft Ihr Abenteurer vorwärts.

Springen (jump) - Wenn Sie eine beliebige Taste der dritten Reihe ([Q],[W],[E],[R] usw.) drücken, springt Ihr Abenteurer.

Aufnehmen/ablegen (pick up/drop) - Wenn Sie eine der Tasten [1],[2] bis [0] drücken, kann Ihr Abenteurer einen Gegenstand aufnehmen oder fallenlassen.

Pause - Mit der Taste-[SHIFT] können Sie das ganze Spiel unterbrechen.

JOYSTICK-Steuerung (Menü-Punkt 2)

Sie können Ihren Abenteurer ganz mit Joystick steuern.

Rechts/links drehen - Wenn Sie den Joystick nach rechts oder links drücken, drehen Sie ihren Abenteurer in die entsprechende Richtung.

Vorwärts bewegen - Wenn Sie den Joystick nach vorne drücken, läuft Ihr Abenteurer in die Richtung, in der er gerade steht.

Aufnehmen/ablegen - Wenn Sie den Joystick nach hinten drücken, hebt Ihr Abenteurer Gegenstände auf oder läßt sie fallen.

Springen - Wenn Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks drücken, springt Ihr Abenteurer.

DIRECTIONALE-Steuerung (Menü-Punkt 3)

Dieser Auswahlpunkt kann zu jeder Steuerung hinzugeschaltet werden. Dadurch brauchen Sie Ihren Abenteurer nicht erst zu drehen, sondern können die Richtung ändern und direkt loslaufen. Wenn Sie Ihre Spielfigur über den Joystick steuern, müssen Sie die [Leertaste] drücken, um einen Gegenstand aufzunehmen oder abzulegen.

MATCH POINT

Wenn Sie erst einmal die Fertigkeiten und die Strategie von MATCH POINT beherrschen, brauchen Sie nur noch eins zu tun; tief Luft holen und hinein ins Stadion von Wimbledon, vor die wartende Menge,

Die Meisterschaft

Sie nehmen am Einzelwettkampf der berühmtesten Tennismeisterschaft der Welt teil und können Ihren Schläger wahlweise für eine der folgenden Ausscheidungen aufnehmen;

Viertelfinale; Geeignet für alle Erfahrungsstufen

Halbfinale ;Erfordert mehr Ballgefühl und eine schnellere Reaktion

Finale ;Der Gipfel der Profikarriere. Nur die Allerbesten sollten den Titelverteidiger oder Ihren Computer herausfordern,

Vorfürmatch

Wenn Sie sich lieber mit Erdbeeren und Schlagsahne in Ihrem Sessel zurücklehnen und zusehen wollen, wie sich die Profis abhetzen, dann wählen Sie die Option Demo-Match, Seien Sie aber darauf gefasst, daß es Sie vom Sessel reißt! Dieses Spiel kann von Tennistars der Mittel-Senioren und Spitzenklasse gespielt werden - ganz wie sie wollen !

Falls Sie nach 15 Sekunden nicht gewählt haben, beginnt automatisch ein Vorfürspiel, Geben Sie Ihre Option für Spieler eins über Joystick oder die entsprechenden Tasten ein, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben, und drücken Sie zum Abschluß den Feuerknopf bzw, die Ausholtaste,

Bedienungsanleitung

Die Spieler können mit Joystick oder über die Tastatur gesteuert werden, Ballrichtung und -geschwindigkeit werden durch die Position und Bewegung des Spielers und das Timing des Schlägerschwungs bestimmt, Man kann zum Beispiel mehr Geschwindigkeit zulegen, indem man während des Ausholens vorläuft, und wenn man mit dem Ballschlagen bis zum Ende des Schlägerschwungs wartet, dann hat das einen anderen Effekt als wenn man ihn gleich zu Beginn schlägt, Der Wechsel von Vorhand

auf Rückhand erfolgt normalerweise automatisch, kann aber auch durch einmaliges Drücken des Feuerknopfes bzw. der Ausholtaste erzwungen werden, Spielpause; [ESC]-Taste drücken während der Ball im Spiel ist, Drückt man danach die Taste-[Y], wird das Match abgebrochen,

JOYSTICK-STEUERUNG

nach links laufen	; LINKS	nach unten laufen	; RUNTER
nach rechts laufen	; RECHTS	ausholen	; FEUER
nach oben laufen	; HOCH		

TASTATUR-STEUERUNG

Ein Spieler gegen den Computer ; Tasten für Spieler eins benutzen

Zwei Spieler;	Spieler eins;	Spieler zwei;
nach links laufen	[X]	[+]
nach rechts laufen	[C]	[+]
nach oben laufen	[W]	[↑]
nach unten laufen	[S]	[↓]
ausholen	[Leertaste]	[8] auf der Zehnerblock

Punktwertung

Punktwertung und Regeln für dieses Spiel sind die gleichen wie beim Rasen Tennis, Der nachstehende Abschnitt soll denen eine Hilfe sein, die mit dem internationalen Tennissport nicht vertraut sind,

Ein MATCH wird über 5 SETS (oder 5 Sätze) gespielt, Sieger ist, wer zuerst 3 Sätze gewonnen hat,

Ein Satz setzt sich aus GAMES (Spielen) zusammen, Sieger ist, wer zuerst 6 Spiele mit einem Vorsprung von mindestens 2 Spielen gewonnen hat, In den Spielen wird um POINTS (Punkte) gespielt, und der erste Spieler, der mit einem Vorsprung von mindestens 2 Punkten vier Punkte erzielt, gewinnt, Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis ein Spieler zwei Punkte Vorsprung hat,

Die Punkte werden folgendermaßen gezählt;

null Punkte	-	love (null)
ein Punkt	-	"15"
zwei Punkte	-	"30"
drei Punkte	-	"40"
vier Punkte	-	"game" (Spiel)

Wenn beide Spieler "40" Punkte erreichen, dann nennt man das "deuce" (Einstand) und der Gewinner des nächsten Punktes hat "advantage" (Vorteil), Gewinnt er auch den darauffolgenden Punkt, dann hat er einen Zweipunktevorsprung und das ganze Spiel geht an ihn, Ansonsten ist wieder "Einstand".

Falls es zu einem Spielstand von 6 ; 6 kommt, wird ein TIE-BREAK (Entscheidungsspiel) um diesen Satz gespielt,

Bei ENTSCHEIDUNGSSPIELEN geht es um normale Punkte, also 1,2,3,, usw, und wer zuerst 7 Punkte mit mindestens Zweipunktevorsprung erzielt, gewinnt, Ansonsten geht das Spiel weiter bis ein Spieler eine Zweipunkteführung erreicht.

Der AUFSCHLAG wechselt nach jedem Spiel eines Satzes,
SEITENWECHSEL ist nach jedem Spiel mit ungerader Zahl,

Schneider-Cassetten-Software

Pädagogische Programme

Wortgalgen	29,50
Computerkurs	99,—
Lustige Zahlen	19,90
Lustige Buchstaben	19,90
Uhrenmann	19,90

Spiele

Harrier Attack	29,50
Schatz der Pharaonen	24,50
Schach	79,50
Electro Freddy	24,50
Alien break in	29,50
Roland in den Höhlen	29,50
Roland geht graben	29,50
Punchy	29,50
Cubit	29,50
Roland in der Zeit	39,50
Golf	39,50
Flugsimulator	79,50
Manic Miner	29,50
Tennis	39,50
Pool-Billard	39,50
Flipper	29,50

Programmieren/Heim und Beruf

Selbstlernbasic I für Einsteiger	79,50
Selbstlernbasic II für Fortgeschrittene	79,50
Assembler	129,—
Pascal	199,—
Easy-Topword	79,50
Deutsche Tastaturbelegung	17,50
Easy-Topcalc	79,50

Schneider-Disketten-Software

Spiele

Super Games I	87,—
Super Games II	87,—
Super Games III	79,50
Super Sport I	68,—
Super Sport II (3D)	87,—
Sorcery »Plus«	68,—
Cyrus II-Schach (deutsche Version)	128,—
They sold a Million II	87,—

Programmieren

Assembler	145,—
Pascal	215,—
Terminal Star	79,50
Computer-Kurs	115,—

Professionelle Anwendungen

Supercalc 2 für CPC 6128 und JOYCE (engl.)	198,—
ComPack kompl.	798,—
Systemdiskette mit kpl. Dokumentation	129,—
Auftragsbearb., Fakturierung, Debitorenbuchhaltung, Lagerbestandsführung	398,—
Sofortfakturierung	98,—
Lagerbestandsführung	129,—
Debitoren	98,—
Kreditoren	98,—
Sachkonten	129,—
TexPack	198,—
