

GARRISON

Ladeanweisungen:

- Amiga:** Legen Sie die Diskette in Laufwerk df0:, wenn die Workbench-Disk verlangt wird.
- C 64 Disk:** Geben Sie **L O A D** **" * " . 8 . 1** ein und drücken dann die RETURN-Taste
- C 64 Kassette:** Spulen Sie das Band an den Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

Drücken Sie die SPACE-Taste um das CHARACTER-SELECTION Menu zu kommen. Mit den Tasten 1 bis 5 (Amiga F1 – F5 oder F6 – F10) können die Figuren aktiviert, oder durch Druck auf die gleiche Taste wieder deaktiviert werden.

Nun kann das Spiel beginnen:

Vor jedem Level werden Sie gefragt, mit welchen der aktivierten Figuren sie spielen möchten. Da drei (Amiga: zwei) Spieler gleichzeitig spielen können, aber bis zu fünf Personen an GARRISON teilnehmen können, kann mit den Tasten F1, F3 und F5 ein Spieler und mit den Tasten 1 bis 5 eine Figur ausgesucht werden. (Amiga: Durch die Tasten F1–F5 ein Spieler, durch die Tasten F6–F10 ein weiterer Spieler). Während des Spiels können Sie mit der Taste 'Q' in das Auswahlmenü zurückkehren und dort weitere Figuren auswählen. Jede Figur ist in jedem Level nur einmal vorhanden.

Steuerung der Figuren:

Player 1: Joystick Port 1

Player 2: Joystick Port 2

C 64 zusätzlich Player 3: Tastatur

Der Spieler verfügt nur über ein Leben. Der Gesundheitszustand (HEALTH) wird links von der Punkte-Anzeige (SCORE) für jeden einzelnen Spieler angezeigt. Kontakte und Treffer führen zu einer Verschlechterung der Gesundheit.

Die Fähigkeiten der Spielfiguren sind aus der Anzeige SHMAPF ersichtlich. Die Buchstaben haben folgende Bedeutung:

- S – Geschwindigkeit des Charakters (SPEED) 1–5;
- H – Nahkampfeigenschaft (HAND–HAND COMBAT) 1–5;
- M – Magische Kraft (MAGIC) 1–9

Die magische Kraft erhöht die Wirkung eines SCROLL's. Ein SCROLL ist ein aufzusammelndes Objekt, welches alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner ausschaltet. Ein SCROLL wird durch die RUN/STOP (Player1), COMMODORE (Player2) bzw. '–Taste (Player3) aktiviert. Da Magie Konzentration erfordert, darf sich der Spieler nicht bewegen.

- A – Panzerung/Rüstung (AMOUR) 1–5 Je stärker die Rüstung, desto geringer sind die gesundheitlichen Einbußen einer Gegnerberührung;
- P – Schußgeschwindigkeit (SHOT–SPEED) 1–5;
- F – Schußkraft (FIRE–POWER) 1–9

Das ganze Spiel kann durch RESTORE abgebrochen werden. Es erfolgt dann keine HIGHSCORE–Eintragung.

Durch die Auswahl des Figur–Menüs mit der Taste 'Q' kann das Spiel unterbrochen werden (PAUSE). Das Spiel verfügt über 132 Level, die nach dem vierten Level zufällig angeordnet werden.

WICHTIGER HINWEIS FÜR KASSETTEN–BENUTZER:

Da die einzelnen Level nachgeladen werden, muß die Kassette vor jedem Spielstart, d.h. bei Eintritt in Level 1 und wenn das Ende des Bandes erreicht ist, zurückgespult werden.

Nach glorreicher Beendigung eines Spiels können Sie sich in die HIGHSCORE–Liste eintragen. Dies erfolgt über die Tastatur und muß durch RETURN abgeschlossen werden. Es existieren getrennte HIGHSCORE–Listen für jeden Charakter und eine TEAM–Liste, in der die Gesamtleistung aller Spieler vermerkt wird.

GARRISON

LOADING INSTRUCTIONS

- AMIGA:** Insert the disk into drive 0 when the workbench is requested and switch off external drives.
- C64 DISK:** Type `L O A D * : * * . 8 . 1` and press the RETRUN key.
- C64 Cassette:** Rewind the tape to the beginning. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press the PLAY key on your datarecorder.

Player 1 – Port 2

Player 2 – Port 1

Player 3 – keyboard (C64 only)

Press the SPACE key to enter the Character-Selection menu. Pressing the key 1 – 5 (Amiga F1 – F5) activates or deactivates the playing figures.

Before each level you are asked with which figures you want to play. Three (Amiga – Two) players can play together but 5 players can take part. One player can chose his figures with F1, F3, F5 and another player with the keys 1 to 5 (Amiga: F1 – F5 player 1, F6 – F10 player 2). During the game you may return to the menu by pressing the Q key to select other figures. Each figure only appears once in a level.

Control

The player only has one life. HEALTH is indicated on the right side near the SCORES for each player. Contacts and hits lead to a worsening of health.

The abilities of the playing figures are shown in the SHMAPF display: The letters have to following meaning.

- S - Speed 1-5
- H - Hand-to hand combat 1-5
- M - Magic Magical power increases the SCROLLING effect. A scroll is a collectable object which switches off all the opponents that are on the screen. A scroll is activates by the RUN/STOP key (Player 1), COMMODORE (Player 2) or " - key player 3. The player cannot move when this is being used.
- A - Armour 1-5 The stronger the armour, the smaller is the loss following a meeting with an opponent.
- P - Shot-speed 1-5
- F - Fire-power 1-9

The whole game can be interrupted with RESTORE. In this case no highscore is entered. The game can be interrupted by selecting the figure-menu with the Q key. The game has over 132 levels which, after the 4th level, are arranged by chance.

IMPORTANT NOTE FOR CASSETTE USERS!

When individual levels are loaded the tape must be rewound to the beginning at the game start (i.e. at the entry into level 1) and when the tape comes to an end.

Following a glorious ending to a game you can be entered into the highscore list. Enter your name using the keyboard and confirm with RETURN, separate highscore lists exist for each character as well as a TEAM list on which all highscore names are shown.