

AFFEN-JAGD Strategiespiel

ATARI-16K

Laden des Programmes:

Computer ausschalten ~ bei 400/800 Basic-Modul in den Schacht stecken.
ProgrammCassette in den ProgrammRekorder legen und an den Anfang vorspulen.

Dann die Start-Taste drücken und den Computer einschalten. Nach dem Beep-Ton die Play-Taste am Rekorder drücken und dann am Computer die RETURN-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen.

COMMODORE 64

Laden des Programmes:

Computer einschalten. ProgrammCassette in den Rekorder legen und an den Anfang vorspulen. Dann am Computer die Shift- und gleichzeitig die RUN/STOP-Taste drücken. Jetzt die Play-Taste am Rekorder drücken. Erscheint das EUROPA-Zeichen, RETURN drücken und man ist im Spiel.

Programm-Beschreibung:

Ein Affe springt von Baum zu Baum – und nur durch geschicktes Fällen einiger Bäume kann er gefangen werden. Doch Vorsicht: der Affe ist meistens schlauer als man denkt.

Atari-Computer:

OPTION-TASTE Ton AN oder AUS

SELECT-TASTE Affe dumm oder schlau

START-TASTE oder

Auslöseknopf Spielbeginn

N-Taste Neues Spiel

Den Joystick bitte in Port 1 stecken.

Commodore-Computer:

Joystick nach oben

oder nach unten Affe dumm oder schlau

Auslöseknopf Spielbeginn

Shift-RUN Neues Spiel

Den Joystick bitte in Port 2 stecken.

Im Spiel sind die Bäume so zu fällen: Rahmen über Baum bringen und Auslöseknopf drücken. Dem Affen darf es nicht gelingen, direkt auf einen Baum in seiner Nachbarschaft zu springen und dadurch zu fliehen. So, und nun viel Spaß und Überlegung.

Ein Heimcomputer-Spiel aus dem EUROPA Computer-Club

© 1985 MILLER INTERNATIONAL Schallplatten GmbH, 2085 Quickborn bei Hamburg