

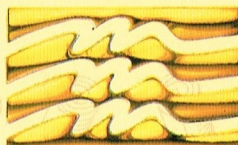
# PAPERBOY

Manual in English  
Manuel en Français  
Handbuch auf Deutsch  
Manuale in Italiano



**Look out!**

He's back - with an  
all new route.



MINDSCAPE

## **PAPERBOY 2**

### **Instruction Booklet**

For the IBM® PC and Amiga®

Paperboy® 2, Copyright © 1991 Tengen.  
All rights reserved.

\*Paperboy, U.S. registered trademark of  
Atari Games Corporation. Registration has  
been applied for in other countries.

Licensed by:

The Software Toolworks, Inc.  
60 Leveroni Court  
Novato, CA 94949

Copyright © 1991  
The Software Toolworks, Inc.  
All rights reserved.

Mindscape and its logo are registered  
trademarks of Mindscape Inc., A Software  
Toolworks Company.

The Software Toolworks® is a registered  
trademark of and Toolworks™ is a trademark  
of The Software Toolworks, Inc.

IBM® is a registered trademark of  
International Business Machines  
Corporation.

Amiga® is a registered trademark of  
Commodore Business Machines.

Tandy® is a registered trademark of  
Tandy Corporation.

AdLib® is a registered trademark of  
AdLib Inc.

Sound Blaster Copyright  
© Creative Labs Inc.

Paperboy® 2 is licensed for use pursuant to  
the accompanying license agreement only.

## **Table of Contents**

Introduction  
System Requirements and Installation  
Starting the Game  
Game Controls  
Levels  
Scoring  
The Daily Report  
Technical Support

## **Introduction**

It's early morning and the birds are singing. That familiar "THWAP!" could mean only one thing - look out the Paperboy is back! Paperboy 2 is a daredevil stunts rider with a new look, he's a boy or she's a girl! The neighbourhood has changed too! the houses are more varied and there are more obstacles, such as gargoyles, ghosts, and sewer monsters. Luckily Paperboy 2 has improved steering ability and can deliver to both sides of the street. Nonetheless, Paperboy 2 still needs help (and skill) to survive the hazards of the suburban jungle!

When the game begins, you'll see a screen that shows all the houses. The houses that belong to Paperboy 2's subscribers will flash. Your score, lives remaining and papers are shown in the upper left corner of the screen.

Score points by getting Paperboy 2 to deliver papers to subscribers' houses - those with paperboxes in front. Make sure they get their paper delivered or they'll drop their subscriptions! Collect bonus points by breaking non-subscribers' windows, watering the sunbather, and hassling the garbage man.

At the end of each day, beware!  
Paperboy 2's boss reviews his (or her) performance. If Paperboy 2 did well, he

(or she) gets to wake up bright and early the next morning and make the rounds again. If he (or she) didn't make the grade, maybe Paperboy 2 can get a job at the local fast food joint!

## **System Requirements and Installation**

### ***IBM PC and Compatibles***

- IBM PC XT/AT, Personal System/2, or 100% IBM compatible PC with 512K of memory.
- A hard drive, OR one floppy drive (720K, 1.2Mb, or 1.44Mb); OR two floppy drives (360K).
- Tandy, EGA or VGA graphics adaptor. These adaptor resolution colour graphics modes are supported:

Tandy/EGA/VGA 640 x 350, 16 colours  
VGA 320 x 200, 256 colours

Paperboy 2 will support the AdLib® and Sound Blaster sound cards. If a sound card is installed in your system, Paperboy 2 takes advantage of it. If there is insufficient free memory to load the sound drivers, then you have the option of turning the sound off.

### ***Amiga***

Paperboy 2 will work with any Amiga with 512K of memory.

## **To install Paperboy 2:**

### ***IBM PC and Compatibles***

1. Put Distribution Disk 1 in your floppy drive such as A:.
2. Change to that drive, for example, type A: and press [enter]
3. Type Install and press [enter].

4. Follow the on screen instructions to insert other disks in your floppy drive.

### ***Amiga***

Paperboy 2 is not installable on an Amiga hard drive.

## **Starting the Game**

### ***IBM PC and Compatibles***

1. Turn on your PC.
2. Change to the directory where the program is installed.  
  
For example, type CD \PB and press [enter].
3. Type PB and press [enter].
4. At the title screen screen, press [enter].
5. Use your control keys to alter the Route, and select either Paperboy or Papergirl.
6. Press [enter] or a joystick button to start the game.

### ***Amiga***

1. Turn off your Amiga.
2. Wait for 30 seconds.
3. Insert the Paperboy 2 disk in the internal drive.
4. Turn on your Amiga.

## **Two Player Option**

In the two player option, Player 1 takes the first run until he (or she) gets to the bonus round or loses all her (or his) tries. The first player to reach the bonus round obstacle course waits there for the other player. When the other player arrives, both players appear on the

screen and complete the bonus round together. Note that both players always play in the same day of the week, but on different sides of the keyboard.

## Game Controls

### Keys

| <i>Player 1</i>      | <i>Player 2</i>      |
|----------------------|----------------------|
| Cursor up -          | W -                  |
| Speed up the bike.   | Speed up the bike.   |
| Cursor down -        | X -                  |
| Slow down the bike.  | Slow down the bike.  |
| Cursor left -        | A -                  |
| Move the bike left.  | Move the bike left.  |
| Cursor right -       | D -                  |
| Move the bike right. | Move the bike right. |
| < -                  | I -                  |
| Throw papers left.   | Throw papers left.   |
| > -                  | J -                  |
| Throw papers right.  | Throw papers right.  |

## IBM PC and Compatibles

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| Exit to DOS             | [ctrl] C |
| Toggle music on or off. | [f1]     |
| Toggle sound on or off. | [f2]     |
| Pause and continue.     | [pause]  |

## Levels

The game has three "weeks" of seven days each (Monday through Sunday). Each week has 20 houses: 10 subscribers and 10 non-subscribers. If Paperboy 2 misses a subscriber's house, that house becomes a non-subscriber. If Paperboy 2 delivers to all of the subscribers, he (or she) can regain a former subscription. This is called a perfect delivery.

Week 1: 20 small houses, a petrol station and a market.

Week 2: 10 small and 10 medium houses, a gas station, a market, a fair, and a park.

Week 3: 10 medium and 10 large houses, a petrol station, a market, a fair, a park, a car dealer, and a shopping centre.

In addition, there is a bonus round obstacle course at the end of each day. The obstacle course grows longer with each week. If the Paperboy (or Papergirl) crashes in the bonus round, you do not lose a life.

## Scoring

The score indicator appears in the upper left hand corner for Player 1 and in the upper right corner for Player 2. Line 1 shows the number of papers and lives remaining. Line 2 shows the game score. Line 3 is the breakage bonus that is added to the score when time remains in the bonus round.

## The High Score Screen

If you make it into the Top Ten, you'll get a chance to put your initials on the High Score Table. Use your control keys to scroll through the alphabet and enter your initials.

## Players Score

Players score points as shown below by hitting objects with newspapers.

| <i>Object</i>             | <i>Points</i> |
|---------------------------|---------------|
| Kid running across street | 1000          |
| Baby's Pram               | 1000          |
| Burglars                  | 1000          |
| Postbox                   | 500           |
| Graffiti Guy              | 500           |
| Sewer Monster             | 500           |
| Fat Lady                  | 250           |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Bottles               | 250 |
| Subscriber's Doorstep | 200 |
| Skateboarder          | 200 |
| Cars and Trucks       | 100 |
| Clown                 | 100 |
| Vacant Lot Kids       | 100 |
| Zombie                | 50  |
| Ghost                 | 50  |
| Gargoyle              | 50  |
| Mummy                 | 50  |
| Bird                  | 50  |
| Dogs                  | 50  |
| Scarecrow             | 50  |

### **Breakage Bonus**

Players score bonus points as shown below by hitting objects with newspapers.

| <i>Object</i>            | <i>Points</i> |
|--------------------------|---------------|
| Open car bonnet          | 300           |
| Lawn Mower               | 300           |
| Pig Roaster              | 300           |
| Non-Subscriber's windows | 200           |
| Men with glass           | 200           |
| Garbage Man              | 200           |
| Old People               | 100           |
| Sunbather                | 100           |
| Baseball players         | 100           |
| Waiter                   | 100           |

### **The Daily Report**

After the training course, the Daily Report appears. If Paperboy missed any subscriber's houses (or broke their windows), those houses flash on the screen, meaning they cancelled their subscriptions. If Paperboy made all the deliveries, he (or she) keeps existing subscribers and gains additional subscribers (to a maximum of 10). When Paperboy gets through an entire

week of daring deliveries, she (or he) makes the headlines of The Daily Sun and earns a promotion! Along with the promotion, the next Route Number appears. Paperboy begins the next game on that route.

### **Technical Support**

***For technical support in Europe, please contact:***

Mindscape International  
PO Box 51  
Burgess Hill  
RH15 9FH  
U.K.

Telephone: (0) 444 239600

Fax: (0) 444 248996

***For technical support in the USA, please contact:***

Mindscape Inc.  
A Software Toolworks  
Company  
60 Leveroni Court  
Novato  
CA 94949

Telephone: (415) 883 5157

Fax: (415) 883 3303

***For technical support in Australia and New Zealand, please contact:***

Mindscape International  
5/6 Gladstone Road  
Castle Hill  
New South Wales  
Australia 2154

Telephone: (02) 899 2277

Fax: (02) 899 2348

# **PAPERBOY 2**

## **Manuel d'instructions**

Pour IBM® PC et Amiga®

Paperboy® 2, Copyright © 1991 Tengen.  
Tous droits réservés.

\*Paperboy, U.S. est une marque déposée de  
Atari Games Corporation.

La marque déposée a été demandée par  
d'autres pays.

Sous licence de:  
The Software Toolworks, Inc.  
60 Leveroni Court  
Novato, CA 94949

Copyright © 1991  
The Software Toolworks, Inc.  
Tous droits réservés.

Mindscape et son logo sont des marques  
déposées de Mindscape Inc., une compagnie  
Software Toolworks.

The Software Toolworks® est une marque  
déposée de et Toolworks™ est une marque de  
The Software Toolworks, Inc.

IBM® est une marque déposée de  
International Business Machines Corporation.

Amiga® est une marque déposée de  
Commodore Business Machines.

Tandy® est une marque déposée de  
Tandy Corporation.

AdLib® est une marque déposée de  
AdLib Inc.

Sound Blaster Copyright ©  
Creative Labs Inc.

Paperboy® 2 est sous licence pour utilisation  
conforme à l'accord de licence ci-joint  
uniquement.

## **Table des matières**

Introduction

Impératifs du système et installation

Commencer le jeu

Commandes de jeu

Niveaux

Score

Rapport quotidien

Support technique

## **Introduction**

C'est un nouveau jour qui commence, les oiseaux gazouillent et le bruit familier des journaux qui atterrissent sur le paillason ne trompe pas - le Paperboy est de retour! Paperboy 2 est un casse-cou à bicyclette avec un nouveau look, c'est un gars ou une fille! Le quartier aussi a changé! Les maisons sont plus variées et il y a plus d'obstacles (des gargouilles, des fantômes et des monstres des égouts). Heureusement, le Paperboy ait un peu plus doué et peut livrer ses journaux de chaque côté de la rue. Paperboy a tout de même besoin d'aide (et d'adresse) pour survivre à tous les dangers du monde chaotique de la banlieue!

Au début du jeu, vous verrez un écran affichant toutes les maisons. Les maisons des abonnés du Paperboy clignoteront. Votre score, les vies qu'il vous reste et les journaux sont affichés dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Vous marquez des points lorsque Paperboy 2 livre les journaux aux maisons de ses abonnés - celles qui ont une boîte à journaux. Soyez bien sûr de les livrer, sinon vous perdrez vos clients! Amassez des points de bonus en cassant les vitres de ceux qui ne sont pas abonnés, en aspergeant ceux qui se font bronzer et en emmerdant les éboueurs.

Attention! A la fin de chaque jour, le patron de Paperboy 2 évalue sa performance. Si il (ou elle) a eu une bonne journée, il (ou elle) pourra se lever tôt le matin et recommencer sa tournée. Si il (ou elle) n'a pas bien travaillé, il (ou elle) pourra toujours se trouver un petit boulot comme vendeur (ou vendeuse) de hamburgers!

## **Impératifs du système et installation**

### **IBM PC et compatibles**

- IBM PC XT/AT, Personal System/2 et 100% PC compatible avec IBM possédant 512K de mémoire.
- Un lecteur dur OU un lecteur de disquettes (720K, 1,2Mb ou 1,44Mb) OU deux lecteurs de disquettes (360K).
- Adaptateur graphique Tandy, EGA ou VGA. Les modes des adaptateurs graphiques de résolution couleur suivants sont supportés:

Tandy/EGA/VGA 640 x 350, 16 couleurs  
VGA 320 x 200, 256 couleurs

Paperboy 2 supporte les cartes sonores AdLib® et Sound Blaster. Si une carte sonore est installée sur votre système, Paperboy 2 s'en servira. S'il n'y a pas assez de mémoire disponible pour charger le gestionnaire du son, vous pouvez toujours éteindre le son.

### **Amiga**

Paperboy 2 fonctionne avec tout Amiga possédant au moins une mémoire de 512K.

## **Installer Paperboy 2:**

### **IBM PC et compatibles**

1. Insérez la disquette de Distribution dans le lecteur de disquettes, par exemple A:.

2. Allez à ce lecteur, tapez, par exemple A: et appuyez sur [enter]
3. Tapez Install et appuyez sur [enter].
4. Suivez les instructions sur écran pour insérer d'autres disquettes dans votre lecteur.

### **Amiga**

Paperboy 2 ne peut pas être installé sur un lecteur dur Amiga.

## **Commencer le jeu**

### **IBM PC et compatibles**

1. Allumez votre ordinateur.
2. Allez au répertoire sur lequel votre programme est installé.

Par exemple, tapez CD \PB et appuyez sur [enter].

3. Tapez PB et appuyez sur [enter].
4. A l'écran des titres, tapez [enter].
5. Utilisez les touches de commande pour changer de route et pour sélectionner Paperboy ou Papergirl.

6. Appuyez sur [enter] ou sur un bouton du joystick pour commencer le jeu.

### **Amiga**

1. Eteignez votre Amiga.
2. Attendez 30 secondes.
3. Insérez la disquette Paperboy 2 dans le lecteur interne.
4. Allumez votre Amiga.

## **Jouer à deux**

Lorsque vous choisissez l'option du jeu à deux joueurs, le Joueur 1 fait la première tournée jusqu'à ce qu'il (ou elle) arrive au tour des points de bonus ou perde toutes ses chances. Le premier joueur qui arrive à la piste d'obstacles des points de bonus s'arrête et attend l'autre joueur. Lorsque le deuxième joueur est arrivé, les deux

joueurs apparaissent sur l'écran et finissent le tour des points de bonus ensemble. Notez que les deux joueurs jouent toujours ensemble dans le même jour de la semaine mais sur deux côtés différents du clavier.

## Commandes du jeu

### Touches

#### *Joueur 1*

*Curseur vers le haut* - Accélérer

*Curseur vers le bas* - Freiner

*Curseur vers la gauche* -

Tourner la bicyclette vers la gauche

*Curseur vers la droite* -

Tourner la bicyclette vers la droite

< - Lancer les journaux à gauche

> - Lancer les journaux à droite

#### *Joueur 2*

W - Accélérer

A - Tourner la bicyclette vers la gauche

X - Freiner

D - Tourner la bicyclette vers la droite

I - Lancer les journaux vers la gauche

J - Lancer les journaux vers la droite

## IBM PC et compatibles

Sortir sur DOS [ctrl] C

Allumer/Eteindre la musique [f1]

Allumer/Eteindre le son [f2]

Pause et continuer [pause]

## Niveaux

Le jeu a trois "semaines" de sept jours chacune (du lundi au dimanche). Chaque semaine a 20 maisons: 10 d'abonnés et 10 de non-abonnés. Si Paperboy 2 manque la maison d'un abonné celui-ci deviendra un non-abonné. Si Paperboy 2 livre les journaux de tous ses abonnés, il (ou elle) pourra

regagner un abonnement auparavant perdu. Cela s'appelle une livraison parfaite.

*Semaine 1:* 20 petites maisons, une station d'essence et un marché

*Semaine 2:* 10 petites maisons, 10 maisons moyennes, une station d'essence, un marché, une foire et un parc.

*Semaine 3:* 10 maisons moyennes, 10 grandes maisons, une station d'essence, un marché, une foire, un parc, un concessionnaire de voitures et un centre commercial.

Il y a aussi une course d'obstacles avec des points de bonus à la fin de chaque jour. Chaque semaine la course d'obstacles devient plus longue. Si le Paperboy (ou Papergirl) a un accident pendant la course d'obstacles, vous ne perdez pas une vie.

## Score

L'indicateur du score du joueur 1 apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran et celui du joueur 2 dans le coin supérieur droit. La ligne 1 indique le nombre de journaux et de vies qu'il vous reste. La ligne 2 indique le score du jeu. La ligne 3 est la ligne des points de bonus qui sont ajoutés à votre score lorsqu'il vous reste du temps dans la course d'obstacles.

### *L'écran des scores élevés*

Les joueurs marquent des points en atteignant des objets avec leurs journaux dans l'ordre suivant:

| Objets                             | Points |
|------------------------------------|--------|
| Gamin traversant la rue en courant | 1000   |
| Landau de bébé                     | 1000   |
| Cambricoleurs                      | 1000   |
| Boite à lettre                     | 500    |
| Artiste de graffiti                | 500    |

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Monstre des égouts       | 500 |
| Grosse femme             | 250 |
| Bouteilles               | 250 |
| Pas de porte d'un abonné | 200 |
| Personne sur skateboard  | 200 |
| Voitures et camions      | 100 |
| Clown                    | 100 |
| Gamins du terrain vague  | 100 |
| Zombie                   | 50  |
| Fantôme                  | 50  |
| Gargouille               | 50  |
| Momie                    | 50  |
| Oiseau                   | 50  |
| Chiens                   | 50  |
| Epouvantail              | 50  |

### **Points de bonus**

Les joueurs marquent des points de bonus en atteignant des objets avec leurs journaux dans l'ordre suivant:

| Objets                       | Points |
|------------------------------|--------|
| Capot ouvert de voiture      | 300    |
| Tondeuse                     | 300    |
| Tournebroche                 | 300    |
| Fenêtres de non-abonnés      | 200    |
| Homme avec verre             | 20     |
| Eboueur                      | 200    |
| Vieillards                   | 100    |
| Personne qui se fait bronzer | 100    |
| Joueurs de baseball          | 100    |
| Serveur                      | 100    |

### **Rapport Quotidien**

Après la piste d'entraînement, le rapport quotidien apparaît. Si Paperboy manque des maisons d'abonnés (ou casse leurs fenêtres), elles clignoteront sur l'écran, indiquant l'annulation de leur abonnement. Si Paperboy fait toutes ses livraisons il (ou elle) garde tous ses abonnés et en gagne des nouveaux (jusqu'à un maximum de 10). Lorsque

Paperboy a terminé ses livraisons folles de la semaine il (ou elle) se retrouve à la une du Daily Sun et sera promu(e)! Le numéro de la prochaine route apparaîtra sur l'écran en même temps que la promotion. Paperboy commence la partie suivante sur cette route.

### **Support technique**

***Pour obtenir de l'aide technique en Europe, contactez, s'il-vous-plait:***

Minscape International  
PO Box 51  
Burgess Hill  
RH15 9FH  
U.K.

Téléphone: (0) 444 239600

Fax: (0) 444 248996

***Pour obtenir de l'aide technique aux U.S.A, contactez, s'il-vous-plait:***

Mindscape Inc.  
A Software Toolworks  
Company  
60 Leveroni Court  
Novato,  
CA 94949

Téléphone: (415) 883 5157

Fax: (415) 883 3303

***Pour obtenir de l'aide technique en Australie et en Nouvelle Zélande, contactez, s'il-vous-plait:***

Minscape International  
5/6 Gladstone Road  
Castle Hill  
New South Wales  
Australia 2154

Téléphone: (02) 899 2277

Fax: (02) 899 2348

# PAPERBOY 2

## Handbuch

Für IBM® PC und Amiga®

Paperboy®2, Copyright © 1991 Tengen. Alle Rechte vorbehalten.

®Paperboy, U.S. ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Games Corporation.

Registrierung für andere Länder & L. beantragt. (Mindscape Logo)

Lizenziert von: The Software Toolworks, Inc.

60 Leveroni Court

Novato, CA 94949 Copyright © 1991 The Software Toolworks, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape und ihr Logo sind eingetragene Markenzeichen von Mindscape Inc., eine Filiale der Software Tools Company.

The Software Toolworks® ist ein eingetragenes Markenzeichen von und Toolworks TM ist ein Markenzeichen von The Software Toolworks, Inc.

IBM® ist ein eingetragenes Markenzeichen von International Business Machine Corporation.

Amiga® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Commodore Business Machines.

Tandy® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Tandy Corporation

AdLib® ist ein eingetragenes Markenzeichen von AdLib Inc.

Paperboy® 2 ist nur lizenziert für den Gebrauch in Übereinstimmung mit den entsprechenden Lizenzbedingungen.

## Inhalt

Einleitung

Systemerfordernisse und Installation

Spielstart

Spielsteuerung

Levels

Punkte

Der Tagesbericht

Technische Unterstützung

## Einleitung

Es ist früh am Morgen, und die Vögel singen. Das bekannte "TWAP"-Geräusch kann nur eins bedeuten - paßt auf, Paperboy ist wieder da! Paperboy 2 ist wagehalsiger ein Stuntfahrer, der jetzt ein ganz neues Aussehen hat, sei er ein Junge oder sei sie ein Mädchen! Die Nachbarschaft hat sich inzwischen auch verändert! Es gibt verschiedenere Häuser, mehr Hindernisse wie z.B. Gargoyles, Gespenster, und Monster aus den Abwasserkanälen. Zum Glück hat Paperboy seine Steurfähigkeiten auch verbessert, und er kann jetzt seine Zeitungen an beide Straßenseiten liefern. Jedoch braucht Paperboy immer noch Hilfe (und Geschick), um die Gefahren des städtischen Dschungels zu überleben!

Wenn das Spiel beginnt, erscheint ein Bildschirm mit allen Häusern. Die Häuser von Paperboys Kunden blinken auf. Dein Punktestand, Deine verbleibenden Leben und Zeitungen werden in der oberen Bildschirmcke angezeigt.

Du erzielst Punkte, indem Du Paperboy 2 dazu bringst, seine Zeitungen an die Häuser seiner Kunden zu liefern, d.h. Häuser vor denen ein Briefkasten steht. Paß auf, daß sie ihre Zeitungen erhalten, sonst streichen sie ihr Abonnement! Sammle Bonuse, indem Du die die Fenster der nicht-abonnierenden

Hausbesitzer zerschlägst, Sonnenbader mit Wassewr bespritzt und dem Straßenfeger Ärger bringst.

Sei aber auf der Hut, besonders am Ende jedes Tages! Paperboy 2s Chef überprüft jeden Tag sein (oder ihre) Leistung. Hat er (sie) viel geleistet, so wacht er früh am folgenden Tag frisch und munter auf, um eine neue Runde zu beginnen. Hat er (oder sie) sein Ziel nicht erreicht, dann wird Paperboy 2 bald einen Job bei einem Schnellimbiss suchen müssen. Inem Schnellimbiss suchen müssen!

## **Systemerfordernisse und Installation**

### ***IBM PC und kompatible Geräte***

- IBM PC XT/AT, Personal System/2, oder 100% IBM-kompatible Rechner mit 512K Speicherraum.
- Eine Festplatte ODER ein Floppy-Laufwerk (720K, 1,2MB oder 1,44MB) ODER zwei Floppy-Laufwerke (360K).
- Tandy-, EGA- oder VGA-Grafikadapter. Die folgenden Auflösungen stehen in den verschiedenen Grafikmodi zur Verfügung:

Tandy/EGA/VGA 640 x 350, 16 Farben

VGA 320 x 200, 256 Farben

Paperboy 2 unterstützt AdLib® und Sound Blaster Soundkarten. Ist in Deinem System eine Soundkarte installiert, dann wird Paperboy 2 davon Gebrauch machen. Sollte der Speicher nicht ausreichen, um den Soundtreiber zu laden, müßt Du die Soundoption ausschalten.

### ***Amiga***

Paperboy 2 läuft auf einem Amiga mit 512K Speicherraum.

## **Das Installieren von Paperboy 2:**

### ***IBM PC und kompatible Geräte***

1. Lege Distribution Disk 1 in Dein Laufwerk (z.B. A:)
2. Schalte auf das Laufwerk um (A: eintippen und [enter] drücken).
3. Tippe 'Install' ein und drücke [enter].
4. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, weitere Disketten einzufügen.

### ***Amiga***

Paperboy 2 kann auf einer Amiga-Festplatte nicht installiert werden.

## **Spielstart**

### ***IBM PC und kompatible Geräte***

1. Schalte den PC aus.
2. Wechsele auf das Verzeichnis um, wo das Programm installiert ist, z.B. CD\VPB eintippen und [enter] drücken.
3. Tippe PB und drücke [enter].
4. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke [enter].

### ***Amiga***

1. Schalte den Amiga aus.
2. Warte mindestens 30 Sekunden.
3. Lege die Paperboy 2 Diskette ins interne Laufwerk.
4. Schalte den Rechner wieder ein.

## **Option für zwei Spieler**

In der Option für zwei Spieler ist Spieler 1 der erste an der Reihe bis er (sie) die Bonusrunde erreicht oder alle seine (oder ihre) Versuche verloren hat. Der erste Spieler, der die Bonusrunde mit Hindernissen ersicht, wartet dort auf den anderen Spieler. Wenn dieser dort

ankommt, erscheinen beide Spieler auf dem Schirm und machen die Runde zusammen. Beachte, daß beide Spieler jeweils am selben Wochentag spielen, aber auf verschiedenen Hälften der Tastatur.

## **Spielsteuerung**

### **Tasten**

#### *Spieler 1*

*Cursor nach oben* -  
Beschleunigt das Rad

*Cursor nach unten* -  
Verlangsamt das Rad

*Cursor nach links* -  
Bewegt das Rad nach links

*Cursor nach rechts* -  
Bewegt das Rad nach rechts

< - Zeitung nach links werfen

> - Zeitung nach rechts werfen

#### *Spieler 2*

W - Beschleunigt das Rad

W - Verlangsamt das Rad

A - Bewegt das Rad nach links

A - Bewegt das Rad nach rechts

1 - Zeitung nach links werfen

2 - Zeitung nach rechts werfen

### **IBM PC und kompatible Geräte**

Zurück zu DOS [ctrl] C

Musik ein/aus [f1]

Sound ein/aus [f2]

Pause und fortfahren [pause]

## **Levels**

Das Spiel besteht aus drei "Wochen" mit jeweils sieben Tagen (Montag bis Sonntag). Jede Woche hat 20 Häuser: 10 Kunden und 10 Nicht-Kunden. Falls Paperboy 2 das Haus eines Kunden verpaßt oder nicht trifft, wandelt es sich in einen Nicht-Kunden um. Sollte bei all seinen Kunden erfolgreich liefern (eine

perfekt Runde) darf er (oder sie) einen zuvor verlorenen Kunden wieder zurückgewinnen.

*Woche 1:* 20 Häuser, eine Tankstelle und ein Markt.

*Woche 2:* 10 kleine und 10 mittelgroße Häuser, eine Tankstelle, ein Markt, ein Rummelplatz und ein Park.

*Woche 3:* 10 mittelgroße und 10 große Häuser, eine Tankstelle, ein Markt, ein Rummelplatz, ein Park, ein Autohändler und ein Einkaufszentrum.

Dann gibt es am Ende jedes Tages noch eine zusätzliche Bonusrunde mit verschiedenen Hindernissen. Die Hindernisrunde wird jede Woche größer, aber wenn Paperboy (oder Papergirl) bei solch einer Runde stürzt geht kein Leben verloren.

## **Punkte**

Die Punkteanzeige erscheint in der linken oberen Ecke für Spieler 1 und oben rechts für Spieler 2. Die erste Zeile zeigt wieviele Zeitungen und Leben noch übrig bleiben. Zeile 2 gibt den Punktestand an. Auf Zeile 3 steht der 'Zerstörer'-Bonus, der den Punkten zugefügt wird, falls bei der Bonusrunde noch Zeit übrig bleibt.

### **Der High-Score Schirm**

Solltest Du dich unter den Top Ten befinden, bekommst Du die Chance, Deine Initialen in die High-Score-Tabelle einzutragen. Betätige die Kontrolltasten, um durch das Alphabet zu fahren und Deine Initialen einzugeben.

### **Spieler-Punkte**

Spieler erzielen Punkte, indem sie mit ihren Zeitungen folgende Gegenstände treffen:

| Objekt                         | Punkte |
|--------------------------------|--------|
| Über die Straße querendes Kind | 1000   |
| Kinderwagen                    | 1000   |
| Einbrecher                     | 1000   |
| Briefkasten                    | 500    |
| Graffiti-Junge                 | 500    |
| Kanalmonster                   | 500    |
| Dicke Dame                     | 250    |
| Flaschen                       | 250    |
| Türtreppe des Kunden           | 200    |
| Skateboarder                   | 200    |
| Autos und LKWs                 | 100    |
| Clown                          | 100    |
| Herumstreunende Kinder         | 100    |
| Zombie                         | 50     |
| Gespent                        | 50     |
| Gargoyle                       | 50     |
| Mumie                          | 50     |
| Vogel                          | 50     |
| Hunde                          | 50     |
| Vogelscheuche                  | 50     |

### **Bonuspunkte**

Spieler erhalten Bonuspunkte, indem sie die unten angegebenen Gegenstände mit ihren Zeitungen treffen.

| Objekt                   | Punkte |
|--------------------------|--------|
| Offene Autohaube         | 300    |
| Rasenmäher               | 300    |
| Schweinegrill            | 300    |
| Fenster von Nicht-Kunden | 200    |
| Männer mit Glas          | 200    |
| Müllmann                 | 200    |
| Alte Leute               | 100    |
| Sonnenbader              | 100    |
| Baseballspieler          | 100    |
| Kellner                  | 100    |

### **Der Tagesbericht**

Nach dem Trainingskurs erscheint der Tagesbericht. Sollte Paperboy irgendwelche Kunden verfehlt oder ihre Fenster zerbrochen haben, leuchten diese Häuser auf dem Bildschirm auf,

was bedeutet, daß sie ihr Abonnement gestrichen haben. Hat Paperboy alle seine Zeitungen geliefert, behält er (oder sie) seine momentanen Kunden und bekommt dann auch neue (maximal 10). Gelingtes Paperboy, eine ganze Woche mutiger Zeitungslieferungen durchzuhalten, erscheint sein Name in den Schlagzeilen der 'Daily Sun', und er wird befördert! Gleichzeitig erscheint die Nummer seiner neuen Route. Paperboy beginnt dann das nächste Spiel auf dieser Route.

### **Technische Unterstützung**

***Um technische Unterstützung zu erhalten, bitte wenden Sie sich an:***

Mindscape International  
PO Box 51  
Burgess Hill  
RH15 9FH

Telefon: (0) 444 239600

Telefax: (0) 444 248996

***Technische Unterstützung in den USA erhalten Sie bei:***

Mindscape Inc.  
A Software Tools Company  
60 Leveroni Court  
Novato  
CA 94949

Telefon: (415) 883 5157

Telefax: (415) 883 3303

***Technische Unterstützung in Australien Neuseeland erhalten Sie bei:***

Mindscape International  
5/6 Gladstone Road  
Castle Hill  
New South Wales  
Australia 2154

Telefon: (02) 899 2277

Telefax: (02) 899 2348

## **PAPERBOY 2**

### **Manualetto Istruzioni**

Per IBM®PC e AMIGA®

Paperboy®2, Copyright© 1991 della Tengen.  
Tutti i diritti riservati.

®Paperboy, è un marchio depositato negli  
USA della Atari Games Corporation.

Registrazione in corso per altri paesi.

[Mindscape Logo]

Su licenza della:

The Software Toolworks, Inc.  
60 Leveroni Court  
Novato, CA 94949

Copyright© 1991 della The Software  
Toolworks, Inc. Tutti i diritti riservati.

Mindscape e il suo simbolo sono marchi  
depositati della Mindscape Inc., una società  
della Software Toolworks.

Il marchio depositato The Software  
Toolworks® e il marchio Toolworks™ sono  
della The Software Toolworks, Inc.

IBM® è un marchio depositato della  
International Business Machines Corporation.

Amiga® è un marchio depositato della  
Commodore Business Machines.

Tandy® è un marchio depositato della Tandy  
Corporation.

AdLib® è un marchio depositato della AdLib  
Inc.

Sound Blaster è copyright © della Creative  
Labs Inc.

Paperboy®2 è licenziato per il solo uso  
conforme all'accluso accordo di licenza.

## **Indice**

Introduzione

Requisiti di Sistema e Installazione

Avvio del Gioco

Controlli del Gioco

Livelli

Punteggio

Il Rapporto Quotidiano

Assistenza Tecnica

## **Introduzione**

E' il primo mattino e gli uccelli già cinguettano. Il familiare tonfo può significare una sola cosa - che Paperboy (ragazzino dei giornali) è tornato! Paperboy 2 è un temerario ciclista acrobatico dall'aspetto nuovo, può essere un ragazzo o una ragazza! Anche il vicinato è cambiato! Le case sono più variate e vi sono più ostacoli, come garguglie, spettri e mostri delle fogne. Per fortuna Paperboy 2 adesso guida meglio e può consegnare su entrambi i lati della strada. Ciononostante, Paperboy 2 ha bisogno di aiuto (e abilità) per sopravvivere ai pericoli della giungla suburbana!

In avvio di gioco, appare una videata che illustra tutte le case. Quelle che appartengono agli abbonati di Paperboy 2 lampeggiano. Il punteggio, le vite rimaste e i giornali appaiono sull'angolo alto a sinistra dello schermo.

I punti li fai mandando Paperboy 2 a consegnare i giornali alle case degli abbonati - quelle con la cassetta dei giornali davanti. Assicurati che ricevano il giornale o essi cancelleranno l'abbonamento! Raccogli punti premio rompendo le finestre ai non abbonati, innaffiando chi sta a prendere il sole e dando fastidio all'uomo dei rifiuti.

Alla fine di ogni giorno, stai attento! Il

padrone di Paperboy 2 passa in rassegna la sua prestazione. Se Paperboy 2 si è comportato bene, il giorno dopo si sveglia presto e arzillo e rifà il giro. Se non ha passato l'esame, Paperboy 2 può forse trovare lavoro alla locale tavola calda!

## **Requisiti di Sistema e Installazione**

### **IBM PC e Compatibili**

- IBM PC XT/AT, PS/2 o PC compatibili al 100% con 512K di memoria.
- Un unità disco rigida, O una a dischetto (da 720K, 1.2Mb, o 1.44 Mb); OPPURE due unità a dischetto (da 360K).
- Adattatore grafico Tandy, EGA o VGA. Le seguenti modalità grafiche di risoluzione colore sono supportate:

Tandy/EGA/VGA 640 x 350, 16 colori  
VGA 320 x 200, 256 colori

Paperboy 2 supporta schede sonoro AdLib® e SoundBlaster. Se nel sistema è installata una scheda sonoro, Paperboy 2 ne approfitta. Se non vi è abbastanza memoria libera per caricare la gestione del sonoro, c'è sempre l'opzione di spegnerlo.

### **Amiga**

Paperboy 2 funziona con qualunque Amiga con 512K di memoria.

## **Per installare Paperboy 2:**

### **IBM PC e Compatibili**

1. Metti il Disco 1 nell'unità disco A:
2. Portati su questa unità, per esempio, battendo A: e premendo [invio]
3. Digita Install e premi [invio].
4. Segui le istruzioni sullo schermo per inserire gli altri dischi nell'unità.

### **Amiga**

Paperboy 2 non è installabile su un'unità rigida Amiga.

## **Avvio del Gioco**

### **IBM PC e Compatibili**

1. Accendi il PC.
2. Portati sulla directory dove è installato il programma. Per esempio, batti CD\PB e premi [invio].
3. Batti PB e premi [invio].
4. Alla videata di testa, premi [invio].
5. Usa i tasti di controllo per modificare l'itinerario e seleziona Paperboy o Papergirl.
6. Premi [invio] o un bottone del joystick per iniziare a giocare.

### **Amiga**

1. Spegni l'Amiga.
2. Attendi 30 secondi.
3. Inserisci il dischetto Paperboy 2 nell'unità interna.
4. Accendi l'Amiga.

## **Opzione a Due Giocatori**

Nell'opzione a due giocatori, il Giocatore 1 fa il primo turno fino a che non arriva al giro premio o non perde tutte le prove. Il primo giocatore che arriva al percorso ad ostacoli premio, si ferma ad aspettare l'altro. Quando questo arriva, entrambi i giocatori appaiono sullo schermo e completano insieme il giro premio. Nota che entrambi i giocatori agiscono sempre nello stesso giorno della settimana, ma su diversi lati della tastiera.

## Controlli di Gioco

### Tasti

| <i>Giocatore 1</i>        | <i>Giocatore 2</i>        |
|---------------------------|---------------------------|
| Cursore su -              | W -                       |
| Accelera la bici.         | Accelera la bici.         |
| Cursore giù -             | X -                       |
| Rallenta la bici.         | Rallenta la bici.         |
| Cursore sinistra -        | A -                       |
| Bici a sinistra.          | Bici a sinistra.          |
| Cursore destra -          | D -                       |
| Bici a destra.            | Bici a destra.            |
| <-                        | 1. -                      |
| Tira giornale a sinistra. | Tira giornale a sinistra. |
| ->                        | 2. -                      |
| Tira giornale a destra.   | Tira giornale a destra.   |

## IBM PC e Compatibili

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| Esci su DOS          | [contr] C |
| Musica accesa/spenta | [f1]      |
| Sonoro acceso/spento | [f2]      |
| Pausa e continua     | [pausa]   |

## Livelli

Il gioco comprende tre 'settimane' di sette giorni (da Lunedì a Domenica). Ogni settimana ha 20 case: 10 di abbonati e 10 di non abbonati. Se Paperboy 2 manca una casa di un abbonato, quella casa diventa di un non abbonato. Se Paperboy 2 consegna a tutti gli abbonati, può riottenere un ex abbonato. Questo viene detto una consegna perfetta.

*Settimana 1:* 20 case piccole, una stazione di benzina e un mercato.

*Settimana 2:* 10 case piccole e 10 medie, una stazione di benzina, un mercato, una fiera e un parco.

*Settimana 3:* 10 case medie e 10

grandi, una stazione di benzina, un mercato, una fiera, un parco, un concessionario auto e un centrospesa.

Inoltre, al termine di ogni giornata, c'è un percorso ad ostacoli premio. Il percorso ad ostacoli diventa più lungo ogni settimana. Se Paperboy cade nel giro premio, non perdi una vita.

## Punteggio

L'indicatore di punti appare sull'angolo alto a sinistra per il Giocatore 1 e in quello a destra per il Giocatore 2. La riga 1 indica il numero di giornali e di vite che rimangono. La riga 2 indica il punteggio del gioco. La riga 3 è il premio di rotture che viene aggiunto al punteggio quando avanza tempo nel giro premio.

## Videata Punteggio Elevato (High Score)

Se arrivi tra i Primi Dieci (Top Ten), hai la possibilità di mettere le tue iniziali sulla Tabella di Punteggio Elevato. Usa i tasti di controllo per scorrere l'alfabeto ed inserisci le iniziali.

## Punteggio dei Giocatori

I giocatori fanno punti come indicato qui sotto, colpendo oggetti con i giornali.

| <i>Oggetto</i>                     | <i>Punti</i> |
|------------------------------------|--------------|
| Ragazzino che attraversa la strada | 1000         |
| Carrozzina                         | 1000         |
| Topi d'appartamento                | 1000         |
| Cassetta delle lettere             | 500          |
| Tizio con bomboletta spray         | 500          |
| Mostro delle fogne                 | 500          |
| Donna grassa                       | 250          |
| Bottiglie                          | 250          |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Soglia di abbonato    | 200 |
| Skateboarder          | 200 |
| Macchine e Camion     | 100 |
| Pagliaccio            | 100 |
| Ragazzi sullo spiazzo | 100 |
| Zombi                 | 50  |
| Spettro               | 50  |
| Garguglia             | 50  |
| Mummia                | 50  |
| Uccello               | 50  |
| Cani                  | 50  |
| Spaventapasseri       | 50  |

## Premio per Rotture

I giocatori ottengono punti premio come illustrato qui sotto quando colpiscono oggetti con i giornali.

| Oggetto                  | Punti |
|--------------------------|-------|
| Cofano aperto            | 300   |
| Tagliaerba               | 300   |
| Spiedo per maiali        | 300   |
| Finestre non abbonati    | 200   |
| Uomo che porta vetro     | 200   |
| Uomo dei rifiuti         | 200   |
| Vecchi                   | 100   |
| Gente che prende il sole | 100   |
| Giocatori di baseball    | 100   |
| Cameriere                | 100   |

## Il Rapporto Quotidiano

Dopo il percorso di addestramento, appare il Rapporto Quotidiano (Daily Report). Se Paperboy ha mancato una delle case degli abbonati (o rotto le sue finestre), queste case lampeggiano sullo schermo a significare che l'abbonamento è stato cancellato. Se Paperboy è riuscito a fare tutte le consegne, egli mantiene gli abbonati correnti e ne ottiene altri (fino ad un massimo di 10). Quando Paperboy effettua un'intera settimana di consegne audaci, egli va in prima pagina sul Daily Sun e si

guadagna una promozione! Unitamente alla promozione, appare il numero di Itinerario prossimo. Paperboy inizierà il prossimo gioco su questo itinerario.

## Assistenza Tecnica

### ***Per l'assistenza tecnica in Europa, contatta:***

Mindscape International  
PO Box 51  
Burgess Hill  
RH15 9FH  
U.K.

Telefono: (0) 444 239600

Fax: (0)444 248996

### ***Per l'assistenza tecnica negli USA, contatta:***

Mindscape Inc.  
Società della Software Toolworks  
60 Leveroni Court  
Novato  
CA 94949

Telefono: (415) 883 5157

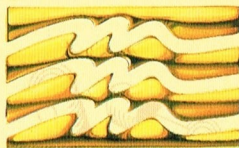
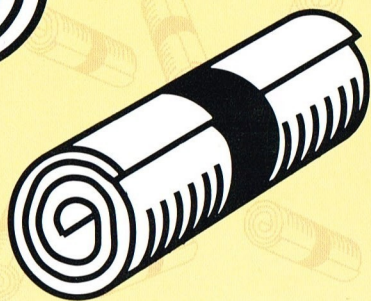
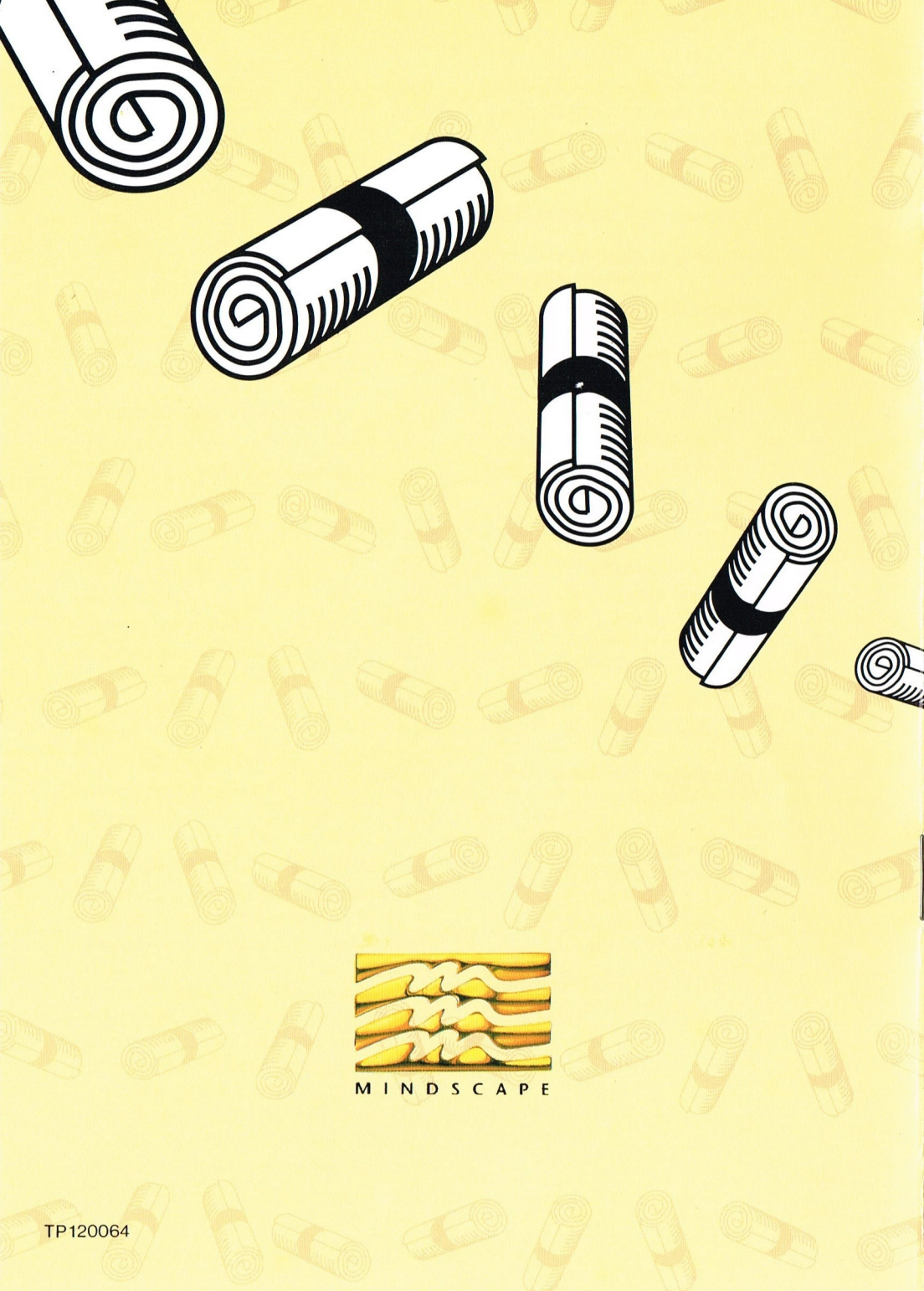
Fax: (415) 883 3303

### ***Per l'assistenza tecnica in Australia e Nuova Zelanda, contatta:***

Mindscape International  
5/6 Gladstone Road  
Castle Hill  
New South Wales  
Australia 2154

Telefono: (02) 899 2277

Fax: (02) 899 2348



MINDSCAPE