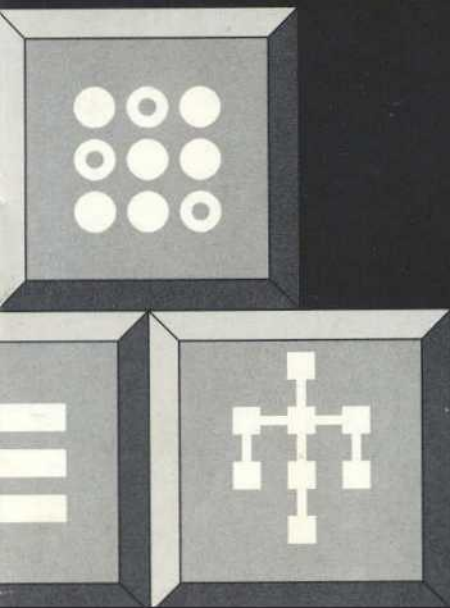


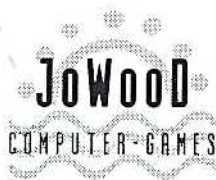
THINK cross

SPIEL-
ANLEITUNG



THINKcross

SPIEL- ANLEITUNG



Programm & Design: Johann Schilcher

Sound & Titelsong: John Wood

AMIGA-Version: Wilfried Reiter

Beta-Tester:

Dieter 'Berni' Bernauer, Christian Freis

Thomas Hüttmayr, Johann Reitingner

Copyright 1991 by MAX-DESIGN Lasser & Reiter OEG

MANY THANX TO

Sigrid for her love and her support in bad times ★ everyone from MAX-DESIGN ★ Chrissie, Hütti and Joe for testing the game ★ special thanx to Berni for untiring testing and searching for bugs ★ Klaus for guitar material ★ Madonna, Tribe Called Quest, The Fall and David Bowie for musical support without their knowledge ★ Aztec Camera, Boo-yaa Tribe, Neneh Cherry, Lloyd Cole, Ry Cooder, The Fall, Go-Betweens, Holly Johnson, Hoodoo Gurus, Jungle Brothers, Kraftwerk, Londonbeat, Madonna, Mantronix, Massive Attack, Microdisney, Queen Latifah, Nancy Sinatra, Joe Smooth, Soup Dragons, Ten City, Tribe Called Quest and Van Morrison for inspiration and musical background ★ Carl Barks for all the great Duck-stories (wish I would have your fantasy!) ★ Ross Macdonald for Lew Archer ★ Dan Bunten, Bill Bunten, Jim Rushing and Alan Watson for M.U.L.E., Faster Than Light for DUNGEON MASTER, Bullfrog for POPULOUS ★ Eberhard Forcher for making it possible to listen to the radio even in Austria! ★ Everyone who bought this game, thank you and have fun!

J.S.

ACHTUNG: Die vorliegende Spielanleitung und die dazugehörige Software darf, auch auszugsweise, ohne die schriftliche Genehmigung von MAX-DESIGN weder reproduziert, übertragen, verändert oder auf Datenträgern gespeichert werden, weder in mechanischer, elektronischer, magnetischer, optischer, chemischer oder manueller Form. Ausgenommen sind Sicherheitskopien für den persönlichen Gebrauch. MAX-DESIGN übernimmt keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Programms und der dazugehörenden Spielanleitung, sowie keine Haftung für eventuell daraus entstehende Folgeschäden.

Eine Welt voller Rätsel

THINK CROSS ist eine Welt voll logischer Rätsel und Geheimnisse. Sie besteht aus vielen Räumen, in denen verschiedenste Gegenstände, wie Gold und Juwelen, aber auch Industriemüll, gelagert sind. Zu welchem Zweck ist bis heute ungeklärt. Sicher ist nur, daß alle Gegenstände von einem hinterhältigen Bösewicht mit Zeitzündern versehen wurden. Sobald jemand einen Raum betritt, werden sie aktiviert. Ihre schwere und verantwortungsvolle Aufgabe ist es daher, alle diese Gegenstände Raum für Raum zu eliminieren. Benutzen Sie dazu Lifte und Brücken, 'Wanderer' und 'Marplots'. Hüten Sie sich vor den eingebauten Fallen und lösen Sie die verzwicktesten Rätsel. Ewiger Ruhm, der Ehrentitel 'MASTER-MIND' und die Genugtuung, wieder einmal das Böse besiegt zu haben, werden Ihre Belohnung sein.

Wie starte ich THINK CROSS

Fertigen Sie sich eine Sicherheitskopie an und benutzen Sie nur diese Kopie. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein.

ATARI ST/AMIGA: Legen Sie die Sicherheitskopie in Laufwerk A (AMIGA: Df0) und schalten Sie den Computer ein.

Nach dem Laden werden Sie nach einem bestimmten Wort aus Ihrer Spielbeschreibung gefragt. Geben Sie bitte das richtige Wort ein. Nun werden Sie nach einem Passwort für eine bestimmte Runde gefragt. Da Sie ein solches selbstverständlich noch nicht kennen, drücken Sie einfach 'RETURN' oder 'ENTER' (Mehr zu den Passwörtern auf Seite (8/9).

THINK CROSS

Spielregeln

In jedem Raum müssen bestimmte Gegenstände eliminiert werden. Welche und wieviele Gegenstände das sind, sehen Sie im linken Anzeigenfeld. Gegenstände können eliminiert werden, indem man sie zur Berührung bringt. Wenn sich gleichartige Gegenstände berühren - egal ob horizontal oder vertikal - so verschwinden sie auf mehr oder weniger spektakuläre Weise. Es macht keinen Unterschied wieviele Gegenstände sich berühren. Sie können also auch drei oder mehr Gegenstände auf einmal eliminieren. Es ist egal, wo sich die Gegenstände berühren, ob am Boden oder in der Luft.

Um einen Gegenstand zu bewegen, bringen Sie den Auswahlrahmen über den Gegenstand. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung. Allerdings können Sie Gegenstände nur nach links oder rechts verschieben. Hat ein Gegenstand keinen Boden mehr unter den 'Füßen', tja, dann fällt er und fällt er und ... und Sie können Gegenstände nicht nach oben bewegen!

Für jeden Raum haben Sie nur eine sehr begrenzte Zeit zur Verfügung. Nach Ablauf dieser Zeit explodieren die noch vorhandenen Gegenstände, und genau das sollten Sie verhindern. Verweilen Sie also nicht zu lange beim Anblick der schönen Dinge, die in vielen Räumen zu sehen sind. Denken und handeln Sie rasch!

Hilfsfunktionen

► **HELP:** Die wahrscheinlich wichtigste Hilfsfunktion erreichen Sie durch Drücken der HELP-Taste. Damit können Sie den Ausgangszustand eines Levels wieder herstellen. Sollten Sie sich also durch einen unbedachten Zug in eine unlösbare Situation manövriert haben, dies ist der Ausweg. Allerdings läuft die Zeit davon völlig unbeeindruckt weiter. Außerdem gibt es diese Hilfe nur zweimal pro Level.

► **ESCAPE:** Befinden Sie sich in einer aussichtslosen Situation und haben Sie auch keine HELP-Funktion mehr vorrätig, so können Sie schweren Herzens die ESC-Taste drücken. Damit erklären Sie den Level für aufgegeben. Aber keine Angst, Sie können nach einem 'Game over' so oft Sie wollen wieder mit demselben Level weiterspielen.

► **BOMBEN:** Alle 30.000 Punkte erhalten Sie eine Bombe. Mit dieser sollen allerdings keine Gegner vernichtet werden, sondern eventuell übriggebliebene Gegenstände. Bringen Sie dazu den Auswahlrahmen über das angepeilte 'Opfer', drücken Sie die Leertaste ... KLING ... und Sie haben ein Problem weniger. Nach einer solchen nicht sehr feinen Aktion gibt es allerdings in diesem Level keine Punkte mehr für Gegenstände, die Sie in der Folge noch eliminieren. Also am besten immer einzelne Gegenstände, die Sie auf diese Art eliminieren wollen, bis zum Schluß aufheben.

► **SOUND:** Mit 'S' können Sie die Soundeffekte ein- und ausschalten.

THINK CROSS

► **PAUSE:** Durch Drücken von 'P' können Sie das Spiel anhalten. Erneutes Drücken einer beliebigen Taste startet das Spiel wieder.

► **GESCHWINDIGKEIT:** Sie können die Geschwindigkeit, mit der Gegenstände verschoben werden, in drei Stufen einstellen. Als Voreinstellung ist die zweite Stufe gewählt.

F1 - langsam / F2 - mittel (dynamisch) / F3 - schnell

► **JOKER:** Einen Level pro Runde dürfen Sie sozusagen als Freilos überspringen. Drücken Sie dazu F10 und sie haben einen möglicherweise ungeliebten Level hinter sich.

Die Spielrunden oder wie komme ich zu einem Passwort

THINK CROSS ist unterteilt in Runden. Jede Runde besteht aus vier normalen Level und einem Bonuslevel. Nachdem Sie eine Runde gelöst haben, erhalten Sie ein Passwort für die nächsthöhere Runde. So müssen Sie bereits gelöste Runden nicht mehrmals spielen. Das gültige Passwort für eine bestimmte Runde sehen Sie im Kopf der Marmorplatte, auf welcher die neuen Spezialelemente vorgestellt werden.

Bonuslevel

Jeder fünfte Level ist ein Bonuslevel. Sie sollen zur Erholung und Belustigung dienen und müssen daher nicht gelöst werden. Darum gibt es in Bonuslevel auch keine HELP- Funktion. Sie erhalten 200

Spielanleitung

Punkte pro eliminiertem Gegenstand. Also eine gute Gelegenheit möglichst viele Punkte zu scheffeln. Manche Bonuslevel sind eine Herausforderung für Schnelldenker, manche eine Herausforderung für Joystickartisten.

Geheimlevel

Manche Leute behaupten, daß es versteckte Räume in **THINK CROSS** geben soll. Es wird sogar gemunkelt, daß es mindestens einen versteckten Raum pro Runde gibt. Außerdem sollen sich die Gegenstände anders verhalten als in normalen Räumen. Aber das sind Gerüchte, richtig oder auch falsch.

Passworteingabe

Bei Spielstart werden Sie nach einem Passwort für eine bestimmte Spielrunde gefragt. Das gibt Ihnen die Möglichkeit mit jeder gewünschten Runde zu beginnen. Passwörter für eine bestimmte Runde erhalten Sie immer zu Beginn einer neuen Runde.

Geben Sie das Passwort mit den Buchstabentasten ein. Eingabefehler können Sie mit BACKSPACE korrigieren. Schließen Sie die Eingabe mit RETURN oder ENTER. Sollte das Passwort nicht stimmen oder haben Sie ohne Eingabe RETURN oder ENTER gedrückt, so beginnen Sie immer mit Level 0.

Highscores

Die Namen der besten zehn **THINK CROSS**er werden auf eine Marmorplatte graviert und auf Diskette gespeichert.

THINK CROSS

Die Anzeigen

Gegenstände: Anzahl der noch zu eliminierenden Gegenstände. Steht überall eine Null ... bingo, der Level ist gelöst.

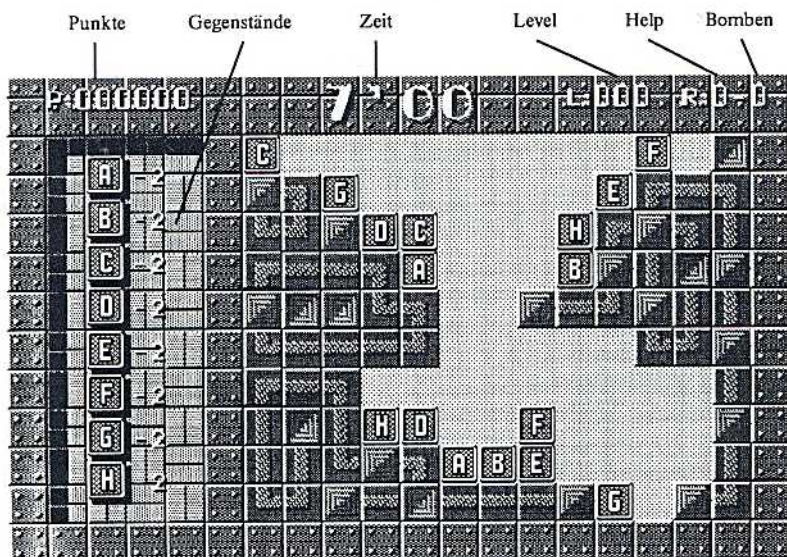
Punkte: Je mehr Gegenstände Sie gleichzeitig eliminieren, desto mehr Punkte erhalten Sie pro Stück (2 - 50, 3 - 75, ... usw.). In Bonusrunden erhalten Sie sogar 200 Punkte.

Zeit: Hier sehen Sie die noch verbleibende Zeit. Läuft Sie aus ... BUMMM! Bei gelöstem Level erhalten Sie pro verbleibender Sekunde Restzeit 10 Punkte.

Level: Aktuell gespielter Level.

Help: Anzahl noch zur Verfügung stehender HELP- Funktionen.

Bomben: Anzahl noch zur Verfügung stehender Bomben.



Spezialelemente

Mit fortschreitender Spieldauer werden Ihnen immer mehr und verschiedene Spezialelemente begegnen. Manchmal sind sie nur nervend, manchmal aber auch nötig um einen Raum zu lösen. Lernen Sie also die Eigenheiten der verschiedenen Elemente kennen, nutzen Sie ihre Vorzüge und hüten Sie sich vor ihren Gefahren. Zu Beginn einer neuen Runde werden die wichtigsten Spezialelemente vorgestellt. Prägen Sie sich deren Aussehen ein, um später nicht vielleicht unangenehme Überraschungen zu erleben.

The Marplot (Der Störenfried)

Er läßt sich verschieben und sieht oft ähnlich aus wie die zu eliminierenden Gegenstände. Gegen Shooter ist er immun. Öfters ganz nützlich um kleine Gruben aufzufüllen, meist aber nur lästig und dumm im Weg herumstehend.

The Elevator (Der Lift)

Wahrscheinlich das beliebteste Spezialelement. Er ist die einzige Möglichkeit Gegenstände (oder auch Marplots) in luftige Höhen zu bringen. Das Be- und Entladen ist nur möglich, wenn der Lift steht. Es ist streng verboten - und, um niemand in Versuchung zu führen, auch nicht möglich - Gegenstände in den Liftschacht zu werfen. Gegenstände im Lift sind tabu. Sie können von Shootern nicht zerstört und auch nicht eliminiert werden.

The Bridge (Die Brücke)

Auch sehr beliebt. Mit ihrer Hilfe können schwindelerregende Abgründe relativ sicher überquert werden. Manche Brücken haben

THINK CROSS

allerdings die etwas unangenehme Gewohnheit sehr schnell wieder zu verschwinden, dafür kommen sie aber auch schneller wieder. Steht ein Gegenstand oder Marplot zwischen den Kontakten, verschwindet die Brücke nicht.

The Wanderer (Der Wanderer)

Wanderers sind lustige aber unstete Gesellen. Ruhelos wandern sie von einem Ort zum andern. Auch sie werden gern zur Überbrückung von Abgründen benutzt. Allerdings ist zu beachten, daß Wanderer durch Materialisation und Dematerialisation wandern. Man muß also auf ihnen stehende Gegenstände selbst bewegen. Und das kann bei nur wenigen Wanderers ganz schön streßig werden.

The Shooter (Der Schießwütige)

Wie auch immer er aussieht, beliebt ist er ganz und gar nicht. Gegenstände, die von ihm getroffen werden, explodieren. Und ein explodierter Gegenstand gilt nicht als eliminiert! Also besser nicht erwischen lassen.

Marplots haben für Shooter nur ein müdes Lächeln übrig, sie sind nämlich dagegen immun.

The Elemental (Die Elemente)

Keine sehr beliebten Elemente, diese Elemente. Ihre Gefahren sind zwar streng ortsgebunden, aber deswegen nicht weniger gefährlich. Bei einer Berührung mit ihnen ereilt Gegenstände ein ebenso tragisches wie tödliches Schicksal.

Auch Marplots vergeht das Lächeln, denn bei einer Berührung müssen auch sie dran glauben.

The Weakly (Der Schwächling)

Äußerst unangenehme Zeitgenossen. Öfters sind sie entsprechend gekennzeichnet, manchmal erkennt man sie aber auch nur an ihrem instabilen Aussehen. Sie sind schlecht gebaut und tragen maximal einen Gegenstand. Bei höherer Belastung geben sie murrend ihren Geist auf.

The Conveyor belt (Das Fließband)

Man weiß nicht genau, was man von ihnen halten soll. So nützlich sie in manchen Situationen sein mögen, so unangenehm und störend sind sie wieder anderswo. Sie sind sehr eigensinnig und verhalten sich nicht immer so, wie man es von ihren Verwandten in unserer Welt gewohnt ist. Besser immer mit Vorsicht zu genießen. Gegenstände auf Fließbändern können nicht bewegt werden.

The Trigger (Der Schalter)

Ihre Lebensaufgabe ist es zu warten. Sie warten und warten, bis sie endlich gedrückt werden. Was sie dann machen, läßt sich zwar öfter voraussagen, aber nie sicher vorhersagen.

Einige Tips zum Spiel

- ▶ Meistens sind Paare oder Drillinge zu eliminieren. Vernichten Sie nicht immer alle Paare zuerst, denn Sie werden vielleicht noch einige Gegenstände brauchen um Drillinge eliminieren zu können.
- ▶ Angeblich öffnen sich Türen zu Geheimlevel, wenn man Gegenstände oder Marplots an bestimmte Stellen im Raum bringt. Aber auch das ist nur ein Gerücht.

THINK CROSS

- ▶ Gegenstände verschwinden augenblicklich(!) sobald sie Kontakt zueinander haben. Scheuen Sie sich also nicht einen Gegenstand ins Feuer fallen zu lassen, wenn er vorher ohnehin einen Zwillingbruder berührt.
- ▶ Shooters und Bridges haben periodische Aktionsintervalle
- ▶ Weakies kann man ein bißchen austricksen. Da sie einige Zeit zum Zerbrechen brauchen, kann man einen Gegenstand durchaus über mehrere Weakies bewegen, auch wenn schon Gegenstände auf den Weakies sind. Fair ist das allerdings nicht.
- ▶ Da Gegenstände im Lift absolut tabu sind, kann man sie nicht eliminieren, wenn einer davon sich im Lift befindet.
- ▶ Studieren Sie besonders die Fließbänder sehr genau, da ihr Verhalten oft nicht unseren gewohnten Gesetzen der Logik entspricht. Diese Eigenbrötler haben ihre eigene Logik.
- ▶ Bei großen Ansammlungen von Gegenständen kommt es sehr leicht zu unkontrollierten Kettenreaktionen. Agieren Sie besonders umsichtig und vorausschauend, um nicht ungewollte Dinge auszulösen. Kontrollierte Kettenreaktionen gehören allerdings zu den schönsten Dingen von **THINK CROSS**.

VIEL SPASS
UND
GOOD
THINK CROSS

