

**ROLAND AM  
SEIL  
ROLAND IM ALL  
HARRIER  
ATTACK  
PUNCHY**

---

## Ladeanweisung

Zuerst den Computer vollständig zurücksetzen, indem Sie nacheinander die Tasten (CTRL), (SHIFT) und (ESC) gedrückt halten. Danach die Diskette in das Laufwerk einlegen und mit dem Befehl RUN „programmname“ (siehe Etikett auf der Diskette) starten.

## Roland am Seil

Sie haben ein gewaltiges, dunkles und geheimnisvolles Grabmal betreten. Sie befinden sich direkt im untersten Stockwerk des Grabmals und müssen sich bemühen, den Weg nach oben durch dieses Labyrinth zu finden, während Sie auf viele feindliche Lebewesen treffen, die vorhaben, Sie zu fangen. Seien Sie tapfer und furchtlos, wenn Sie auf Ihrem Weg durch zahlreiche Stockwerke klettern.

Aber Achtung...

Ihre Kraft wird nachlassen, wenn Sie Monster, Säuretropfen, Mumien, Ratten, Skelette, Geister oder Fledermäuse berühren.

Ihre Kraft ist zusammen mit anderen Informationen am unteren Ende des Bildschirms dargestellt.

STR = übriggebliebene Kraft

SC = Punkte

L = Stockwerk im Grabmal

B = Munition

S = Spielstadium (bis 4)

Als unerschrockener Roland sind Sie in der Lage, über Ratten zu springen, um ihnen zu entkommen und sich gegen Mumien, Skeletten oder Fledermäuse mit dem Revolver zu verteidigen, wodurch diese unausweichlich getötet werden. Die Geister werden durch Schüsse lediglich erschreckt und es gibt vor ihnen kein Entrinnen. Ihre einzige Möglichkeit, Kraft zurückzugewinnen, besteht darin, die Gefäße mit dem Lebenselixier aufzusammeln, die in den Stockwerken des Grabmals versteckt sind, oder mehr Munition anzuhäufen. Seien Sie auf der Hut, wenn Chamäleons die nahen Wände auf und ab huschen. Sie können an ihnen vorbeikommen ohne Kraft zu verlieren, wenn Sie das Seil auf der gegenüberliegenden Seite benutzen, aber auch die Chamäleons können die Seite wechseln.

Sie werden mit Punkten belohnt, wenn Sie beim Töten der Monster erfolgreich waren, bzw. Schätze sammeln und Sie bekommen einen Bonus, wenn Ihr letztes Ziel erreicht ist und Sie FREI sind!

---

## Punktetabelle

Für jedes erschossene Monster	200
Für jedes gesammelte Schatzstück	500–2000
Für das Herauskommen	5000
Bonus für jedes gesammelte Schatzstück beim Herauskommen	1000

## Steuerung

Cursortasten oder Schneider Joystick JY1

◀	oder links	= nach links laufen
▶	oder rechts	= nach rechts laufen
⬆	oder hoch	= Seil hochklettern oder springen
⬇	oder runter	= Seil herunterklettern
Copy	oder Feuerknopf	= Schuß abfeuern

© INDESCOMP

## Roland im All

Zu Beginn des Ladevorgangs werden Sie gefragt, ob Sie einen grünen Monitor verwenden. Antworten Sie mit Y oder N, und das Programm lädt dann weiter. Nachdem der Ladevorgang abgeschlossen ist, drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel zu starten.

Nun stehen Sie vor der entmutigenden Aufgabe, eine Superwaffe zu bauen, damit Roland den teuflischen Maestro bezwingen kann. Sie müssen quer durchs All zu sieben Planeten reisen, auf denen Sie die 158 Bestandteile der meistgefürchteten Waffe des Universums sammeln müssen.

Jeder der sieben Planeten ist voll von Kreaturen und Objekten, die vom Maestro zurückgelassen wurden, um die Komponenten für die Superwaffe zu bewachen. Sie müssen jeden Kontakt mit diesen Wesen vermeiden, da Ihre Regenerationstanks nur neunmal funktionieren. Die Herren der Zeit überwachen Sie, viel Glück!

## Steuerung

Aktion	Tastatur	Joystick
Links	Q oder Ⓚ	Links
Rechts	W oder [	Rechts
Sprung	Leertaste	Feuerknopf
Musik ein/aus	gr. Entertaste	
Anhalten	H	
Neubeginn	beliebige Taste	
Beenden	CTRL/Copy	
Verschieben des Bildes	Cursor-Steuertasten	

© GEM SOFTWARE

---

## **Harrier Attack**

Das Ziel dieses Spiels ist es, mit einem HARRIER-Kampfflugzeug vom Flugzeugträger abzuheben und in Richtung auf eine vom Feind besetzte Insel zu fliegen. Dazu ist es nötig, nach dem Start die Geschwindigkeit zu erhöhen, sonst wird dem Flugzeug vor Beendigung seiner Mission der Treibstoff ausgehen. Einer von einem feindlichen Küstenschutzboot abgefeuerten Lenkrakete müssen Sie ausweichen. Sie können hoch, tief, schnell oder langsam fliegen, können aber in großer Höhe von feindlichen Jagdflugzeugen entdeckt werden, die sie ebenfalls mit Lenkraketen angreifen. Auch die Flugabwehrkanonen auf der Insel werden Sie fast ständig unter Beschuß nehmen. Im Schwierigkeitsgrad 1 können Sie fast risikolos das Flugabwehrfeuer durchfliegen. Aber bei höheren Schwierigkeitsgraden steigt das Risiko eines Abschusses Ihres HARRIERS durch die Flugabwehrkanonen sehr stark an. Sie können auch versuchen, die feindlichen Jäger und die Flugabwehrwaffen mit Ihren Kurzstreckenraketen zu zerstören, müssen dann aber sofort aus dem Explosionsbereich herausfliegen, sonst wird Ihre eigene Maschine beschädigt. Es ist auch möglich, die feindliche Artillerie zu bombardieren. Achten Sie aber darauf, genügend Bomben zurückzubehalten, um die Stellungen des Feindes „auszuradiieren“. Nach Beendigung des Kampfauftrages fliegen Sie zurück und versuchen auf dem Flugzeugträger zu landen, bevor der Treibstoff zu Ende geht. Sie können zu jeder Zeit die Mission abbrechen und sich mit dem Schleudersitz retten. Wenn Sie dies unmittelbar vor der Zerstörung Ihres Flugzeuges tun, erhalten Sie Extrapunkte, weil Sie damit Ihr Leben gerettet haben.

### **Treibstoff und Geschwindigkeit**

Beobachten Sie die Geschwindigkeitsanzeige (unten in der Mitte auf dem Bildschirm). Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto höher muß die Durchschnittsgeschwindigkeit liegen, denn dann führt die Maschine mehr Raketen und Bomben mit, und die zusätzliche Treibstoffration muß aufgebraucht werden um das Gesamtgewicht zu reduzieren. Ein grober Anhaltspunkt: Die Hälfte bis drei Viertel der Höchstgeschwindigkeit sollten ausreichen um Sie sicher zum Flugzeugträger zurückzubringen.

### **Treibstoff und Munitionsanzeige**

Diese Instrumente zeigen den Verbrauch von Waffen und Sprit im Verlauf Ihrer Mission an. Auf niedrigem Stand blinken sie und

---

---

wechseln die Farbe auf Rot, wenn der Vorrat aufgebraucht ist. Beachten Sie, daß die Bomben von der feindlichen Flugabwehr noch in der Luft zerstört werden können.

VIEL GLÜCK!!!

### **Spielanleitung**

#### Kontrolltasten

Start und Steigen	•	auf dem Zehner-Tastenfeld
Landen und Sinken	ENTER	auf dem Zehner-Tastenfeld
Raketenabschuß	0	auf dem Zehner-Tastenfeld
Bombenabwurf	Leertaste	
Schleudersitz	ESC	
Schneller	X	
Langsamer	Z	

Bei Verwendung des SCHNEIDER-Joystick wird die Leertaste zum Bombenabwurf benutzt.

### **Punktetabelle**

Feindliches Gebäude	350
Feindliches Flugzeug	750
Flugabwehrgeschütz	100
Küstenschutzboot	500
Sichere Landung	2000
Schleudersitzrettung	1000

### **Geschicklichkeitsgrad 1**

Kurzer Kampfauftrag, relativ großer Treibstoffvorrat, geringes Abschlußrisiko durch feindliche Flugabwehr.

### **Geschicklichkeitsgrade 2 bis 5**

Immer längere Missionen über der Insel, mehr Treibstoff und mehr Munition, größeres Abschlußrisiko durch Flugabwehrgeschütze.

---

## **Punchy**

Der garstige Kasperl hat das Lieschen eingesperrt. Du mußt sie retten, indem Du den tapferen Polizisten Bobby über die Bühne steuerst.

Um zum Ziel zu kommen, mußt Du, neben anderen Aufgaben, Hindernisse überwinden, auf einem fliegenden Teppich landen und ein Kind in den Schlaf wiegen. Alle gut bekannten Figuren aus dem Kapsperltheater treten in diesem einmaligen Spiel auf.

Springe über die Gräben auf der Bühne und über den Kasperl selbst, wobei Du den verfaulten Tomaten und den Teigpasteten ausweichen mußt, die von links und rechts nach Bobby geworfen werden.

Setze Bobby mit guter Konzentration auf einem fliegenden Teppich ab, um die Krokodile zu überlisten. Am Ende jeder Spielstufe mußt Du ein Baby in den Schlaf wiegen, bevor Du weitermachen kannst.

Zwischendurch schickt Dir Lieschen eine Wurst, die Bobby fangen kann. Bei 3 gefangenen Würsten befördert ein Tastendruck Bobby in die nächste Spielstufe. Das solltest Du Dir aber für wirklich schwierige Spielstufen aufheben.

Wie weit Bobby gekommen ist, wird ganz oben angezeigt. Jede Spielstufe hat eine Zeitstrafe, die rechts oben angezeigt wird – diese ändert sich mit dem Schwierigkeitsgrad. Nach jeder Stufe erhält man einen zusätzlichen Helm (links oben).

Nach je 5 Helmen wird Dir eine Belohnung gutgeschrieben; immer dann jedoch, wenn Bobby scheitert, verliert er alle Helme, die er in dieser Runde gesammelt hat.

Du hast 3 Leben, erhältst aber ein weiteres hinzu, wenn Du mehr als 30 000 Punkte erreichst.

Es sind 16 Spielstufen zu bestehen, ehe das Lieschen befreit werden kann.

Hast Du das Ziel erreicht, erhältst Du 100 000 Zusatzpunkte und fängst von vorne an, bis Du den Computer ausschaltest.

Drücke die Feuer – oder die Copytaste um anzufangen.

## **Steuerung**

Bei Joystick: "links" und "rechts" wie üblich, "Feuer" = Sprung, "Rückwärts" = Ducken, "Vorwärts" = Wurst fangen.

---

---

## Tastatur

- ◀ = links
- ▶ = rechts
- ⬆ = Wurst fangen
- ⬇ = Ducken
- Copy = Sprung

H = Spiel unterbrechen

G = Weiterspielen

CTRL und D gleichzeitig gibt ein Demonstrationsspiel.

© MR MICRO

## WARNUNG

Diese Programme sind durch nationale und internationale Copyright-Rechte geschützt. Es ist daher unzulässig, die Programme oder Teile daraus zu kopieren. Die Programme wurden nur zur Benutzung als Spiel verkauft. Sie dürfen weder getauscht, verliehen, weiterverkauft oder zu Sendezwecken verwendet werden. Des weiteren ist es verboten, die Spiele nachzumachen, sie zu kopieren oder in eine Softwarebibliothek aufzunehmen. Sie dürfen nur in der vom Hersteller genehmigten Art vertrieben werden. Jede Zuwiderhandlung wird gerichtlich verfolgt.

---

# Software-Lieferprogramm

---

## Schneider-Cassetten-Software

---

### 1. Pädagogische Programm

Lustige Zahlen	29,50 DM
Lustige Buchstaben	29,50 DM
Uhrenmann	29,50 DM
Wortgalgen	29,50 DM

### 2. Spiele

Elektro Freddy	29,50 DM
Spannermann	29,50 DM
Harrier Attack	29,50 DM
Alien break in	29,50 DM
Schatz der Pharaonen	29,50 DM
Roland in den Höhlen	29,50 DM
Roland geht graben	29,50 DM
Roland am Seil	29,50 DM
Punchy	29,50 DM
Cubit	29,50 DM
Schach	79,50 DM
Golf	39,50 DM
Roland in der Zeit	39,50 DM
Flugsimulator	79,50 DM
Manic Miner	39,50 DM
Country Cottages	39,50 DM

### 3. Programmieren / Heim und Beruf

Selbstlernbasic 1	79,50 DM
Selbstlernbasic 2	79,50 DM
Assembler/Disassembler	129,- DM
Hisoft-Pascal	199,- DM
Textverarbeitung	79,50 DM
Kalkulation	79,50 DM
Deutscher Zeichensatz	17,50 DM

---

## Schneider-Disketten-Software

---

»ComPack« komplett	798,- DM
»ComPack« einzeln:	
Systemdiskette kompl. mit Benutzerhandbuch und Anwendungsbeschreibung	129,- DM
Auftragsbearbeitung und Fakturierung, Debitorenbuchhaltung, Lagerverwaltung	398,- DM
Sofortfakturierung	98,- DM
Lagerverwaltung	129,- DM
Debitorenbuchhaltung	98,- DM
Kreditorenbuchhaltung	98,- DM
Sachkonten	129,- DM
Schneider »TexPack« (Textverarbeitung mit Adreßverwaltung, abgestimmt auf »ComPack«)	198,- DM

---

## Schneider-Literatur

---

Basic-Handbuch	69,- DM
Benutzerhandbuch	49,- DM
Firmware-Handbuch	89,- DM

Alle genannten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen.

Stand: März 1985