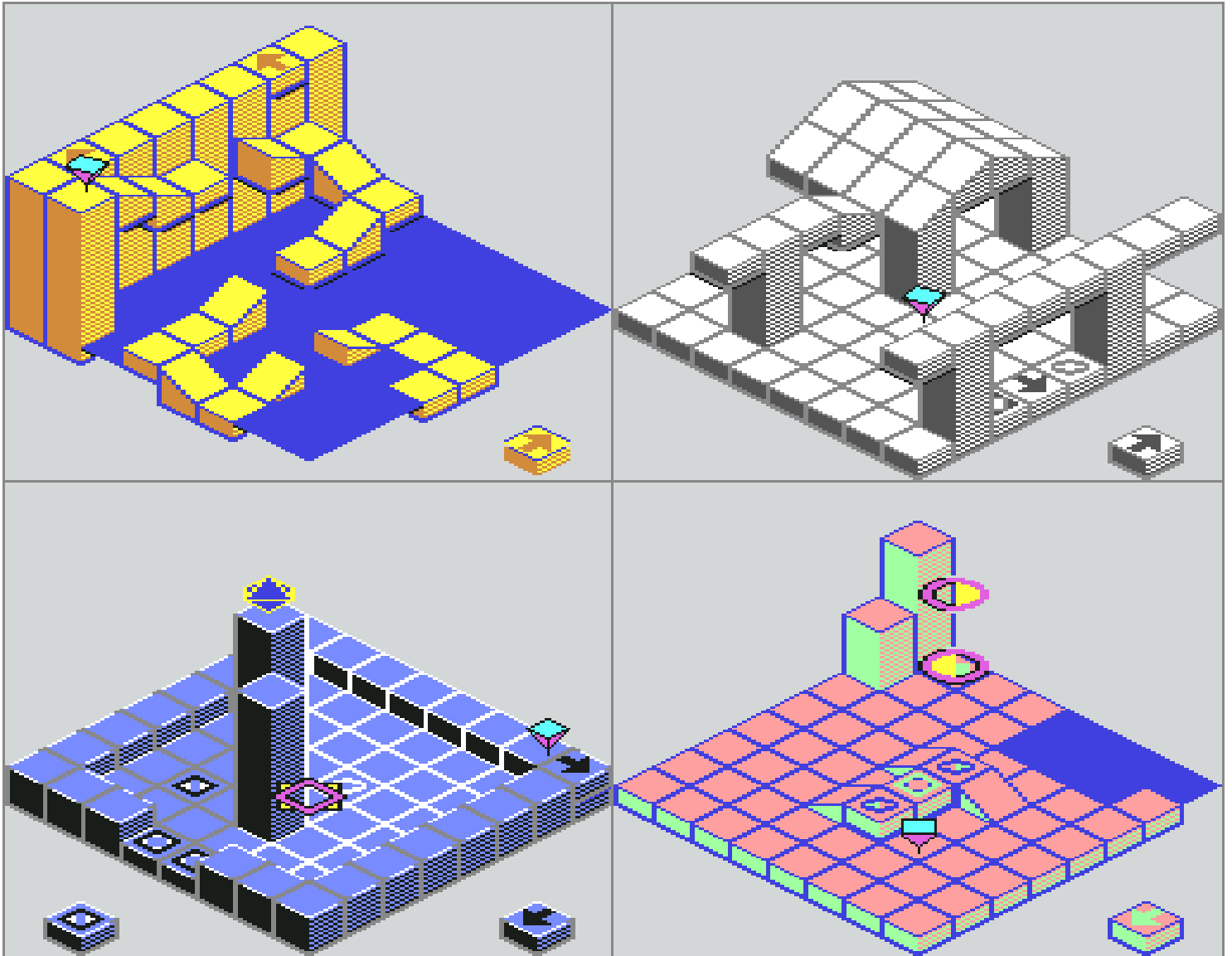


Spindizzy



**FOR JUNIOR-ASSISTANT-HELPMATES OF
CARTOGRAPHY ONLY !**

**@ Electric Dreams 1986
by Paul Shirley**

Einleitung

Wissenschaftler haben in einer anderen Dimension ein rätselhaftes Gebilde entdeckt. Um dessen Herkunft zu untersuchen, muß diese Ebene kartographiert werden. Diese ehrenhafte Aufgabe fällt Ihnen, dem technischen Junior-Assistenten-Gehilfen der Abteilung "Kartographie" zu. Zur Erforschung erhalten Sie "Gerald", ein kreiselförmiges ferngelenktes Fahrzeug. Da das Ganze ein Projekt der Regierung ist, ist das Geld knapp. Geld benötigen Sie aber um Energie für "Gerald" aufbringen zu können.

Wenn Sie neue Teilabschnitte der Ebene entdecken oder Juwelen einsammeln, erhalten Sie sofort neue Energie für "Gerald" (und damit weitere Spielzeit) zugeschrieben. Die werden Sie auch brauchen, denn die Ebene hat knapp 400 Teilabschnitte und jeder Teilabschnitt füllt den Bildschirm aus.

Die zu erforschende Welt besteht aus einem Labyrinth von Rampen, Treppen, Schanzen, Brücken, Laufstegen, Einbahnstraßen, Seen, Trampolinen und Eisflächen. Diese gilt es mit viel Geschick zu überwinden. Falls Gerald abstürzt, kostet dies Energie (Zeit). Logische Probleme gibt ein System von Schaltern und Liften auf. Bestimmte Orte der Welt sind nur per Lift zu erreichen, doch diese Lifte müssen per Schalter aktiviert werden.

Oft genug sind diese Schalter oder Lifte aber durch Hindernisse blockiert die wiederum mit anderen Schaltern ausgeschaltet werden müssen. Da immer nur zwei Schalter gleichzeitig aktiv sein können, muß man an manchen Stellen ganz schön knobeln wie man an den Lift herankommt. Und zuletzt gibt es noch gefährliche "Einwohner" die man nicht berühren sollte, da sie einem die Energie (Zeit) klauen.

Spindizzy kann man auch zu zweit spielen. Der Zwei-Spieler-Modus ist allerdings sehr ungewöhnlich. Ein Spieler steuert den Kreisel nach oben und unten, der andere nach links und rechts.

Bedienung

im Titelbild

- ◇ Das Spiel mit den eingestellten Optionen starten.
- S Den Spielstand anzeigen (siehe Score)
- O Optionen einstellen
 - F1 - Geschwindigkeit langsam/schnell
 - F3 - 1/2 Spieler (Joysticks)
 - F7 - zum Titelbild
- H Help - zeigt einen Bildschirm mit den wichtigsten Elementen die im Spiel vorkommen. Eine beliebige Taste drücken um zum Titelbild zu gelangen.

im Spiel

- ⌂/⬆ Zum Bewegen von Gerald in die gewünschte Richtung.
- ⌂/⬆/⬇ Zum Bewegen von Gerald mit hoher Geschwindigkeit.
- SPACE Gerald bekommt mehr Bodenhaftung. Kann zum Stoppen, aber auch während der Bewegung verwendet werden. Benötigt aber sehr viel Energie (Zeit).
- F1, F3, F5, F7 - Einstellen der verschiedenen Blickrichtungen.
 - F1 - Blickrichtung Norden
 - F3 - Blickrichtung im Uhrzeigersinn weiter
 - F5 - Blickrichtung gegen Uhrzeigersinn zurück
 - F7 - Blickrichtung entgegengesetzt
- M (Map) zeigt eine Karte der Spindizzy-Welt.
- S (Score) zeigt den momentanen Spielstand.
- C (Colour) schaltet zwischen Farb-Monochromanzeige um.
- P (Pause) um weiterzuspielen eine beliebige Taste drücken.
- I (Image) gibt Gerald und den Bewohnern der Welt ein anderes Aussehen. (Pyramide-Kreisel-Kugel)
- Q (Quit) Spiel abbrechen und zum Titelbild.

Map

Nach dem Drücken der Taste "M" sehen Sie eine Karte der Spindizzy-Welt (Norden ist oben). Kartographiert wird automatisch während dem Spiel. Die Zeit wird während Sie sich die Karte ansehen, nicht vermindert. Zum Weiterspielen eine beliebige Taste drücken.



- Gelb Bereits kartographierter Bereich in dem sich kein Juwel (mehr) befindet.
- Lila Bereits kartographierter Bereich in dem sich noch ein oder mehrere Juwelen befinden.
- Rot Noch nicht kartographierter Bereich.
- Schwarz Nicht zur Welt gehörender Bereich.

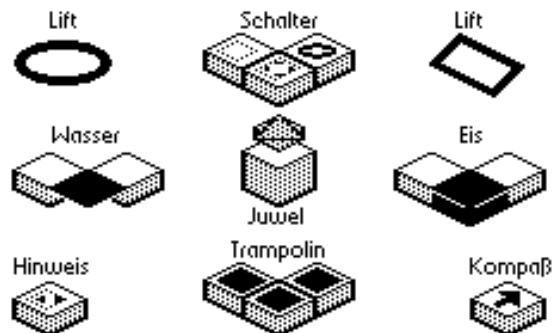
Score

Nach dem Drücken der Taste "S" oder nach dem Ende des Spiels wird Ihnen Ihre Bewertung gezeigt. Diese umfaßt:

- Prozentmäßiger Anteil der kartographierten von der Gesamtwelt.
- Prozentmäßiger Anteil der gesammelten von den vorh. Juwelen.
- Wieviel Prozent des Spiels Sie gelöst haben.

Eine Hiscor-Liste existiert leider nicht, auch wird der Hiscor nicht gespeichert. Zum Weiterspielen die Space-Taste drücken.

Elemente



Verschiedene Schalter können das gleiche Symbol besitzen, müssen aber nicht das selbe bewirken.

Lift und dazugehöriger Schalter besitzen das gleiche Symbol, müssen sich aber nicht im selben Bildschirm befinden.

Der Löscheschalter schaltet alle zwei angezeigten Schalter aus. Sein Symbol ist ein Parallelogramm an dessen Ecken Punkte sitzen.

Einwohner



Es gibt sehr wenige Einwohner in der Spindizzy-Welt, dafür sind sie äußerst gefährlich. Sie werden von Gerald förmlich angezogen und stehlen diesen bei einer Berührung sehr viel Energie (Zeit). Deshalb sollten Sie diese Spezies meiden.

Anzeigen



restliche Zeit
 -5 bei jedem Verlust Gerald's
 +10 für jeden eingesammelten Juwel
 +8 für jeden neu kartographierten Screen



Anzahl der Bildschirme, die noch nicht kartographiert sind.



Anzahl der gesammelten Juwelen.



Anzeige der momentan aktivierten Schalter (höchstens zwei !)



Kompaß (rechts unten)
 Der Pfeil zeigt in Richtung Norden.

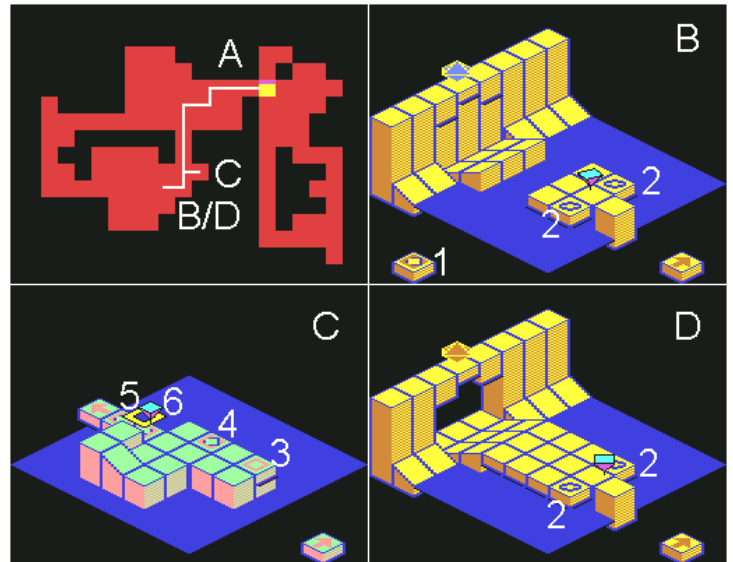


Hinweis (links unten, nicht immer vorhanden)
 Der angezeigte Schalter sollte in diesem Bild aktiviert sein.

Tips

- * Kaufen Sie ein großes Paket Papier, einen 100er Bund Bleistifte und nehmen Sie sich ein Jahr Urlaub, dann werden auch Sie zu den wenigen Junior-Assistenten-Gehilfen der Abteilung Kartographie gehören die das Spiel Spindizzy zu 100% gelöst haben !
- * Ohne die kniffligsten Stellen aufzuzeichnen ist es unmöglich mehr als 35% der Welt kennenzulernen. Verwenden Sie dazu den Cheat-Modus.
- * Zu Beginn sollten Sie die Ost-Welt von Spindizzy probieren, sie bietet die wenigsten Knobeleyen.
- * Beim Beginn des Spiels wird Gerald immer im gleichen Bildschirm (Punkt A, siehe "Weg zum Süd-West-Teil") abgesetzt
- * Hinweise, die gegeben werden, (am Bildschirm links unten) sollten Sie immer beachten. Meistens ist es ohne den angezeigten Schalter nicht möglich diese Stelle zu überwinden.
- * Bei der Version von „Remember“ ist als neue wichtige Funktion das Speichern und Laden des Spielstands hinzugefügt worden
 Taste R = Speichern des momentanen Spielstands auf Diskette
 Taste L = Laden eines gespeicherten Spielstands von Diskette

Beispiel: Eingang zur Süd-West-Welt



Wenn Sie vom Anfangspunkt (A), bei dem jedes Spiel beginnt, zur Süd-West-Welt wollen, wird Ihnen der Weg durch einen Wassergraben und einer geschlossenen Mauer (Bild B) versperrt. Hier verbirgt sich eine knifflige Knobelei.

Beachten Sie im Bild B den Hinweis links unten im Bildschirm. Er besagt, daß in diesem Bild ein Schalter mit dem gleichen Symbol aktiviert sein sollte. Auf diese Hinweise sollte in Spindizzy geachtet werden. Dieser Schalter (4) befindet sich in Bild C. Das Problem dabei ist, daß sich am Ausgang von Bild C zwei Ausschalter (5) befinden, die alle Schalter beim verlassen des Bildes deaktivieren. Nun besteht die Möglichkeit den Lift (6) mit dem Schalter (3) einzuschalten und mit Gerald die Ausschalter zu überspringen.

Das nächste Problem wird sichtbar, wenn Sie dies versuchen. In diesem Raum kann nämlich nur immer ein Schalter aktiv sein. Wenn Sie den Lift einschalten, wird der andere Schalter ausgeschaltet und umgekehrt. Die Lösung besteht darin, zuerst den Liftschalter zu betätigen und wenn der Lift ca. 5 mm über der höchsten Stufe steht, den anderen Schalter zu betätigen.

Der Lift bleibt nun in seiner Position und der Schalter den man laut Hinweis im Bild B benötigt ist aktiv. Nun können die Ausschalter übersprungen werden. Dazu werden Sie wahrscheinlich mehrere Versuche benötigen. Jetzt können Sie zu Bild B zurückkehren. Sie werden sehen daß sich in der Mauer ein Durchbruch gebildet hat. Die letzte Aktion besteht darin, einen der Schalter (2) zu betätigen um eine Brücke über den Wassergraben entstehen zu lassen. Der Weg zur Süd-West-Welt ist nun frei.

