



firebird

THUNDERZONE/THINK
AMSTRAD DISK

SPIELANLEITUNG

Think! kann entweder mit Tastatur, oder mit einem Steuerknüppel gespielt werden. Nachdem Sie das Spiel geladen haben, werden Sie das Hauptabbildungsmenü auf Ihrem Bildschirm sehen. Hier können Sie das gewünschte Spiel wählen. Um den Cursor nach unten zu bewegen, SPACE-Taste drücken (oder Steuerknüppel nach unten), um den Cursor nach oben zu bewegen, 'M'-Taste drücken (oder Steuerknüppel nach oben). Um die gewählte Abbildung zu ändern, ENTER-Taste drücken (oder mit Steuerknüppel feuern).

Die Abbildungen (Ikonen) sind wie folgt:

REIHE 1 — Spiel für 1 oder 2 Spieler. Lehr- oder Problemmodus.

REIHE 2 — Spielgeschwindigkeit: NORMAL; SPEED THINK (nur mit 2 Spielern möglich; gibt eine begrenzte Zeit an, die Sie für jeden Spielzug festsetzen können); BLITZ THINK (nur mit 2 Spielern möglich; Sie können eine Zeit festsetzen, in der alle Spielzüge gemacht werden müssen). Überschreitet ein Spieler diese Zeit, gewinnt der Gegner.

REIHE 3 — Farbwahl der Spielmarken zwischen: automatischer Wahl, schwarz und weiss, vom Benutzer bestimmt.

REIHE 4 — Zwischen Tastatur und Steuerknüppel wählen.

REIHE 5 — Neues Spiel wählen oder angefangenes Spiel wiederaufnehmen.

REIHE 6 — Ton an oder aus.

Auf der rechten Seite des Spiels befinden sich folgende Abbildungen zur Auswahl:

RULES (REGELN) — Siehe Regelbeschreibung und Beispiele.

SCREEN DUMP (BILD UMSPEICHERN) — Das vorhandene Bild auf einen kompatibelen ZX Drucker umspeichern.

SAVE GAME (SPIEL SICHERSTELLEN) — Speichert vorhandene Spiel auf Kassette.

LOAD GAME (SPIEL LADEN) — Ladet Spiel von Kassette.

PLAY GAME — Beginnen Sie das von Ihnen gewählte Spiel, das durch die besonders hervorgebrachten Abbildungen gekennzeichnet ist. Haben Sie einmal PLAY GAME gewählt, könnten Ihnen einige Fragen gestellt werden, dann erscheint das ausgesuchte Bild. Um eine Spielmarke auf das Brett zu setzen, müssen Sie ENTWEDER den Buchstaben oder die Zahl, von der Sie vorschreiten wollen, tippen, und enter drücken (Tastaturmodus). Wird mit dem Steuerknüppel gespielt, bewegen Sie den Steuerknüppel solange nach rechts und nach links, bis der Cursor auf die richtige Stelle zeigt, dann 'fire' drücken. Wünschen Sie Zugang zu den Abbildungen auf der rechten Seite des Bildschirms, müssen Sie entweder 'space' drücken, oder den Steuerknüppel nach unten bewegen, wenn Sie an der Reihe sind. Um zurückzukehren, den Cursor von der letzten Abbildung wegführen.

Abbildungen auf dem Bildschirm sind wie folgt:

UP ARROW (PFEIL NACH OBEN) — Bringt Sie zum Hauptbildschirm zurück, damit Sie Parameter ändern können (z.B. Anzahl der Spieler, Farben usw).

LAST MOVE (LETZTER ZUG) — Zeigt den zuletzt gespielten Zug.

COMPUTER — Zwingt den Computer zum nächsten Zug.

LEVEL (NIVEAU) — Zeigt das Niveau, auf dem der Computer spielt.

LIGHT BULB (GLÜHBIRNE) — Der Computer schlägt Ihnen einen Zug vor.

BACK (ZURÜCK) — Nimmt die beiden letzten Züge zurück.

Während eines Spiels gegen den Computer, können Sie ihn dadurch zwingen einen Zug zu machen, indem Sie ENTER oder FIRE drücken.

Am Ende des Spiels, können Sie alle Spielzüge in den Geschwindigkeiten 1-9 zurückrufen, indem Sie die Abbildung 'back' wählen.

COMMENT JOUER

Think I peut être joué avec le clavier ou la manette. Une fois que le jeu a été chargé, vous verrez à l'image le menu principal des symboles. Là, vous pourrez sélectionner quel type de jeu vous voulez. Pour déplacer le curseur vers le bas pressez la touche SPACE (ou manette vers le bas), pour déplacer le curseur vers le haut pressez la touche M (ou manette vers le haut). Pour changer le symbole choisi, pressez la touche ENTER (ou feu sur la manette).

Les symboles sont les suivants:

RANGÉE 1 — Jeu pour un ou deux joueurs. Mode dirigé ou avec problème.

RANGÉE 2 — Vitesse de jeu. NORMAL, SPEED THINK I (2 joueurs seulement, cela donne un temps limité que vous pouvez établir pour jouer chaque mouvement). BLITZ THINK I (2 joueurs seulement, vous pouvez établir un temps limité pendant lequel vous devez jouer tous les mouvements du jeu). Si l'un des joueurs dépasse le temps imparti, alors l'autre gagne.

RANGÉE 3 — Sélectionnez la répartition des couleurs entre: couleurs par défaut, noir et blanc, utilisateur défini.

RANGÉE 4 — Sélectionnez le clavier ou la manette.

RANGÉE 5 — Sélectionnez un nouveau jeu ou reprenez le jeu en cours.

RANGÉE 6 — Avec ou sans son.

Sur la droite du jeu se trouvent les symboles des options suivants:

RULES (règles) — Regardez une explication des règles et un exemple de jeux.

SCREEN DUMP (impression de l'écran) — Imprime l'écran du jeu en cours sur imprimante ZX compatible.

SAVE GAME (sauver le jeu) — Sauve le jeu en cours sur cassette.

LOAD GAME (charger le jeu) — Charge un jeu d'une cassette.

PLAY GAME (jouer) — Commence le jeu sélectionné avec les symboles mis en évidence.

Des que vous avez sélectionné PLAY GAME, on vous posera quelques questions et l'écran de jeu apparaîtra. Pour placer un compteur sur l'écran en mode clavier, tapez indifféremment la lettre ou le nombre de la position sur laquelle vous désirez appuyer et pressez enter. En mode manette, déplacez votre levier à gauche ou à droite jusqu'à ce que le curseur soit dans la bonne position puis pressez fire(feux). Si vous voulez accéder aux symboles à la droite de l'écran, alors indifféremment pressez space ou déplacez la manette vers le bas lorsque c'est votre tour. Pour revenir, enlevez le curseur du dernier symbole.

Les symboles de l'écran de jeu sont les suivants:

UP ARROW (flèche vers le haut) — Vous fait retourner à l'écran principal, ainsi vous pouvez modifier des paramètres (i.e. nombre de joueurs, couleurs etc.).

LAST MOVE (dernier mouvement) — Affiche le dernier coup joué.

COMPUTER (ordinateur) — Force l'ordinateur à jouer le coup suivant.

LEVEL (niveau) — Montre le niveau auquel joue l'ordinateur. Ceci peut être changé en cours de jeu.

LIGHT BULB (ampoule lumineuse) — L'ordinateur vous suggérera un mouvement.

BACK (retour) — Reprend les deux derniers mouvements.

Durant un jeu contre l'ordinateur, vous pouvez forcer l'ordinateur à jouer en pressant ENTER ou FIRE.

A la fin du jeu, vous pouvez repasser tous les mouvements à une vitesse entre 1 et 9 en sélectionnant le symbole back.

SPIELANLEITUNG

Thunderzone kann entweder mit einem Steuerknüppel, der an Ihren Amstrad-Computerangeschlossen wird, oder mit definierbaren Tasten gespielt werden.

Schiffkontrollen — Siehe beigefügte Abbildung

A	Sector Status (Lage des Sektors)	Rot = Hohe Energie Hellviolet = abnehmend Blaugrün = Energie des Feinds
B	Damage Level (Schadensstufe)	Blaugrün = nicht kritisch Blau = heftiger Schaden
C	Compass (Kompass)	Rot = Reparaturen notwendig nach rechts und links drehen
D	Power (Leistung)	Fällt der Anzeiger auf niedrige Werte, müssen Reparaturen unternommen werden. Schiessen Sie einen "Energiepacken" mit der Schaufel, um aufzutanken. Siehe 'I'
E	Velocity (Geschwindigkeit)	
F	Laser Weapon (Laser-Waffe)	Verbraucht 2 Krafteinheiten
G	Gamma Weapon (Gamma-Waffe)	Verbraucht 1 Krafteinheit
H	Shield (Schutzplatte)	Vermindert Angriffe durch fremde Eroberer um 90%
I	Scoop Weapon (Schaufel-Waffe)	Verbraucht 8 Krafteinheiten
J	Hyper Thrust	Um sich im Gebiet herumzubewegen
K	Repair Droid (Instandsetzungsdroid)	Repariert Ikonen (Bildsymbole) und liefert Treibstoff
L	Icon Marker (Ikonen-Anzeiger)	Zeigt die Lage des Ikonen in Gebrauch Grün: System in Ordnung Orange: einen Treffer erforderlich Rot: Ausser Betrieb, benötigt Reparaturen

Um den Ikonen-Selektor zu bewegen, müssen Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen oder die 'down' (herunter)-Taste drücken. Um das Schiff vorwärts in Kompassrichtung zu bewegen, müssen Sie den Steuerknüppel nach vorne schieben oder die 'up' (herunter)-Taste drücken. Instandsetzungsdroiden werden dadurch erhalten, indem man einen Sektor freimacht, oder einen Kraftpaket schaufelt.

COMMENT JOUER

Thunderzone peut être joué indifféremment avec une manette connectée à votre Amstrad ou avec des touches définies.

Contrôles du Vaisseau — voir le schéma joint

A	Sector Status (situation de secteur)	Rouge = haute énergie Mauve, rose pourpre = affaiblissement Cyan = énergie ennemie supprimée
B	Damage Level (importance des dégats)	Cyan = non critique Bleu = dommage sévère Rouge = besoin de réparations
C	Compass (compas)	tourne de gauche à droite
D	Power (puissance)	si l'indicateur chute vers un bas niveau, effectuez des réparations. Pour se ravitailler en carburant, poussez un sac d'énergie avec une pelle. Voir I.
E	Velocity (vitesse)	pour la chasse des envahisseurs utilise de la puissance!
F	Laser Weapon (arme à laser)	utilise deux unités de puissance.
G	Gamma Weapon (arme gamma)	utilisation d'une unité de puissance.
H	Shield (écran de protection)	réduit les coups de l'envahisseur de 90%.
I	Scoop Weapon (arme à lame)	utilise 8 unités de puissance.
J	Hyper Thrust (hyper propulsion)	pour se déplacer dans la zone.
K	Repair Droid (droïde réparateur)	répare les symboles et ravitaille en carburant.
L	Icon Marker (marqueur de symboles)	visualise la situation des symboles en utilisation. Vert: systèmes en ordre. Orange: un coup requis. Rouge: Hors d'état, réparations requises.

En tirant sur la manette ou en utilisant la touche 'down' (en bas), on déplace le sélecteur de symboles. En poussant sur la manette ou en pressant la touche 'up' (en haut), le vaisseau va de l'avant dans la direction du compas. Les vies des Droïdes réparateurs sont gagnées en nettoyant un secteur ou en ramassant un sac d'énergie.