RAINBIRD

Made in the UK

G10600

VERMINATOR

SPIELANLEITUNG

VERMINATOR

Die paradiesische Baumwelt von Dendra ist von Ungeziefer heimgesucht worden, und es ist Ihre Aufgabe, diese Plage zu beseitigen. Ausgerüstet mit verschiedenen Waffenund anderen nützlichen Gegenständen, müssen Sie diesen Biestern zu Leibe rücken,bevor der ganze Baum befallen und hoffnungslos verseucht ist.

Direkt nach dem Ladevorgang (siehe die Kurzanleitung) erscheint zunächst das Titelbild und dann der Bildschirm mit den Game Options. In der unteren Hälfte des Bildschirms erkennen Sie die folgenden vier Spiel-Symbole (von links nach rechts):

REDEFINE KEYS PLAY GAME
CREDITS RESTORE/SAVE GAME

REDEFINE KEYS (Neubelegung der Tasten)
Mit Hilfe dieser Funktion können die Tasten umdefiniert werden, wenn Sie keinen Joystick verwenden wollen. Bitte befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm.

PLAY GAME (SPIEL STARTEN)
Dieses Symbol dient zum Anfangen. Die Spieldiskette 2 sollte im Laufwerk A belassen und während des Spiels nicht herausgenommen werden, es sei denn, das Programm fordert ausdrücklich zum Einlegen einer anderen Diskette ein, z.B. um einen Spielstand abzuspeichern.

CREDITS (Autoren-Info)
Wahl dieses Symbols blendet die Namen der Programmierer, Designer und Grafiker und Musiker ein, die an der Gestaltung des Programms mitgewirkt haben.

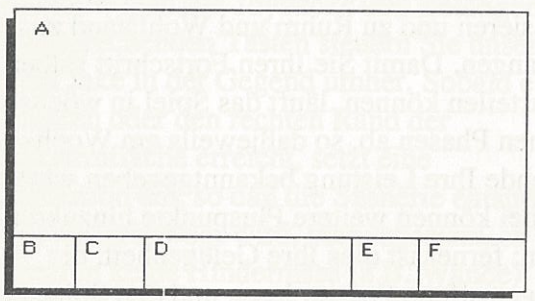
RESTORE/SAVE GAME (Laden/Sichern eines Spiels)
Dieses Symbol dient zum Einlesen eines früher abgespeicherten Spielstands. Das Spiel kann dann an der damals erreichten Stelle weitergeführt werden.

IN DER WELT VON DENDRA
Mit dem Drücken des PLAY GAME Symbols betreten Sie die zauberhafte Welt von Dendra. Durch Bewegen des Joysticks und Betätigen der entsprechenden Tasten steuern Sie unseren Helden Jake in der Gegend umher. Sobald er den linken oder den rechten Rand der Bildschirmfläche erreicht, setzt eine Rollfunktion ein, so daß die Szenerie entsprechend weiterbewegt wird, vorausgesetzt, es versperren keine Hindernisse (z.B. Wände) den Weg. Im Boden klaffende Spalten muß Jake mit Anlauf und Sprung überqueren, wenn er nicht hineinfallen will.
Um sich von einem "Stockwerk" ins andere zu begeben, gibt es Leitern, aber auch sog. Teleport-Kabinen. (Auf die Teleports wird etwas später noch eingegangen.) Um eine Leiter zu benutzen, plaziert man Jake direkt vor die Sprossen und drückt hoch oder runter.
Das eigentliche Ziel des Spiels besteht darin, möglichst viel Ungeziefer zu vertilgen, um auf diese Weise das entsprechende Kopfgeld zu kassieren und zu Ruhm und Wohlstand zu gelangen. Damit Sie Ihren Fortschritt selber beurteilen können, läuft das Spiel in wöchentlichen Phasen ab, so daßjeweils am Wochenende Ihre Leistung bekanntgegeben wird. Dabei können weitere Pluspunkte hinzukommen; ferner ist dies Ihre Gelegenheit, die eingetroffene Post zu lesen und den Spielstand

abzuspeichern, ehe Sie sich aufs neue in Gefahr begeben. Wenn Sie zu den Glücklichen gehören, die für einen Spezialeinsatz auserkoren werden, dann hören Sie dies ebenfalls am Wochenende. Genaueres hierzu erfahren Sie im Abschnitt "ENDE DER WOCHE".

DAS BILDSCHIRM-LAYOUT

Unterhalb des zentralen Spielfensters werden Sie noch ein paar weitere Fenster erkennen.



Jedes Fenster erfüllt einen eigenen Zweck:

A	Hauptfenster	B	Sanduhr
C	Inventar	D	Scanner
E	Gesundheit	F	Geldtasche

A: Hauptfenster

Hier läuft die Spielhandlung ab.

B: Sanduhr

Zeigt an, wieviel Zeit in einer Woche vergangen ist. Der Sand, der zu Anfang im oberen Behälter ist, läuft allmählich in den unteren. Wenn der obere Behälter ganz leer ist, ist die Woche zu Ende, und es folgt die Wochenend-Sequenz.

C: Inventar

Hier sehen Sie, welche Gegenstände im Moment in Ihrem Besitz sind. Gleichzeitig können Sie niemals mehr als vier mit sich herumtragen. Das momentan ausgewählte

Objekt wird durch eine eckige Klammer markiert. Bitte schlagen Sie in der Kurzanleitung nach, welche Tasten zur Auswahl der Objekte benutzt werden.

D: Scanner

Dieses Gerät zeigt praktisch alles Ungeziefer, das sich im Scan-Bereich befindet. Jake wird durch den Punkt in der Mitte dargestellt, die verschiedenen Arten von Ungeziefer sind als verschieden farbige Punkte angezeigt.

E: Gesundheit

Das Herz zeigt an, wie es um Ihre Gesundheit steht. Bei häufigem Kontakt mit dem Ungeziefer oder giftigen Pilzen "zerspringt" es mehr und mehr.

F: Geldtasche

Dieses Fenster enthält drei Werte. Die erste bezieht sich auf die Menge des mitgeführten Geldes, die zweite zeigt, wieviel Geld Sie der Bank schulden (wenn der Betrag rot ausgewiesen ist) bzw. wieviel Sie auf der Bank deponiert haben (wenn der Betrag in Hellblau dargestellt ist). Der letzte Wert bezieht sich auf den Betrag, den Sie dem "Pöbel" schuldig sind.

SPIELMERKMALE

In sämtlichen Gegenden von Dendra werden Sie einer Reihe von Wegweisern begegnen, die den Weg zu den verschiedenen Kaufläden und Banken im Spiel anzeigen. Ganz hoch oben im Baum, in der Nähe des Wipfels, gibt es auch ein Spielkasino, wo man sein Geld aufs Spiel setzen oder über Nacht reich werden kann!

Kaufläden

In den Läden können Sie Waffen und andere praktische Dinge einkaufen, vorausgesetzt, Sie

können sich das leisten. Zum Betreten eines Ladens stellen Sie sich vor die Tür und ziehen dann den Joystickhebel nach unten (bzw. drücken die Runter-Funktion).

Einmal drin, manövrieren Sie die Münze auf der Bildschirmfläche umher. Zur Auswahl eines Gegenstandes plazieren Sie ganz einfach die Münze darauf und wähle Feuer. Dabei wird der Kaufpreis auf dem Kassendisplay angezeigt. Wenn Sie zugreifen wollen, fahren Sie die Münze auf den Ladenbesitzer und drücken als Kaufbestätigung Feuer. Wenn Sie hingegen das Objekt nicht kaufen wollen bzw. es sich nicht leisten können, dann geben Sie sich mit etwas anderem zufrieden oder plazieren die Münze direkt über dem Ausgang. Zum Schluß drücken Sie Feuer, wenn Sie den Laden verlassen wollen.

Am anderen Ende des Ladentisches, also vis-à-vis des Ladenbesitzers, sehen Sie ein blinkendes Feld. Wenn sich dies als angezeigt erweist, können Sie auch gerne ein Objekt aus dem Inventar zum Preis, der im Detailhandel üblich ist, zum halben Preis wieder an den Laden verkaufen. Dazu das betreffende Objekt aktivieren, die Münze auf das blinkende Feld legen, dann Feuer wählen.
Alle Geldgeschäfte werden automatisch dem Geld in der Geldtasche hinzugefügt oder entnommen.

Banken

Zum Betreten einer Bank dient die "Runter"-Funktion des Joysticks/Tastatur, welche noch draußen vor der Tür anzufordern ist. Einmal drin, sehen Sie rei verschiedene "Schalter", angeordnet von links nach rechts.

OBTAIN LOAN WITHDRAW MONEY PAY IN MONEY

OBTAIN LOAN (DARLEHEN AUFNEHMEN)
Der gestrenge Beamte gewährt nur solchen Kunden Kredit, die der Bank kein Geld schulden. Den Cursor auf den Beamten steuern und Feuer drücken. Wieviel Geld Sie leihen können, hängt von Ihrem Kontostand ab.

(ZU BEGINN DES SPIELS HABEN SIE BEI DER BANK EIN DARLEHEN IN HÖHE VON 1000)

WITHDRAW MONEY (GELD ABHEBEN)
Solange Sie Geld auf der Bank haben, können es teilweise oder ganz abheben. Die Münze auf den Beamten plazieren und Feuer drücken. Erneut Feuer drücken, um mit dem Abheben aufzuhören.

PAY IN MONEY (GELD EINZAHLEN)
Münze auf den Beamten plazieren und Feuer drücken, um Geld auf Ihr Konto einzuzahlen. Um mit der Einzahlung aufzuhören, erneut Feuer drücken.

Casino

Dendra hat nur ein einziges Casino. Um einzutreten, die Runter-Funktion (Joystick oder Tasten) aktivieren, während Sie vor der Tür stehen. Es können drei verschiedene Spiele gespielt werden:
FRUIT MACHINE DICEBLACKJACK

Fruit Machine

Zum Spielen, die Münze auf das Fragezeichen fahren. Für einen Gewinn müssen Sie zwei oder drei der gleichen Farbe erhalten. Jedes

Spiel kostet 100 Einheiten.

Dice (Würfel)

Auch hier die Münze auf das Fragezeichen plazieren. Jedes Spiel kostet 250 Geldeinheiten. Für einen Gewinn muß ein Doppel gewürfelt werden.

Blackjack ("Einundzwanziger")

Zum Spielen die Münze auf das Fragezeichen fahren. Die Regeln sind einfach: Sie müssen versuchen, mit zwei oder mehr Karten 21 Augen zu erreichen oder möglichst nahe heranzukommen. Sie können probieren, noch eine Karte zu kaufen, oder sich mit den erzielten Augen zufriedengeben. Ein Wert von über 21 bedeutet, daß Sie "überkauft", also "tot" sind; die Bank gewinnt immer, wenn die Punktezahl gleich ist, Sie gewinnen immer, wenn die Bank "überkauft". Einsatz: 100 Einheiten.

Der Pöbel

Irgendwo in Dendra gibt es einen geheimen Eingang zum versteckten HQ der Unterwelt. Diese Typen sind gern bereit, Ihnen Geld in 1000er Beträgen zu leihen, unter der Bedingung, daß das Darlehen jeweils am Ende der Woche zurückbezahlt wird. Je länger Sie mit der Rückzahlung zuwarten, desto mehr Gangster werden Ihnen auf den Hals gehetzt.
Sie können von den Leuten aus der Unterwelt auch allerlei Gegenstände kaufen — nur ist es mit der Zuverlässigkeit nicht weit her!

Taschendiebe

Diese blau maskierten Kriminellen profitieren von dem Elend, das über Dendra hereingebrochen ist: wenn Sie mit Ihnen in Berührung kommen, klauen Sie Ihnen alles, was Sie auf sich haben. Und sie sind nicht abzuschütteln, man muß sie bis auf den Tod bekämpfen, um

sie loszuwerden!

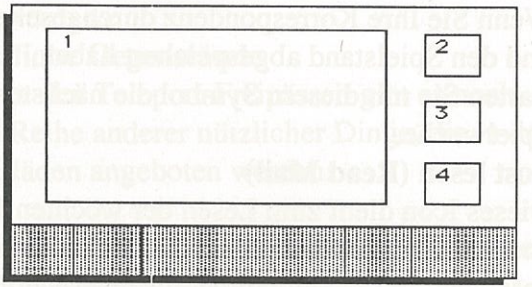
ALLGEMEINE ANGABEN

Teleports

In ganz Dendra verstreut gibt es eine Reihe von Teleport-Kabinen. Ohne den speziellen Teleport-Freipaß kostet jede Benutzung 100 Einheiten. Von jeder Kabine aus gelangt man in eine andere, an einem entfernten Ort, ebenfalls in Dendra. Um einen Teleport zu benutzen, stelllt man sich in die Kabine und zieht den Joystick nach unten (bzw. verwendet die Runter-Taste). Eine übermäßige Benutzung der Teleports kann eine Routine-Wartung erforderlich machen, die den Teleport unter Umständen eine Woche oder länger außer Betrieb setzt. (Die Wartungs-Ingenieure sind nicht sonderlich diensteifrig, solange es überall von Ungeziefer wimmelt.)

Das Ende der Woche

Ihre Leistung wird jeweils am Ende jeder Woche begutachtet. Zu diesem Zweck gibt es eine eigene Bildschirmseite:



1 Informations/Post-Fenster
2 Spielen (Play Game)
3 Post lesen (Read Mail)
4 Spielstand speichern (Save Game Position)

Informations/Post-Fenster (Information/mail)
Enthält eine Liste des vernichteten Ungeziefers und die Briefe und andere Korrespondenz, die Sie gelesen haben.

Spielen (Play Game)
Wenn Sie Ihre Korrespondenz durchgesehen und den Spielstand abgespeichert haben, starten Sie mit diesem Symbol die nächste Spielwoche.

Post lesen (Read Mail)
Dieses Icon dient zum Lesen der wöchtentlichen Korrespondenz. Mit >-Symbol zu lesen anfangen; mit <-Symbol bereits gelesene Post nochmals einsehen. Zum Schluß das ——— Symbol aktivieren.

Spielstand speichern (Save game position)
Wählen Sie dieses Icon und legen Sie Ihre Spieldiskette in Laufwerk A, wenn das Programm Sie dazu auffordert. VERMINATOR speichert dann den Spielstand auf eine Diskettendatei namens VERMIN.SAV. Auf einer Diskette kann immer nur ein Spiel abgelegt werden.

Nützliche Gegenstände
Neben den Teleport-Freipässen gibt es noch eine Reihe anderer nützlicher Dinge, die in den Kaufläden angeboten werden:

Medi-Orb Dieses magische Objekt gibt Ihnen zweimal Ihre Gesundheit wieder. Sie haben also insgesamt drei Leben im Spiel.

Pilze-Sack Pilze sind ein begehrtes Gut. Der Bürgermeister wird Sie entlohnen, wenn Sie diesen Sack besitzen: ohne den Sack sind alle Pilze giftig.

Zeitnehmer ???????????

Waffen Es gibt verschiedene Arten von Waffen. Manche sind wirksamer als andere gegen bestimmte Typen von Ungeziefer. Die besten sind meist auch die teuersten!

TIPS FÜR NEULINGE

Zu Anfang des Spiels sollten Sie sich gleich im nächsten Laden einen Teleport-Paß und ein Katapult besorgen. Sobald Sie das nötige Kleingeld beisammen haben, erwerben Sie sich einen Medi-Orb, um sich drei Leben zu sichern.

Es empfiehlt sich, von jedem Distrikt von Dendra einen Plan anzufertigen. Trotz der vielen Schilder mit Hinweisen auf Läden,

Banken und das Kasino kann man sich sehr leicht verirren.

Seien Sie freundlich zu den grünen Frauen, die sich in den Straßen umhertreiben, denn sie sind freundlich gesinnte Bürgerinnen. Sollten Sie versehentlich einer von ihnen etwas antun, werden die Droidenstreifen sich an Ihre Fersen heften.

DIE BESTEN WÜNSCHE UND HOFFNUNGEN DER BÜRGER VON DENDRA BEGLEITEN SIE — VIEL GLÜCK.