

Pepper II™ ist das Warenzeichen von Exidy, Inc.

© Exidy, Inc.

WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierte Karte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

CBS
ELECTRONICS

aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3

Pepper II

by Exidy™

Spielanleitung

Für PAL (BRD) Color-
und Schwarz/weiß-TV-Geräte



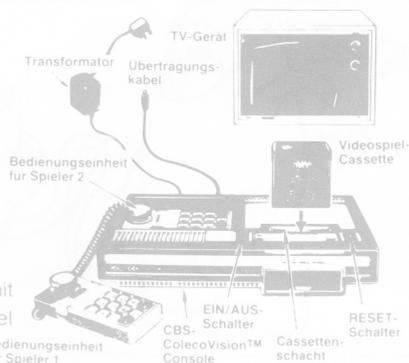
Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

CBS
ELECTRONICS

Spielbeschreibung

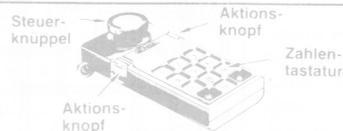
Ein Spiel voller Spannung und Action. Pepper muß in einem Labyrinth Schatzkammern umrunden, die, wenn sie einmal vollständig umrundet sind, aufleuchten. Er markiert seine Fahrte, wenn er vorwärts läuft, und löscht sie wieder aus, wenn er rückwärts läuft – ähnlich wie wenn man einen Reißverschluß öffnet oder schließt. Hat er in einem Labyrinth alle Schatzkammern umrundet, bekommt er ein neues – aber schwierigeres. Auf seinem Weg wird er von Pepper-Fressern verfolgt, die ihm bei Berührung sofort vernichten. Schafft er es vorher aber, ein Feld mit einem Schwert zu umrunden, bekommt er für kurze Zeit Superkräfte und kann die Verfolger vernichten. Doch gibt es noch die Schreckensaugen und den Pepper-Fresser, die ihm das Leben ganz schön schwer machen. Und hat er einmal alle 4 Labyrinth geschafft, muß er unsichtbaren Spuren folgen.

Vorbereitung zum Spiel



- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – EIN/AUS-Schalter – bevor Du eine Cassette auswechselst.**

GEBRAUCH DER BETIENUNGSEINHEITEN



BEACHTÉ: Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1, wenn Du allein spielst. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.

Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für Pepper II™

1. **Zahlentastatur:** Die Zahlen 1-8 ermöglichen Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Mitspieler auszuwählen. Schalter * wiederholt das zuvor eingegebene Spiel. Schalter # bringt die Wahltablelle zurück auf den Bildschirm.
2. **Steuerknüppel:** Wenn Du den Steuerknüppel in irgendeine der vier Richtungen (nach links, rechts, oben oder unten) bewegst, läuft Pepper in die gewünschte Richtung.

BEACHTÉ: Die Aktionsknöpfe werden bei Pepper II™ nicht eingesetzt.

So wird gespielt

BEACHTÉ: Wenn 2 Spieler spielen, wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Pepper vernichtet wurde.

Wähle Deine Herausforderung

Drücke den Reset-Schalter. Die Spielauswahl-Tablelle erscheint auf dem Bildschirm. Sie enthält eine Liste von Spielmöglichkeiten von 1-8 nummeriert.

- Skill 1** Das leichteste Spiel für Anfänger
Skill 2 geht schon schneller als 1 aber noch nicht zu schnell
Skill 3 ähnlich wie in der Spielhalle
Skill 4 noch herausfordernder als in der Spielhalle

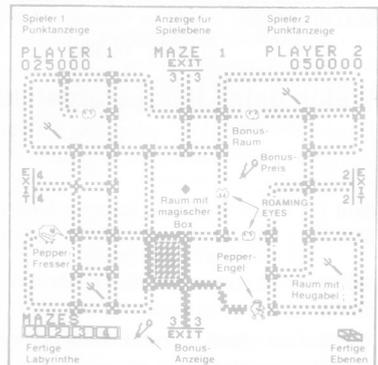
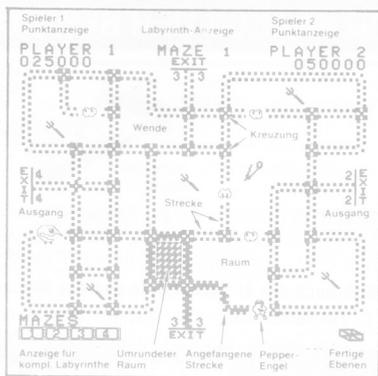
Wähle Dein Spiel aus und drücke die entsprechende Zahl auf einer Bedienungseinheit.

Pepper ist sehr munter

Pepper läuft bis zur ersten Kreuzung und bleibt dann stehen. Drücke den Steuerknüppel in die Richtung, in welche er gehen soll. Pepper geht auch nicht allein um eine Kurve, wenn der Steuerknüppel nicht in die entsprechende Richtung bewegt wird. Um Pepper auf eine andere Strecke zu bringen, brauchst Du ihn nur bis zu einer Kreuzung laufen lassen, und ihn dann mit dem Steuerknüppel in die gewünschte Richtung lenken. Pepper läuft sehr schnell. Du mußt gut reagieren.

Der Reißverschluß

Wie bei einem Reißverschluß kann Pepper eine Strecke durch Vorwärtslaufen schließen, oder durch Rückwärtslaufen öffnen. Wenn er über eine geschlossene Strecke wiederholt läuft, wird sie wieder geöffnet. Die Strecke ist erst sicher, wenn der Raum, den sie umgibt, ganz umrundet ist. Dann füllt sich der Raum mit einem bunten Farbmuster auf, und Du bekommst Bonus-Punkte.



Jetzt auf der Hut sein!

Nachdem Du ein paar Sekunden Zeit zum Orientieren hattest, kommen die Schreckensaugen in das Labyrinth hinein. Jede Berührung mit ihnen vernichtet Pepper. Dann gibt es noch einen grünen, superschnellen Pepper-Fresser (nur bei Schwierigkeitsgrad 2-4). Er öffnet alle bereits geschlossenen Strecken wieder, die noch nicht komplett einen Raum umrunden. Paß gut auf den Pepper-Fresser auf, denn er wird versuchen, Deinen Pepper-Engel zu vernichten.

Eine teuflische Idee

Wenn Dir irgendwann einmal das Gejagtwerden zu viel wird, kannst Du das Blatt auch wenden und einen Raum mit einer Heugabel umrunden. Die Strecke wechselt die Farbe, Musik spielt und der Pepper-Engel wird zum Pepper-Teufel. Pepper-Teufel vernichtet alle Schreckensaugen, die er berührt, und Du bekommst Sonderpunkte. Der Pepper-Fresser kann sich nicht bewegen, solange Pepper ein Teufel ist. Wenn der Pepper-Fresser den Weg blockiert, kann Pepper einfach über ihn hinweglaufen.

Aber danach ...

Wenn die glorreichen Sekunden vorüber sind, hört die Musik wieder auf und die Strecken ändern wieder ihre Farbe. Die Schreckensaugen und der Pepper-Fresser sinnen nun nach Rache. Jetzt heißt es gut aufpassen und Abstand halten.

Die magische Box

Achte auf den Raum in der Mitte des Labyrinths. Manchmal befindet sich eine Heugabel und manchmal eine kleine grüne Box darin. Umrunde diesen Raum dann, wenn die Box darin ist. Dann verwandelt sich Pepper wieder in einen Teufel. Aber wenn Pepper sich wieder zurück verwandelt, verschließt der Pepper-Fresser für einen kurzen Augenblick das Labyrinth.

Bonus-Preise

In manchen Räumen befindet sich eine Sicherheitsnadel oder ein Hammer. Jedesmal, wenn Du einen Raum mit Bonus-Preisen umrundest, wird die Punktzahl dafür in der Bonusanzeige aufgezeigt. Du bekommst 910 Punkte, multipliziert mit der Anzahl von Bonus-Preisen, die Du in diesem Spiel erhalten hast.

Das nächste Labyrinth

Wenn Du mal einen Tapetenwechsel brauchst und in ein neues Labyrinth gehen möchtest – kein Problem. An jeder der vier Seiten des Labyrinths befindet sich ein Ausgang. Lasse Pepper hinausgehen. Er nimmt das ganze Labyrinth mit hinaus und bringt ein neues herein, mit neuen Bonus-Preisen, Heugabeln und der magischen Box. Auch die Schreckensaugen und der Pepper-Fresser werden kurz darauf folgen.

So schnell zurück?

Wenn Du direkt nach dem Verlassen in dasselbe Labyrinth wieder zurückgehst, verändert sich im Labyrinth nichts. Die Schreckensaugen und der Pepper-Fresser warten auf Dich. Nur, alle nicht vollständig gefahrenen Strecken öffnen sich wieder, und müssen neu geschlossen werden. Wenn Du aber einige Sekunden wartest, bevor Du zurückkehrst, sind Deine Gegner fort, und Du hast Zeit, die offenen Strecken wieder zu schließen, während die Schreckensaugen und der Pepper-Fresser auf ihre Chance warten.

Schnell — schnell!

Versuche das Labyrinth so schnell wie möglich zu komplettieren. Je länger Du brauchst, desto schneller werden Deine Gegner.

Umrunde alle Räume

Wenn Du alle Räume in einem Labyrinth umrundet hast, bekommst Du mehr Bonus-Punkte. Wenn Du alle Räume in allen 4 Labyrinth umrundet hast, bekommst Du Super-Bonus-Punkte. Jetzt wird es ernst. In der nächsten Spielebene können die Strecken von Zeit zu Zeit verschwinden. Was bleibt, sind dann nur die Kreuzungen. Jetzt mußt Du Pepper mit Deinem Gedächtnis führen. Aber das Leben hat auch lustige Überraschungen. Wenn Du jetzt den Raum mit der magischen Box umrundet hast, werden die Schreckensaugen das Labyrinth verlassen, und sogar manchmal der Pepper-Fresser.

Neubeginn

Drücke *, wenn Du Pepper II™ im gleichen Schwierigkeitsgrad wiederholen möchtest. Wenn Du # drückst, erscheint die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

BEACHT: Der Reset-Schalter löscht alle Eingaben im Computer. Er kann aber auch betätigt werden, wenn Du das Spiel unterbrechen möchtest, oder bei einer Fehlfunktion.

Punkte

Jedesmal, wenn Pepper eine Kreuzung erreicht, bekommst Du 10 Punkte. Jedesmal, wenn Pepper einen Raum vollständig umrundet hat, bekommst Du Punkte. Jeder Raum hat unterschiedlichen Punktwert (wird angezeigt). Du wirst auch belohnt, wenn Du Schreckensaugen vernichtest.

wert (wird angezeigt). Du wirst auch belohnt, wenn Du Schreckensaugen vernichtest.

Pepper vernichtet Schreckensaugen:

Die ersten 100 Punkte
die zweiten 250 Punkte
die dritten 400 Punkte
die vierten 550 Punkte

Jedes zusätzliche Paar Schreckensaugen bringt während der Kräftephase 150 Punkte mehr als das vorige.

BONUS-PREISE

Von Pepper umrundete Bonus-Räume:

Der erste 910 Punkte
der zweite 1820 Punkte
der dritte 2730 Punkte
der vierte* 3640 Punkte

* Für jeden weiteren Bonus-Raum gibt's die Punktzahl des vorigen plus 910 Punkte.

BONUS-PUNKTE UND EXTRA PEPPERS

Wenn Pepper alle Räume in einem Labyrinth umrundet hat, bekommst Du 7000 Punkte, und wenn er alle 4 Labyrinth geschafft hat, bekommst Du 15.000 Punkte und einen Pepper extra. Zu Beginn des Spieles bekommst Du 5 Peppers bei Schwierigkeitsgrad 1. In allen anderen Schwierigkeitsgraden bekommst Du 3 Peppers.

Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um Pepper II™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, die jedem Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß geben. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus — und viel Spaß!