

NETHERWORLD

von Jukka Tapanimäki

Für den Commodore 64 und 128

(im 64K Modus).

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128, +2, +3.

Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128.

Atari ST Computer.

Commodore Amiga Computer.

SZENARIO

Sie sind in einer anderen Welt gefangen, die sich vollständig von der unterscheidet, die Sie kennen. Es ist eine Welt der phantastischen Strukturen und fremden, wundervollen Wesen, aber Sie sind dort eingeschlossen. Der einzige Weg zurück in die wirkliche Welt besteht darin, genug von der einheimischen Währung zu sammeln, um den Weg nach draußen zu bezahlen, sonst werden Sie den Rest Ihrer Tage damit verbringen, ständig Säureblasen, Drachen und anderen solchen Kreaturen auszuweichen.

STEUERUNG

Commodore 64, Commodore Amiga und Atari ST können Sie nur dem Joystick kontrollieren.

Für Spectrum und Amstrad können Sie den Joystick oder die folgenden schon vorhandenen Kontrolltasten benutzen:





Links	=	O
Rechts	=	P
Hoch	=	Q
Runter	=	A
Feuern	=	Leertaste (SPACE)
Pause	=	Run/Stop (C64)
		Caps Shift (Spectrum)
		Return/Enter (Amstrad, Atari ST und Amiga)
Spiel abbrechen	=	Q (C64)
		Esc (Amstrad, Atari ST und Amiga)
		Symbol Shift (Spectrum)

Drücken Sie den Feuerknopf um zu spielen und machen Sie dann eine Bewegung nach links oder rechts, damit Sie Level 1, 5 oder 9 auswählen können. Dann drücken Sie den Feuerknopf noch einmal.

SPIELEN

Das Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl Diamanten innerhalb einer fest-gesetzten Zeit zu sammeln und dann durch einen Teleport hinauszugehen. Nach jedem Level gibt es eine Pause. Es wird ein Extra-Leben verliehen, wenn eine Pause erfolgreich absolviert wurde. Der Level muß nur dann von vorne begonnen werden, wenn die Zeit abgelaufen ist.

In einem Spielgebiet können folgende Dinge gefunden werden:

- ein Ziegelstein
- eine Geheimtür: sieht wie ein Ziegelstein aus, wird aber anders graphisch dargestellt
- demons (Teufel): sie spucken tödliche Blasen 
- alien generators (auß erirdische Generatoren): spucken verschiedene verspernen 
- moveable rocks (bewegliche steine): man kann sie benutzen, um die außerirdischen Generatoren zu blockieren. Sie können in Diamanten verwandelt werden, indem man sie in eine Diamantenpresse hineinschiebt und sie dazu benutzt, um den Kurs der Minen zu ändern
- diamond squeezer (Diamantenpresse): ein sich bewegendes Stein kann in einen Diamanten verwandelt werden, wenn er in eine Diamantenpresse geschoben wird. 
- metamorphosis walls (sich verwandelnde Mauern): wenn eine Mine mit einer von diesen Mauern zusammentrifft, so verwandelt sie sich in vier Diamanten 

- scanner mine (Mine mit Richtantenne): folgt dem Umfang eines beliebigen Gegenstands im Uhrzeigersinn
- boulder mine (Springende Mine): fliegt in einer geraden Linie, bis sie mit einem festen Gegenstand zusammenstößt und wechselt dann die Richtung um 90 Grad im Uhrzeigersinn
- hover mine (Schwebemine): bewegt sich senkrecht (es ist tödlich, sie zu berühren)
- Teleport: berühren Sie einen Teleport und drücken Sie den Feuerknopf, um schneller transportiert zu werden



- Ziegenkopf: spuckt säurehaltiges Blut (es ist tödlich, ihn zu berühren)
- Sanduhr: man bekommt 30 Sekunden Extrazeit, wenn man eine Sanduhr einsammelt

Nach dem Abschließen von Außerirdischen lassen einige von ihnen glühende Icons zurück.

- 100, 250, 500 - Extrapunkte
- zusätzliche Geschwindigkeit: man sollte sie nicht mehr als dreimal einsammeln, denn sonst werden die Schiffe langsamer

- demon killer (Teufelkiller): wenn man einen Teufel berührt, so wird er zerstört



- brick smasher (Ziegelzertrümmerer): sobald man mit einem Ziegelstein zusammenstößt, so wird dieser abgeblockt



- surprise bonus (Überraschungsbonus):

4 Merkmale

1. Extraleben
2. Unbezwingbarkeit (das Schiff ändert seine Farbe)
3. unkontrollierbares Schiff (es hört auf, sich zu drehen)
4. umgekehrte Steuerungen (das Schiff ändert die Richtung, in die es sich dreht)



Vermeiden Sie die Überraschungsbonus-Icons, wenn Sie keine Lust auf Glücksspiel haben!

ANZEIGE-INFORMATIONEN

1. Anzahl der Diamanten, die eingesammelt wurden
2. Anzahl der Teufelkiller (maximal 9)
3. Anzahl der Ziegelzertrümmerer (maximal 9)
4. Spielstand
5. Level
6. Schutzschild (maximal 12 Schüsse)
7. verbleibende Zeit
8. verbleibende Schiffe

1					
2		4	5	6	7
3					8

MITARBEITERVERZEICHNIS

Entworfen und geschrieben von Jukka Tapanimäki.
C64 Musik von Jori Oikonen.
Spectrum- und Amstrad-Versionen von Chris Wood.
Musik und Geräuscheffekte für Spectrum und Amstrad von Dave Rogers.
Atari ST- und Amiga-Versionen von Imagitec Design.
Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd. 1988

Hewson Consultants Ltd.,
Hewson House,
56B Milton Park,
Milton,
ABINGDON,
Oxon. OX14 4RX

