

DEUTSCH



FRANÇAIS

DOUBLE TAKE

DOUBLE TAKE

OUR PRICE
£9.99

JOYSTICK
OPERATED

COMMODORE 64-128

ocean

DOUBLE TAKE

Its program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Double Take runs on the Commodore 64/128 micro computers.

THE GAME

The year 2008, the time mid-day, the place a rather large, computer controlled "Physical Particle Investigation Unit" out in the middle of a bleak and lonely landscape, where the only sounds are the howling winds and the distant hum of the particle accelerator beneath the ground. A young research assistant is sitting at his terminal drinking his umpteenth coffee and totally oblivious to the momentous chain reaction that his experiment is creating; His investigation into the inherent instability factors of particles of "antimatter" when held for periods of greater than a few seconds should not have raised many eyebrows; unfortunately for him, a great interest was being shown by a being of a different state; this being is SUMINK!

In life there are always mirrors, doubles. Nothing is totally unique. Few however would have believed that their whole universe was "doubled", that for every object in our universe there was a similar object in an opposite universe. This opposite universe was Sumink's. Fate however was as twisted as usual and Sumink was bored! He was a warrior without a battle, a life without meaning but not without hope. His hope? That a channel could be found between his universe and ours.

Suddenly the stability alarms sounded! The assistant found the room slipping away from him, his movements were becoming frozen, his reality, no longer real. Sumink had, through a particle of an "anti-matter" found his channel and was not going to wait for a second chance. The assistant was thrown into the sixth dimension where stability is a dream and reality a myth but where the battles are just as deadly.

The two universes collide briefly, both are made unstable, objects pass between them and a state of flux is set up between our positive universe and Sumink's negative one.

This collision results in several different events.

1. Objects from our universe swap places with their opposites in Sumink's universe.
2. A "sparkling cloud" is created. This is a tunnel between the two sides; contact with this cloud will transport you to the other side!
3. The universe constantly changes and you may suddenly be transported to the other side, if you are not in a stable room.

THE GAME OBJECTIVE

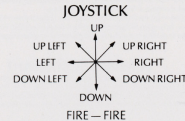
1. TO PLACE ALL OBJECTS INTO THEIR CORRECT UNIVERSE.
2. DEFEAT SUMINK (ONCE STAGE ONE IS COMPLETE).

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY ON TAPE. This program will load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

CONTROLS

The program is controlled by Joystick in Port 2.



EXTRA CONTROLS JOYSTICK/KEYBOARD

1. To pick up an object press "DOWN + FIRE"
2. To drop an object press "SPACE"
3. To use the "sparkling cloud" press "FIRE" when you are over the cloud.
4. To move through whirlwinds (doors), place Hero above the door and press Down + Fire. (Control of the Hero will be removed from the player if correctly placed).
5. To move through the Cyclotron (blue tunnel) go to edge and press "FIRE".
6. To move through Port Holes, place Hero on top press "FIRE".
7. Note that left and right are reversed in the negative universe, (but not in the Cyclotron)!

PLAYING

The game is set inside the complex itself and using the cyclotron as a passage to certain parts, which cannot be reached otherwise, you must ensure the whole complex is stable, (including the complex in the negative universe).

You play the part of the assistant, whose task is to stabilise the two Universes by finding the correct location for any object which has been transported to its opposite universe. When this task has been accomplished you must then do battle with Sumink; this takes place inside the negative Universe. Defeat him to win the game!

OBJECTS

Every object in our universe has a "Double" in Sumink's universe. If one of our objects has travelled to his universe then its opposite has travelled to ours. Only in rooms which are unstable has there been a swapping of objects. Transportation of an object without that object having been "stabilised" will change the object carried into its double!

To transport an object back to its correct universe the object must have been stabilised by activating the "sparkling cloud" when carrying an object.

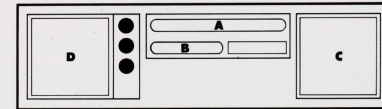
SPARKLING CLOUD

This has the ability to allow you to cross between the two universes whilst keeping your object in the same state.

To activate the "sparkling cloud" place the hero over it and press "FIRE". If the "sparkling cloud" has been activated your object will remain the same, as the universe about you changes. The "sparkling cloud" travels along all the parts of the complex but will not enter the cyclotron (there is a "sparkling cloud" in both universes).

THE DISPLAY PANEL

(Bottom of screen).



KEY

- A Your strength is shown by the green/red energy bar. Energy can only be lost and must be conserved. All contact with aliens decreases your energy, also the particles inside the Cyclotron (particle acceleration) will on collision with you decrease your energy! These particles can be fired at.
 - B The Universe Time Indicator; the sliding pointer at the bottom shows you when the universe is going to change. The electrons in your display screen (see electron display) will achieve infinite mass when the universe is due to change, you will be unable to change rooms or manipulate objects whilst this state is active.
 - C Electron Display; Each double room i.e. a "Room" plus its mirror in the negative universe is represented by a single Electron. There are sixteen rooms in each universe therefore there are sixteen electrons.
- These rooms can either be stable or unstable. When you visit each room for the first time, its electron will appear in the atom displayed on the lower right screen. When you are in a room, the electron representing that room will flash. If both rooms in each universe are stable, this electron will be green; if both rooms are unstable, it will be red, or if one is stable and the other is not, it will be blue.
- D The screen on the left displays the object you are carrying in its current state. On the right of this screen are three lights:—
 - (1) Top light will be red if the object is in incorrect universe, green if correct.
 - (2) Centre light will be red if you are in incorrect room, green if correct.
 - (3) Bottom light will be red if the object is in the wrong state (positive in a negative universe, for example), green if in the right state.
 All three lights, therefore, need to be green before you can successfully find it's right position in the room. The lights will remain green if the object is correctly placed and you will be unable to pick it up again, but will go red otherwise.
 - E When all rooms have been stabilised, you must find Sumink in the negative universe and defeat him.

DOUBLE TAKE

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Produced by D.C. Ward.

©1986 Ocean Software Limited.

Game Design Copyright Denton Designs Limited.

LE DOUBLE TAKE

Son programme, sa représentation graphique et sa conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. DOUBLE TAKE passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

LE JEU

Nous sommes en l'an 2008, il est midi et nous nous trouvons dans un endroit assez vaste, un "ensemble de recherche de physique des particules" situé dans un endroit sauvage et désolé, balayé par les vents et bercé par le ronronnement de l'accélérateur de particules provenant de la surface du sol.

Un jeune assistant est assis devant son terminal, en train de boire sa énième tasse de café, ayant oublié pour un moment la puissante réaction en chaîne créée par son expérience. Sa recherche fondamentale sur les facteurs d'instabilité fondamentale des particules d'"antimatière" quand elles sont maintenues ensemble pendant une durée supérieure à quelques secondes n'aurait pas dû susciter beaucoup de réactions, malheureusement pour lui, cela a éveillé l'intérêt d'un être d'une nature différente; il s'agit de SUMINK!

Dans la vie, il y a toujours des miroirs, des doubles. Rien n'est vraiment unique. Toutefois, peu de gens croiraient que leur univers tout entier possède un double, c'est à dire que pour chaque objet se trouvant dans notre univers, il existe un objet semblable dans un univers opposé. Cet univers est celui de Sumink. Mais, comme à l'habitude, le sort s'en mêle et Sumink s'ennuie! C'est un guerrier sans cause pour laquelle se battre, sans but dans la vie mais non sans espoir. Son espoir? Qu'un passage puisse être trouvé entre son univers et le nôtre.

Soudain, l'alarme de stabilité retentit! L'assistant s'aperçoit que la pièce se déstabilise sous lui, ses mouvements s'immobilisent, sa réalité était en train de disparaître. Sumink grâce à une particule d'antimatière avait réussi à trouver son passage et il n'allait pas attendre qu'on lui offre une seconde chance. L'assistant avait été jeté dans la sixième dimension où la stabilité est un rêve et la réalité un mythe, mais où les batailles sont tout aussi meurtrières qu'ailleurs.

Les deux univers s'entrechoquent pendant une période brève ce qui les rend tous les deux instables: les objets passent de l'un à l'autre et un flux s'établit entre notre univers positif et l'univers négatif de Sumink.

Cette collision provoque différents phénomènes.

1. Les objets de notre univers permettent avec leurs doubles dans l'univers de Sumink.
2. Un "nuage scintillant" est créé. Un tunnel existe entre les deux côtés, si vous entrez en contact avec le tunnel, il vous transportera de l'autre côté!
3. L'univers change constamment et si vous n'êtes pas dans une pièce stable, vous pouvez de façon soudaine être transporté de l'autre côté.

L'objectif du jeu

1. PLACER TOUTS LES OBJETS DANS LE BON UNIVERS
2. VAINCRE SUMINK (UNE FOIS QUE LE STADE 1 EST TERMINÉ)

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réemboînée au début. Vérifiez que tous les fils sont bien branchés. Appuyez simultanément sur la touche RUN/STOP. Un message devant apparaître sur l'écran, appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64/RETURN, puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyez sur le bouton FIRE pour commencer.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un Levier au Port 2.

EN HAUT A GAUCHE

EN HAUT

EN HAUT A DROITE

A GAUCHE

EN BAS A GAUCHE

EN BAS

EN BAS A DROITE

FIRE - FEU

COMMANDES SUPPLEMENTAIRES LEVIER/CLAVIER

1. Pour ramasser un objet, appuyez sur "EN BAS + FIRE."
2. Pour laisser tomber un objet, appuyez sur "SPACE."
3. Pour utiliser le "nuage scintillant", appuyez sur "FIRE" quand vous trouvez au-dessus du nuage.
4. Pour traverser les tourbillons (portes), placez le Héros au-dessus de la porte et appuyez sur EN BAS et Feu.
5. Le joueur ne contrôle plus le Héros s'il est placé correctement.
6. Pour traverser le cyclotron (tunnel bleu), placez-vous au bord de l'écran et appuyez sur "FIRE."
7. Pour traverser les Hublots, placez le Héros au-dessus et appuyez sur "FIRE."
7. Attention: la droite et la gauche sont interverties dans l'univers négatif (mais pas dans le cyclotron)!

A VOUS DE JOUER

Le jeu est situé à l'intérieur du complexe lui-même et le cyclotron est utilisé comme passage pour aller dans certaines parties dont l'accès serait autrement impossible. Vous devez vous assurer que le complexe entier est stable (y compris le complexe dans l'univers négatif). Vous jouez le rôle de l'assistant dont la mission est de stabiliser les deux univers en trouvant la place correcte de chaque objet qui a été transporté dans l'univers opposé. Une fois cette tâche accomplie, vous devez vous mesurer à Sumink; cette bataille a lieu à l'intérieur de l'univers négatif. Vous devez le pourchasser en utilisant votre connaissance de la carte et votre système radar. Il faut le vaincre pour gagner le jeu!

LES OBJETS

Chaque objet dans notre univers possède un "double" dans l'univers de Sumink.

Si un de nos objets est passé dans son univers, son opposé se trouvera dans le nôtre. Cet échange d'objets n'a eu lieu que dans les pièces qui sont instables. Si un objet est transporté sans avoir été stabilisé, il se transformera en son double!

Pour rapporter un objet dans son univers d'origine, il faut stabiliser cet objet en:

(A) Activant le "nuage scintillant" quand un objet est transporté (indiqué par l'objet transporté devenant blanc lumineux).

La stabilité de l'objet est indiquée par son éclat: plus l'objet transporté est proche du blanc éclatant, plus il est stable.

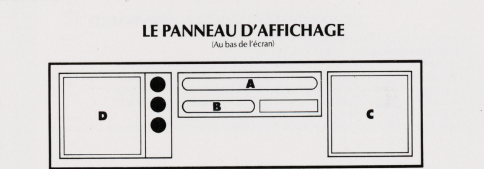
Si on le laisse tomber, l'objet redeviendra instable (c'est à dire qu'il reprendra la couleur Magenta).

LE NUAGE SCINTILLANT

Celui-ci vous offre la possibilité de passer d'un univers à l'autre tout en maintenant votre objet dans le même état.

Pour activer le nuage, placez votre Héros au-dessus de celui-ci et appuyez sur "FIRE." Si le "nuage scintillant" a été activé, l'objet que vous transportiez commencera à virer au blanc éblouissant et demeurera le même à mesure que l'univers change autour de vous.

Le "nuage scintillant" ne peut se déplacer dans tout le complexe et il ne peut pas entrer dans le cyclotron. Il y a un "nuage scintillant" dans les deux univers.



CLE

A Votre force est indiquée par la barre d'énergie jaune/rouge. Vous ne pouvez que perdre de l'énergie, vous devez donc essayer de la conserver.

Tous contacts avec des êtres inconnus vous font perdre de l'énergie. Les particules à l'intérieur du cyclotron (accélération de particules) vous font aussi perdre de l'énergie quand elles entrent en collision avec vous! Il est possible de tirer sur ces particules.

B L'indicateur de temps de l'univers: la flèche mobile au bas de l'écran vous montre quand l'univers est sur le point de changer. Les électrons sur votre écran d'affichage (voir affichage électrons) atteignent une masse infinie au moment où l'univers est sur le point de changer. Vous ne pouvez ni changer de pièce ni manipuler d'objet pendant que cet état est actif.

C Affichage Electrons: Chaque double pièce, c'est à dire une "pièce" plus son miroir dans l'univers négatif est représentée par un simple électron. Il y a seize pièces dans chaque univers, il y a donc seize électrons. Ces pièces peuvent être stables ou instables. Quand vous visitez chaque pièce pour la première fois, son électron apparaîtra dans l'atome affiché en bas et à droite de l'écran. Quand vous êtes dans une pièce, l'électron représentant cette pièce cliignera.

Si les deux pièces dans chaque univers sont stables, cet électron sera vert. Si les deux pièces sont instables, il sera rouge. Si une pièce est stable et l'autre ne l'est pas, il sera bleu.

D Sur le côté gauche de l'écran l'objet que vous portez est affiché dans son état du moment. Il y a trois indicateurs lumineux sur le côté droit de l'écran.

1. L'indicateur du haut sera rouge si les objets sont dans les mauvais univers, vert s'ils sont dans les bons univers.
2. L'indicateur central sera rouge si vous êtes dans la mauvaise pièce, vert si vous êtes dans la bonne pièce.
3. L'indicateur du bas sera rouge si les objets sont dans le mauvais état, vert s'ils sont dans le bon état.

Les trois indicateurs lumineux doivent donc être verts avant que vous ne puissiez trouver sa position exacte dans la pièce. Les indicateurs resteront verts si l'objet est placé correctement et dans ce cas vous ne pourrez pas le reprendre. Les indicateurs seront rouges si l'objet n'est pas placé correctement.

E Quand toutes les pièces ont été stabilisées, il vous faut trouver Sumink dans l'univers négatif et le battre.

LES OBJETS

Chaque objet dans notre univers possède un "double" dans l'univers de Sumink.

Si un de nos objets est passé dans son univers, son opposé se trouvera dans le nôtre. Cet échange d'objets n'a eu lieu que dans les pièces qui sont instables. Si un objet est transporté sans avoir été stabilisé, il se transformera en son double!

Pour rapporter un objet dans son univers d'origine, il faut stabiliser cet objet en:

(A) Activant le "nuage scintillant" quand un objet est transporté (indiqué par l'objet transporté devenant blanc lumineux).

La stabilité de l'objet est indiquée par son éclat: plus l'objet transporté est proche du blanc éclatant, plus il est stable.

Si on le laisse tomber, l'objet redeviendra instable (c'est à dire qu'il reprendra la couleur Magenta).

Produced by D.C. Ward
© 1986 Ocean Software Limited.
Game Design Copyright Denton Designs 1986.

DOUBLE TAKE

Programme, graphique, représentation et Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Double Take kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Das Jahr ist 2008, die Tageszeit Mittag, der Ort eine recht grobe, Computer kontrollierte "Einheit für die Erforschung von physikalischen Partikeln," mitten in einer öden und einsamen Landschaft, wo man einzig den Wind heulen hört und das enttente Brummen des Partikelbeschleunigers unter der Erde.

Der junge Forschungsassistent sitzt an seinem Terminal, trinkt seine x-te Tasse Kaffee und ist sich der Tragweite der Kettenreaktion, welche sein Experiment auslöst, überhaupt nicht bewusst. Seine Untersuchung der Instabilitätsfaktoren von "Antimaterie"-Partikeln, die während mehr als ein paar Sekunden gehalten werden, hätte wenig Aufsehen erregen sollen; unglücklicherweise zeigte aber ein Wesen in einem anderen Zustand großes Interesse dafür. Dies ist SUMINK!

Im Leben gibt es immer Spiegel, Doppelgänger. Nichts ist ganz einzigartig. Nur wenige hätten aber geglaubt, daß ihr ganzes Universum "gedoppelt" wäre, daß es für jeden Gegenstand in unserem Universum einen ähnlichen Gegenstand in einem entgegengesetzten Universum gäbe. Dieses entgegengesetzte Universum gehört Sumink. Das Schicksal ist wie meistens verdreht, und Sumink langweilt sich! Er ist ein Krieger ohne Schlacht, ein Leben ohne Bedeutung, aber nicht ohne Hoffnung. Seine Hoffnung! Einen Kanal zu finden zwischen seinem Universum und unserem.

Plötzlich schreien die Stabilitätsalarne! Der Raum rutscht unter dem Assistenten weg, seine Bewegungen werden steif und seine Realität ist nicht mehr real. Durch ein "Antimaterie"-Partikel hat Sumink seinen Kanal gefunden, und er wartet nicht auf eine zweite Chance. Der Assistent wird in die sechste Dimension geworfen, wo Stabilität ein Traum ist und Realität ein Mythos, aber wo die Kämpfe genauso tödlich sind.

Die zwei Universen stoßen kurz zusammen, beide werden instabil, Gegenstände rutschen von einem ins andere und alles kommt ins Fließen unseres positiven und Suminks negativem Universum. Aufgrund dieser Kollision kommt es zu verschiedenen Ereignissen.

1. Gegenstände aus unserem Universum vertauschen ihre Plätze mit ihrem Gegenstück in Suminks Universum.
2. Eine "funkelnde Wolke" wird kreiert. Dies ist ein Tunnel zwischen den beiden Seiten; Kontakt mit dieser Wolke transportiert Dich von einer Seite zur andere!
3. Das Universum verändert sich dauernd und Du kannst plötzlich ins andere transportiert werden, wenn Du Dich nicht in einem stabilen Raum befindest.

Das Ziel des Spiels:

- 1: PLAZIERE ALLE GEGENSTÄNDE IN IHREM KORREKTEM UNIVERSUM
- 2: BESIEGE SUMINK (NACHDEM STUFE EINS ERLEDIGT IST)

LADEN

Die Kassette wird bei der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassetteneckordner einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmansicht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64/RETURN tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.



ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN JOYSTICK/TASTATUR

1. Um einen Gegenstand aufzuheben, drücke "AB + FIRE"
2. Um einen Gegenstand fallen zu lassen, drücke die LEERTASTE.
3. Um die "funkelnde Wolke" zu benutzen, drücke "FIRE" wenn Du über ihr bist.
4. Um durch die Wirbelwinde (Türen) zu kommen, platziere den Helden über der Türe und drücke "AB + FIRE" (Wenn richtig platziert, verliert der Spieler die Kontrolle über den Helden).
5. Um durch den Cyclotron (blauer Tunnel) zu kommen, gehe zum Rand und drücke "FIRE."
6. Um durch die Bullaugen zu kommen, platziere den Helden darüber und drücke "FIRE."
7. Merke Dir, daß im negativen Universum rechts und links vertauscht sind (aber nicht im Cyclotron)!

SO WIRD GESPIELT

Das Spiel findet im Komplex drinnen statt, und Du mußt sicherstellen, daß der ganze Komplex stabil ist (auch der Komplex im negativen Universum). Den Cyclotron benutzt Du, um zu bestimmten Teilen des Komplexes zu gelangen, welche sonst nicht erreicht werden können.

Du spielst die Rolle des Assistenten, dessen Aufgabe es ist, die beiden Universen zu stabilisieren. Dazu mußt er den richtigen Platz finden für jeden Gegenstand, der ins entgegengesetzte Universum transportiert wurde. Wenn das erledigt ist, mußt er gegen Sumink kämpfen; dieser Kampf findet im negativen Universum statt.

Besiege ihn und gewinne das Spiel!

GEGENSTÄNDE

Jeder Gegenstand in unserem Universum hat ein "Doppel" in Suminks Universum. Wenn einer unserer Gegenstände in sein Universum gerutscht ist, dann ist sein Gegenüber in unserem gerutscht. Der Austausch von Gegenständen hat nur in instabilen Räumen stattgefunden. Der Transport eines Gegenstandes, der nicht "stabilisiert" worden ist, führt zu seiner Verwandlung in sein Doppel! Um einen Gegenstand zurück zu seinem korrekten Universum zu transportieren, mußt Du ihn zuerst stabilisieren durch Aktivieren der "funkelnden Wolke," während Du ihn trägst.

DIE FUNKELNDE WOLKE

Sie gibt Dir die Möglichkeit, von einem Universum zum andern zu gehen, während Dein Gegenstand im selben Zustand bleibt. Um sie zu aktivieren, platziere Du den Helden über der "funkelnden Wolke" und drückst "FIRE." Danach bleibt Dein Gegenstand im selben Zustand, während sich das Universum um Dich herum verändert.

Die "funkelnde Wolke" schwebt im ganzen Komplex herum, aber kommt nicht in den Cyclotron hinein (es gibt eine "funkelnde Wolke" in beiden Universen).



SCHLÜSSEL

A Der grün/rote Energiestreifen zeigt Deine Kraft an. Du kannst Energie nur verlieren, und mußt somit sparsam damit umgehen. Aller Kontakt mit Außenkräften verringert Deine Energie, ebenso eine Kollision mit den Partikeln im Cyclotron drinnen (Partikelbeschleunigung)! Auf diese Partikel kannst Du schießen.

B Der Universum Zeitanzeiger; der gleitende Zeiger am unteren Rand zeigt Dir, wann das Universum sich verändert. Die Elektronen in Deiner Anzeige (siehe Elektronen-Anzeige) bekommen unendliche Masse, wenn sich das Universum verändert; in diesem Zustand kannst Du weder den Raum wechseln, noch Gegenstände manipulieren.

C Elektronen-Anzeige: Jeder Doppel-Raum, d.h. jeder Raum und sein Spiegel im negativen Universum, wird nur von einem Elektron dargestellt. In jedem Universum hat es sechzehn Räume, also gibt es sechzehn Elektronen. Diese Räume können stabil oder instabil sein. Wenn Du einen Raum zum erstenmal betrittst, erscheint sein Elektron in dem Atom rechts unten auf dem Bildschirm. Wenn Du in einem Raum drin bist, leuchtet das entsprechende Elektron auf. Wenn die beiden Räume in den beiden Universen stabil sind, ist das Elektron grün, wenn Sie beide instabil sind, ist es rot, und wenn einer stabil ist und der andere nicht, ist es blau.

D Die Anzeige links stellt den Gegenstand, den Du gerade trägst, in seinem momentanen Zustand dar. Rechts daneben sind drei Lichter:

- 1) Das Obere ist rot wenn der Gegenstand im falschen Universum ist, grün wenn im richtigen.
- 2) Das mittlere Licht ist rot wenn Du in einem falschen Raum bist, grün wenn im richtigen.
- 3) Das unterste Licht ist rot wenn der Gegenstand im falschen Zustand sitzt (z.B. positiv im negativen Universum), grün wenn im richtigen Zustand.

Somit müssen alle drei Lichter grün sein, bevor Du den richtigen Platz des Gegenstandes im Raum finden kannst. Wenn der Gegenstand richtig platziert worden ist, bleiben alle drei Lichter grün, und Du kannst ihn nicht mehr aufheben. Andernfalls werden sie rot.

E Wenn alle Räume stabilisiert sind, mußt Du Sumink im negativen Universum aufspüren und besiegen.

DOUBLE TAKE

Produced by D.C. Ward
© 1986 Ocean Software Limited.
Game Design Copyright Denton Designs 1986.

This product contains only one cassette tape.
The larger packaging has been introduced as a standard for this and future products. We may from time to time incorporate two tapes or possibly a disk.