

Alternative WORLD GAMES

ANWEISUNGEN FÜR CBM 64/128 & ATARI ST

Warum ernsthaft sein, wenn es soviel Spaß macht Dinge aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten? Über diesen geistreichen, aber auch ausgelassenen Spaß werden Sie sich kaputtlachen, besonders über die Spiele am Fluß, am Kanal, das Sackhüpfen.

Sie werden Rennen in Neapel fahren, Stiefel im Kolosseum werfen, Stangen in Verona hinaufklettern und Wände in Venedig hochrennen. Wenn Sie noch immer das Tempo halten können, versuchen Sie das Balancieren von Tellern, über Flüsse zu springen, Pogo oder eine Kissenschlacht.

Entdecken Sie das Wesen des Wettkampfgeistes wieder in dieser komischen Sammlung der **ALTERNATIVE WORLD GAMES**.

SPIELANWEISUNG

Wenn der Titelschirm geladen hat, drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Nachdem der Bildschirm mit den Anmerkungen geladen hat, drücken Sie noch einmal den **FEUERKNOPF**, um das Länderauswahlmenü zu laden. Tippen Sie Ihren Namen und drücken Sie **RETURN**. Wählen Sie Ihr Land, indem Sie **UP** oder **DOWN** drücken, um die richtige Flagge auszuwählen und drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**.

SPIELAUSWAHLMENÜ

Ihnen wird ein Bildschirm gezeigt, der einen Videorekorder und neun Monitore enthält. Wenn Sie den Joystick hoch- und runterbewegen, wechselt die Nummer des Kanals auf dem Videorekorder. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um die Monitore für die einzelnen Spiele anzuschauen zu lassen und zeigen Sie Ihr(e) gewähltes(n) Spiel(e) an.

Wenn Sie Nummer 9 auswählen, können Sie zwischen Wettkampf und Training wählen, indem Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das erste gewählte Spiel zu laden.

Am Ende eines Übungsspiels werden Sie gefragt, ob Sie es noch einmal versuchen wollen. Bewegen Sie den Joystick hoch und runter, um zu wählen. Drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**, um Ihre Wahl zu treffen.

Benutzen Sie die **RUN/STOP**-Taste, um zwischen der Musik und den Effekten hin und her zu schalten.

SPIEL 1 – SACKHÜPFEN

Zu Beginn des Spiels werden Sie gebeten, Ihren Gegner auszuwählen. Bewegen Sie das Markierungszeichen, indem Sie den Joystick benutzen, und wählen Sie aus, indem Sie den **FEUERKNOPF** drücken. Benutzen Sie **LINKS/RECHTS** um Ihren Spieler weiterzubewegen – die exakte Wahl des Zeitpunkts ist dabei wichtig! Wenn Sie hinfallen, drücken Sie **HOCH**, um Ihren Spieler wieder auf die Beine zu stellen und benutzen Sie **HOCH** und **RUNTER**, um die Kanalschächte auf der Straße zu vermeiden. Zum springen, drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

SPIEL 2 – TELLERSTAPELN

Zu Beginn des Spiels drücken Sie **HOCH/RUNTER**, um die Anzahl der Teller entweder zu erhöhen oder zu verringern. Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zu beginnen.

Wenn Sie **HOCH** drücken, wächst die Laufgeschwindigkeit Ihres Wettkämpfers an und wenn Sie **RUNTER** drücken, wird er langsamer. Seien Sie aber vorsichtig, denn wenn Sie lange genug zurückziehen, so wird er anfangen, rückwärts zu laufen.

LINKS/RECHTS bewegt seine Arme zurück und vorwärts, während er den Tellerstapel balanciert. Wenn Sie den **FEUERKNOPF** drücken, wird ein Teller vom oberen Ende des Stapels herunterfallen.

SPIEL 3 – STIEFELWERFEN

Zu Beginn des Spiels drücken Sie **HOCH/RUNTER**, oder einen mit Wasser gefüllten Stiefel, der auch weiter gehen kann, auszuwählen. Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Spiel zu beginnen.

LINKS/RECHTS läßt den Stiefel in der Luft umherschwingen – die exakte Wahl des Zeitpunkts ist wichtig. Vergrößern Sie allmählich die Geschwindigkeit der Rotation und behalten Sie die Geschwindigkeitsanzeige im Auge. Wenn Sie die Höchstgeschwindigkeit erreicht haben, werfen Sie den Stiefel so schnell wie möglich, seine Kräfte verliert, aber besonders schnell, wenn er voll ist. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um den Stiefel zu werfen.

SPIEL 4 – FLUSSPRINGEN

Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, damit Ihr Wettkämpfer anfängt zu laufen. Ihre Geschwindigkeit hängt vom Winkel Ihrer Stange ab. Den Winkel können Sie verändern, indem Sie **HOCH/RUNTER** drücken. Der beste Winkel ist gegeben, wenn Sie die Stange waagrecht halten, aber die Stange ist schwer und wird leicht fallen gelassen.

Wenn die Stange niedrig genug gehalten wird, so wird Ihr Wettkämpfer vom Wasserrand aus springen. Wenn die Stange aufrecht im Wasser steht, drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um die Stange loszulassen und auf die andere Seite zu springen.

SPIEL 5 – STANGENKLETTERN

Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihren Gegner wählen Sie Ihren Gegner wie beim Sackhüpfen. Damit Ihr Wettkämpfer die Stange hinaufklettert, müssen Sie die nachstehende Reihenfolge einhalten.: **HOCH-FEUERKNOPF-RUNTER** (der Feuerknopf bleibt niedergedrückt) – lassen Sie den **FEUERKNOPF** los: **HOCH-FEUERKNOPF**- etc. Die Geschwindigkeit des Kletterns hängt von der Geschwindigkeit des Joysticks ab. Wenn Sie die Spitze der Stange erreicht haben, werden Sie die Flasche Champagner einsammeln. Sie müssen aber vor Ihrem Gegner die Stange wieder sicher hinunterrutschen, sonst werden sie die Flasche fallen lassen. Drücken Sie so oft wie nötig den **FEUERKNOPF**, um das Hinunterrutschen zu verlangsamen.

SPIEL 6 – EINE WAND HOCHRENNEN

Damit Ihr Wettkämpfer anfängt zu rennen, drücken Sie **HOCH**. Drücken Sie immer wieder **HOCH**, um Ihre Geschwindigkeit zu vergrößern und drücken Sie **RUNTER**, um sie zu verringern.

Der Papagei, der den Hut trägt, wird dreimal in der Luft stoppen, bevor er ihn fallen läßt. Passen Sie aber auf, daß Sie dabei direkt unter dem Papagei sind. Um den Hut aufzufangen, drücken Sie dann auf **FEUER**.

Wenn Sie sich der Wand nähern, drücken Sie zuerst den **FEUERKNOPF** und während Sie hochrennen, drücken Sie **HOCH**. Am höchsten Punkt, den Sie erreichen, drücken Sie wieder den **FEUERKNOPF** und der Hut wird an der Wand festkleben. Ziehen Sie den Joystick nach links und dann hinunter, um eine sichere Landung zu gewährleisten. Ihr Versuch gelingt aber nur, wenn Sie den Hut haben – dieser klebt dann automatisch an der Wand fest.

SPIEL 7 – KISSENSCHLACHT

Zu Beginn des Spiels wählen Sie Ihren Gegner.

Versuchen Sie, Ihren Gegner ins Wasser zu stoßen, indem Sie ihn ständig mit dem Kissen schlagen.

Für beide Spieler:

DOWN (Hinunter)	Verteidigen Sie Ihre nächstgelegene Seite
UP (Hoch)	Verteidigen Sie Ihre weitabgelegendste Seite
Feuerknopf & Hoch	Schlagen Sie Ihre nächstgelegene Seite
Feuerknopf & Hinunter	Schlagen Sie Ihre weitabgelegendste Seite.

Für den links Spielenden:

RECHTS	Verteidigen Sie einen Schlag von oben.
Feuerknopfs & Rechts	Schlag von oben

Für den rechts Spielenden:

LINKS	Verteidigen Sie einen Schlag von oben
Feuerknopf & Links	Schlag von oben.

Der Spieler, der ins Wasser fällt, verliert das Spiel.

SPIEL 8 – POGO

Sie müssen auf dem Kurs auf- und abspringen, um die Ballons entlang des Weges zu zerplatzen. Ihre Zeit ist begrenzt – Sie haben nur 9 Minuten und 59 Sekunden, danach erscheint die Nachricht "OUT OF TIME", trödeln Sie also nicht! **HOCH** bewegt Sie in die Richtung, in die Sie schauen, **RUNTER** bewegt Sie in die entgegengesetzte Richtung und **LINKS/RECHTS** verändert Ihre Richtung. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um nach einem Fall wieder aufzustehen oder um höher zu springen.

ATARI ST Benutzer

Pogo – Wie Commodore 64 – außer:

HOCH-RUNTER-LINKS-RECHTS um Ihren Wettkämpfer in die jeweilige Richtung zu bewegen.

HOCH-RUNTER & FEUERKNOPF um Ihre Sprungkraft zu vergrößern oder zu verringern oder um nach einem Fall wieder aufzustehen.

STEUERUNG

CBM 64

Alle Bewegungen werden durch den Joystick gesteuert.

Drücken auf **Q** im Übungsmodus wird den momentanen Wettkampf abbrechen und den nächstgewählten laden.

Atari ST

Alle Bewegungen werden durch den Joystick gesteuert.

Drücken Sie die **LEERTASTE**, um zwischen Musik und Sound-Effects zu schalten.

Drücken auf **ESCAPE** im Übungsmodus wird den momentanen Wettkampf abbrechen und den nächstgewählten laden.

LADEANLEITUNGEN

CBM 64/128

Kassette: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT & RUN/STOP drücken**. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

ATARI ST

Computer ausschalten. Diskette 1 einlegen, Computer wieder einschalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Spiels.

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.

© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder weiterverkaufen jeder Art strengstens verboten.