

KEVIN CODNER  
IN

# SINK OR SWIM

FEATURING  
DIM PASSENGERS



ZEPPELIN  
PREMIER

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**USER  
MANUAL**

Sink or Swim User Manual by  
**DARREN JOBLING**

Kevin Codner Interview  
**DAVID TAYLOR**



AT HOME  
WITH KEVIN  
CODNER

It's the teeth you notice first. Even from the shore it is possible to see the heliograph smiles of the deeply tanned water-skiers. This is California, home of the rich, the famous and the rich famous dental hygienists. It is also home to the man I am here to interview, a star with the brightest smile of all.

Where to begin? Do you mention his first film, the poignant drama, *"The Big Chilli"*, and the (literally) bit part role of Alec, a man who is shot in the opening sequence, and whose arm appears twice more in the movie. There were no Oscar nominations for best supporting limb that year. Or what about the time, when as a struggling actor he took part in such er...classic movies as *"Bongo players from Mars"* and *"Surfing Blues II - The Tide Goes Out"*.

No, I decide to draw a discrete veil on his youthful endeavours, for we are here today to talk about his current incarnation as a Hollywood heart throb. A part that he plays with the consummate ease of a natural. So Kevin Codner, This Is Your Life (well some of it at least).

It is noon and we sit beside a palm shaded pool, the cool clear water glitters invitingly. It's actually Perrier, Codner explains later. At my feet an elegantly coiffured Poodle daintily picks at a slice of prime fillet.

"So Kevin, your latest movie, what's it about?"

Kevin Codner looks thoughtful for a moment.

"Well it's about two hours", he chortles, laughter lines creased into right angles.

"No seriously, it's an action adventure type film, in which I play the handsome hero valiantly rescuing passengers on a slowly sinking ocean liner. It'll make the *'Poseidon Adventure'* look like a trip on a boating lake."

"The character you play in *Sink or Swim* (for this is the movie we are here to discuss), is very much the clean cut man of integrity who you

Kevin Codner



also play in films such as *"LFBJ"*, and the *"Gardens of Corn"*. Does this typecasting worry you? Would you rather not move away from this kind of role?"

"No I'm quite happy with the image I seem to have created, though naturally as an actor I need to stretch myself dramatically, and so in this movie I play a clean cut man of integrity who wears a face mask. This, I feel, makes all the difference."

High in the cobalt sky, a few wispy clouds vainly try to spoil the day.

"Your co-stars in *"Sink or Swim"* seem particularly dumb, what were they like to work with?"

"Ah yes the *Dim Passengers*! Hey they were great, if there was any blind panicking to be done, they were right there screaming for all they were worth. They all deserve either oscar nominations or brain transplants! Archie Passenger was the best, during filming he'd often visit the house for cocktails. He'd ring the front door bell and I'd call for him to come straight through. Which he would, without even opening the door! Expensive in doors, but what a guy!"

"Finally Kevin, the future. What projects are in the pipeline?"

"My first project is a well earned holiday, though definitely not a cruise! After that, more clean cut men of integrity I'm afraid, and who knows, if *"Sink or Swim"* captures the public's imagination possibly even a follow up."

I thank Kevin Codner and walk back to my hired convertible for the short drive to the Hilton Hotel. Before starting the engine I remove my mirror shades.

Kevin Codner, what a hero! What teeth!

Archie Passenger



Kevin Codner



## SINK OR SWIM

### AMIGA LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer. When the **"Workbench"** prompt appears, insert the **SINK OR SWIM** Disk One in the drive, and the game then loads automatically. Insert Disk Two when requested.

**Sink or Swim** automatically identifies extra memory available for use on loading.

### ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the computer and place the **SINK OR SWIM** Disk One in the drive. The game then loads automatically. Insert Disk Two when requested.

**Sink or Swim** automatically identifies extra memory available for use on loading.

### IBM PC LOADING INSTRUCTIONS

Switch on the **PC** and enter **DOS**. Insert the **SINK OR SWIM** Disk One into drive **A** and type **A:** followed by **[ENTER]**.

Then type **SOS [ENTER]**. Insert further disks when requested by the program.

Choose your Graphics Adaptors by moving the pointer with the cursor keys and pressing **[ENTER]**.

## SINK OR SWIM

### SCENARIO

The **SS Lucifer**, complete with a cargo of **Dim Passengers**, has been badly holed by an Iceberg off the east coast of Greenland.

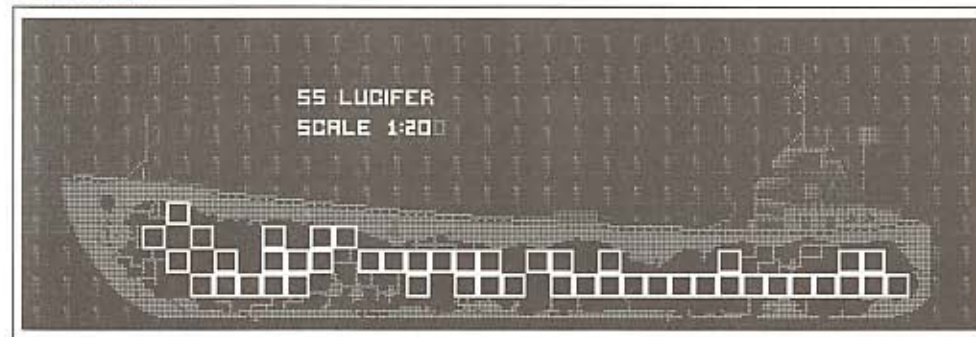
Hearing the news on his small isolated Sea Rescue Station just north of Iceland, **Kevin Codner** springs into action and climbs into his **Explorer Class Submersible** equipped for a daring rescue mission.

As the emergency lighting bathes the ship in an eerie red glow Kevin knows he has got problems - in fact a whole shipload of them!

Dim Passengers are invading the engine room, fleeing the numerous fires raging throughout the ship. Pistons in the Engine Room have gone haywire and pipes have burst, sending torrents of scalding steam everywhere...and, oh yes, the small matter of 70,000 gallons of ice cold sea water pouring into the hull faster than the pumps can handle.

Of course Kevin could run for it - but he isn't that sort of hero...

### SS LUCIFER





## CONTROLS

Kevin Codner is controlled via a Joystick connected to the relevant port on the 16-Bit computer. The following movements are available to our hero:

**LEFT or RIGHT**

- Walk in appropriate direction

**FIRE + JOYSTICK MOVEMENT**

- Jump in the direction indicated

**UP**

- Allows Kevin to climb up a ship's ladder or crawl underneath girders and pipework

**DOWN**

- Climb down ladders or to stop crawling on pipes and additional ironwork.

**DOWN + FIRE**

- Used to drop Bombs or remove emergency airtanks from their wall holdings. Also used to control various switches on the ship and perform specialist manoeuvres.

**CODED  
LEVEL  
ENTRY**

Once Sink or Swim has loaded, current High Scores and credits are displayed.

If higher levels of the game have been reached at previous attempts, earlier levels can be skipped by pressing the **"SPACE"** bar and entering the playing Code Word as given on successful completion of a level.

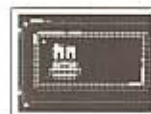
**LEVEL  
PAUSE  
AND EXIT**

Use the keyboard to enter the Code Word and press **ENTER** to gain acceptance. The following keys are used within Sink or Swim to Pause and Quit the present playing level:

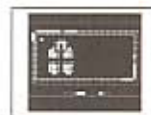
**"ESCAPE"** - Loose one life and begin the level from the start  
**"P"** - Pause Level  
**"Q"** - Quits Level

**INFO  
PANEL**

Once the game has been started by pressing **Fire** on the High Score and credits screen, the main playing level is displayed. At the bottom of this screen, the informational panel is displayed which is used throughout the rescue to provide Kevin Codner with essential information.

**KEVIN CODNER'S LIVES**

KC begins the game with Three Lives, and this meter indicates the Number of Lives Remaining.

**AIR SUPPLY**

Kevin has a compressed air supply held in tanks on his back. This allows him a certain amount of time to swim under water to complete essential tasks. The figures indicate remaining supply levels.

**BOMB FUSE INDICATOR**

The bombs used to blast their way through the SS Lucifer have variable length fuses. Pressing and holding **Fire** when dropping a bomb increases the length of the fuse as indicated on this panel.

**SCORE**

Current score based on Dim Passengers rescued and their method of escape.

INFO  
PANEL  
CONTINUED**TARGET RESCUE**

The number of Dim Passengers required to open Kevin Codner's escape hatch is given at the start of the level, and counts down as Passengers reach the Level Exit.

**HEAD COUNT METER**

This meter gives the current numbers of Dim Passengers still present in this portion of the SS Lucifer.

**SAFE PASSENGERS**

This figure gives the exact number of Dim Passengers rescued from the level by Kevin Codner.

The Cargo of Dim Passengers are released into the sealed compartments of the SS Lucifer via Escape Chutes. Although the Passengers are in a blind panic because of the frightening rise in water levels, they have a strong safety instinct and will attempt to climb away from the water at every available opportunity.

Kevin Codner must quickly assess the situation existing in this section of the hold, and use all of his considerable abilities to help the Passengers reach their Escape Hatch.

Once the target number of Passengers have escaped from the present Ship Compartment, an escape hatch opens for Kevin Codner to leave the level. Alternatively, he may stay on the screen in an attempt to rescue more Passengers for Bonus Points.

**DROWNERS**

Dim Passengers that fall from platforms into the freezing water filling the hold become "Drowners". It is essential that they are rescued before they succumb to the cold and are transformed into "Angels" and depart from this Earthly Plane.

**ANGELS****RESCUE  
THOSE DIM  
PASSENGERS**DIM PASSENGERS'  
ESCAPE HATCH

KC's ESCAPE HATCH

**LIFE AND  
DEATH**



## RESCUE ALTERNATIVES

### 1. JET PACKS



WALL HOLDER



BLASTED DP

### 2. RESCUE DINGHY



Dim Passengers are unable to rescue themselves, so Kevin has to put into action two major **"Drowner"** rescue alternatives:

Conveniently placed throughout the SS Lucifer in case of emergencies such as this, the Packs are retrieved by smashing the glass whilst pulling down on the Joystick and pressing **Fire**.

The Jet Packs then fall into the water through the action of gravity and are picked up by the **"Drowners"** who blast off the level to safety.

When the level goes horribly wrong, the Rescue Dinghy can be launched to save all of the **"Drowners"** currently in the water. The Dinghy is activated by pressing the **"SPACE"** bar and only one is available to Kevin on every level.

If close enough to the **"Drowners"** they climb aboard the Dinghy and jump out at the first sight of any dry land.

Although not as definite a rescue as the Jet Packs, the Dinghy gives the Dim Passengers another opportunity to escape the transformation to **"Angels"**.

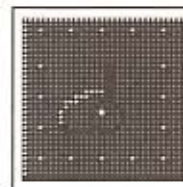
## BURST STEAM PIPES



The Dim Passengers are blundering everywhere in a state of total panic, and these burst pipes hold steam at over **2,000 °F**! That's enough to vaporise a Dim Passenger, or even Kevin Codner, in their tracks!

KC is able to plaster over these cracks by climbing up and along the pipework pressing **Fire** to seal off the blasting jets of steam.

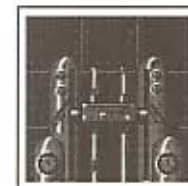
VERTICAL SWITCH



Crushers are to be avoided at all cost - they make pancakes out of everything without showing any signs of remorse.

Nothing can stop these mammoth pieces of machinery - so be careful!

## CRUSHERS



## CONVEYOR BELTS



These moving platforms can be used to contain Passengers, or transport them to different sections of the ship. The belts move to the left and to the right via switches found on the ship's walls. Pressing **Fire** whilst next to these switches reverses the direction of the moving platform.

Beware - some switches are inactive and have no effect on the Conveyor Belt's movements.

## BOMBS



Kevin Codner is equipped with a number of bombs that are activated by pulling down on the Joystick and pressing **Fire**. The longer the Fire button is held down, the longer the fuse used for timed detonations. The length of fuse is indicated on the score panel at the bottom of the screen.

Bombs are ideal for blasting difficult items such as Crates and Bulkheads into oblivion, and revealing what lies behind some of these large obstacles.

## BULKHEADS



The Bulkheads placed within the SS Lucifer can withstand pressures of up to **20,000 pounds per square inch**. However, they do become difficult obstacles when the water is around the Dim Passengers' ankles and they are stuck behind one!

A carefully placed bomb however can soon eradicate the problem for good.

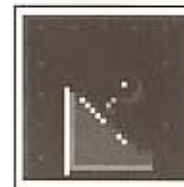
## CARGO



Cargo is unique in Sink or Swim as it can be used to both aid and hinder the rescue progress.

Bombs can blast the Cargo out of the path of escaping Passengers, or be moved by mechanical devices to form bridges or platforms.

## MAGNETIC HOIST



HOIST SWITCH

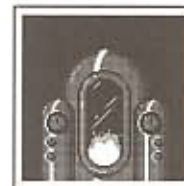
Magnetic Hoists are found in cargo storage areas of the ship, and can be used to manoeuvre Cargo boxes. The Magnetic Hoist has its own control station, marked with a diagonal switch.

To operate the hoist, Kevin Codner should be positioned beside the diagonal switch and the fire button pressed and held down. The hoist can then be raised and lowered as well as moved left and right via the Joystick.

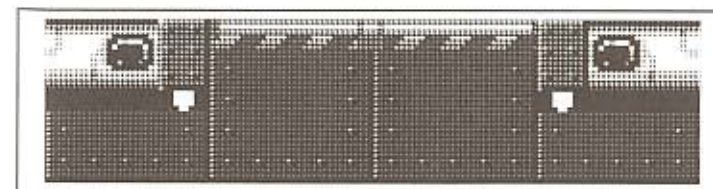
Not so much a hazard, more an irritation. With water, ice and fire getting everywhere, there are certain to be short circuits and blackouts replaced by the red glow of emergency lights.

If the number of Dim Passengers required to complete the level falls below the number not yet converted to "**Angels**", the lighting dims on the level indicating that a successful rescue is no longer possible.

## POWER FAILURES



Inaccessible ledges and previously impossible sections of the ship can be reached with a couple of Tarzan-like swings. It isn't easy though, so be careful to avoid any unexpected obstacles!



HYDRAULIC BRIDGE

Hydraulic Bridges were originally used to seal off sections of the SS Lucifer's Hold. They cover gaps whilst activated by wall switches.

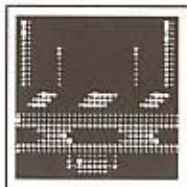
## SWINGING CHAINS



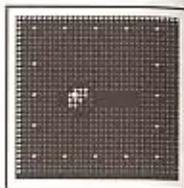
## HYDRAULIC BRIDGES



## CREW LIFTS

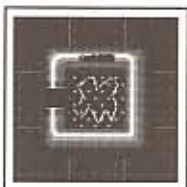


Crew Lifts can be utilised by Kevin Codner to raise Dim Passengers to different ship levels on their way to the escape hatch. Whilst the switch is in the **Off** position, the Lift beds make useful platforms to bridge areas of the ship. When switched **On**, the lifts are activated by body pressure raising the Lift bed to higher levels.



SWITCH

## ELECTRIC FIELDS



Faulty Earths and water logged generators have caused Electric Fields to arise around certain pieces of electric equipment and powered doors. These are deadly to both Kevin Codner and the Dim Passengers.

## ADDITIONAL NOTES

Kevin Codner has periods of invincibility which are indicated by circling stars around his body.

Passwords are given at the end of every level which should be noted on successful rescue of the Dim Passengers. These Passwords can be entered by pressing "**Space**" on the opening screen, thus avoiding the need to play the earlier levels every time the game is loaded.

Care should be taken around fires, KC has no protective garments that shield him from the flames.

Ice sections on the ship are very slippery and make walkways treacherous to traverse.

If a particular rescue approach just isn't working, go back to the Drawing Board and think again - it may be easier than you think!

## CREDITS

**Program:** Andrew Drake

**Graphics:** Anthony Gallop

**Graphic Design:** Steven Wannell

**Level Design:** Andrew Drake, Anthony Gallop, Steven Wannell and Robert Tucker

**MADE IN UK**

# SINK OR SWIM

## COPYRIGHT

"Zeppelin Premier" is a trading name of Zeppelin Games Limited.

The program code, graphics, music and artwork of this game are the copyright of Zeppelin Games Limited and may not be reproduced, stored or hired without the written permission of Zeppelin Games Limited.

© 1993 Zeppelin Games Ltd, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

**PLEASE NOTE: IT IS ILLEGAL TO COPY OR BACK-UP THIS COMPUTER DISK**

**SINK OR SWIM**

**CODED  
LEVEL  
ENTRY**

LEVEL 1		LEVEL 31	
LEVEL 2		LEVEL 32	
LEVEL 3		LEVEL 33	
LEVEL 4		LEVEL 34	
LEVEL 5		LEVEL 35	
LEVEL 6		LEVEL 36	
LEVEL 7		LEVEL 37	
LEVEL 8		LEVEL 38	
LEVEL 9		LEVEL 39	
LEVEL 10		LEVEL 40	
LEVEL 11		LEVEL 41	
LEVEL 12		LEVEL 42	
LEVEL 13		LEVEL 43	
LEVEL 14		LEVEL 44	
LEVEL 15		LEVEL 45	
LEVEL 16		LEVEL 46	
LEVEL 17		LEVEL 47	
LEVEL 18		LEVEL 48	
LEVEL 19		LEVEL 49	
LEVEL 20		LEVEL 50	
LEVEL 21		LEVEL 51	
LEVEL 22		LEVEL 52	
LEVEL 23		LEVEL 53	
LEVEL 24		LEVEL 54	
LEVEL 25		LEVEL 55	
LEVEL 26		LEVEL 56	
LEVEL 27		LEVEL 57	
LEVEL 28		LEVEL 58	
LEVEL 29		LEVEL 59	
LEVEL 30		LEVEL 60	WELL DONE!!!

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**DEUTSCH**

Sink or Swim User Manual by  
**DARREN JOBLING**

Kevin Codner Interview  
**DAVID TAYLOR**



ZU HAUS MIT  
KEVIN  
CODNER

Zuerst fallen einem die Zähne auf. Sogar vom Ufer ist es möglich, das heliographische Lächeln der tief gebräunten Wasserskiläufer zu sehen. Dies ist Kalifornien, Heimat der Reichen, der Berühmten und der reichen und berühmten Zahnhygiene-Phanatiker. Es ist außerdem die Heimat eines Mannes, und ich bin hier, um ihn zu interviewen, der Star mit dem größten Lächeln überhaupt.

Wo soll ich anfangen? Soll ich seinen ersten Film erwähnen, dem ergreifenden Drama **"The Big Chilli"** (Der große Chilli) und seine ("sprichwörtlich") große Rolle als Alec, ein Mann, der in der Eröffnungsszene erschossen wird und dessen Arm noch zweimal in dem Film erscheint. Es gab in dem Jahr keine Oscar-Nominierung für die besten unterstützenden Gießmaßen. Oder was ist mit der Zeit, als er sich als junger Schauspieler abmühte und in Filmen mitspielte, wie z.B. den Klassikern **"Bongo Spieler vom Mars"** und **"Surfing Blues II - Die Ebbe kommt"**.

Nein, ich entschied mich seine jugendlichen Abenteuer diskret zu unterschlagen, da wir heute schließlich hier sind, um über seine derzeitige Verkörperung als Hollywood's Herzensbrecher zu sprechen. Eine Rolle, die er mit der Leichtigkeit eines Naturtalents spielt. Also Kevin Codner, **"Dies ist Ihr Leben"** (oder wenigstens ein Teil daraus).

Es ist Mittag und wir sitzen unter einer Palme am Pool, das kalte klare Wasser glitzert einladend. Es handelt sich hierbei tatsächlich um Perrier, was Codner später erklärt. Zu meinen Füßen liegt ein elegant getrimmter Pudel, der hochnäsiger an einem Stück Fillet leckt.

*"Also Kevin, ihr letzter Film, wovon handelt er?"*

Kevin Codner sieht einen Moment lang nachdenklich aus.

*"Ja, er ist über zwei Stunden",* er gluckst, Lachfalten werden zu rechten Winkeln.

*"Nein ernsthaft, bei dem Film handelt es sich um eine Art Abenteuerfilm, in dem ich einen gutaussehenden Helden spiele, der tapfer die Passagiere eines langsam sinkenden Ozeanriesens rettet. Im Vergleich dazu sehen die Abenteuer des Poseidon aus wie eine Ruderfahrt auf einem kleinen See."*

Kevin Codner



*"Bei dem Typ, den Sie in Sink or Swim (Schwimm oder Ertrinke) spielen (denn dies ist der Film, den wir hier diskutieren möchten), handelt es sich wieder um einen sauberen, geraden Mann voller Integrität, den Sie ja auch schon in Filmen wie **"LFBJ"** und **"Gardens of Corn"** (Getreidegärten) darstellten. Beunruhigt Sie diese Festlegung auf einen bestimmten Typ nicht? Möchten Sie nicht lieber andere Typen spielen?"*

*"Nein Ich fühle mich mit meinem Image, das ich ja selbst geschaffen habe, ganz wohl. Natürlich muß ich mich als Schauspieler dramatisch entfalten können, deshalb trage ich bei dieser Rolle, in der ich den sauberen, geraden Mann voller Integrität spiele, auch eine Gesichtsmaske. Dies macht einen großen Unterschied, meine ich."*

Hoch oben am Azuren Himmel zeigen sich einige kleine Wolken, die versuchen, diesen Tag zu verderben.

*"Ihre Co-Stars in **"Sink or Swim"** ("Schwimm oder Ertrinke") erscheinen besonders dumm, wie war die Arbeit mit ihnen?"*

*"Ah ja natürlich die Dim Passagiere! Mensch, die waren ganz toll, wenn blinde Panik dargestellt werden mußte, haben sie um ihr Leben geschrien. Sie haben alle eine Oscar-Nominierung bzw. eine Gehirntransplantation verdient! Der Passagier Archie war wohl der beste überhaupt, während der Filmaufnahmen besuchte er mich öfters und kam auf einen Cocktail. Er schellte vorne an der Haustür und ich sagte ihm dann er sollte durchkommen. Was er auch tat, jedoch ohne vorher die Tür zu öffnen. Hat mich viel Geld für Türen gekostet, doch was soll's bei so einem Typen!"*

*"Schließlich Kevin sollten wir noch über die Zukunft sprechen. Welche Projekte sind in der Pipeline?"*

*"Mein erstes Projekt ist ein wohlverdienter Urlaub, aber auf keinen Fall eine Kreuzfahrt! Danach, denke ich, werde ich wohl oder übel noch weitere Rollen als sauberer, gerader Mann voller Integrität spielen und wer weiß, falls **"Sink or Swim"** beim Publikum ankommt, vielleicht sogar noch einen Nachfolgefilm."*

Ich bedanke mich bei Kevin Codner und gehe zurück zu meinem gemieteten Sportwagen und der kurzen Fahrt zurück zum Hilton Hotel. Bevor ich den Motor anlasse, klappe ich die Sonnenblende zurück, Kevin Codner, welch ein Held! Was für ein Gebiß!

Archie Passenger



Kevin Codner





# SINK OR SWIM

## AMIGA LADEANWEISUNGEN

Computer einschalten. Wenn die Eingabeaufforderung "**Arbeitstisch**" erscheint, bitte die Diskette 1 des Programms **SINK OR SWIM** (SCHWIMM ODER ERTRINKE) in das Diskettenlaufwerk einlegen, das Spiel ladet nun automatisch. Legen Sie die 2. Diskette ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Sink or Swim (Schwimm oder Ertrinke) erkennt automatisch zusätzliche Speicher, die zum Laden zur Verfügung stehen.

## ATARI ST LADEANWEISUNGEN

Computer einschalten und die Programmdiskette 1 **SINK OR SWIM** (SCHWIMM ODER ERTRINKE) in das Diskettenlaufwerk einlegen. Das Spiel ladet nun automatisch. Legen Sie die 2. Diskette ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

## LADEANWEISUNGEN FÜR IBM PC

Den PC einschalten und DOS eingeben. Die Diskette 1 **SINK OR SWIM** (SCHWIMM ODER ERTRINKE) in das Laufwerk A einlegen und A schreiben und dann [ENTER] bzw. die EINGABETASTE drücken. Dann **SOS** schreiben und [ENTER] bzw. die EINGABETASTE drücken. Legen Sie weitere Disketten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Wählen Sie die für Sie erforderlichen Graphik-Adapter, indem Sie den Pfeil mit den Cursor-Tasten bewegen und [ENTER] drücken.

# SINK OR SWIM

## SZENARIUM

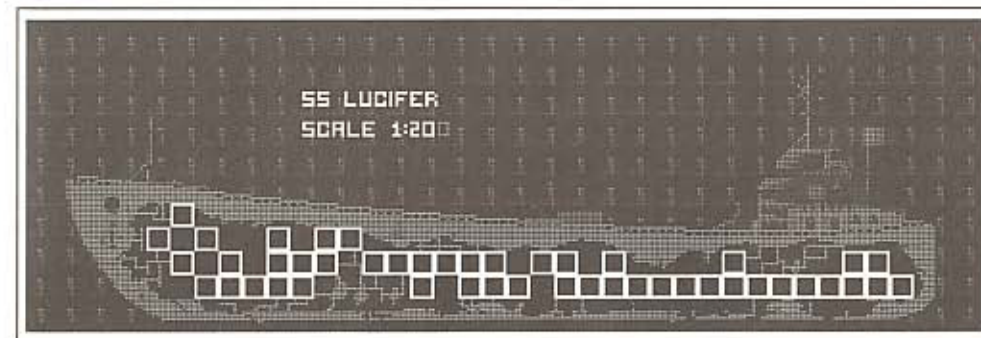
Die **SS Luzifer** sammt ihrer Fracht von Dim ("dämlichen") Passagieren wurde vor der Ostküste Grönlands von einem Eisberg schwer getroffen und durchlöchert. Als Kevin Codner diese Nachricht in seiner kleinen, einsamen See-Rettungsstation nördlich von Island hört, wird er lebendig und steigt in sein U-Boot der Forscherklasse, das für einen solchen Rettungsauftrag bestens ausgerüstet ist.

Als das Notlicht das Schiff in einen unheimlichen, roten Schein einhüllt, weiß Kevin, daß er Probleme hat - tatsächlich eine ganze Schiffsladung an Problemen!

Die "dämlichen" Passagiere stürmen den Motorenraum, flüchten vor den zahlreichen Feuern, die auf dem gesamten Schiff wüten. Die Kolben im Motorenraum spielen verrückt und Schläuche sind einfach geplatzt, hieraus strömt siedendheißer Dampf, der überall hinzieht... ach ja, eine Kleinigkeit habe ich natürlich noch vergessen, 70.000 Gallonen eiskaltes Seewasser dringen schneller in den Schiffsbauch, als die Pumpen handhaben können.

Natürlich könnte Kevin auch umkehren und davonlaufen - aber so ein "Held" ist er nicht. ...

## SS LUZIFER





## STEUERUNG

Kevin Codner wird mittels Joystick gesteuert, der an die entsprechende Buchse Ihres 16-Bit Computers angeschlossen ist. Folgende Bewegungen stehen unserem Helden zur Verfügung:

**LINKS oder RECHTS**

- In die jeweilige Richtung gehen

**FEUER + JOYSTICK-BEWEGUNG**

- In die angezeigte Richtung springen

**HOCH**

- ermöglicht Kevin, die Schiffsleiter hinaufzuklettern oder unter den Trägern und Rohren zu kriechen.

**HERUNTER + FEUER**

- wird benutzt, um Bomben abzuwerfen oder Notluftbehälter von den Wandhalterungen abzunehmen. Wird außerdem benutzt, um verschiedene Schalter an Bord zu steuern und Spezialmanöver durchzuführen.

KODIERTE  
EBENE

Sobald Sink or Swim geladen wird, erscheinen der jeweils aktuelle Punktestand und der z.Zt. höchste Punktestand.

Wurden in vorherigen Versuchen bereits höhere Spielebenen erreicht, können jetzt die niedrigen Ebenen übersprungen werden, indem **"SPACE"** (LEERTASTE) gedrückt wird und das Spiel-Kode-Wort, das zuvor bei erfolgreicher Komplementierung der Spielebene angegeben wurde, eingegeben wird.

SPIELEBENE  
PAUSE  
UND EXIT

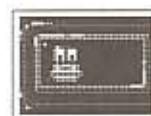
Benutzen Sie die Tastatur, um das Kodewort einzugeben und drücken Sie zur Bestätigung **ENTER**.

Die folgenden Schlüssel werden benutzt, um das Spiel Sink or Swim zu unterbrechen und die jetzige Spielebene abzubrechen:

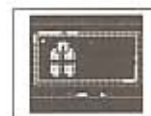
<b>"ESCAPE"</b> -	Sie verlieren ein Leben und beginnen von vorne
<b>"P"</b> -	Pause
<b>"Q"</b> -	Beendet die Spielebene

INFORMATION-  
STAFEL

Sobald das Spiel durch Drücken von Feuer bei der Anzeigetafel für den höchsten und letzten Punktestand gestartet wurde, erscheint die Haupt-Spielebene. Bei dieser Bildschirmtafel wird unten eine Informationstafel dargestellt, die während der gesamten Rettungsaktion benutzt wird, um Kevin Codner mit wesentlichen Informationen zu versorgen.

**KEVIN CODNER S LEBEN**

Zu Beginn des Spiels stehen KC drei Leben zur Verfügung, dieser Zähler zeigt die Anzahl der noch verbleibenden Leben an.

**LUFTVERSORGUNG**

Kevin hat auf seinem Rücken Preßluftflaschen, die ihn mit Luft versorgen. Hierdurch kann er eine bestimmte Zeit unter Wasser schwimmen, um wesentliche Aufgaben zu erfüllen. Die Zahl gibt jeweils den aktuellen Versorgungsstand an.

**BOMBEN-ZÜNDSCHNURSANZEIGE**

Die Bomben, die gebraucht werden, um einen Rettungsweg durch die SS-Luzifer zu sprengen, haben verschiedene Zündschnurlängen. Wird die Feuertaste beim Abwerfen der Bomben gedrückt und niedergehalten, kann hierdurch die Länge der Zündschnur erhöht werden, was dann auf der Informationstafel dargestellt wird.

**PUNKTESTAND**

Der jeweils aktuelle Punktestand auf der Basis der geretteten Dim (dämlichen) Passagiere und ihrer Methode zu fliehen.

INFORMATION-  
STAFEL**ZIEL-RETTUNG**

Die Anzahl der zu rettenden Dim Passagiere, die erforderlich ist, um Kevin Codner's Fluchtluke zu öffnen. Diese Zahl wird zu Beginn der Spielebene angezeigt und verringert sich durch jeden Passagier, der den Ausgang der jeweiligen Ebene erreicht.

**KOPFZÄHLER**

Diese Meßanzeige gibt jeweils die Anzahl der Dim Passagiere an, die in diesem Teil der SS-Luzifer noch vorhanden sind.

**SICHERE PASSAGIERE**

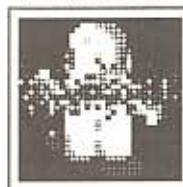
Diese Zahl gibt die genaue Anzahl der von Kevin Codner geretteten Dim Passagiere auf dieser Ebene an.

**RETTEN DER DÄMLICHEN PASSAGIERE!**

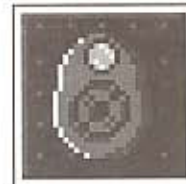
Die Fracht bestehend aus den dämlichen Passagieren wird in die abgeschlossenen Abteile der SS Luzifer in Richtung der Notausgänge entlassen. Obwohl sich die Passagiere in blinder Panik vor dem stetig ansteigenden Wasserstand befinden, besitzen sie dennoch einen starken Sicherheitsinstinkt und nutzen daher jede Gelegenheit, um vom Wasser weg in Sicherheit zu klettern.

Kevin Codner muß die Situation in diesem Bereich schnell erfassen und seine ganzen Können einsetzen, um den Passagieren zu helfen, ihre Fluchtluken zu erreichen.

Sobald die Ziel-Anzahl an Passagieren sich aus dem jetzigen Teil des Schiffes hat retten können, wird eine Fluchtluke für Kevin Codner geöffnet, damit er die Spielebene verlassen kann. Alternativ kann er noch auf dem Bildschirm bleiben, um noch mehr Passagiere für Zusatzpunkte zu retten.

**ERTRINKENDE**

ist wichtig, daß sie gerettet werden, bevor sie vor Kälte sterben und in "Engel" verwandelt werden, die diesen Planeten Erde verlassen.

**ENGEL****FLUCHTLUKEN  
DER  
DÄMLICHEN  
PASSAGIERE****KC's  
FLUCHTLUKE****LEBEN UND  
TOD**



## LUFTKISSEN



WALL HOLDER



BLASTED DP

Die Dämlichen Passagiere können sich nicht selbst retten, also muß Kevin Codner zwei Haupt-Rettungsmöglichkeiten für "Ertrinkende" ("**Drowners**") einsetzen:

Über das gesamte Schiff sind für diese Notfälle Luftkissen in Rettungsstationen verteilt.

Zugang zu diesen Luftkissen erhält man durch Zerschlagen des Glasschranks, indem man den Joystick nach unten bewegt und Feuer drückt.

Die Luftkissen fallen dann aus Gründen der Schwerkraft ins Wasser und werden von den "Ertrinkenden" aufgenommen, die dann die Ebene verlassen und in Sicherheit gesprengt werden



Wenn in der Spielebene alles falsch läuft, kann das Rettungsboot ins Wasser gelassen werden, um alle "**Ertrinkenden**", die sich im Wasser befinden, zu retten. Das Rettungsboot wird aktiviert, indem "**SPACE**" (LEERTASTE) gedrückt wird, wobei Kevin nur ein Rettungsboot pro Spielebene zur Verfügung steht.

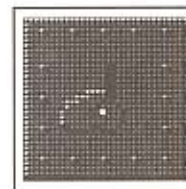
Falls das Rettungsboot nahe genug bei den "**Ertrinkenden**" ins Wasser gelassen wird, können sie an Board klettern und sobald sie Land sehen abspringen. Obwohl diese Art der Rettung nicht so sicher ist wie die Luftkissenmethode, gibt sie den Passagieren dennoch eine weitere Möglichkeit, vor der Umwandlung in "Engel zu fliehen.

## RETTUNGSBOOT

Die Dim (dämlichen) Passagiere laufen überall in einem Zustand völliger Panik herum, und diese Berstrohre halten den Dampf bei über 700 oF! Das ist genug, um einen Dim ("dämlichen") Passagier oder auch Kevin Codner bei ihren Angriffen zu verdampfen!

KC kann diese Risse zuschmieren, indem er an den Rohren entlang hochklettert und Feuer drückt, um den Dampf in den Sprengdüsen abzusperren.

## VERTICAL SWITCH



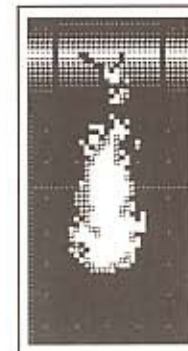
Die Crusher sollten Sie auf jeden Fall vermeiden - sie machen aus jedem und allem Pfannkuchen - ohne mit der Wimper zu zucken.

Nichts kann diese Wahnsinnsmaschine stoppen - also seien Sie vorsichtig.

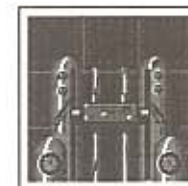
Diese sich bewegenden Plattformen können benutzt werden, um Passagiere einzukassieren oder um sie in einen anderen Teil des Schiffs zu bringen. Diese Bänder bewegen sich nach links und nach rechts und werden über Schalter betätigt, die an den Schiffswänden zu finden sind. Wird die Feuertaste in Nähe dieser Schalter gedrückt, so wird die Richtung, in die sich die Plattform bewegt, umgekehrt.

Seien Sie auf der Hut - einige Schalter sind nicht aktiv und haben daher keine Auswirkung auf die Bewegung des Förderbandes.

## BERST-DAMPFROHRE



## BRECHER



## FÖRDERBÄNDER





## BOMBEN



Kevin Codner ist mit einer Menge Bomben ausgerüstet, die durch Herunterziehen des Joysticks und Drücken der Feuertaste aktiviert werden. Je länger die Feuertaste gedrückt wird, desto länger wird die Zündschnur für die geplante Detonation. Die Länge der Zündschnur ist auf der Punktestandtafel am unteren Bildschirmrand zu erkennen.

Bomben sind ideal, um schwierige Gegenstände, wie z.B. große Verschlüsse und Schotten aus dem Weg zu sprengen, um festzustellen, was hinter diesen großen Gegenständen liegt. KC besitzt einen unendlichen Vorrat an hochexplosiven Einrichtungen.

## SCHOTTEN



Die Schotten auf der SS Luzifer können einem Druck bis zu 20.000 Pfund pro Quadrat Zoll standhalten. Dennoch können sie zu schwierigen Hindernissen werden, wenn den Dim (dämlichen) Passagieren das Wasser bis zu den Knien steht und sie hinter einem dieser Schotten eingeklemmt sind!

Jedoch kann eine vorsichtig platzierte Bombe dieses Problem für immer auslösen.

## FRACHT



Die Fracht bei Sink or Swim (Schwimm oder Ertrinke) ist einzigartig, denn sie kann eingesetzt werden, um die Rettungsaktion zu unterstützen oder um sie zu behindern. Mittels Bomben kann die Fracht aus dem Weg der fliehenden Passagiere gesprengt werden, oder sie kann mittels mechanischer Vorrichtungen bewegt werden, um so z.B. Brücken oder Plattformen zu bilden.

Magnetische Hebezeuge stehen in sämtlichen Lagerbereichen des Schiffs zur Verfügung und können benutzt werden, um Frachtkisten zu transportieren. Das magnetische Hebezeug besitzt eine eigene Kontrollstation, die durch einen diagonalen Schalter gekennzeichnet ist.

Um das Hebezeug zu bedienen, sollte Kevin Codner neben dem diagonalen Schalter platziert werden und die Feuertaste gedrückt und niedergehalten werden. Das Hebezeug kann dann sowohl hochgezogen oder gesenkt werden als auch nach links und rechts mittels Joystick bewegt werden.

Nicht unbedingt eine Gefahr, mehr ein Ärgernis. Durch das eindringende Wasser, Eis und die vielen Brände auf dem Schiff, entstehen Kurzschlüsse und Lichtausfälle, wobei das Licht dann durch die roten Notlichter ersetzt wird.

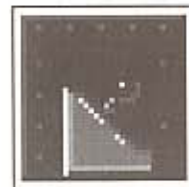
Falls die für die Vervollständigung der Spielebene notwendige Anzahl an Dim Passagieren (nur schwach leuchtende Passagiere) unter die Anzahl der noch nicht in "Engel" verwandelten Passagiere fällt, wird das Licht auf dieser Ebene schwächer, was anzeigt, daß eine erfolgreiche Rettung der Passagiere nicht mehr möglich ist.

Unzugängliche Vorsprünge und zuvor nicht erreichbare Teile des Schiffes können mit ein paar tarzanähnlichen Schaukeln erreicht werden. Es ist nicht so einfach, wie es aussieht, seien Sie daher vorsichtig und vermeiden Sie unerwartete Hindernisse!



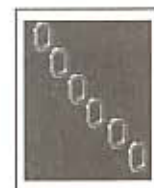
HYDRAULISCHE BRÜCKEN

Diese hydraulischen Brücken wurden eigentlich benutzt, um Teile des Laderaums auf der SS-Luzifer abzusperren. Sie können Spalten bzw. Abstände überbrücken, wenn sie durch die Wandschalter aktiviert werden.

MAGNETISCHER  
HEBEZUG

HOIST SWITCH

## STROMAUSFÄLLE

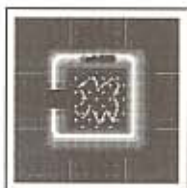
SCHWINGENDE  
KETTENHYDRAULISCHE  
BRÜCKEN



## AUFZÜGE FÜR DIE BESATZUNG

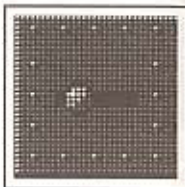


## ELEKTRISCHE FELDER



## ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN

Diese Aufzüge können von Kevin Codner eingesetzt werden, um die "dämlichen" Passagiere auf die verschiedenen Ebenen des Schiffs hinaufzubefördern, damit sie die Fluchtluken erreichen. Während sich der Schalter in der OFF (Aus) Stellung befindet, kann der Aufzugboden als Plattform benutzt werden, um bestimmte Teile des Schiffs zu überbrücken. Befindet sich der Schalter in der ON (Ein) Stellung, werden die Aufzüge durch Körperdruck aktiviert, wodurch der Aufzugboden auf andere Ebenen des Schiffs angehoben bzw. gesenkt wird.



Defekte Massekabel und Wasser, das in die Generatoren eingedrungen ist, führen dazu, daß sich elektrische Felder um bestimmte Teile der elektrischen Einrichtung und den Automatikturen aufbauen können. Diese elektrischen Felder sind für Kevin Codner aber auch für die "dämlichen" Passagiere lebensgefährlich.

Kevin Codner hat Zeiten in denen er unbesiegbar ist, diese Zeiten werden durch kreisende Sterne um seinen Körper angezeigt. Passwörter werden am Ende jeder Spielebene bekanntgegeben, die bei erfolgreicher Rettung der "dämlichen" Passagiere festgehalten werden sollten. Diese Passwörter können eingegeben werden, indem "Space" (Leertaste) während des Eröffnungsbildschirms gedrückt wird. Hierdurch wird vermieden, daß die früheren Spielebenen jedesmal, wenn das Spiel neu geladen wird, wiederholt werden müssen.

Bei den Bränden ist Vorsicht geboten, denn KC hat keine feuerfeste Kleidung, die ihn vor den Flammen schützen könnte.

Vereiste Abschnitte auf dem Schiff sind sehr schlüpfrig und daher schwierig zu überqueren.

Falls ein bestimmter Rettungsversuch nicht funktioniert, sollten Sie zum Reißbrett zurückkehren und die Sache neu durchdenken - vielleicht ist es doch leichter, als Sie denken.

**Programm:** Andrew Drake  
**Graphik:** Anthony Gallop  
**Graphischer Design:** Steven Wannell  
**Design der Ebenen:** Andrew Drake, Anthony Gallop, Steven Wannell und Robert Tucker

# SINK OR SWIM

"Zeppelin Premier" ist ein Handelsname der Zeppelin Games Limited.

Der Programmcode, Graphik, Musik und die künstlerische Arbeit dieses Spiels unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht ohne die schriftliche Genehmigung der Zeppelin Games Ltd. reproduziert, gelagert oder verliehen werden.

© 1993 Zeppelin Games Ltd. PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP

BITTE BEACHTEN SIE: ES IST RECHTSWIDRIG, DIESE COMPUTER-DISKETTE AUCH ZU SICHERUNGSZWECKEN ZU KOPIEREN

**SINK OR SWIM**

**CODED  
LEVEL  
ENTRY**

LEVEL 1		LEVEL 31	
LEVEL 2		LEVEL 32	
LEVEL 3		LEVEL 33	
LEVEL 4		LEVEL 34	
LEVEL 5		LEVEL 35	
LEVEL 6		LEVEL 36	
LEVEL 7		LEVEL 37	
LEVEL 8		LEVEL 38	
LEVEL 9		LEVEL 39	
LEVEL 10		LEVEL 40	
LEVEL 11		LEVEL 41	
LEVEL 12		LEVEL 42	
LEVEL 13		LEVEL 43	
LEVEL 14		LEVEL 44	
LEVEL 15		LEVEL 45	
LEVEL 16		LEVEL 46	
LEVEL 17		LEVEL 47	
LEVEL 18		LEVEL 48	
LEVEL 19		LEVEL 49	
LEVEL 20		LEVEL 50	
LEVEL 21		LEVEL 51	
LEVEL 22		LEVEL 52	
LEVEL 23		LEVEL 53	
LEVEL 24		LEVEL 54	
LEVEL 25		LEVEL 55	
LEVEL 26		LEVEL 56	
LEVEL 27		LEVEL 57	
LEVEL 28		LEVEL 58	
LEVEL 29		LEVEL 59	
LEVEL 30		LEVEL 60	<b>WELL DONE!!!</b>

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**FRANCAIS**

**Sink or Swim User Manual by  
DARREN JOBLING**

**Kevin Codner Interview  
DAVID TAYLOR**



# A LA MAISON AVEC KEVIN CODNER

Initialement vous apercevez les dents. Même du littoral il est possible de voir les sourires héliographes des skieurs nautiques au bronzage soutenu. Nous sommes en Californie, la patrie du riche, du célèbre et des riches dentistes célèbres. C'est aussi le domicile de l'homme, la star au sourire le plus éclatant de tous, d'où ma présence ici pour une entrevue avec lui. Où commencer? Faut-il parler de son premier film, le drame poignant *"The Big Chili"*, et son rôle de figurant, l'homme qui est tué dès la séquence d'ouverture, et dont le bras apparaît deux fois plus dans le film. Cette année là il n'y avait pas eu de nominations aux Oscars pour le meilleur membre. Ou la fois où en tant que jeune acteur débutant il a joué dans des films classiques... tels que *"Bongo players from mars"* et *"Surfing Blues II The Tide Goes Out"*. Non j'ai décidé de tirer le voile discret de ses efforts juvénile, nous sommes ici aujourd'hui afin de parler de son incarnation actuelle comme le cœur palpitant d'Hollywood. Un rôle qu'il joue avec un naturel consommé. Donc KEVIN CODNER ceci est votre vie (enfin, une partie tout au moins).

C'est midi, et nous nous asseyons à côté de la piscine ombragée par un palmier, l'eau claire et fraîche scintillait jusqu'à l'invitation.. En fait explique CODNER plus tard, c'est du Périer. A mes pieds un caniche élégamment coiffé, mange délicatement un morceau de filet de premier choix.

Alors KEVIN ton dernier film de quoi s'agit-il ?

Un instant KEVIN CODNER apparaît méditatif.

"Bien, il s'agit de deux heures" glousse t-il de joie, les traits de son sourire plissant en angles droits.

"Non, plus sérieusement, c'est un film d'aventure et d'action, dans lequel je joue le rôle du bel héros valeureux secourant des passagers d'un bateau de croisière qui coule doucement dans l'Océan. A Côté *"L'AVENTURE DU POSEIDON"* aura l'air d'une promenade sur un lac de plaisance."

Kevin Codner



"Le personnage que vous jouez dans SINK OU SWIM, car il s'agit bien de ce film, est tout à fait l'homme net et intègre que vous jouez également dans les films tels que *"LFBJ"* et le *"Gardens of Corn"*. Ce genre de stéréotype vous dérange t-il ? Ou plutôt préférez-vous arrêter d'interpréter ce genre de rôle ?

"Non, je suis assez satisfait de l'image que je semble avoir créé, bien que naturellement en tant qu'acteur j'ai besoin de me diversifier, et donc dans ce film je joue le rôle d'un homme net et intègre qui porte un masque. Ceci il me semble fait toute la différence."

Haut dans le ciel azur, quelques légers nuages cherchent vainement à gâcher la journée.

Vos partenaires de SINK OU SWIM ont l'air particulièrement idiots. Comment était-ce de travailler avec eux ?

"Ah oui les Passagers Niais! ils étaient supers. S'IL fallait paniquer aveuglément ils étaient tous là entrain de hurler de leur mieux. Ils méritent tous ou des nominations aux Oscars ou un transplant de cerveau ! Le mieux c'était Archie Passanger qui pendant le tournage me rendait souvent visite pour prendre l'apéritif. Il sonnait à la porte d'entrée, je l'invitais à rentrer directement. Chose faite il rentrait sans même ouvrir la porte ! Ça m'a coûté cher en porte, mais quel type !

"Bon finalement Kevin l'avenir ? Quels sont vos projets ?"

"Mon premier projet est de prendre des vacances bien méritées quoique surtout pas en croisière ! Ensuite désolé mais ce sera d'autres hommes nets et intègres, qui sait peut-être même si SINK OU SWIM captive le public, peut on envisager une suite."

Je remercie Kevin Codner et je retourne à ma voiture de location convertible, pour parcourir la courte distance jusqu'à l'hôtel Hilton. Avant de démarer j'enlève mes lunettes de soleil à miroir.

Kevin Codner quel héros, quelles dents !

Archie Passanger



Kevin Codner





## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DE L'AMIGA

Allumer l'ordinateur. Lorsque **"Workbench"** promptement apparait, introduire la disquette un **SINK OU SWIM** dans l'unité d'entrée et le jeu alors se charge automatiquement. Quand l'ordinateur le demande introduire la disquette deux.

Pour l'usage du chargement **SINK OU SWIM** identifie automatiquement la mémoire supplémentaire disponible.

## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DE L'ATARI

Allumer l'ordinateur et introduire la disquette un **SINK OU SWIM** dans l'unité d'entrée. Le jeu alors se charge automatiquement. En fonction de la demande introduire la disquette deux.

**SINK OU SWIM** identifie automatiquement la mémoire supplémentaire disponible pour l'usage du chargement.

## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DE IBM PC

Allumer le PC et entrer DOS. Introduire la disquette un **SINK OU SWIM** dans l'unité d'entrée **A** et taper **A:** suivi de **ENTER**, puis taper **SOS ENTER**. Lorsque le programme le demande introduire une nouvelle disquette.

Choisissez votre "Graphics Adaptors" en déplaçant la flèche à l'aide du curseur et appuyer sur **ENTER**.

## SCENARIO

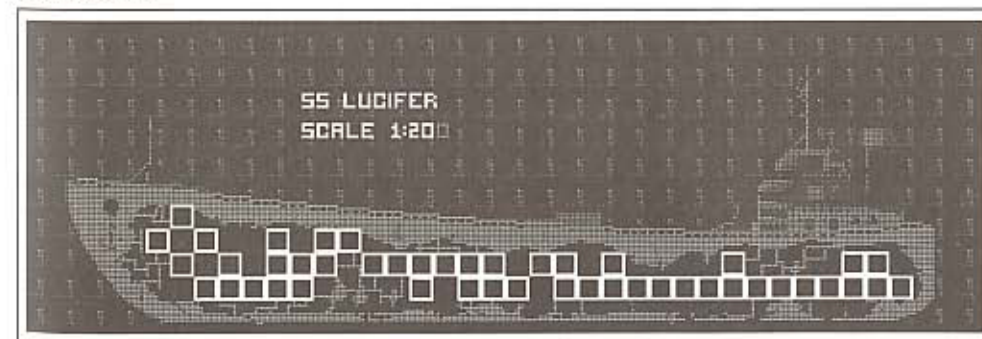
Le navire **Lucifer**, avec sa cargaison de Passagers Niais a été gravement endommagé par un iceberg près de la côte Est du Groendland. En recevant cette information à sa petite station de sauvetage en mer isolée juste au Nord de l'Islande, Kévin Codner saute dans l'action et monte dans son **Submersible Catégorie Exploreur** équipé pour une mission de sauvetage héroïque.

Comme la lueur rouge des lumières d'urgences baignent le bateau dans un halo étrange, Kévin Codner sait qu'il a des problèmes; en fait un plein navire !

Des Passagers Niais envahissent la saale des machines fuyants les nombreux incendies qui ragent dans le navire. Les pistons dans la salle des machines sont déréglés, des tuyaux ont éclatés envoyant des torrents de vapeur brûlante partout... et, ah oui le petit problème de 350 000 litres d'eau de mer gelée qui rentrent dans la cale plus vite que les pompes ne puissent la refouler.

Bien sûr Kévin Codner pourrait se sauver, mais ce n'est pas son genre!...

## SS LUCIFER





## CONTROLES

Kévin Codner est contrôlé par un "Joystick" (levier de commande ) relié au port nécessaire de l'ordinateur à 16 Bit Notre héros dispose des mouvements suivants;

### GAUCHE OU DROITE

*Marcher dans la direction appropriée*

### TIRER et MOUVEMENT DU LEVIER DE COMMANDE

*Sauter dans la direction indiquée*

### VERS LE HAUT

*Permet à Kévin de grimper l'échelle du navire ou de ramper sous des poutres et la tuyauterie.*

### VERS LE BAS

*Descendre l'échelle ou arrêter de ramper sur la tuyauterie ou autres pièces métalliques.*

### VERS LE BAS ET TIRER

*Utiliser pour laisser tomber des bombes ou pour enlever les "Jets Packs" du mur. Utiliser également pour contrôler plusieurs interrupteurs dans le navire et pour des manoeuvres spécialisées.*

Une fois que **SINK OU SWIM** est chargé, les scores élevés et les crédits sont affichés.

Si des niveaux du jeu ont été atteints lors d'essais précédents ,on peut éviter les niveaux inférieurs en appuyant sur la touche **SPACE** et en entrant le mot de passe donné lors de la réussite à un niveau inférieur.

Utiliser le clavier pour entrer le mot de passe et appuyer sur **ENTER** pour être admis.

Les touches suivantes sont utilisées avec **SINK OU SWIM** pour interrompre ou quitter le niveau actuel du jeu;

**ESCAPE** on perd une vie et on recommence dès le début.

**P** interrompre le niveau de jeu.

**Q** quitter le niveau de jeu.

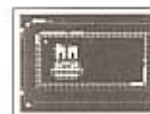
## NIVEAU D'ENTREE CODE

## NIVEAU POSE ET SORTIE

## PANNEAU D'INFORMATION

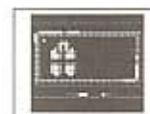


Une fois que le jeu à été débuté en appuyant sur "Tirer" avec l'écran indiquant les scores élevés et les crédits ,le principal niveau de jeu est affiché. En bas de l'écran le panneau d'information est affiché et utilisé tout le long du sauvetage pour fournir des informations essentielles à Kévin Codner.



### LES VIES DE KEVIN CODNER

Kévin Codner débute le jeu avec trois vies. Le nombre de vies qui lui reste est indiqué.



### ALIMENTATION EN AIR

Kévin est alimenté en air comprimé par des bouteilles fixées au dos. Ceci lui permet un temps défini afin de nager sous l'eau et de réaliser des tâches essentielles. Des chiffres indiquent la quantité d'air restante.



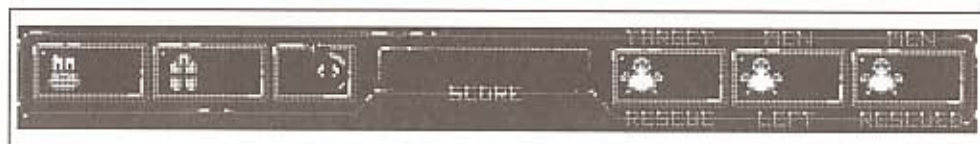
### INDICATEUR DU FUSIBLE A LA BOMBE

Les bombes utilisées à pénétrer le navire Lucifer ont des fusibles de longueur variable. Si l'on presse en maintenant le bouton tiré lors de la chute d'une bombe, ceci augmente la longueur du fusible comme indiqué sur ce panneau.

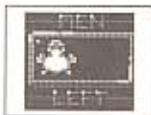


### SCORE

Score actuel calculé sur le nombre de Passagers Niais sauvés et la méthode de leur sauvetage

**SAUVETAGE VISE**

Le nombre de Passagers Niais nécessaire pour ouvrir l'issue de secours de Kevin Codner est donné au début du niveau et diminue au fur et à mesure que les Passagers arrivent à la sortie du niveau.

**METRE COMPTE TETES**

Ce mètre donne le nombre actuel de Passagers Niais sauvés du niveau par Kevin Codner.

**PASSAGERS SAUVES**

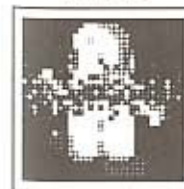
Ce chiffre donne le nombre exact de Passagers Niais sauvés du niveau par Kevin Codner.

**SAUVER CES PASSAGERS NIAIS****ISSUE DE SECOURS DES PASSAGERS NIAIS****ISSUE DE SECOURS DE KEVIN CODNER**

La cargaison de Passagers Niais sont lâchés dans des compartiments scellés du navire Lucifer par des chutes de secours. Bien que les Passagers soient dans une panique aveugle à cause du niveau croissant et effrayant des eaux, ils ont un fort instinct de survie et essayeront de se mettre hors eau à chaque occasion.

Kévin Codner doit rapidement évaluer la situation existante dans ce secteur de la cale et utiliser tous ses pouvoirs considérables afin d'aider les Passagers à atteindre l'issue de secours.

Une fois que le nombre visé de Passagers ont échappés du compartiment du navire concerné, une issue de secours s'ouvre permettant à Kevin Codner de quitter le niveau. Alternativement il peut rester à l'écran afin d'essayer de sauver davantage de Passagers pour gagner des points supplémentaires.

**NOYES**

Les Passagers Niais qui tombent des plateformes dans l'eau gelée qui remplit la cale deviennent "Drowners" noyés. Il est essentiel que ceux-ci soient sauvés avant qu'ils ne meurent d'hypothermie, et

**ANGES**

avant d'être transformés en Anges et de quitter cette planète Terre.

**VIE ET MORT**



## JET PACKS

Les Passagers Niais sont incapables de se sauver eux-mêmes, donc KÉVIN CODNER a deux options majeures de sauvetage pour les noyés

Convenablement placé autour du navire Lucifer en cas d'urgence les "jet packs" sont récupérés en cassant le verre; tirer le levier de commande vers le bas et appuyer sur tirer.

Les "jet packs" tombent alors dans l'eau par gravité et sont récupérés par les noyés qui sont propulsés du niveau à un lieu de sécurité.



WALL HOLDER



BLASTED DP

## BATEAU DE SAUVETAGE GONFLABLE



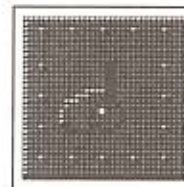
Quand ceci échoue complètement le bateau de sauvetage peut être lancé afin de sauver tous les noyés actuellement dans l'eau. Le bateau fonctionne en appuyant sur la touche SPACE mais Kévin ne dispose que d'un bateau par niveau.

S'il est assez près des noyés, ils montent dans le bateau et s'en sortent dès qu'ils voient la terre ferme. Bien que moins sûr que les "jet packs" le bateau donne aux Passagers Niais une autre possibilité d'éviter la transformation en Anges.

Les Passagers Niais errent dans un état de panique totale, et ces tuyaux percés contiennent de la vapeur à plus de 2 000F. Ceci est suffisant pour vaporiser un Passager Niais, ou même Kévin sur place.

Kévin est capable de boucher ces fentes en rampant le long de la tuyauterie en appuyant sur tirer afin de sceller les jets explosifs de chaleur.

VERTICAL SWITCH



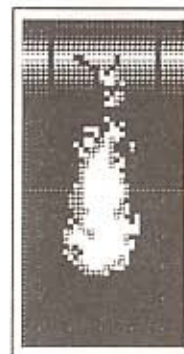
Les broyeurs sont à éviter à tout prix. Ils convertissent tout en crêpes sans remord.

Rien ne peut arrêter ces machines géantes, donc attention !

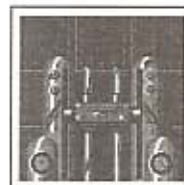
Ces plateformes mouvantes peuvent être utilisées pour contenir des Passagers ou bien les transporter vers différents secteurs du navire. Les tapis se déplacent de la gauche vers la droite au moyen d'interrupteurs trouvés aux murs du navire. Si l'on appuie sur tirer à côté de ces interrupteurs la direction des tapis roulants sera renversée.

Attention : certains interrupteurs sont défectueux et non aucun effet sur le mouvement du tapis roulant.

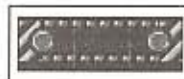
## TUYAUX DE VAPEUR PERCES



## BROYEURS



## TAPIS ROULANTS



## BOMBES



Kévin Codner est équipé de plusieurs bombes qui sont activées en tirant le levier de commande vers le bas et en appuyant sur tirer. Plus on presse le bouton tirer, plus la le fusible utilisé pour la détonation chronométrée s'allonge. La longueur du fusible est indiquée au panneau donnant le score au bas de l'écran.

Les bombes sont idéales pour expulser les caisses et les cloisons dans l'oubli, et pour révéler ce qui se cache derrière ces larges obstacles.

## CLOISONS



Les cloisons placées à l'intérieur du navire Lucifer peuvent résister à des pressions jusqu'à 4 000 kg/cm<sup>2</sup>. Cependant ces obstacles deviennent difficiles quand l'eau tourne autour des chevilles des Passagers Niais et que ceux-ci sont coincés derrière un d'entre eux.

Une bombe placée avec soin peut rapidement extirper le problème pour de bon.

## CARGAISON



La cargaison est unique en SINK OU SWIM car elle peut être utilisée pour aider ou gêner le progrès du sauvetage. Les bombes peuvent dégager la cargaison du chemin des Passagers fuyants ou bien elle peut être déplacée par des mécanismes afin de former des ponts ou des plateformes.

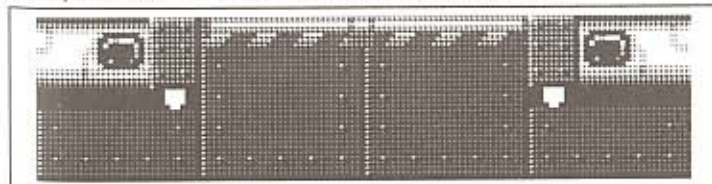
On les trouve dans les zones de stockage de cargaison du navire et on peut les utiliser pour manoeuvrer des caisses de cargaison. Le palan magnétique à sa propre station de commande, indiquée par un interrupteur diagonal.

Pour se servir du palan magnétique Kévin Codner doit être positionné à côté de l'interrupteur diagonal. Le bouton tirer doit être poussé et maintenu. Le palan magnétique peut alors être levé, baissé, ainsi que déplacé à gauche ou à droite avec le levier de commande.

Pas dangereuses mais ennuyeuses. Avec de l'eau, de la glace et du feu partout, il est certain qu'il y aura des court-circuits et des coupures totales remplacées par la lueur rouge des lumières d'urgence.

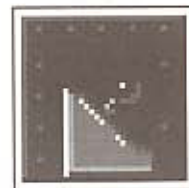
Si le nombre de Passagers Niais nécessaire à la bonne réussite du niveau tombe en dessous du nombre pas encore transformé en ANGES, la lumière baisse démontrant qu'il n'est plus possible de réussir le sauvetage.

Des rebords inaccessibles, des secteurs du navire impossibles d'accès peuvent être atteints par deux lianes de Tarzan. Attention ce n'est pas facile! Il faut éviter tout obstacle inattendu.

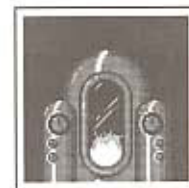


PONTES HYDRAULIQUES

Utiliser initialement pour fermer certains secteurs de la cale du navire Lucifer activés par des interrupteurs muraux, ils bouchent des trous.

PALANS  
MAGNETIQUES

HOIST SWITCH

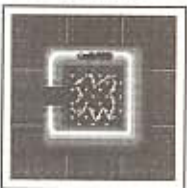
COUPURES  
DE COURANTCHAINES  
SUSPENDUESPONTES  
HYDRAULIQUES



## ASCENSEURS POUR EQUIPAGE

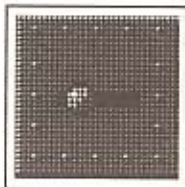


## CHAMPS ELECTRIQUES



## NOTES SUPPLEMEN- TAIRES

Les ascenseurs peuvent être utilisés par Kevin Codner pour monter des Passagers Niais à des niveaux différents du navire en route pour l'issue de secours. Quand le bouton de commande est en position OFF, le fond de l'ascenseur sert utilement de pont pour relier différentes parties du navire. Quand en position ON, les ascenseurs fonctionnent avec la pression d'un poids de personne pour soulever le fond de l'ascenseur à un niveau supérieur.



SWITCH

Une prise de terre défectueuse, des générateurs pleins d'eau ont créés des champs électriques autour de certains équipements électriques et des portes automatiques. Ceux-ci sont mortels pour Kevin Codner et les Passagers Niais.

Kevin Codner a des périodes où il est "imprenable", indiquées par des étoiles giratoires autour de son corps.

Des mots de passe sont donnés à la fin de chaque niveau. Ceux-ci doivent être notés une fois un sauvetage de Passagers Niais réussi. On peut entrer ces mots de passe en appuyant sur la touche SPACE dès l'ouverture de l'écran. Ceci évite de passer par tous les niveaux inférieurs chaque fois que le jeu est utilisé.

Il faut faire attention aux feux. Kevin Codner n'a pas de tenue le protégeant des flammes.

Des secteurs givrés du navire sont verglacés et rendent les passages dangereux à traverser.

Programme :

Andrew Drake

Graphiques :

Anthony Gallop

Conceptions de dessins :

Andrew Drake, Anthony Gallop,  
Steven Wannell & Robert  
Tucker

Fabriqu  en Angleterre

# SINK OR SWIM

Zeppelin Premier est la marque d pos e de Zeppelin Games Ltd .

Le code du programme, les graphiques, la musique et la cr ation artistique sont les droits de Zeppelin Games Ltd et ne peuvent pas  tre reproduits, emmagasin s, ou lou s sans la permission de Zeppelin Games Ltd .

  1993 Zeppelin Games Ltd, bo te postale 17, Houghton-le-Spring,  
Durham DH4 6JP

Notez : Il est ill gal de recopier ou reproduire cette disquette.

**SINK OR SWIM**

**CODED  
LEVEL  
ENTRY**

LEVEL 1		LEVEL 31	
LEVEL 2		LEVEL 32	
LEVEL 3		LEVEL 33	
LEVEL 4		LEVEL 34	
LEVEL 5		LEVEL 35	
LEVEL 6		LEVEL 36	
LEVEL 7		LEVEL 37	
LEVEL 8		LEVEL 38	
LEVEL 9		LEVEL 39	
LEVEL 10		LEVEL 40	
LEVEL 11		LEVEL 41	
LEVEL 12		LEVEL 42	
LEVEL 13		LEVEL 43	
LEVEL 14		LEVEL 44	
LEVEL 15		LEVEL 45	
LEVEL 16		LEVEL 46	
LEVEL 17		LEVEL 47	
LEVEL 18		LEVEL 48	
LEVEL 19		LEVEL 49	
LEVEL 20		LEVEL 50	
LEVEL 21		LEVEL 51	
LEVEL 22		LEVEL 52	
LEVEL 23		LEVEL 53	
LEVEL 24		LEVEL 54	
LEVEL 25		LEVEL 55	
LEVEL 26		LEVEL 56	
LEVEL 27		LEVEL 57	
LEVEL 28		LEVEL 58	
LEVEL 29		LEVEL 59	
LEVEL 30		LEVEL 60	WELL DONE!!!

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**SINK OR SWIM**

**ITALIANO**

**Sink or Swim User Manual by  
DARREN JOBLING**

**Kevin Codner Interview  
DAVID TAYLOR**



A CASA  
CON KEVIN  
CODNER

La prima cosa a colpirti sono i denti. Anche dalla spiaggia si vedono i sorrisi raggianti dei superabbronzati che fanno lo sci nautico. Siamo in California, il paese dei ricchi, dei famosi e dei dentisti ricchi e famosi. Il paese dell'uomo che sono venuto ad intervistare: lo star con il sorriso più raggianti di tutti.

Dove cominciare? Devo parlare del suo primo film, il dramma tiralacrime e il ruolo di Alec, che si fa sparare nella prima scena del film... lui non si vede più ma gli si vede un braccio due volte durante il film. Non è però riuscito a farsi nominare per un Oscar per il 'Migliore Arto Indipendente'. Pensiamo a quando, da giovane aspirante attore, ha lavorato in quei classici dello schermo come *"Bongo Players from Mars"*, *"Surfing Blues II"* o *"The Tide Goes Out"*.

No. Decido di coprire di un velo discreto questi tentativi di gioventù. Oggi siamo qui per parlare della sua attuale incarnazione come rubacuori di Hollywood... ruolo che gioca con un naturale tutto suo. Dunque, Kevin Codner. Parliamo di te.

È mezzogiorno e siamo accanto alla piscina, all'ombra dei palmi. L'acqua limpida e fresca ci scintilla un invito. "É acqua minerale", Codner ci spiega più tardi. Ai miei piedi, un barboncino dall'acconciatura elegante si fa uno spuntino di filetto.

"Allora, Kevin, di cosa tratta il tuo ultimo film?"

Kevin Codner riflette un attimo. "Beh, si tratta di due ore", risponde ridendo.

"Senza scherzi, è un'avventura piena di azione, ed io sono il bell'eroe che si butta coraggiosamente per salvare i passeggeri di un transatlantico che lentamente affonda. Accanto al mio film, il *"Poseidon Adventure"* vi sembrerà una passeggiata su un laghetto di giardino pubblico."

Kevin Codner



Il personaggio che incarni in *Sink or Swim* (è ben questo il film di cui voglio parlare) è un uomo tutto d'un pezzo, tale e quale i tuoi personaggi in film come *LFBJ*, o *"The Gardens of Corn"*. Non hai paura di stereotiparti? Non preferiresti allonartarti un po' da questo tipo di ruolo?

"No, sono contento dell'immagine che ho creato. Naturalmente, come attore sento il bisogno di sviluppare il mio potere drammatico, dunque in questo film incarno un uomo tutto d'un pezzo che porta una maschera. Questo cambia tutto secondo a me." Nell'azzurro profondo del cielo, qualche nuvoletta bianca cerca di rovinarci questa bella giornata. I tuoi co-attori in *Sink or Swim* sembrano veramente stupidi. Com'era lavorare con loro?

"Ah, sì... i passeggeri stupidi. Senti, erano fortissimi. Se c'era da panicare ce la mettevano tutta, gridavano come pazzi. Meritano tutti un Oscar, o forse un trapianto del cervello. Archie Passenger era il migliore, mentre giravamo passava spesso da me per bere un cocktail insieme. Suonava alla porta e gli dicevo: 'Non fare complimenti'. Non ne faceva... sfondava la porta. Mi è costato un sacco di soldi in porte, ma che duro!"

Per finire, Kevin, il tuo avvenire come lo vedi. Hai progetti in vista?

"Il mio primo progetto è una vacanza ben meritata... ma non una crociera per carità. Poi ritorno all'uomo tutto d'un pezzo purtroppo e, chissà, se il pubblico si appassiona per *Sink or Swim* forse ne farò un seguito."

Ringrazio Kevin Codner e raggiungo la mia decapotabile noleggiata per fare i pochi metri fino all' Hilton. Prima di partire mi tolgo gli occhiali a specchio.

Kevin Codner, che eroe! Che denti!

Archie Passenger



Kevin Codner



## ISTRUZIONI PER CARICARE L'AMIGA

Accendete il computer. Quando appare il comando 'WORKBENCH', inserite il Disco Uno di **SINK OR SWIM** e il gioco viene caricato automaticamente. Inserite il Disco Due quando questo vi è richiesto.

Sink or Swim identifica automaticamente se rimane della memoria supplementare da utilizzare.

## ISTRUZIONI PER IL CARICO DELL' ATARI ST

Per il carico automatico del gioco, accendere il computer e posizionare il disco **SINK OR SWIM** nel comando.

Sink or Swim identifica automaticamente se rimane della memoria supplementare da utilizzare.

## ISTRUZIONI PER CARICARE UN PORTATILE IBM

Accendete il computer e entrate nel DOS. Inserite il Disco Uno di **SINK OR SWIM** sul Drive A e battete **A**: seguito da **[ENTER]**. Poi battete **SOS [ENTER]**. Inserite ulteriori dischi quando il programma lo richiede.

Per scegliere i Graphics Adaptors (adattori grafici), spostate la freccia con i tasti del cursore e premete **[ENTER]**.

## SCENEGGIATURA

La nave SS Lucifer, carica piena di passeggeri stupidi, è stata bucata da un iceberg al largo della costa della Groenlandia.

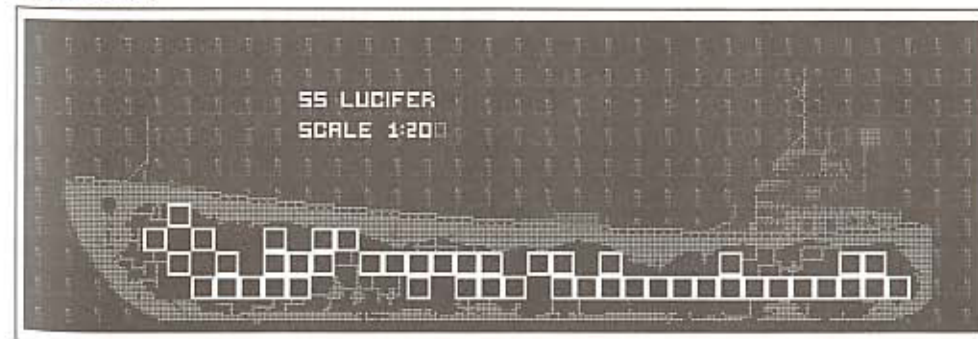
Appena sente la notizia nella sua piccola, ed isolata, stazione di salvataggio al nord dell'Islanda, Kevin Codner corre al suo sottomarino Explorer pronto per una coraggiosa missione di soccorso.

Alla luce rossa e misteriosa dei fari di soccorso, Kevin capisce di avere qualche problema, o piuttosto una nave intera piena di problemi.

I passeggeri stupidi invaicono la sala macchine per sfuggire agli incendi che fanno strage attraverso la nave. I pistoni nella sala macchine sono impazziti e le tubazioni sono scoppiate, spruzzando dappertutto getti scottanti di vapore. Dimenticavo, 20,000 litri di acqua marina gelata riempiono la nave annegando le pompe.

Kevin potrebbe scappare, ma non è quel tipo di eroe...

## SS LUCIFER





## COMMANDI

Kevin Codner è comandato per mezzo di una leva collegata al punto indicato di un computer 15/8lt. Il nostro eroe può fare i seguenti movimenti:

**LEFT o RIGHT**

*Cammina nella direzione scelta*

**FIRE + MOVIMENTO DELLA LEVA**

*Salta nella direzione indicata*

**UP**

*Permette a Kevin di salire una scala della nave o di passare sotto strutture e tubazioni*

**DOWN**

*Scende scale o smette di passare sotto strutture o tubazioni*

**DOWN + FIRE**

*Si usa per sparare bombe o per togliere i Jet Pack dai muri.  
Si usa anche per comandare diversi interruttori sulla nave e per fare manovre speciali*

**RIENTRO A  
LIVELLO  
SUPERIORE  
TRAMITE  
CODICE**

Quando Sink or Swim è caricato, i punteggi massimi attuali e i crediti sono visibili.

Se un giocatore ha precedentemente raggiunto livelli superiori del gioco, può saltare i livelli inferiori premendo [SPACE] e inserendo il Codice che viene dato ogni volta che un livello è stato completato.

**PAUSA AD  
UN LIVELLO  
O  
ABANDONO**

Usate la tastiera per inserire il Codice, seguito da [ENTER] perchè il comando sia accettato.

In Sink or Swim, per fare una Pausa o per abbandonare il livello dove il giocatore si trova si utilizzano i seguenti tasti:

**"ESCAPE"**

Perdete una vita e ricominciate il livello

**"P"**

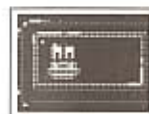
Fate una Pausa a questo livello

**"Q"**

Abandonate il livello

PANNELLO  
INFORMAZIONI

Quando il gioco è iniziato, dopo avere premuto Fire sullo schermo High Score and Credits (Punteggi massimi e crediti) si ottiene il livello principale del gioco. In basso allo schermo, si vede il pannello informazioni che sarà usato durante il salvataggio per dare istruzioni importanti a Kevin Codner.

**LEVITE DI KEVIN CODNER**

KC inizia il gioco con tre vite, questo quadro dice quante vite rimangono.

**ARIA DI EMERGENZA**

Kevin ha bombole di aria compressa sulla schiena. Questo gli dà un certo tempo sott'acqua per completare compiti importanti. Le cifre indicano l'aria che rimane.

**INDICATORE MICCE PER BOMBE**

Le bombe usate per sforzare il passaggio attraverso la nave hanno micce di diverse lunghezze. Tenendo premuto [FIRE] quando si lancia una bomba aumenta la lunghezza della miccia, come indicato su questo pannello.

**PUNTEGGIO**

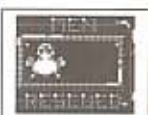
Punteggio attuale in base al numero di Passeggeri Stupidi salvati e al metodo di fuga.

**OBIETTIVO DI SOCCORSO**

Il numero di Passeggeri Stupidi che devono essere salvati per aprire lo sportello di emergenza di Kevin Codner è indicato all'inizio di ogni livello, e viene indicato un conto alla rovescia man mano che i passeggeri salvati raggiungono il livello Uscita (EXIT)

**CONTATORE PASSEGGERI**

Questo contatore dà il numero di passeggeri ancora presenti in una data sezione del SS Lucifer.

**PASSEGGERI SALVI**

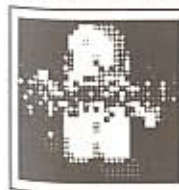
Questa cifra dà il numero esatto di Passeggeri Stupidi salvati ad un dato livello da Kevin Codner.

I Passeggeri Stupidi vengono portati negli scomparti stagni attraverso scivoli di soccorso. Sebbene i passeggeri sono completamente panicati dall'altezza dell'acqua, essi hanno un forte istinto di preservazione e cercheranno di scalare per evitare l'acqua appena possibile.

Kevin Codner deve velocemente giudicare la situazione in questa zona della stiva e utilizzare tutti i suoi mezzi per aiutare i passeggeri a raggiungere il Portello di Emergenza (ESCAPE HATCH).

Una volta che il numero richiesto di Passeggeri Stupidi è riuscito a fuggire da un dato scomparto, si apre un portello di emergenza perché Kevin Codner possa lasciare questo livello. Alternativamente, può rimanere sullo schermo per salvare passeggeri supplementari e guadagnare punti premio.

GENTE CHE ANNEGA



ANGELI



I Passeggeri Stupidi che cadono nell'acqua gelata che riempie la stiva diventano DROWNERS (Gente che annega). È imperativo che siano salvati prima che il freddo li fa diventare "Angeli" che lasciano questo mondo.

I Passeggeri Stupidi non possono salvarsi da soli, dunque Kevin Codner deve utilizzare due piani principali DROWNER per salvarli.

**SALVATE QUEI PASSEGGERI STUPIDI**

**PORTELLO DI EMERGENZA  
PER I  
PASSEGGERI  
STUPIDI**



**PORTELLO DI  
FUGA DI KC**

**VITA O MORTE**



AGGEGGI A  
REAZIONE

WALL HOLDER

BLASTED DP  
BARCA DI  
SALVATAGGIO

Convenientemente situati attraverso la nave per emergenze di questo tipo, i pacchi si ottengono rompendo il vetro: tirando la leva e premendo [FIRE].

I pacchi cadono nell'acqua e sono raccolti dai passeggeri che abbandonano il livello al volo.



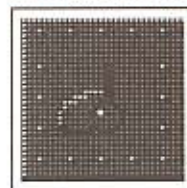
Quando impende un disastro, ad un dato livello, la barca può essere messa a mare per salvare tutti i Drowners nell'acqua in quel momento. La barca si attiva premendo SPACE.

Kevin ha una sola barca ad ogni livello. Se i drowners sono vicini si arrampicano nella barca e saltano giù appena vedono terra. Benché meno efficace che i Jet Pack, la barca dà una altra opportunità per non diventare ANGELS.

I Passeggeri Stupidi vanno dappertutto in un panico totale, e le tubazioni contengono vapore a 1.000 gradi che può vaporizzare un Passegero Stupido... o anche Kevin Codner.

KC riesce a coprire queste fessure scavalcando le tubazioni, premete FIRE per bloccare le fughe di vapore.

VERTICAL SWITCH



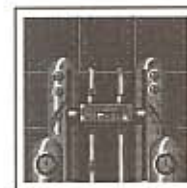
Gli schiacciatori devono essere evitati ad ogni costo... appiattiscono qualsiasi cosa senza battere un ciglio. Niente può fermare questi enormi aggeggi: Attenzione!

Questi trasportatori possono o contenere i Passeggeri Stupidi o trasportarli in altre zone della nave. I nastri si muovono a sinistra o a destra grazie ad interruttori sulle pareti della nave. Premere "FIRE" quando si è accanto ad uno di questi interruttori cambia la direzione.

Attenzione! Certi interruttori non funzionano più e non possono attivare i nastri.

TUBAZIONI  
V A P O R E  
SCOPPIATISCI

## ACCIATORI

N A S T R I  
TRASPORTATORI

## BOMBE



Kevin Codner è provvisto di bombe che si attivano tirando la leva di comando verso il basso e premendo FIRE. Più si preme FIRE più lunga sarà la miccia utilizzata per un'esplosione ad orologeria. La lunghezza della miccia è indicata al pannello punteggio in fondo allo schermo.

Le bombe sono l'ideale per combattere i CRates (Casse) o BILKHEADS (Paratie) o per vedere che cosa c'è dietro ad essi.

## PARATIE

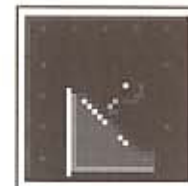


Le paratie nell'SS Lucifer resistono a pressioni enormi, però diventano ostacoli terribili quando l'acqua raggiunge le caviglie dei Passeggeri Stupidi e si trovano dietro ad uno di essi. Una bomba ben posizionata può eliminare velocemente il problema.

## CARICO



CARICO è l'unico comando che può essere utilizzato o per facilitare o per impedire il soccorso. Si possono usare le bombe per eliminare carichi dal cammino dei passeggeri o si può trasportare carichi con macchine speciali per costruire ponti e piattaforme.

MONTA-CARICHI  
I MAGNETICO

HOIST SWITCH

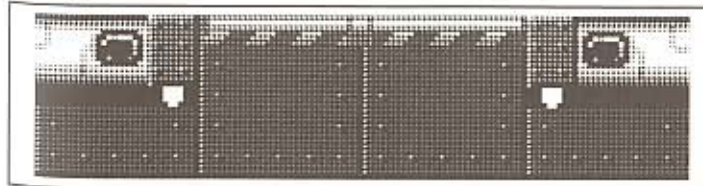
I monta-carichi si trovano nella stiva e possono essere usati per spostare le casse di merci. I monta-carichi hanno una stazione-comando speciale, segnalato da un interruttore diagonale.

Per manovrare il monta-carichi, Kevin Codner deve posizionarsi accanto all'interruttore diagonale mentre si tiene premuto il tasto FIRE. Il monta-carichi può così essere sollevato o abbassato, o spostato a destra e a sinistra per mezzo della leva.

Non sono pericolosi ma sono piuttosto seccanti. Con acqua, ghiaccio e fuoco dappertutto ci saranno senz'altro corti circuiti e interruzioni di corrente, la nave è presto illuminata dai fari rossi di soccorso.

INTERRUZIONI  
DI CORRENTECATENE  
PENZOLANTIPONTI  
IDRAULICI

Scaffali inaccessibili e zone finora irraggiungibili della nave possono essere raggiunti con un paio di manovre da Tarzan. Ma non è facile. Guai agli ostacoli!



## PONTI IDRAULICI

I ponti idraulici erano prima usati per chiudere certe zone della stiva dell'SS Lucifer. Coprono buchi quando sono attivati da interruttori alle pareti.



## SOLLEVATORE EQUIPAGGIO



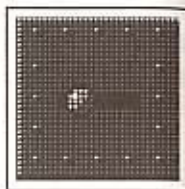
## CAMPI ELETTRICI



## ISTRUZIONI SUPPLEMENTARI

I sollevatori equipaggio possono essere utilizzati da Kevin Codner per portare i Passeggeri Stupidi a diversi livelli della nave, verso il portello di emergenza.

Quando l'interruttore indica OFF, i sollevatori equipaggio fanno da ponte. Quando indica ON i sollevatori sono attivati dalla pressione di un corpo e si alzano.



SWITCH

Circuiti difettosi e generatori pieni d'acqua hanno creato Campi elettrici intorno a certi apparecchi elettrici e alle portiere motorizzate. Questi campi uccidono Kevin Codner e i Passeggeri Stupidi.

Kevin Codner ha periodi di invincibilità, indicati da stelle che gli girano attorno.

Alla fine di ogni livello, viene dato un codice quando i passeggeri sono salvi. Premendo SPACE sullo schermo iniziale si possono inserire i codici, evitando così di dovere ripetere i livelli iniziali quando si riprende il gioco.

Attenzione vicino agli incendi! Kevin Codner non ha vestiti protettivi per proteggersi dalle fiamme.

Le zone di ghiaccio sono scivolose e camminarci è pericoloso.

Infine, se un certo metodo di soccorso non funziona, pensaci su un attimo! Forse è più facile di quello che pensi!

Programma -

Andrew Drake

Grafica -

Anthony Gallop

Design del gioco:

Andrew Drake, Anthony Gallop, Steven Wannell & Robert Tucker

Made in UK

# SINK OR SWIM

Zeppelin Premier è il nome commerciale di Zeppelin Games Limited.

I codici del programma assieme ai grafici, la musica e il lavoro d'arte hanno diritti riservati e non possono essere riprodotti, immagazzinati o affittati senza il consenso scritto di Zeppelin Games Limited.

© 1993 Zeppelin Games Ltd, PO Box 17, Houghton-le-Spring, Durham DH4 6JP.

**DA NOTARE: E CONTRO LA LEGGE COPIARE O  
RIPRODURRE QUESTO DISCO.**

**CODED  
LEVEL  
ENTRY**

LEVEL 1		LEVEL 31	
LEVEL 2		LEVEL 32	
LEVEL 3		LEVEL 33	
LEVEL 4		LEVEL 34	
LEVEL 5		LEVEL 35	
LEVEL 6		LEVEL 36	
LEVEL 7		LEVEL 37	
LEVEL 8		LEVEL 38	
LEVEL 9		LEVEL 39	
LEVEL 10		LEVEL 40	
LEVEL 11		LEVEL 41	
LEVEL 12		LEVEL 42	
LEVEL 13		LEVEL 43	
LEVEL 14		LEVEL 44	
LEVEL 15		LEVEL 45	
LEVEL 16		LEVEL 46	
LEVEL 17		LEVEL 47	
LEVEL 18		LEVEL 48	
LEVEL 19		LEVEL 49	
LEVEL 20		LEVEL 50	
LEVEL 21		LEVEL 51	
LEVEL 22		LEVEL 52	
LEVEL 23		LEVEL 53	
LEVEL 24		LEVEL 54	
LEVEL 25		LEVEL 55	
LEVEL 26		LEVEL 56	
LEVEL 27		LEVEL 57	
LEVEL 28		LEVEL 58	
LEVEL 29		LEVEL 59	
LEVEL 30		LEVEL 60	WELL DONE!!!



KEVIN CODNER  
IN

# SINK OR SWIM

FEATURING  
DIM PASSENGERS



ZEPPELIN  
PREMIER