

# CLEVER & SMART

Ideen und  
Realisation:

- Andreas Reimer
- Christian Stredicke
- Christian Rduch
- Holger Ahrens
- Volker Marohn
- Olaf Marohn
- Jörg „Prenzman“ Prenzing
- Gisbert Sigmund
- Bernard Morell

Grafik:

B. Morell, Olaf Menges, Udo Graf, Stefan Rissmann

Thanks to:

Bettina Wiedner, Marion Morell, Wolfgang & Wera Morell,  
Rolf Lakämper, Hartwig Nieder-Gassel, Theo, Jogi,  
Virginia Zini, Thomas Schichtel, Lorenz, Strauß (u.v.a.)

---

A Magic Bytes Product

Dieses Produkt ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.

# Auflisten

der mitgeführten Gegenstände

Taste: V – Verkleidungsliste

W – Werkzeugliste

S – Sonstige Gegenstände



## Stadt

Fortbewegung:

Norden

Oben

Westen



Osten

Links



Rechts

Süden

Unten

Ansprechen, neugierig sein, Gebäude betreten:



+ Feuerknopf

## Gebäude in der Stadt

1. Auswahlmenüs zum Einkaufen, Verkleiden, ...



Menüauswahl

Feuerknopf:

auswählen (z.B. Gegenstand anziehen/kaufen)

2. SCHNECKENRENNBAHN

● a. Verkleidung wählen (1. Auswahlmenü)

● b. Wette abschließen (2. Auswahlmenü)

● c. Favorit bestimmen: Smart muß hinter den Favorit gestellt werden.

Auf Feuerknopfdruck startet das Rennen.

● d. Sollte Clever ein Schneckenkostüm besitzen, beteiligt er sich am Rennen!  
Schneckensteuerung:

„Vorderteil  
heben“

„Mach Dich lang“

„Lang hin-  
schlagen“

„Schneckenhaus  
nachziehen“



(und alles wieder von vorn, bis das Ziel durchkrochen ist!)

### 3. KINDERGARTEN

Wurfwinkel bestimmen



Heben

des Armes

Senken



Vergrößern der Wurfenergie



Feuerknopf: Münze werfen

„RETURN“: Zurück in die Stadt

### 4. SCHECK FÄLSCHEN

(Mister L's Unterschrift fälschen)

Stift bewegen



Mit Feuerknopf Punkt setzen

„RETURN“: Zurück in die Stadt

### 5. BOMBE ENTSCHÄRFEN

Die linke Kontrollleuchte zeigt an, ob eine Leitung aktiv oder inaktiv ist. Joystick „Oben/Unten“ wählt die zu untersuchende Leitung aus. Ist eine ausgewählte Leitung aktiv, kann man einen Impuls geben und löscht damit eine Kontrollleuchte in der rechten Reihe. Sind sämtliche Kontrollleuchten der rechten Reihe gelöscht, ist die Bombe entschärft.

Übrigens: Kurz, bevor die Bombe explodiert, macht sie sich durch lautes Ticken bemerkbar (um die Nervosität zu steigern!?)



# Kanalisation

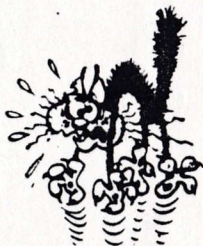
Fortbewegung: siehe Stadt

Springen: + Feuerknopf

Ein Auswahlmönü für die verschiedenen Arbeitsmöglichkeiten ist mit „CONTROL“ zu erreichen. Der ausgewählte Arbeitsgang kann mit der „SPACE“-Taste jederzeit ausgeführt werden.

Z.B.: Im Auswahlmönü wurde KABEL-VERLEGEN ausgewählt. Wenn man genügend Kabel bei sich hat und an einer Mauer in der Kanalisation steht, wird mit drücken der „SPACE“-Taste die angrenzende Mauer „verkabelt“.

Bei Verteilerkästen ist der Feuerknopf wie die „CONTROL“-Taste belegt. Man kommt dabei sofort in ein Arbeitsmönü zum Anschließen von Kabeln und Abhören der städtischen Telefonleitungen . . . !



maschine	KEY
CPC	SPACE/CTRL
C 64	K / FIRE
Spectrum	K / FIRE
Amiga/ Atari ST	K / FIRE

Drückt man den Feuerknopf bei Kanalausstiegen kommt man sofort zurück in die Stadt.