

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "COLOUR KONG"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY
>SYSTEM (RETURN)

*? KONG (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.
Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"
Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das
beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem
Colour-Genie".

- Programmablauf:

"Colour Kong" ist ein sehr vielseitiges Videospiel für
das Colour-Genie. Auf einer Seite der Kassette finden Sie
ein Version für das Colour-Genie mit 16K RAM, auf der anderen
Seite eine Version für 32K RAM.
Die 32K-Version hat eine weitere Spielebene und etliche
Details mehr.

Das Spiel wird mit der <S>-Taste gestartet.
Sie sind das kleine Männchen unten links neben dem Ölfaß.
Sie können sich mit den 4 Pfeiltasten bewegen.
<↑> <↓> wirken dabei nur, wenn Sie auf einer Leiter
klettern können.
Wenn Sie die </>-Taste drücken, springt Ihr Männchen in
die Höhe. Wenn Sie mit der </>-Taste <←> oder <→>
drücken, können Sie auch schräg springen.
Sinn des Spieles ist es nun, bis zu Ihrer Freundin
vordringen, die ganz oben vom furchtbaren Affen gefangen
gehalten wird. Aber oh Schreck, wenn Sie oben sind hat
der Affe Ihre Freundin schon wieder höher geschleppt !
Sie müssen nun auf einer weiteren Etage überleben, dabei
den den Flammen ausweichen, im richtigen Moment auf einen
Aufzug springen u.s.w.
Oben links wird Ihre erreichte Punktzahl angezeigt. In der
32K-Version gibt es noch Fähnchen, Herzchen und Regenschirme,
die extra Punkte einbringen.

Zusätzlich sind Sie noch in Zeitdruck: Oben rechts läuft
Ihr Bonus ab; ist dieser 0, verlieren Sie eines Ihrer
3 Männchen.

Bei der 32K-Version erscheint auf der 4. Spielebene ein
Gerüst. Wenn Sie dort alle grünen, massiven Gerüstblöcke
überlaufen oder überspringen, stürzt der Affe ab, und Sie
haben eine Runde geschafft !

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken von
<BREAK> und <CLEAR> unterbrochen werden.