

## ANLEITUNG FÜR COMMODORE C-64 C-128

### LADEN

**Kassette:** Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die **PLAY**-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

**Diskette:** Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **LOAD " : \* " , 8 , 2 (RETURN)** ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

### SPIELBESCHREIBUNG

Die rautenförmigen Sprites (im folgenden kurz "Hustenbonbons" genannt), sollen in ihre Bestimmungsfelder (die grauen Kreise mit den gelben animierten Ringen) gebracht werden. Dazu springen Sie mit der Spielfigur (Steuerung mit Joystick in Port 2) auf das Hustenbonbon, das daraufhin in der entsprechenden Richtung weiterhüpft. Auf diese Weise kann das Hustenbonbon weiterbewegt werden. Es ist allerdings nicht möglich, das Bonbon so auf eine höhere Ebene zu befördern. Dagegen springt es auf niedrigere Ebenen, hüpft dann aber noch ein Feld weiter.

Die häufig auftauchenden "Fieshüpfer" zeichnen sich durch unterschiedliche "Intelligenz" aus, d.h. die intelligenteren unter ihnen fallen seltener in Löcher oder ähnliche Hindernisse. Bei Berührung mit der Spielfigur werden beide zerstört. Ein Fieshüpfer explodiert ebenfalls, wenn er auf ein Hustenbonbon springt. Das Bonbon wird dabei ein Feld weitergestoßen, wobei es auch auf höhere Ebenen gelangen kann.

**Felder mit vier blinkenden Punkten** sind selektive Minen, d.h. sie explodieren nur, wenn Sie Ihre Spielfigur daraufsteuern. Fieshüpfer und Hustenbonbons werden verschont.

**Tiefblaue Felder** stellen ebenso tiefes Wasser dar. Im Wasser versinkt alles, was hereinfällt.

Auf **pyramidenartigen Spitzen** springt die Spielfigur weiter, Sie können weder anhalten noch die Richtung ändern.

Von der Erhebung mit der **animierten Spitze** werden Sie in eine zufällige Richtung gestoßen.

Die **Felder mit Schachbrettmuster** sind Verschwindefelder. Sie besitzen fünf Phasen, in denen bei jedem Aufspringen mit der Spielfigur das Muster immer feiner wird, um dann völlig zu verschwinden. Es bleibt dann ein Loch zurück.

Die **Rampen** oder schiefen Ebenen ändern die Sprungrichtung der Spielfigur.

Die **Umschaltfelder** sind von einem Ornament umgeben und besitzen in der Mitte entweder ein Loch oder eine abgesetzte Fliese. Zwischen diesen beiden Möglichkeiten kann mit einem Schalter (s.u.) getauscht werden.

Die **Mitnehmfelder** sehen ähnlich aus, besitzen aber an allen vier Ecken des Feldes und der innenliegenden Fliese jeweils eine Niete. Wenn Sie sich im "Schraubenschlüsselmodus" (s.u.) befinden, können Sie eine Fliese herausnehmen und sie in ein anderes Mitnehmfeld wieder einsetzen.

In **Glasfeldern** wird der Hintergrund gebrochen, d.h. verschoben dargestellt. Man kann sich aber auf ihnen ganz normal bewegen.

Das **Memoryfeld** besteht aus einem grauen Kreis ohne Symbol in der Mitte. Nachdem Sie auf diesem Feld den Joystick-KNOPF gedrückt haben, wird die Spielfigur nach einem Absturz oder einer Explosion auf dieses Feld zurückgebracht und setzt das Spiel von dort aus fort.

Auf einem **Aufsammelfeld** (blaue Flasche) wird beim Drücken des KNOPFes die Flasche entleert und Ihnen werden Punkte gutgeschrieben (s.u. bei Punkteverteilung).

Die **Startfelder** bestehen aus einem rautenförmigen Symbol, an denen ein gelbes Quadrat (Hangar) angebaut ist. Hier können Sie sich mit KNOPF-Druck ein Hustenbonbon holen. Einige Zeit nach dem Drücken öffnet sich der Hangar und das Hustenbonbon erscheint. Der Hangar bleibt solange geöffnet, bis das Bonbon in ein Zielfeld, ins Wasser oder in ein Loch befördert wurde. Nach Entnahme des letzten Hustenbonbons bleibt der Hangar ebenfalls offen. In jedem Level gibt es, unabhängig von der Anzahl der Startfelder, acht Hustenbonbons.

Das **Zielfeld** des Hustenbonbons ist durch ein Feld dargestellt, in dessen Mitte eine Anzahl gelber Ringe animiert nach innen laufen. In dieses Feld fallen Hustenbonbons, die Spielfigur und die Fieshüpfer gleichermaßen hinein.

Um in den **Magnetmodus** zu gelangen, gehen Sie zu einem Magnetfeld (Hufeisenmagnet im Innern des Kreises) und drücken Sie den KNOPF. Um dieses zu verdeutlichen, erscheint in der Anzeige unten ein Icon mit einem Magneten.

In diesem Modus können Sie, wenn Sie direkt neben dem Hustenbonbon hüpfen, dieses durch einen KNOFF-Druck zu sich hinziehen. Die Benutzung ist aber nur einmal möglich, d.h. nachdem Sie das Hustenbonbon bewegt haben, verliert die Spielfigur ihre Magnetkraft. Das Icon verschwindet ebenfalls aus der Anzeige. Im Magnetmodus ist der Schraubenschlüsselmodus (s.u.) gelöscht.

In den **Schraubenschlüsselmodus** gelangen Sie, indem Sie auf dem durch einen Schraubenschlüssel gekennzeichneten Feld einmal auf den KNOFF drücken. Nun können Sie die Mitnehmfelder (s.o.) bewegen. Dazu drücken Sie auf einem Mitnehmfeld den KNOFF und springen gleichzeitig in eine Richtung. Jetzt haben Sie die Fliese bei sich und ein entsprechendes Symbol erscheint in der Anzeige. Durch Drücken des KNOFFes beim Sprung auf ein leeres Mitnehmfeld wird die Fliese eingesetzt und das Symbol verschwindet aus der Anzeige. Im Schraubenschlüsselmodus wird der Magnetmodus (s.o.) gelöscht.

Da es außer den Mitnehmfeldern noch die Umschaltfelder gibt, muß es außer den Schraubenschlüselfeldern auch noch andere Felder geben. Diese werden durch einen stilisierten Schalter dargestellt, den Sie mit KNOFF-Druck umschalten können.

Um von einem Level in den nächsten zu gelangen, müssen Sie auf dem durch einen vierblättrigen Rotor gekennzeichneten Feld **ZWEIMAL** den KNOFF drücken.

## **PUNKTEWERTUNG**

Die größte Anzahl von Punkten bekommen Sie durch das Einbringen der Hustenbonbons in die Zielfelder. Wenn Sie ein Zielfeld das erste Mal mit einem Hustenbonbon bestücken, bekommen Sie 0.3%, alle weiteren Male je 0.1%. Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, sollten Sie also weitere Zielfelder benutzen.

Leeren Sie ein Aufsammlfeld, so bekommen Sie je 0.1% gutgeschrieben.

Während des Fluges von einem Level zum anderen bekommen Sie für jedes Ihnen im vergangenen Level übriggebliebene Leben je 0.1% - vorausgesetzt, daß alle acht Hustenbonbons aus dem Hangar herausgeholt wurden, bzw. kein Hustenbonbon mehr im Level herumliegt. Den neuen Level fangen Sie dann wieder mit der vollen Anzahl von Leben an.

## **TASTENBELEGUNG**

Während des Titelbildes:

- F1** - Wahl des Start-Levels (1-4)
- F2** - Wahl zwischen Spiel (COMPETITION) und Training (PRACTICE)
- F3** - Anzeige der bisherigen Hiscores
- F5** - Rückkehr zu einem abgespeicherten Spiel (Auswahl mit CURSOR OBEN/UNTEN)
- F7** - Spielstart (auch mit Joystick-KNOFF möglich)

Während des Spiels:

- CTRL-Q** - Spiel verlassen (GAME OVER)
- CTRL-S** - Spielstand abspeichern (Es wird immer der Anfangsstand eines Levels abgespeichert)
- RESTORE** - Rückkehr zum Titelbild
- SPACE** - Spielpause, weiter mit Joystick-KNOFF

**VIEL SPASS BEIM SPIELEN!**

**ABYSS (C) 1987 KINGSOFT**

**AUFGEFASST!** Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fordern Sie heute noch unseren großen aktuellen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiteren Produkten für Ihren Commodore 64 bzw. 128.

**KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054**