



Taken from Anriga-Manuals-Website



BUG BOMBER

Spielkonzept und -design: Volker Wertich

Amiga-Version: Volker Wertich

Amiga-Grafik: Harald Kuhn

Amiga-Musik: Chris Hülsbeck

Projekt-Manager: Fritz Schäfer



ANLEITUNG

LADEN

Atari ST: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie den Reset-Knopf am Computer. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

Amiga: Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2 oder 1.3) ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert (V1.2/V1.3), legen Sie die Spiel-Diskette ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden!

IBM PC: Schalten Sie Ihren Computer ein und booten Sie das DOS. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk A:, wechseln Sie nach A: und geben Sie: K S (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden! Um das Spiel auf eine Festplatte (z.B. C:) zu kopieren, geben Sie: I N S T A L L C : (RETURN) ein.

C-64/128 Kassette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die PLAY-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

C-64/128 Diskette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: L O A D " : * " , 8 , 2 (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

SPIELBESCHREIBUNG

Alarm im Rechenzentrum. Die berüchtigten "Bugs" sind in den Hauptcomputer eingedrungen und drohen, ihn lahmzulegen. Nehmen Sie die Verfolgung auf und vernichten Sie die Bugs! Noch nie zuvor hatten Sie soviel Spaß beim "Debugging". Ein großes Arsenal an Waffen wie Bomben, Flammenwerfer und einiges mehr steht zu Ihrer Verfügung. Zusätzliche Unterstützung gibt Ihnen eine Roboter-Mannschaft, deren Kampftechniken und Intelligenz Sie bestimmen. Höhepunkt dieses atemberaubenden Actionspiels ist die gemeinsame Jagd zu viert. Aber Vorsicht - Sie haben schnell einen treuen Verbündeten gesprengt...



DER KOPIERSCHUTZ

Die Spieldiskette ist nicht kopiergeschützt; Sie können also für Ihren privaten Gebrauch unter Beachtung der Copyright-Regeln eine Sicherheitskopie anfertigen.

Zur Überprüfung des rechtmäßigen Besitzes erscheint nach dem Laden zunächst der "Protection Check". Hier müssen abhängig von einer Feldangabe des Computers (A1 bis Z9) drei Objekte in der richtigen Reihenfolge mit dem Joystick (in Port 2) angeklickt werden. Die dazugehörige Tabelle (Access Codes) finden Sie am Ende dieser Anleitung (z.B. K3 = Bombe, Smily, Ounky). Erfolgt ein inkorrekte Eingabe, so können Sie das Spiel nur eine begrenzte Zeit spielen (Demo-Modus).

DAS SPIELPRINZIP

Ein Spieler hat gewonnen, wenn alle Gegner (und die dazugehörigen Helfer) vernichtet sind. Dies können Computergegner oder andere Spieler sein. Es können bis zu vier Spieler teilnehmen. Dabei unterscheiden sich diese vier zwar durch Aussehen und Farbe, ansonsten sind sie aber völlig gleichberechtigt und haben die gleichen Chancen. Sie können je nach Ihrem Geschmack wählen zwischen PUNKY (rot), MARTIAN (grün), JAILBIRD (blau) oder NEANDO (gelb).

DAS HAUPTMENÜ

Hier können Sie alle verschiedenen Spielarten mit den Funktionstasten einstellen.

F1 SPIELMODUS

Versus Opponents (Opponent-Modus)

Das Spiel kann mit bis zu 4 Spielern gespielt werden. Ziel ist es dabei, eine bestimmte Anzahl an Spielen zu gewinnen. Dabei können auch Computergegner mitspielen, deren Stärke man einstellen kann. Nach jedem Spiel wird der Spielstand mit Pokalen angezeigt. Falls der Computer gewinnt, erhält kein Spieler einen Pokal.

Versus Computer (Computer-Modus)

Einer oder mehrere Spieler können sich an 50 Levels versuchen. Die Spieler kämpfen gemeinsam und haben erst verloren, wenn sie alle keine Energie mehr haben. Bei mehreren Spielern erhöht sich entsprechend die Anzahl der Gegner und Bonussymbole.

F2 ANZAHL DER SPIELER

Hier kann die Anzahl der Mitspieler von 1-4 eingestellt werden. Entsprechend erscheinen dann auch die Menüpunkte F3-F6 zur Auswahl der Steuerung.



F3-F6 STEUERUNG DER SPIELER

Die Steuerung erfolgt über bis zu 4 Joysticks (mit entsprechendem Adapter am Parallel-Port; kann u.a. beim Hersteller bezogen werden) oder max. 2 Joysticks und 2 Tastatur-Spieler. Achten Sie darauf, daß für jeden Spieler ein anderes Eingabegerät aktiviert ist, da das Spiel bei unsinnigen Angaben (z.B. 2 Spieler haben den gleichen Joystick angewählt) nicht startet.

Bei der Keyboardsteuerung werden folgende Tasten benutzt:

Key Right: Steuerung mit den Cursortasten oder 8 4 6 2 im Zehnerblock; Feuer mit ENTER, 0 oder rechtes ALT

Key Left: Steuerung mit: W A D Y, W A D S, W A D X oder T F G V; Feuer mit SPACE, linkes ALT oder linkes SHIFT

Mit den Richtungen wird der Spieler bewegt, mit Feuer kann eine Funktion ausgewählt werden. Die Funktionsauswahl erscheint auf den ersten Blick recht komplex, ist aber in kürzester Zeit zu lernen, so daß versehentliche Fehlbedienungen ausgeschlossen werden können. Die aktuell angewählte Funktion ist immer im Spielermenü rechts (zwischen Kopf und Smily) abgebildet.

Feuer allein: Beim Loslassen des Knopfes wird ein Block gelegt

Feuer+Oben: Bombe legen

Feuer+Links: Mine legen

Feuer+Rechts: Blitz legen

Feuer+Unten: Ei legen; es kann zwischen 5 verschiedenen gewählt werden (mehrmais unten drücken)

F7

SPIELGEWINNE (erscheint nur im Opponent-Modus)

Um ein Match im Opponent-Modus gegen die Mitspieler zu gewinnen, kann man anwählen, wieviele Spielgewinne (1, 2, 3, 5 oder 10) zum Sieg nötig sind.

F8

COMPUTERGEGNER (erscheint nur im Opponent-Modus)

Wenn Sie wollen, können Sie bei einem Match im Opponent-Modus auch Computergegner mitspielen lassen. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

No Enemies: Keine Computergegner

Few Enemies: Wenige Computergegner

Some Enemies: Einige Computergegner

Medium Enemies: Mittelviele Computergegner

Many Enemies: Viele Computergegner

Maximum Enemies: Maximalviele Computergegner

Low Random: Wenige Computergegner, deren Anzahl allerdings schwankt

Average Random: Mittelviele Computergegner, deren Anzahl allerdings schwankt

High Random: Viele Computergegner, deren Anzahl allerdings schwankt



F9 COMPUTER IQ

Hier kann die Intelligenz der vom Computer gesteuerten Objekte eingestellt werden. Diese verhalten sich dann entsprechend intelligenter, d.h. sie weichen Bomben, Minen und Blitzen aus, nutzen ihre Fähigkeiten öfter, usw. Ein Probespiel im IQ=7-Modus wird schnell überzeugen ...

F10 PASSWORTER

Je nach bereits geschafftem Level kann der Spieler ein Passwort eingeben, damit er nicht jedesmal von vorn beginnen muß (siehe unten).

Nachdem Sie alle gewünschten Einstellungen im Hauptmenü vorgenommen haben, kann das Spiel mit dem Feuerknopf von Spieler 1 gestartet werden.

DIE WAFFEN

- **BLOCK** - verhindert das Durchkommen anderer Spieler oder Wesen; man kann z.B. andere "einmauern".
- **BOMBE** - sprengt die 4 umliegenden Felder.
- **MINE** - explodiert, wenn ein Gegner daneben entlang läuft oder spätestens nach 10-30 Sekunden (hängt vom eigenen IQ ab). Vom Computer gelegte Minen (violett) explodieren nicht von selbst.
- **BLITZ** - rotiert kurz und fliegt dann auf den Gegner zu. Falls keiner gefunden wird, verschwindet der Blitz. Bei höherer Intelligenz dreht sich der Blitz länger. Eine knappe Sekunde dreht sich der Blitz aber mindestens bevor er losfliegt, um den anderen Spielern oder dem Computer eine Chance zur Reaktion zu geben.
- **EIER** - fangen nach einiger Zeit an, zu wackeln. Kurz darauf schlüpft etwas heraus. Der Spieler kann 5 verschiedene Eier legen. Der IQ des aus dem Ei schlüpfenden neuen Wesens hängt von dem IQ ab, den der Spieler in dem Moment des Ei-Legens hatte! Computerobjekte haben immer den im Menü mit F9 eingestellten IQ.

Folgende Eier können vom Spieler und vom Computer gelegt werden:

- **ENERGY** - gibt zusätzliche Energie (siehe unten).
- **PAINTER** - färbt die Eier von anderen Spielern in die eigene Farbe um. Bedeutung des IQ: nur für Ausweichen.
- **CRUNCHER** - zerstört Blöcke. Computer-Cruncher zerstören Blöcke aller Farben, Spieler-Cruncher hingegen nur die mit gegnerischen Farben. IQ-Bedeutung: für Ausweichen und Häufigkeit des Zerstörens.
- **HUNTER** - verfolgt andere Spieler und Wesen. Er sucht sich zum Verfolgen immer den stärksten Gegner auf dem Spielfeld aus (egal ob Spieler, Objekt des Spielers oder Computer). Falls dieser schon von einem anderen Hunter verfolgt wird, wird das nächstschwächere genommen, usw. IQ-Bedeutung: für Ausweichen und Verfolgungsqualitäten. Mit IQ=0 jagt er kaum, mit IQ=7 ist er schwer loszuwerden.
- **KILLER** - kann Blitze legen. IQ-Bedeutung: für Ausweichen und Häufigkeit der Blitze.



Andere Eier können nur vom Computer plaziert werden:

- **GHOST** - kann durch Wände gehen. IQ-Bedeutung: für Ausweichen.
- **RUNNER** - schnell, stark, keine besonderen Fähigkeiten. IQ-Bedeutung: für Ausweichen.
- **MINER** - legt Minen. IQ-Bedeutung: für Ausweichen und Häufigkeit der Minen.
- **BUILDER** - baut Blöcke. IQ-Bedeutung: für Ausweichen und Häufigkeit der Mauern.
- **FLASH** - wahnsinnig schnell, "beglückt" bei Kontakt den Feind mit schnell plazierten Bomben. IQ-Bedeutung: für Ausweichen

DIE BONUSSYMBOLE

Manchmal tauchen Bonussymbole für Energie oder Intelligenz auf. Energie erklärt sich von selbst (siehe unten), Intelligenz verbessert die der eigenen Wesen, d.h. alle danach gelegten Eier produzieren bessere Roboter (sie weichen Bomben aus, benutzen ihre Fähigkeiten öfter, usw.). Die Intelligenz sieht man im Spielermenü als Smiley in 8 Stufen.

Zu Beginn jedes neuen Levels werden die Energie- und Intelligenzwerte eines Spielers wieder auf ihre Ausgangswerte zurückgesetzt.

Hingegen erhält der Spieler als Belohnung im Computer-Modus ein zusätzliches Leben, bis er maximal 9 hat. Die aktuelle Anzahl von Leben erscheint zu Beginn eines Levels als Anzahl von Köpfen, die durchs Bild schweben.

DIE ENERGIE

Der aktuelle Energievorrat der Spieler wird rechts mit einer dreistelligen Zahl angezeigt. Jede angewählte Funktion kostet Energie! Ein Spieler stirbt, wenn er keine Energie mehr hat. Bei Schwäche wird er (wie auch Computerobjekte) langsamer...

Anfangsenergie: 100

Kosten für:	Block:	1
	Bombe:	1
	Blitz:	2
	Mine:	3
	Energy-Ei:	4
	Painter-Ei:	5
	Cruncher-Ei:	8
	Hunter-Ei:	15
	Killer-Ei:	20

Bonus für:

Aufnahme eines Energieteils: 10 im Opponent-Modus
4 im Computer-Modus (kein Gewinn)

Aufnahme von Energiebonus: 25



DIE PASSWÖRTER

Jeweils nach dem 10., 20., 30. und 40. Level erhält der Spieler im Computer-Modus ein Passwort. Die Passwörter sind für je nach Spielart für 1-4 Spieler und je nach IQ-Einstellung verschieden. Es existieren also insgesamt $4 \cdot 4 \cdot 8 = 128$ Passwörter. Zur Passworteingabe gelangt man mit F10 im Menü (siehe oben). Die Level werden übrigens zufällig jedes Mal neu erzeugt. Dabei sind aber die Spielwerte wie Anzahl der Mauern, Bonussymbole und Gegner für Level mit gleicher Nummer identisch.

DIE SONDERTASTEN

Während des Spiels können Sie mit folgenden Tasten Sonderfunktionen aufrufen:

P Spielpause; zum Weiterspielen erneut **P** drücken.

HELP Aktuelles Spielerleben vernichten (z.B. falls eingemauert oder weitere Aktivitäten sinnlos ...)

ESC Spiel abbrechen und zurück ins Menü.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

BUG BOMBER (C) 1991 KINGSOFT

AUFGEPASST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054



BUG BOMBER ACCESS CODES

JGMNA lev 30

三

~~SENTRY LEVEL 3 P~~

A 10x10 grid of 100 small, dark, geometric shapes on a light background. The shapes include circles, squares, and crosses, arranged in a pattern that suggests a 10x10 multiplication table. The shapes are organized into 10 rows and 10 columns. The first row contains 10 circles. The second row contains 10 squares. The third row contains 10 crosses. This pattern repeats for all 10 rows. The shapes are dark gray or black and are set against a light gray background. The grid is composed of 100 individual cells, each containing one of the three geometric shapes. The shapes are arranged in a staggered pattern, with each row offset from the row above it. This creates a visual effect similar to a multiplication table, where the number of shapes in each row and column corresponds to the numbers in the table.