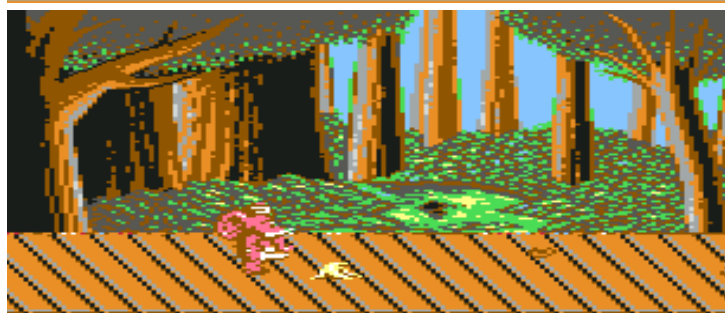
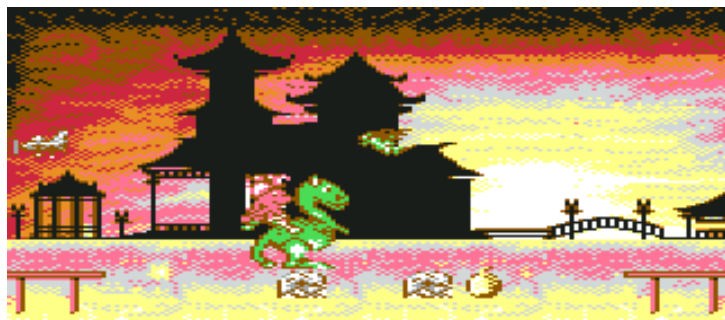


CROWN



Die Story

Wir befinden uns in einer Welt, auf der die Evolution einen völlig anderen Verlauf genommen hat als auf unserer Erde, obwohl sie dieser in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich ist. Menschen gibt es in dieser Welt nicht - nur Tiere! Diese haben sich aber im Laufe der Jahrtausende zu hochintelligenten, dem Menschen sehr ähnlichen Wesen entwickelt, die ihre eigene Kultur besitzen.

Trotzdem befinden sich die Erdlinge immer noch einen Schritt vor diesen Fabelwesen, was Technik und Fortschritt anbelangt. So wird die gesamte Welt beispielsweise noch immer von einem König regiert.

Dieser König wird jedes Jahr neu bestimmt. König werden kann jeder Bürger, vorausgesetzt, er entpuppt sich als der mutigste und tapferste Krieger seiner Welt. Dieser Weg der Ermittlung des Oberhauptes wurde bereits vor Jahrhunderten vom Volke gewählt, um eine schwache Regierung und damit den sicheren Ruin des Landes zu vermeiden.

Um als stärkster und einzig geeigneter Thron-Aspirant aus dem Spiel hervorzugehen, muß der Krieger sich auf einen langen Weg

über alle sechs Kontinente vorbereiten. Zu diesen Kontinenten gelangt er durch ein bestimmtes Reisemittel, das von seinem zum Spielbeginn gewählten Kontinent abhängt.

So reitet der Engländer beispielsweise von Kontinent zu Kontinent, wogegen der Araber seinen fliegenden Teppich vorzieht. Außerdem muß sich der Spieler im Kampf mit den Gegnern der anderen Kontinente messen, um sich zum Schluß als ehrwürdiger König zu behaupten.

Einleitung

Wie Ihnen in der Story erläutert wurde, liegt Ihr Spielziel darin, von Kontinent zu Kontinent zu reisen und zu kämpfen, um König zu werden. Es liegt an Ihnen für welches Land Sie sich entscheiden. Doch egal ob Indien oder England, die Aufgabe bleibt stets die selbe: Reisen Sie von Ihrem Startkontinent mit dem dort üblichen Transportmittel zum nächsten, wo zur Weiterreise erst ein 'Eingeborener' im Kampfe besiegt werden muß. Hat man alle sechs Kontinente durchreist und alle Gegner besiegt, so steht seiner Krönung nichts mehr im Wege!

Hard- und Software Unverträglichkeiten

Dieses Spiel kann aufgrund eines integrierten Interrupt-Laders (gleichzeitiges Laden und abspielen von Musik) nur auf einer originalen 1541-Floppy gespielt werden. Jedes andere Laufwerk stürzt ab !!!

Laden und Starten

LOAD"CROWN",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. "RUN" eingeben und die RETURN-Taste drücken.

Mit ↑/↓ wählen Sie im "Golden-Disk" Intro aus ob Sie die Anleitung lesen, oder "Crown" spielen wollen. Mit ◊ bestätigen Sie.

In der Anleitung blättern Sie mit ↑/↓ 1 Seite weiter/zurück, durch ◊ gelangen Sie wieder in das "Golden-Disk" Intro.

Nach dem Laden werden abwechselnd die Highscores und die Credits gezeigt. Durch ◊ gelangen Sie in das Spielmenü.

Im Menü wählen Sie mit ↑/↓ Ihre Nationalität aus. Nach Bestätigen mit ◊ beginnt das Spiel mit der 1. Reise (Journey 1).

Die Reisen

1) Der Engländer

Um zum nächsten Kontinent zu gelangen, muß er über eine lange Brücke reiten und dabei Schilder einsammeln die sich hoch und runter bewegen. Allerdings ist dies nicht so einfach, denn wenn es dem Spieler nicht gelingt, bis Brückenende 8 Schilder aufzusammeln, muß er nochmals einen Versuch starten. Zudem kommen noch Straßensperren hinzu. Springt der Spieler mit seinem Pferd nicht im richtigen Moment über die Hindernisse, so stürzt es - er muß nochmals von vorne beginnen.

Die Steuerung

- ⊕ Pferd springt
- ↔ Pferd langsamer/schneller
- ↑/↓ Lanze hoch/runter

2) Der Skandinavier

Um zum nächsten Kontinent zu gelangen, reist der Wikinger mit einem kleinen Boot über das Meer. Wale und Haie warten nur darauf, ihn aus seinem Boot zu stoßen. Er muß möglichst geschickt um diese Meeresbewohner vorbeimanövrieren, um nicht zu kentern. Damit die Bootsmiete bezahlt werden kann, müssen 8 Schatztruhen aufgesammelt werden, die von Walen hin und wieder über Wasserfontänen in die Luft katapultiert werden. Wenn die Schatztruhe langsam zurück ins Meer fällt, muß der Spieler versuchen, sein Boot unter den herabfallenden Schatz zu steuern und den Feuerknopf drücken um die Truhe aufzufangen.

Die Steuerung

- ⊕ Schatz auffangen (im richtigen Moment drücken)
- ↔ Boot langsamer/schneller
- ↑/↓ Boot hoch/runter (lenken)

3) Der Russe

Der Russe verdient sich sein Geld für die Überfahrt durch das Tanzen mit einem Piratenmädchen, welches ihm vortanzt. Gelingt es dem russischen Bären die Bewegungen schnell genug und richtig nachzumachen so werden ihm vom Publikum Münzen zugeworfen. (Er braucht 8 Münzen) Mit der Zeit wird der Takt immer schneller, so daß auch das Mädchen ihr Hüftbein schneller zu schwingen beginnt und der Bär unter immer größerem Druck steht.

Die Steuerung

- ↑ gleichzeitiges Heben der Füße (springen)
- ↗ rechten Fuß + linke Hand, dann linken Fuß + rechte Hand
- ↘ linke Hand, dann rechte Hand heben
- ↓ rechten Fuß, dann linken Fuß heben
- ↙ seitwärts drehen, dann rechten Fuß, dann linken Fuß heben
- ↘ rechten Fuß seitwärts, dann linken Fuß seitwärts heben

4) Der Japaner

Im Land der aufgehenden Sonne gibt es noch immer Drachen. Doch im Laufe der Zeit gelang es, diese zu zähmen und als eine Art 'Hüpfdrahen' einzusetzen. Als solcher wird der Drache auch vom Spieler "mißbraucht", der mit dem Tier über viele kleine Inseln springen muß, um zu einem anderen Kontinent zu gelangen. Da so ein Drache ein gefräßiges Tier ist, muß er stets genügend zu Essen haben. Damit er nicht verhungert, muß er 8 der Treibgutstücke auf sammeln, die zwischen den Inseln herumschwimmen. Auf in der Luft fliegende Tiere und Objekte muß besonders geachtet werden, da eine Kollision beim Sprung mit diesen ein wertvolles Leben kostet!

Die Steuerung

- ⊕↖ kurzer flacher Sprung
- ⊕↑ mittlerer Sprung
- ⊕→ weiter Sprung
- ↓ Treibgut auf sammeln

5) Der Inder

Der Inder besitzt leider kein Fortbewegungsmittel, so daß er per pedes über eine Brücke zum nächsten Kontinent gelangen muß. Doch wie es der Teufel will, liegen überall auf der Brücke Bananen und Bananenschalen herum, die einen Ausrutscher förmlich heraufbeschwören. Diese Hindernisse müssen geschickt umlaufen werden. Da der Brückenverkehr durch kleine Mäuse behindert wird, ist dem Spieler die Aufgabe auferlegt worden, diese aufzu-

sammeln. Werden vor Ablauf der Zeit nicht acht Mäuse aufgesammelt, so schlägt der Versuch fehl.

Die Steuerung

- ⊕ Maus auf sammeln (im richtigen Moment drücken)
- ↔ Inder läuft langsamer/schneller
- ↑/↓ Inder zum oberen/unteren Brückenrand lenken

6) Der Araber

In guter, alter arabischer Sitte darf der Spieler in Arabien mit einem fliegenden Teppich umherreisen. Da diese Teppiche das selbe Problem wie unsere Autos haben, nämlich eine Art Kraftstoff zu benötigen, muß der Spieler "Aladinlampen" in der Luft auf sammeln. Gelingt es ihm nicht, mindestens acht zu ergattern, so wird er unweigerlich mit seinem Fortbewegungsmittel abstürzen. Doch Vorsicht! Aus manchen Lampen kommt ein böser Geist hervor, der den Araber mitsamt seinem Teppich eine kurze Zeit erstarren läßt! Also nur Lampen einsammeln, in denen der Geist noch friedlich verweilt. Wolken sollten nicht durchflogen werden, da der Teppich durch Nässe flugunfähig wird. Ein tragischer Absturz wäre die Folge!

Die Steuerung

- ⊕ Fangnetz werfen
- ↔ Teppich langsamer/schneller
- ↑/↓ Teppich in die entsprechende Richtung lenken

Der Bildschirmaufbau der Reiselevel



Im oberen Teil des Screens läuft das Spiel ab. Der untere, Info-Board genannt, zeigt dem Spieler an, wie nah er am Ziel ist, indem z.B. die Anzahl der aufgesammelten Mäuse angezeigt wird. Die Sanduhr gibt Aufschluß darüber, wieviel Zeit noch verstreichen darf, bis die Reise erfolgreich beendet sein muß; ist der Sand vollständig durchgerieselt, bevor die Aufgabe beendet ist, ist der Versuch gescheitert.

Die Kampflevel

Nach jeder Reise muß sich der Spieler im Kampf gegen einen Gegner des nächsten Kontinents messen. Erst nach erfolgreicher Beendigung eines solchen Kampfes darf die Reise fortgesetzt werden. Verliert man im Kampf, so ist das Spiel zu Ende! Die Möglichkeiten während einer Auseinandersetzung sind nicht sehr vielfältig. Meistens genügt es, den Feuerknopf schnell genug zu betätigen. Bei jedem Treffer nimmt die Verfassungsenergie ab. Wenn nun die Verfassungsenergie auf den Nullpunkt wandert, so ist das Spiel beendet. Alle Chancen auf den Königstitel verstreichen auch, wenn die vorgegebene Zeit für einen Kampf überschritten wird, da automatisch der Computergegner gewinnt. Wenn Sie eine genügend hohe Punktezahl erreicht haben, können Sie sich in einer Highscoreliste eintragen die allerdings nicht auf Diskette gespeichert werden kann.

Achtung! Wenn Sie sich auf der ersten Reise befinden können Sie diese so oft versuchen, bis Sie sie gelöst haben. Durch Drücken der Run/Stop-Taste während der Meldung 'GET READY FOR JOURNEY 1', gelangen Sie wieder ins Hauptmenü

Sonstige Tastaturbelegung

- P = Pause ein/aus (Reise- und Kampflevel)
- Stop = Verlassen des ersten Journey-Levels (Run/Stop-Taste)