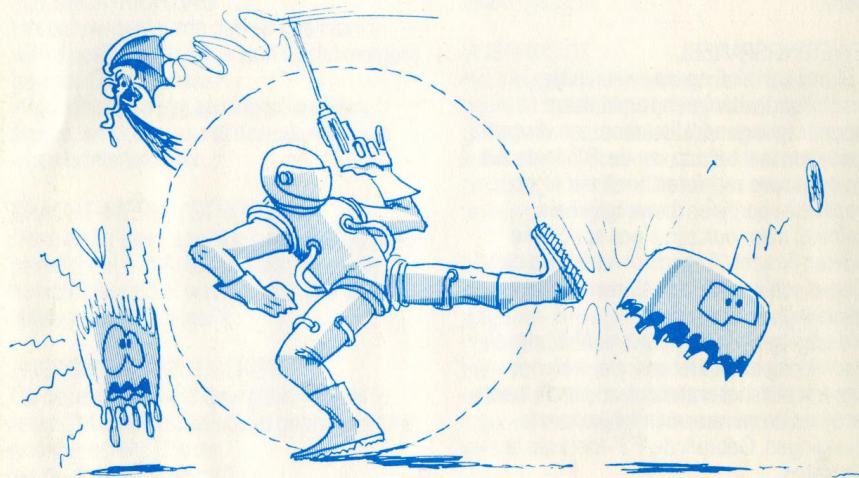


OOSTERSE VECHTSPOORT

Via deze zenuwslopende karatebewegingen kunt U tegenstanders, die het wagen om al te dicht in 'Al Bluntz' buurt te komen, effectief neerslaan. Deze defensie-mode werkt alleen als er gelopen wordt en kost energie.



De Meeten 16
4706 NG Roosendaal
Nederland

RADARSOFT[®]

HOPELOOS

door John Vanderaart.

RADARSOFT[®]

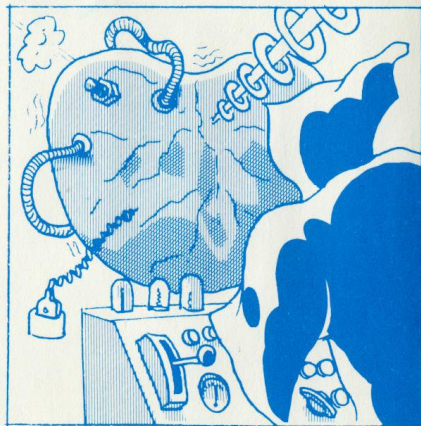
Copyright RadarSoft 1986.



... Al 'Dutch Meat' Bluntz is een inter-planetaire ex-topsporter en voormalig barkeeper, die tijdens een kosmisch dagje uit, op hardvlerkige wijze van zijn fraai geboetseerde minnares Jane wordt afgeholpen. De 'Manic Munk', een der meest gezochte ruimte-kriminelen, stuurt zijn volledig computergestuurde handlangers op onze held af, terwijl hij zich over een hevig tegenstribbelende Jane ontfermt. Machteloos moet Al Bluntz toezien hoe zijn innig geliefde Jane wordt meegevoerd naar een levensgevaarlijk zonnestelsel, New Almere, dat volledig door diezelfde Manic Munk wordt beheerst...

... De vindingrijke Al Bluntz gaat zeker niet bij de pakken neerzitten! Hij kaapt het laatste model Space Shuttle en laat zich richting New Almere lanceren. Na een zenuwslopende ruimtereis die door zwarte

gaten, stervende sterren en knallende kometen voert, komt onze Al uiteindelijk in de buurt van de Manic Munk terecht! De afgepeigerde shuttle wordt netjes geparkeerd en Al, hij blijft een echte gentleman, treedt het troebele zwerk binnen. In dit dubieuze domein van de Manic Munk is het een strijd op leven en dood, een komen en gaan van levensgevaarlijke tegenstanders, een juiste weg zoeken tegen het nimmer aflatende misdadige brein van de vage Manic Munk...

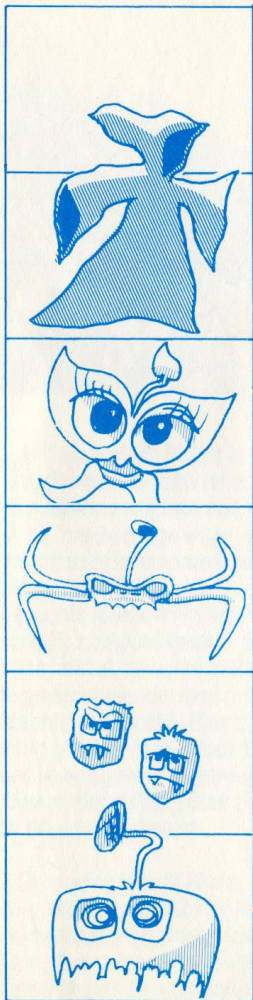


Al 'Dutch Meat' Bluntz heeft hulp nodig. UW HULP! Grijp de joystick en vernietig de Manic Munk, herover de sensuele Jane, rooster de horden invaders, breek de machinale harten, begluur een nimmer aanschouwd zonnestelsel, breek in op alle computer-terminals, maar probeer in ieder geval in leven te blijven.



Om uiteindelijk te winnen is het de bedoeling dat Al Bluntz het zenuwcentrum van New Almere vernietigt. Om het hart van dit zenuwstelsel te bereiken verdient het aanbeveling om eerst alle veertien afsluitpoorten die de toegang tot de algehele Munk-ontmaskering versperren buiten gebruik te stellen. Daartoe zijn er een aantal sub-harten in het stelsel verborgen. Elke keer als Al Bluntz zo'n sub-hart buiten werking stelt zal er een van de afsluitpoorten verdwijnen...

Help Al 'Dutch Meat' Bluntz door een 2000 schermen groot zonnestelsel. Tracht een idyllische verbintenis, en daarmee een 'happy end' tot stand te brengen...



NASTIES

Tijdens zijn ruimte-ontdekkingstocht wordt Al Bluntz voortdurend lastig gevallen door diverse smaakvolle tegenstanders. Al deze tegenstanders hebben hun eigen specifieke manier van aanvallen en zijn op verschillende wijzen om zeep te helpen.

'MANIC MUNK'

De belangrijkste tegenstander van Al Bluntz komt niet vaak tevoorschijn, maar blijft een lastige jongen die alleen met het afweerschild is te verschalken!.

'HOT SHOT'

Een aimabele stamper die zich nergens druk om maakt. Een goede karate-beweging is voldoende, maar houdt afstand!

'SPIDER CRAWLER'

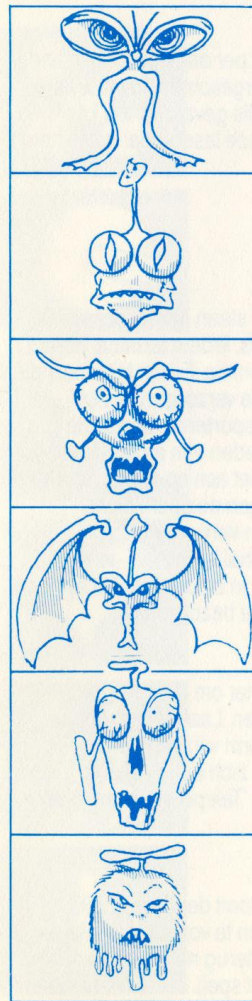
Een prettig gecamoufleerde kruiper, waar je rekening mee moet houden. Gebruik het schild tegen deze jongen.

'TERMINAL TWIN'

Twee broertjes die zich rond computerterminals ophouden. Altijd het afweerschild of de laser gebruiken.

'DER RUDI'

Een echte koelkast, die extra punten op kan leveren. Der Rudi kan erg slecht tegen low-kicks...



'JUMPING JOLLY'

Een vrolijke springer die het in gezelschap goed doet. Wacht hem op met een goede punch!

'STAIR CRAZY'

Een parmantige snaak die zich voornamelijk verticaal verplaatst. De laserstraal is altijd handig, maar vergeet ook het schild niet!

'CRAZY EDDY'

Een goedogende vlieger die verraderlijk rond kan fladderen. Het afweerschild zal volstaan.

'BAT BRAT'

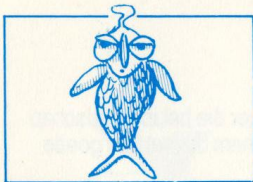
Een vleermuisachtig wezen dat radiografisch wordt bestuurd. Pompen met die laserstraal!

'WALLY WEIRDO'

Onvriendelijk familielid van Crazy Eddy. Minstens zo gevaarlijk. Dito.

'THEO PACKER'

Een welbekend fenomeen dat zich thans met behulp van propellers verplaatst. Theo is allergisch voor laserstralen...



'GEORGE GRUD'

Een heerschap dat per ongeluk uit een ander zonnestelsel is overgekomen, maar tevens een snode rakker die gevaarlijk toe kan slaan. Een pompende laserstraal maait hem tegen de vlakke!

TERMINALS

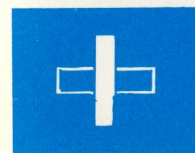
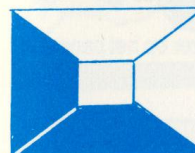
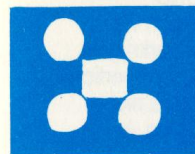
In het zonnestelsel staan her en der allerlei computer-terminals. Iedere terminal heeft z'n eigen specifieke functie. Er zijn terminals die de ruimte-oriëntatie verzorgen, er zijn terminals om te teleporteren. Bepaalde beeldschermen bieden een mogelijkheid tot het bijtanken van het een en ander. Sommige computers verzorgen de open/dichtstaande deuren. En verreweg de belangrijkste terminal is de 'hart'-terminal, waarmee Al Bluntz in staat is om het systeem een 'heart-attack' te bezorgen...

'TELEPORTER'

Gebruik de teleporter om U snel door de ruimte te verplaatsen. Laat de cursor naar een terminal-platform wijzen, druk op F3, en middels F5 heeft U zich een heel eind vliegen bespaard. (Let wel: 'Teleporteren van platform naar platform').

'VIEWER'

Via deze terminal komt de overzichtskaart in beeld. U kunt nu van tevoren uw strategie uitstippelen. (F1 = terug naar de beginstand. F5 = terug naar het spel).



'EXTRA ENERGIE'

met behulp van deze terminal brengt U het energie-nivo weer op peil.

'EXTRA BRANDSTOF'

Noodzakelijke terminal om bij te tanken. (U verspeelt brandstof tijdens het vliegen en middels lasergebruik!)

'EXTRA KRACHT'

Als U van deze terminal gebruik maakt kunt U weer een tijdje lopen, klimmen, schoppen,...

'HART'

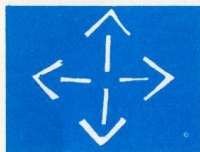
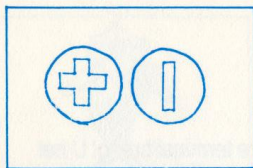
Dit is een van de belangrijkste terminals, aangezien het nu mogelijk wordt om een van de afsluitpunten op weg naar het grote hart te openen. (Soms is het ook wel eens een 'nepper').

'BUITEN GEBRUIK'

Deze terminal is een voormalig hart-terminal. Inloggen leidt tot niets!

'TWEWEG SCHAKELBORD'

Log eens in om een schakeling tussen verticale en horizontale openingspunten tweeweg te brengen. (Twee mogelijkheden. Of open, of dicht!).



'VIER-WEG SCHAKELBORD'

Gebruik deze terminal om een viertal mogelijke schakelingen te verkrijgen. Wederom schakelingen tussen verticale en horizontale openingen. (Wees niet te voorbarig met het opengooien...).

-KOMPAS

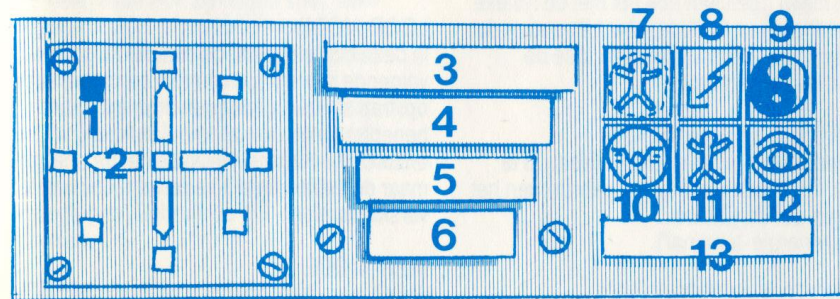
Met behulp van de kompas-terminal is het mogelijk om een computer geassisteerde richting aangever in actie te brengen. Kies het punt waar U op af wilt, druk op F3, en verlaat door middel van F5 deze kompas-mode.
(Nu geeft de kompas-wijzer op het paneel de snelste richting aan!).



CONTROLE-PANEEL

Om Al Bluntz te kunnen besturen heeft U de beschikking over een controle-paneel. Op dit paneel kunt U onder meer aflezen hoe het met de joystick-richting gesteld is, waar het kompas naartoe wijst, van welke afweer-mogelijkheid Al Bluntz gebruik maakt, enzovoort.

Ook komen er regelmatig allerlei nuttige systeem-boodschappen langs-'scrollen', die uw aandacht zeker verdienen!



- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Kompasrichting | 8. Laserkanon |
| 2. Joystick | 9. Oosterse vechtsport |
| 3. Systeem informatie | 10. Vliegmode |
| 4. Krachtmeter | 11. Loopmode |
| 5. Energiemeter | 12. Viewmode |
| 6. Brandstofmeter | 13. Statusregel |
| 7. Afweerschild | |

KOMPAS-RICHTING

Het blauw gekleurde bolletje geeft de kortste weg naar het ingestelde doel aan. (Zie ook de 'kompas-terminal'!) Als het kompas 'dol-draait' bent U op de plaats van bestemming aangekomen.

JOYSTICK-RICHTING

Het blauw-gekleurde gebied geeft aan in welke positie de joystick zich op dat moment bevindt. Gebruik deze informatie om enge sprongen, vreemde slagen, en snelle vuurstoten op een juiste wijze te interpreteren.

KRACHT-METER ('STRENGTH')

Deze meter geeft aan hoe het met de fysieke gesteldheid van Al Bluntz staat. Beneden de honderd wordt het wat krapjes... (Zie de 'extra-kracht-terminal'!)

ENERGIE-METER ('ENERGY')

Op deze meter is het energie-niveau af te lezen. Dit niveau slaat op het gebruik van het energie-schild. (Zie de 'extra-energie-terminal')

BRANDSTOF-METER ('FUEL')

Deze meter informeert U over het brandstof-reservoir. Brandstof is nodig om te vliegen en om de laser te kunnen gebruiken. (Zie de 'extra-brandstof-terminal'!)

SYSTEEM-INFORMATIE

Op deze regel verschijnen systeem-meldingen over de directe situatie. Soms hebben de boodschappen een informatief karakter, soms zijn het waarschuwende mededelingen. Blijf deze boodschappen in ieder geval in de gaten houden!

Vlieg-MODE

Het vleugel-ikon geeft aan dat Al Bluntz gebruikt maakt van zijn rug-raket. Het gebruik kost brandstof, maar door te vliegen is het mogelijk om op voordien onbereikbare plaatsen te komen. (Druk op de vuurknop om te 'blijven hangen')

LOOP-MODE

In deze mode heeft Al de beschikking over de volgende bewegingen: lopen, springen, trap op, trap af, vallen, inloggen (joystick naar beneden en op de vuurknop drukken), enzovoort... Het kost weliswaar extra energie maar de extra mogelijkheden zijn ook niet te versmaden.

VIEW-MODE

Als dit 'oog-ikon' oplicht is Al Bluntz bezig met 'op de kaart kijken'. Dus teleporteren, kompas zetten, en simpel kaartlezen.

STATUS-REGEL

Op deze regel staat de spel-status. 'Hopeloos' als U speelt. 'View' als U aan het kaartlezen bent geslagen. 'Teleport' als U teleporteert, 'Compass' als U het kompas instelt. 'Time Out' als U met behulp van 'F5' pauzeert. ('F7' speelt weer door!)

BEWEGINGSPANEEL

Al Bluntz kan zich op twee wezenlijk verschillende manieren verplaatsen. Lopend/springend/klimmend... en vliegend. U schakelt met behulp van de 'F1'-toets. Elk van deze twee manieren heeft zijn eigen specifieke voordelen (beweeglijkheid, snelheid) maar ook zijn eigen specifieke nadelen (kracht-/brandstof-verlies) in de 'vlieg-mode' werkt de oosterse wijsheid helaas niet,...). Er zijn drie verdedigingsvormen waarover Al Bluntz de beschikking heeft. Het energie-vretende afweerschild, het brandstof-zuipende laser-kanon en de milieu-vriendelijke karate-bewegingen. Gebruik de 'F3'-toets om te schakelen.

AFWEERSCHILD

Als deze 'ikon' blauw oplicht maakt onze Al gebruik van het afweerschild. Het afweerschild werkt in zowel vlieg- als in loopmode en het gebruik kost energie. (Vuurknop indrukken is voldoende).

LASER-KANON

Het Laser-kanon heeft een vrij groot bereik maar kost dan ook extra brandstof. U drukt op de vuurknop en U geeft de gewenste (links of rechts) richting aan...