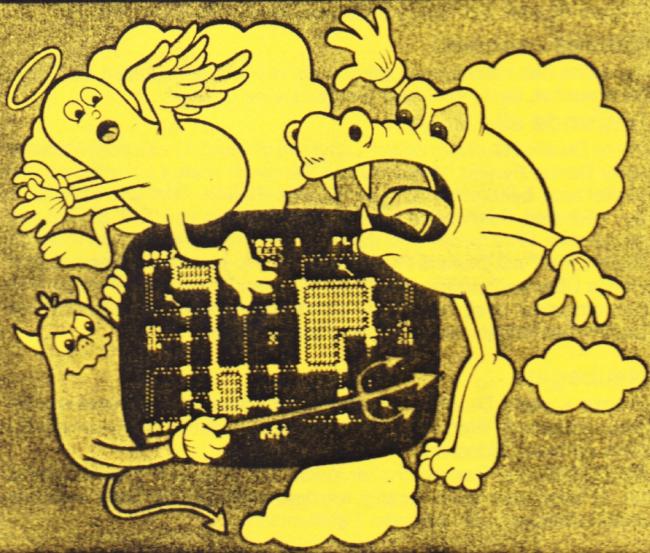


Pepper II™

by ™



 ** CBS-Telespiel-Shop Berlin **
 ** **Deutsch** **
 ** Marcel Gérard * 030/6213565 **

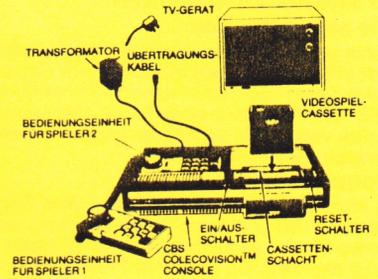
CBS
 ELECTRONICS

SPIELBESCHREIBUNG

1

Ein Spiel voller Spannung und Action. Pepper muß in einem Labyrinth Schatzkammern umrunden, die, wenn sie einmal vollständig umrundet sind, aufleuchten. Hat er in einem Labyrinth alle Schatzkammern umrundet, kommt, ein neues, schwierigeres. Auf seinem Wege wird er von Schreckensaugen verfolgt, die ihn bei Berührung vernichten. Schafft er es, ein Feld mit einem Dreizack zu umrunden, bekommt er für kurze Zeit Superkräfte und kann die Verfolger vernichten. Doch gibt es noch den Pepper-Fresser, der ihm das Leben ganz schön schwer macht. Und hat er einmal alle 4 Labyrinth geschafft, kann seine Spur verschwinden!

VORBEREITUNG ZUM SPIEL



- Schliesse die CBS ColecoVision™ Console am TV-Gerät an und verbinde das Anschlusskabel der Console mit einer 220V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf einen freien Kanal ab.
- Spielt nur ein Spieler PEPPER II™, wird die Bedienungseinheit aus Fach 1 (hinteres Fach) benutzt. Wird PEPPER II™ von zwei Spielern gespielt, werden beide Bedienungseinheiten verwendet.
- **Achte stets darauf, dass die Console ausgeschaltet ist ("OFF"), bevor Du eine Cassette einschiebst, oder herausnimmst.** Stelle den Schalter erst auf "ON", wenn die Cassette eingeschoben ist.

GEBRAUCH DER BETRIEBUNGSEINHEITEN

2



BEACHT: 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 Wahltable 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.

BEACHT: Die Aktionsknöpfe werden bei PEPPER II™ nicht eingesetzt.

SO WIRD GESPIELT

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

Wähle Deine Herausforderung

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

- 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

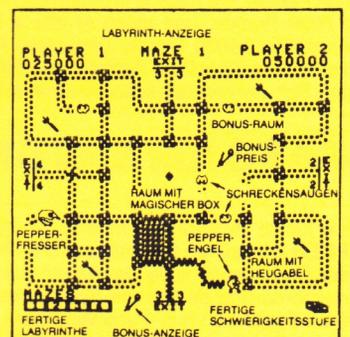
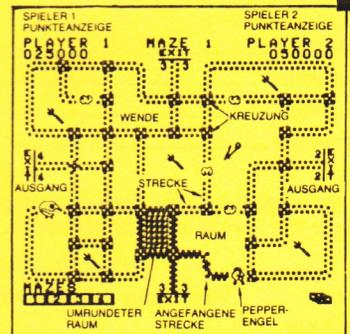
Pepper läuft bis zur ersten Kreuzung und bleibt dann stehen. Drücke den Steuerknüppel in die Richtung, in welche er gehen soll.

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.



3

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 II™. Dann gibt es noch einen grünen, superschnellen PEPPER II™-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 II™-Fresser auf, denn er wird versuchen, Deinen PEPPER II™-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 II™-Fresser kann sich nicht bewegen, solange PEPPER II™ ein Teufel ist. Wenn der PEPPER II™-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 II™-Fresser sinnen nun nach Rache. Jetzt heißt es gut aufpassen und Abstand halten.

Die magische Box

Achte auf den Raum in der mitte des Labyrinthes. 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 II™ wieder in einen Teufel. Aber wenn PEPPER II™ sich wieder zurück verwandelt, verläßt der Pepper-Fresser für einen kurzen Augenblick das Labyrinth.

Bonus-Preise

In manchen Räumen befindet sich eine Sicherheitsnadel oder ein Hammer. Das sind Bonus-Preise. Jedesmal, wenn Du einen Raum mit Bonus-Preisen umrundest, wird die Punktzahl dafür in der Bonusanzeige angezeigt. 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 Labyrinthes befindet sich ein Ausgang. Lasse Pepper hinaus und in ein neues Labyrinth hineingehen, mit neuen Bonus-Preisen, Heugabeln und der magischen Box. Doch auch die Schreckensaugen und der Pepper-Fresser werden kurz darauf folgen!

4

So schnell zurück?

Wenn Du direkt nach dem Verlassen in dasselbe Labyrinth wieder zurückgehst, verändert sich im Labyrinth fast nichts. Die Schreckensaugen und der PEPPER II™-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 auszufüllen. 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 muß Du PEPPER II™ 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.

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

5

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.

Pepper vernichtet Schreckensaugen:

6

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 15000 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!

Das Spezialgeschäft für
CBS Soft- und Hardware!
70-80 verschiedene Cassetten
immer im Angebot!
KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!
CBS-Telespielshop BERLIN
1000 BERLIN 44, Weisestr.12
Ruf: 030 / 621 35 65