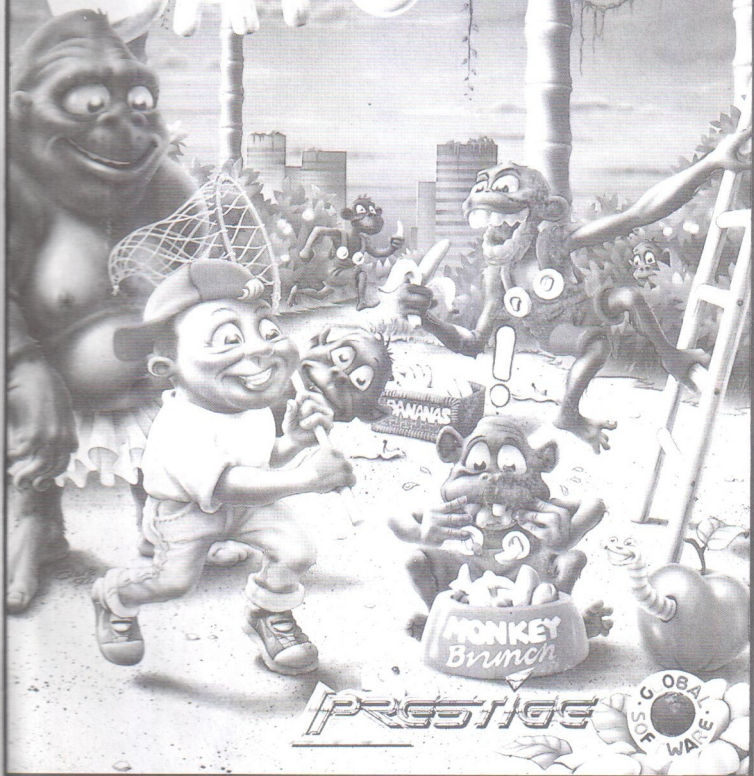


CATCHIEM



MANUAL

INSTRUCTIONS FOR CATCH'EM

Loading Instructions

- Amiga:** Turn off your computer, remove any unwanted peripherals, and wait for approximately 30s to clear the system of any possible virus. Insert Disk I into the drive and turn the computer on. The game will load and run automatically. Any extra memory that you have will be recognised and used to reduce disk access during the game.
- C-64:** **DISK USERS:** Turn on the computer and insert the disk into your drive. Type LOAD ":*",8,2 and press RETURN. The game will load and start automatically. C-128 users may switch to C-64 mode first.
- IBM PC:** Turn on the computer and boot DOS. Please remove any background programs that may take up valuable memory space. Insert the disk into drive A and switch to this drive by typing A: To play the game to this drive by typing A:. To play the game from the disk type CATCH'EM followed by ENTER. To install the game on a hard-drive type INSTALL then ENTER. Once installed on the hard drive run the game by typing CATCH'EM followed by ENTER.

COPYRIGHT NOTICE

The enclosed software and materials are subject to international copyright law. All rights are reserved. No

part of this software or material may be copied, reproduced, hired, lent, translated, used in public , or transmitted in any form or by any means whether electronic, mechanical, or otherwise. All such violations will be prosecuted.

CREDITS

Andreas Scholl : Programmer, Amiga
Darius Zendeh : Programmer, PC
Hannes Sommer : Programmer, C64
Oliver Weirich : Graphic Designer, and FX

Thanks also to: Prof. Dr. Hanns-Gustav Prilmann iR, for technical guidance, Mike Doran and Mungo Leir for the English manual, Amina Bassalah for the French manual, and finally to you for buying this product!

INTRODUCTION

Jeff is a warder in a zoo. While he's busy checking out his latest game magazine the apes decide to leave the zoo and have some fun in the surrounding area. Some end up in the forest, some in a disused mine, and the rest go sight-seeing in the local town!

If Jeff wants to keep his job, he must round up these miscreants and get them back before his boss finds out!

Jeff has all sorts of goodies to hand in his truck and also scattered around the place to help him trap the naughty apes. Please be careful when using the bat to stun some of the apes, Jeff's boss won't be happy with dead apes (nor will the WWF no doubt!).

CONTROL

You control Jeff on the game screen by using the joystick in port 2 (IBM PC - analog joystick) or by the cursor keys (IBM PC - numeric pad). Some functions are controlled by the keyboard, see below.

- PRELUDE** Can be skipped by pressing FIRE on the joystick.
- GAME OPTIONS** To set up the game parameters use the joystick or the cursor keys up or down and then press FIRE or RETURN to activate your selection.
- PASSWORDS** After each level a password appears, remember these to start at these levels again.
- GAME MUSIC** Can turn this on or off.
- INTERLUDES** Activate/de-activate animations that are shown between levels.
- SOUND FX** Sound effects can be turned on/off.
- START GAME** Do you want to play?

JOYSTICK CONTROLS

Without button/return pressed:

LEFT: : walk left
RIGHT : walk right
UP : climb up
DOWN : climb down OR pick up banana peel

With fire-button/return pressed:

LEFT : jump left
RIGHT : jump right
UP : jump up
DOWN : use extra (see SPACE) or use a bat ->
ape into bag -> ape out of bag.

ADDITIONAL CONTROLS

SPACE : Choose between bat and extra item. The current item is displayed with a game around it at the bottom of the screen.
P : Pause game. Press again to resume.
Q : Quit level and start afresh.

ESC (C64 - RUN/STOP): End current game and go to option screen.

DESCRIPTION OF SCREEN DISPLAYS:

Top left : Remaining time for current level. One unit equals approx. 2 seconds.
Top centre : Your score.

- Top right : The numbers beneath the icons are: number of remaining gorillas, chimpanzees and orangoutangs in the level, remaining punches left on the current bat.
- Bottom left : The number of symbols equals the remaining lives. Every 50,000 points another life is awarded.
- Bottom Centre : Shown here is the number of (max. two) extras/bats held by the player. A selected extra/bat is displayed with a frame and can be activated through joystick/cursor DOWN+FIRE/RETURN.

DESCRIPTIONS OF EXTRAS:

- Bats : Usually a bat can be used three times. The bat is counted as being used only when an ape is hit (ouch!)
- Food Bowl : To catch a chimp' you must distract him with a food bowl. Each bowl will only last a short time, until the food runs out!
- Nails : Chests opened by chimps can be nailed closed again.
- Inflatable Toys : To catch a gorilla he must be occupied with a doll or a real female!
- Skull on stick : Keeps chimps away.
- Extra time : A clock symbol means extra time (another 15 units)

Jeff can carry a maximum of two extras/bats. It is impossible to pick up another extra if two are already being carried (except for extra time). An extra is picked up by walking over it.

NOTE: If necessary, any unwanted extras carried can be stored in the truck (by entering and leaving it). Any extras dropped in a level can not be picked up again.

EXTRA NOTES:

IN THE TRUCK: A window appears, showing the number of extras available. They can be selected by joystick/cursor UP/DOWN and then FIRE/RETURN to pick them up. A selected extra is highlighted.

TO CATCH AN APE: To catch an ape or to put him in a cage proceed as follows:

Choose the bat-mode using SPACE, then use

joystick/cursor DOWN and press FIRE/RETURN.

The ape is now stunned and can be picked up;

joystick/cursor DOWN and press FIRE/RETURN.

The ape is now in the bag and can be transported.

joystick/cursor DOWN and FIRE will release him/her from the bag. To place him/her in a cage make sure that the cage door is open – it will open automatically when Jeff is in front of the right cage. Each cage is marked with the appropriate ape head.

DESCRIPTION OF THE APES

- Gorillas: Block important passages. Can be caught with a rubber doll (will burst after a while) or a female gorilla (lasts forever).
- Orang Outang: Rearrange ladders so that different platforms can be reached. The time they need for "thinking" is different each time. Can be "knocked out".
- Chimpanzees: Two chimpanzees can open a chest of bananas and throw away their peels all over the place. Can only be caught with a food bowl. Only three banana peels can be picked up – afterwards a trashcan must be found. The peels will be automatically placed in to the trashcan when Jeff is standing directly next to it.

HANDBUCH

Deutsch

Der Affe - Wartung und Pflege

Der unentbehrliche Ratgeber für den professionellen Affenwärter

Hinweis: Dieses Produkt wurde in Übereinstimmung mit den gültigen Tierschutzgesetzen erstellt. Weder wurden

Affen gequält, noch über ein zumutbares Maß hinaus belästigt oder ohne Bezahlung der jeweils gültigen Zoo-Gebühren besucht und beobachtet.

Ladehinweise

- Amiga:** Den Computer ausschalten und alle nicht benötigten Zusatzgeräte entfernen. Vor dem Einschalten ca. 30 Sekunden warten, um sicherzustellen, daß sich kein Virus im Speicher befindet. Die Diskette ins Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Die Diskette muß sich während des Spiels im Laufwerk befinden. Zusätzlicher Speicher wird erkannt und verwendet!
- C-64:** Nach dem Einschalten des Computers und des Laufwerks die erste Seite der Diskette ins Laufwerk einlegen und LOAD ":",*")8,2 (RETURN) eingeben. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Wenn Sie einen C-128 besitzen, zuerst in den C-64 Modus schalten.
- IBM PC:** Den Computer einschalten und das DOS booten. Möglichst alle speicherresidenten Programme entfernen. Die Startdiskette ins Laufwerk einlegen und über das DOS-Prompt auf dieses Laufwerk wechseln. CATCH'EM (ENTER) eingeben, um das Spiel

von Diskette zu spielen. INSTALL (ENTER) eingeben und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, um das Spiel auf einer Festplatte zu installieren. Von der Festplatte starten Sie durch Eingabe von CATCH'EM (ENTER).

Das beiliegende Programm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch und die Software darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, verbreitet, verliehen, getauscht vorgeführt oder in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

Vorwort

Das Verhalten der Affen ist in vielerlei Hinsicht bereits eingehend studiert und dokumentiert worden. Ein großer Teil der Forschungsergebnisse ist einer breiten Öffentlichkeit bekanntgemacht worden, sei es in Form von Büchern, Artikeln oder Fernsehberichten. Fast alle Affenarten werden in Zoos gehalten, womit sich dem interessierten Zeitgenossen eine weitere Möglichkeit bietet, das Verhalten und die Lebensweise unserer biologischen Vorfahren zu beobachten.

Allerdings sind sehr viele Verhaltensmuster verschiedener Affenarten nur wenigen Insidern bekannt. Aus verschiedenen Gründen wollen wir nun diesem Umstand abhelfen.

Der wichtigste Grund ist, daß durch das Zurückhalten erwiesener Tatsachen bezüglich des Verhaltens der Affen ein völlig falsches Bild über diese Spezies entsteht - Vorurteile durch Fehlinformation sind die Folge. Außer der Wissensvermittlung an ambitionierte

Affenwörter zählt also zu den wesentlichsten Aufgaben dieses Ratgebers, zu einem umfassenderen Verständnis gegenüber Affen in der Bevölkerung beizutragen.

Hierdurch gewinnt dieser Ratgeber, über seine Aufgabe als Lehrwerk hinaus, seine Bedeutung auf dem Gebiet der Vermittlung von Allgemeinwissen, wie es z.B. bei einschlägig bekannten Quiz-Sendungen vorausgesetzt wird. Es wäre in diesem Zusammenhang begrüßenswert, wenn der eine oder andere Leser durch die Lektüre dieses Ratgebers dazu angeregt werden würde, eine entsprechende Bewerbung um Teilnahme an einer der einschlägigen Shows bei einem Fernseh-Sender zu stellen allen anderen Lesern mit weniger fotogenen Eigenschaften sei ans Herz gelegt, keine Stehparty auszulassen, ohne das Thema auf Affen zu bringen. Hiermit kann ein wertvoller Beitrag zur Wissens-Verbreitung geleistet werden; abgesehen davon besteht Grund zu der Annahme, daß das Niveau der Konversationen, wie sie im Allgemeinen auf solchen Stehparties gepflegt werden, auf ein erträgliches Maß angehoben werden wird.

Und somit kann jeder unserer geneigten Leser seinen Beitrag zur Bildung der Allgemeinheit leisten; sicherlich eine der ehrenvollsten Aufgaben, die in der heutigen Zeit von einem verantwortungsbewußten Menschen wahrgenommen werden können. Wir bitten unsere Leser deshalb, die Lektüre dieses Ratgebers mit besonderer Sorgfalt zu betreiben, und wünschen angenehme Unterhaltung.

Unser besonderer Dank gilt folgenden Personen:

Andreas Scholl, Chef-Programmierer Amiga, der seine Programmier-Künste in den Dienst der Sache stellte und die Verhaltensweisen der Affen perfekt und nach dem neuesten Stand des Wissens programmiertechnisch realisierte;

Darius Zende, Chef-Programmierer PC, der keine Anstrengungen und Mühen scheut, den unglaublichen geistigen Verirrungen der Autoren zu folgen und deren abartige Vorstellungen vom Leben der Affen auf den PC zu konvertieren;

Hannes Sommer Chef-Programmierer C64, der den Affen das Leben auf dem C64 einhauchte und somit auch den Besitzern dieses legendären Computers ein besseres Verständnis für unsere Vorfahren vermittelt;

Oliver Weirich, Chef-Grafiker, der durch seine zahlreichen Zoo-Besuche sicherstellte, daß die von ihm erstellten Grafiken die Besonderheiten der einzelnen Affen-Arten eindrucksvoll belegen;

Oliver Weirich, Chef-Sound-Mixer, der seine Fähigkeiten auf dem Gebiet des Sound-Mixens für den Sound-Mix zur Verfügung stellte und die Sounds mixte;

Prof.Dr.Dr. Hanns-Gustav Prilman iR., dessen unermüdlicher Forschungsarbeit wir die umfangreichen Kenntnisse der Lebensgewohnheiten und -bedingungen der Affen verdanken, wie sie in diesem Ratgeber beschrieben werden;

Mike Doran, der sich die Mühe machte, dieses Handbuch ins angelsächsische zu übersetzen;
Amina Bassalah, die es auch unseren französischen

Nachbarn möglich machte, dieses Handbuch zu verstehen;

Allen Beteiligten bei Verlagen und Distributoren, ohne deren unermüdliche Mitarbeit die Menschheit ohne die Existenz dieses wertvollen Machwerks ihr Dasein fristen müßte; sowie den Testern, für deren Wohlwollen wir uns an dieser Stelle durch Erwähnung erkenntlich zeigen möchten.

Copyright (c) 1992 Prestige Softwareentwicklung GmbH

Index

Einleitung	3
Kapitel 1 - Schimpansen, Bananen, Fliegende Hölzer, Schaschlik-Geier	4
Kapitel 2 - Orang-Utans, Perfektes Urwald-Design	6
Kapitel 3 - Gorillas, Piraten, Gameshows, Pubertät	7
Anhang A - Kurzbeschreibung "Diskette zum Buch"	
Anhang B - Spielsteuerung und Unwichtiges	9

Einleitung

Es existieren auf unserer Erde mehrere Dutzend Affen-Arten; viele davon sind von der Wissenschaft bereits eingehend studiert worden. Die Ergebnisse der Studien erwecken im Allgemeinen aber kaum Interesse über das den Umständen entsprechende Niveau hinaus.

Doch es gibt drei Affen-Arten, deren Verhaltensweisen eine nähere Betrachtung verdienen. Neueste

Forschungsergebnisse, deren Zustandekommen im Wesentlichen Herrn Prof. Dr. Dr. Hanns-Gustav Prilmann und seiner unermüdlichen Arbeit auf dem Gebiet der Verhaltensforschung zu verdanken sind, belegen einige eindrucksvolle Eigenschaften und Fähigkeiten dieser drei Affen-Arten. Die Erörterung dieser Forschungsergebnisse ist im ersten Teil dieses Werks thematisiert. Dieser Teil vermittelt das Grundlagen-Wissen, welches zum Verständnis der zum Lieferumfang gehörenden "Diskette zum Buch" vorausgesetzt wird.

Im Anhang findet der Leser Bedienungshinweise bezüglich der Diskette zum Buch diese enthält pädagogisch durchdachtes Lehr- und Anschauungsmaterial, welches dem ambitionierten Affenwärter die notwendige Praxis auf dem Gebiet der Affenwartung vermitteln soll.

Das Fehlen eines Literaturverzeichnisses mit weiterführender Literatur wird von den Autoren bedauert und mit dem Umstand begründet, daß entsprechendes Material (noch) nicht veröffentlicht wurde bzw. entsprechende Quellen den Autoren nicht bekannt sind.

Leider ist der zur Verfügung stehende Platz äußerst knapp bemessen, sodaß allgemein nur die wichtigsten Punkte Erwähnung finden können. Wir bitten den Leser, diesen Umstand zu entschuldigen - und sich im Weiteren selbst einen Reim darauf zu machen, ob Schaschlik-Geier in Zoos gehalten werden sollten oder Zahnstocher besser aus fliegenden Hölzern geschnitzt würden...

KAPITEL I - Über Schimpansen, Bananen, Fliegende Hölzer und Schaschlik-Geier Schimpansen gehören biologisch zu der Gruppe der Primaten. Sie gelten als besonders intelligent und teilweise sind bereits beeindruckende Experimente gelungen, welche die Assoziations- und Lernfähigkeit dieser Tiere unter Beweis stellen. Diese Experimente wurden jedoch alle unter Laborbedingungen durchgeführt. Hier stellt sich nun die Frage, inwieweit das natürliche Verhalten der Schimpansen durch ungewohnte Umgebungen, sei es im Labor oder im Zoo, beeinflusst wurde. Und in der Tat geben einige Forschungsergebnisse aus der jüngsten Zeit Anlaß zu einer Revision des klassischen Bildes der Schimpansen, wie es heute im Allgemeinen angenommen wird.

Neuartige Beobachtungsmethoden via Satellit ergaben, daß sich freilebende Schimpansen nur in geringen Maße von Bananen ernähren - eine Tatsache, die von Prof. Dr. Dr. H.G. Prilmann bestätigt wurde. Vielmehr besteht der Speiseplan freilebender Schimpansen hauptsächlich aus Läusen, die sie sich gegenseitig aus dem Fell klauben, sowie den Ablegern der Fliegenden Hölzer. Der Umstand, daß Schimpansen in Gefangenschaft Bananen fressen, läßt sich auf die Tatsache zurückführen, daß der Mensch dazu neigt, bei Betreten einer Bananenschale auf die Kauwerkzeuge zu liegen zu kommen, was wiederum für die Schimpansen Anlaß zu höchster Erheiterung bietet. Dies erklärt gleichzeitig die häufig gemachte Beobachtung, daß Schimpansen beim Verzehr einer Banane und dem anschließenden Deponieren der Reste ein Grinsen zeigen, welches durchaus einen erwartungsvollen Ausdruck trägt (etwa der Art: hihi.. hoffentlich haut's gleich einen dieser Zweibeiner auf die Klappe..). Sicherlich führt dieses schadenfrohe

Verhalten der Schimpansen nicht zu einem positiven Image in der breiten Bevölkerung. Es wird angenommen, daß Überlegungen dieser Art zu einer bewußt herbeigeführten Informationslücke geführt haben; mit anderen Worten, die Verheimlichung entsprechender Forschungsergebnisse läßt sich auf die Interessen der Zoo-Lobby zurückführen, da die Tiergärten einen Rückgang der Besucherzahlen befürchten, wenn allgemein bekannt würde, daß die Affen sich einen Spaß daraus machen, Menschen zum Ausrutschen zu bringen. Der einzige Weg zu verhindern, daß Menschen durch das mutwillige Verhalten der Schimpansen zu Schaden kommen, besteht darin, die Tiere in Käfigen zu halten.

Der Schimpanse hat in freier Wildbahn nur sehr wenige natürliche Feinde. Abgesehen von Tigern und Löwen, die hin und wieder einem leckeren Schimpansenbraten nicht abgeneigt sind, existiert tatsächlich nur eine einzige Spezies, die der Schimpanse wirklich fürchtet. Es handelt sich hierbei um den sogenannten

“Schaschlik-Geier” (lat. *Adlus Schaschlikus*), dessen Freßgewohnheiten durchaus als außergewöhnlich bezeichnet werden dürfen und die deshalb hier eine Erwähnung finden sollen.

Es existiert Film-Material (wir danken an dieser Stelle der VZEDLDSG i.V. [Vereinigung zur Erforschung des Lebens des Schaschlik-Geiers i.V.] für die Überlassung einer Kopie), welches diese Freßgewohnheiten in allen Einzelheiten dokumentiert. Wir möchten zart besaitete Leser bitten, den folgenden Abschnitt zu überspringen oder aber nach einen als Brechkübel geeigneten Gefäß Umschau zu halten.

Es folgt die Beschreibung des Verfahrens, nachdem der Schaschlik-Geier sein Mahl zubereitet:

Zu Beginn der Aktion hält der Schaschlik-Geier Umschau nach einem Rudel Fliegender Hölzer. Hat er ein solches gesichtet, konzentriert er sich darauf, ein altes krankes Fliegendes Holz ausfindig zu machen, welches er aufgrund seiner Jagd-Geschwindigkeit von etwa 180 km/h noch erjagen kann. Fliegende Hölzer, sofern sie jung und gesund sind, können Spitzengeschwindigkeiten von mehr als 250 km/h erreichen; die Jagd des Schaschlik-Geiers erfolgt also streng nach dem Gesetz der Evolution (Selektion) und stellt insofern keine Gefahr für den Artbestand der Fliegenden Hölzer dar.

Nach erfolgreicher Jagd nimmt der Schaschlik-Geier das Fliegende Holz derart in den Schnabel, daß es der Länge nach in Flugrichtung aus ihm herausragt. Sodann stürzt sich der Schaschlik-Geier aus großer Höhe auf einen Affenbrot-Baum, der gerade von einer Herde Schimpansen bevölkert wird. Mit unerhörter Zielsicherheit gelingt es dem Geier nun, einen Schimpansen mittels des aus dem Schnabel ragenden Fliegenden Holzes regelrecht "aufzuspießen". Die Fluggeschwindigkeit ist dabei so groß, daß die Aufschlag-Energie des fliegenden Holzes auf den Schimpansen nicht ausreicht, den Flug abzubremsen. So rast denn der Geier nun samt Holz und Schimpanse dem Erdboden zu, wobei dann beim Aufprall des Holzes die Rest-Energie ausreicht, das Fliegende Holz ca 20 cm in den Boden zu rammen.

Dermaßen appetitlich angerichtet, wird der Schimpanse nun vom Schaschlik-Geier verspeist. Dieser geht systematisch von unten nach oben vor und

nagt fliegenderweise den Schimpansen-Kadaver bis auf das Skelett ab. Die Knochen fallen dabei nacheinander zu Boden; das Einzige, was auf dem Stock zurückbleibt, ist der Affenschädel. Letzterer bietet einen grausigen Anblick, wie er da auf dem Fliegenden Holz steckt. Diese "Totempfähe" jagen den Schimpansen natürlich maßlosen Schrecken ein; ein Umstand, der sicherlich einleuchtet.

KAPITEL II - Über den Orang Utan und das "Perfekte Urwald-Design"

Der Orang Utan lebt vorwiegend in Sumatra, wo er die Bambuswälder bewohnt. Diese Affenart gilt nicht als überragend intelligent; ganz zu unrecht, wie die folgenden Ausführungen zeigen werden. Das Material, welches diesen Erläuterungen zugrundeliegt, stammt von Prof. Dr. Dr. Hanns-Gustav Prilmann, welcher das Leben der Orang Utans in freier Wildbahn über Jahre hinweg im direkten Zusammenleben systematisch erforscht hat.

Das Gehirn der Orang Utans scheint partiell stark überentwickelt; betroffen ist ein Teil des Gehirns, welcher architektonisch-designtechnische Aspekte besonders effizient zu bearbeiten in der Lage zu sein scheint. Grundlage dieser Theorie bilden Informationen, die Prof. Dr. Dr. H.G. Prilmann direkt von den ältesten der Orang Utans (er erlernte speziell für diesen Zweck die Sprache der Orang Utans) erhalten hat.

Diesen Informationen zufolge befinden = sich die Orang Utans im Besitz der "Theorie zum perfekten Urwald-Design", welche die Einflüsse des veränderten

Erdklimas auf das Biotop "Bambus-Urwald" ebenso berücksichtigt wie Überlegungen zu Existenzchancen aller im Bambus-Urwald lebenden Tier-Arten. Unglücklicherweise besitzen die Orang Utans keine Möglichkeit, ihre Theorie in die Praxis umzusetzen: sie sind außerstande, Bambus-Bäume auszureißen, um sie an anderer Stelle wieder einzupflanzen. Wohl versuchen die Orang Utans bereits seit Generationen, Bäume auszureißen, doch das einzige Ergebnis ist eine bereits genetisch verankerte Deformation der Anatomie. Dies betrifft z.B. den schlabbrigen Bauchlappen, der durch fortgesetztes Reiben des Bauchs an Baumstämmen entstanden ist, sowie die stark ausgeprägten Fettwülste am Gesichtsrand, welche durch die fortwährenden Anstrengungen und den damit verbundenen Grimassen entstanden sind.

Orang Utans haben keine natürlichen Feinde, soweit dies bekannt ist; möglicherweise läßt sich eine Parallele zum Menschen ziehen, der seine natürlichen Feinde ja auch verloren hat, indem er sich geistig bis zu seiner heutigen Intelligenz weiterentwickelte. Diese Annahme wird durch eine Beobachtung gestärkt, nach der sich Orang Utans auf außergewöhnliche Art und Weise vor den in dieser Region besonders tief fliegenden Tieffliegenden Hölzern schützen: egal, von welcher Seite aus sich ein Rudel dieser Spezies nähert, ein Orang Utan befindet sich immer auf der anderen Seite des Bambus-Baums (gewissermaßen permanent im "Windschatten").

Dieses Verhalten ist natürlich äußerst ökonomisch; abgesehen von der Tatsache, daß kein unnötiger Kalorienverbrauch durch Fluchtreaktionen entsteht, ist es für den Orang Utan nur von untergeordneter Bedeutung, Teile seines Gehirns zur Kontrolle von

Flucht-Reflexen zu reservieren. Dieses Verhalten zeigt zwei ganz wesentliche Folgen auf dem Weg zur Entwicklung einer hochstehenden Intelligenz: Einerseits können die gesparten Kalorien dafür verwendet werden, dem Gehirn mehr Brennstoff zukommen zu lassen; andererseits können die ungenutzten Gehirn-Regionen zu effizientem Nachdenken über den Sinn des Daseins mitverwendet werden. Wie es scheint, wird es nur noch wenige hunderttausend Jahre dauern, bis sich die Spezies "Orang Utan" an die Entwicklung des Steinbeils machen wird - eine Art "Sicherung" der Evolution, falls sich der Mensch bis zu diesem relativ nah in der Zukunft liegenden Zeitpunkt als Irrweg erweisen sollte...?

Übrigens: Leitern bestehen aus Bambus - und können umgestellt werden...

KAPITEL III - Gorillas, Piraten, Game-Shows und Pubertierende Fliegende Hölzer
(Ärgerlicherweise muß ich mich jetzt aus Platzgründen kurz fassen...)

Also: Gorillas stammen von Piraten ab -
Indizienbeweise folgen:

1. Sind sie ständig auf der Suche nach etwas, was sie im Ernstfall über Wasser halten kann - zum Beispiel: Gummipuppen. Nebenbei: Gorilla-Damen sehen genauso aus wie Gummipuppen, nicht etwa umgekehrt.
2. Orientieren sich Gorillas nach den Sternen - deshalb kriegt Jeff was auf die Nuß, wenn er einem Gorilla über den Weg läuft. Die Sternchen, die Jeff dann sieht, sieht natürlich auch der Gorilla...

Soviel zu den Piraten. Gorilla-Damen sind übrigens überhaupt nicht eitel; vielmehr üben sie nur typische

Handbewegungen für einschlägig bekannte Game-Shows. Die nächste soll übrigens an irgendeinem Freitag stattfinden...

Und dann ist noch zu klären, warum ein Schläger nur dreimal benutzt werden kann: Ein Schläger ist ein - Fliegendes Holz. Freilebende Fliegende Hölzer erreichen die Geschlechtsreife nach (i. d. Regel) dreimaligem Crash etwa gegen einen Baum. Danach machen sie sich auf die Suche nach einem ebenfalls fortpflanzungsfähigem Fliegenden Holz - und NICHTS kann sie davon abhalten, nicht einmal ein Jeff. Im übrigen bekommt ein Fliegendes Holz einen Schock, wenn es einen Gorilla zu Gesicht bekommt - eine Art Hormon-Schock, der eine verfrühte Pubertät auslöst...

ANAHNG A

Beschreibung des Lehrstoffs "Diskette zum Buch: 'CATCH'EM'"

Bei der Diskette zum Buch handelt es sich um eine nach pädagogischen Maßstäben zusammengestellte SPECIAL MISSION, in deren Verlauf dem Rezipienten alle Spielarten der äffischen Verhaltensformen und der daraus resultierenden potentiellen Komplikationen während des Wartungs-Zyklus vermittelt werden.

Die moderne Art der Präsentation als multimediales Produkt für die neueste HighTech Computer-Generation der Consumer-Preisklasse ermöglicht einen maximalen Erfahrungsgewinn für den Rezipienten und bietet darüberhinaus eine äußerst hohe Lernmotivation durch geschickte Integration des Lernstoffs in anspruchsvollste Unterhaltungs-Software.

Wir bitten, im Falle der Aufdeckung eines Tatbestandes, der im Prinzip der einschlägigen Definition

“Beschäftigung mit unterrichtsfremdem Material während der Schulstunde” entspricht, den ermittelnden Lehrkörper auf den oben dargestellten Sachverhalt aufmerksam zu machen; wir legen ferner dem verantwortlichen Direktor nahe, bei der Urteils-Sprechung mildernde Umstände aufgrund der vorliegenden Argumente gelten zu lassen.

Es folgt eine Kurzdarstellung der Hintergrund-Geschichte zur Diskette zum Buch:

Jeff ist Wärter in einem Zoo. Während er gerade in die Lektüre der neuesten Playboy-Ausgabe vertieft ist, entschließen sich die Affen, den Zoo zu verlassen und die Gegend unsicher zu machen. Die Affen verteilen sich in der Umgebung; einige verschwinden im Wald, andere erforschen alte Bergwerkstollen und der Rest entscheidet sich für eine Stadt-Besichtigung.

Die Aufgabe von Jeff ist es, alle Affen eines Levels unter Zeitdruck in ihre Käfige zu verfrachten. Jede Affenart hat ihren eigenen Käfig, der im Level gefunden werden muß. Die Käfige sind anhand der aufgemalten Affenköpfe unterscheidbar. Sind die Affen eines Levels innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit eingesammelt, erscheint ein Paßwort, mit welchem später an dieser Stelle weitergespielt werden kann.

Wichtig: Wir bitten den Spieler, den Schläger nur mit äußerster Vorsicht zu gebrauchen, damit kein Affe etwa durch einen zu festen Schlag zu Schaden kommt. Es soll der Affe nur leicht narkotisiert werden, damit er in den Sack verfrachtet und in den Käfig transportiert werden kann!

ANHANG B

Spiel-Steuerung, Zusammenfassung
Die Kontrolle der Spielfigur ist über einen Joystick (IBM-Kompatible: Analogjoystick) in Port 2 ODER über die Cursor-Tasten (IBM-Kompatible: Numeric Pad) möglich. Aus technischen Gründen mußten diverse Kontrollfunktionen auf das Tastenfeld verlegt werden; Einzelheiten hierzu weiter unten.

DER VORSPANN kann mit dem Joystick-Feuerknopf abgebrochen werden.

GAME OPTIONS dienen der Voreinstellung diverser Spiel-Parameter. Die einzelnen Einstellungen werden mit dem Joystick oder CRSR UP/DOWN angewählt und mit Joystick-Feuerknopf oder RETURN aktiviert.

Password: Nach jedem Level wird ein Paßwort angezeigt; diese können hier mit der Tastatur eingegeben werden, um das Spiel an einer bestimmten Stelle fortzusetzen.

Game Music: Kann mit Feuerknopf oder RETURN aktiviert/deaktiviert werden. Interludes: Die Animationen zwischen den Leveln können mit Feuerknopf oder

RETURN aktiviert/deaktiviert werden.

Sound FX: Sound-Effekte während des Spiels können mit Feuerknopf oder RETURN ebenfalls aktiviert/deaktiviert werden.

Start Game: Das Spiel wird durch Feuerknopf oder RETURN gestartet.

SPIEL-ABLAUF Kontrolle der Spielfigur (Jeff)

Joystick / Cursortasten - ohne Feuerknopf / RETURN

- Links: Jeff läuft nach links
- Rechts: Jeff läuft nach rechts
- Oben: Leitern hochklettern
- Unten: Leitern runterklettern oder Bananenschale aufheben

Joystick / Cursortasten - mit Feuerknopf / RETURN

- Links: Jeff springt nach links
- Rechts: Jeff springt nach rechts
- Oben: Jeff springt auf der Stelle
- Unten: Extra benutzen (siehe Leertaste) oder

Schläger benutzen -> Affe in den Sack -> Affe aus dem Sack - 9 -

Zusätzliche Funktionen, erreichbar über das Tastenfeld:

- Leertaste (SPACE): Auswahl zwischen Schläger-Mode (Voreinstellung) und ExtraMode. Der jeweils aktive Modus wird in der Mitte des unteren Bildschirmrands umrahmt angezeigt.

- P : Spiel-Pause. Zum Fortsetzen des Spiels erneut "P" drücken.
- Q : Level abbrechen und diesen nochmal von vorne beginnen.

ESC (C64: RUN/STOP): Level abbrechen und zurück zum Optionen-Bildschirm.

BESCHREIBUNG DER BILDSCHIRM-ANZEIGEN

- Oben Links:** Hier wird die Restzeit, die für den aktuellen Level zur Verfügung steht, angezeigt. Eine Einheit entspricht etwa zwei Sekunden.
- Oben Mitte:** Hier wird der aktuelle Punktestand angezeigt.
- Oben Rechts:** Die Zahlen unterhalb der Symbole bezeichnen (diese Reihenfolge) die Rest-Zahl der Gorillas, Schimpansen und Orang-Utans im Level; die Rest-Zahl der mit dem derzeit mitgeführten Schläger ausführbaren Schläge.
- Unten Links:** Die Anzahl der Symbole entspricht der Zahl der vorhandenen Leben. Alle 50.000 Punkte wird ein neues Leben hinzugefügt.
- Unten Mitte:** Hier werden die (maximal) zwei Extras/Schläger angezeigt, die gerade mitgeführt werden. Das angewählte Extra/Schläger ist umrahmt angezeigt und kann durch Joystick/Cursor DOWN + Feuerknopf/RETURN aktiviert werden.

BESCHREIBUNG DER EXTRAS

- Schläger:** In der Regel kann ein Schläger dreimal benutzt werden. Die Anzahl der (noch) verfügbaren Schläge wird am oberen rechten Bildschirmrand, unterhalb des entsprechenden Symbols, angezeigt. Der Schläger gilt nur dann als "benutzt", wenn ein Affe

- getroffen wird.
- Freßnapf: Um einen Schimpansen einfangen zu können, muß dieser mit einem Freßnapf beschäftigt werden. Jeder Freßnapf hält nur eine begrenzte Zeit.
- Nägel: Hiermit können Bananenkisten, welche von Schimpansen geöffnet wurden, wieder zugenagelt werden.
- Gummipuppe: Um einen Gorilla einfangen zu können, muß dieser mit einer Gummipuppe beschäftigt werden. Nach einer gewissen Zeit platzt sie aber.
- Affenschädel auf Stock: Um Schimpansen davon abzuhalten, wichtige Wege im Level durch Bananenschalen zu blockieren, kann man dieses Extra anwenden.
- Extra-Zeit: Durch einen Wecker symbolisierte Extra-Zeit (15 Einheiten) wird auf die für den Level zur Verfügung stehende Restzeit aufaddiert.

Jeff kann maximal zwei Extras/Schläger gleichzeitig mitführen. Es ist nicht möglich, ein weiteres Extra aufzunehmen, wenn bereits zwei mitgeführt werden (Ausnahme: Extra-Zeit). Das Aufnehmen der Extras geschieht durch einfaches Drüberlaufen.

ACHTUNG: Wenn möglich, sollte man ein etwa mitgeführtes und z.Zt. nicht benötigtes Extra im LkW ablegen (einfach rein- und wieder rausgehen); ein einmal im Level abgelegtes Extra kann nämlich nicht wieder aufgenommen werden!

BESCHREIBUNG WICHTIGER SPIEL-SITUATIONEN

Im LkW: Es erscheint ein Fenster mit Informationen, wie viele Extras von jeder Art zur Verfügung stehen. Mit Joystick/Cursor UP/DOWN können die Extras ausgewählt, mit Feuerknopf/RETURN aufgenommen werden. Das jeweils ausgewählte Extra ist optisch hervorgehoben.

Affenfangen: Das Einfangen eines Affen und das anschließende Deponieren im Käfig bzw. an einer anderen Stelle des Levels funktioniert wie folgt: Anwahl des Schläger-Mode durch

SPACE, danach

- Joystick / Cursor DOWN und
- Feuerknopf / RETURN

Der Affe liegt nun am Boden und kann eingesackt werden:

- Joystick / Cursor DOWN und
- Feuerknopf / RETURN

Der Affe befindet sich nun im Sack und kann transportiert werden:

- Joystick / Cursor DOWN und
- Feuerknopf / RETURN

entläßt den Affen aus dem Sack. Soll der Affe in seinem Käfig deponiert werden, so muß darauf geachtet werden, daß die entsprechende Käfig-Tür geöffnet ist - dies geschieht automatisch, sobald Jeff sich vor dem richtigen Käfig befindet. Die entsprechende Käfigtür ist durch den jeweiligen Affenkopf gekennzeichnet.

KURZBESCHREIBUNG DER AFFEN:

Gorillas: Blockieren meist wichtige Wege. Einfangen nur möglich, wenn mit einer Gummipuppe (platzt nach gewisser Zeit) oder einer Gorilla-Dame (hält ewig vor) beschäftigt.

Orang-Utans: Verstellt Leitern, ermöglicht so Zugang zu Level-Abschnitten. "Überlegen" verschieden lange. Kann man jederzeit "ausknocken".

Schimpansen: Können zu zweit Bananenkisten öffnen. Fressen Bananen und werfen die Schalen überall hin. Einfangen nur möglich, wenn mit einem Freßnapf beschäftigt. Es können maximal 3 Bananenschalen aufgenommen werden - danach muß der Mülleimer aufgesucht werden. Das Deponieren der Schalen im Mülleimer geschieht automatisch, wenn Jeff sich direkt an ihm befindet.

PRESTIGE
Softwareentwicklung GmbH
Bahnstraße 59
D-6140 Bensheim
Tel.: ++49-62 51-6 57 11

GLOBAL SOFTWARE
3 Poyle 14 Newlands Drive
Colnbrook, Berks SL3 0DX
Tel: 0753 686000

Global Software is a Division of DMI Ltd.