

FÜR DIE DEUTSCHE FASSUNG COPYRIGHT © 1984 ARIOLASOFT
Alle Rechte vorbehalten.
Steinhauser Straße 1-3 · 8000 München 80
Printed in West-Germany



5221 Central Ave.
Richmond, CA 94804
415/527-7751

NEW YORK CITY

**Commodore 64 Version
von Greg Nelson**

**Atari Version
von Russ Segal**

synapse

NewYork City © 1984 Synapse Software Corporation
Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von Atari, Inc.
Commodore 64 ist ein eingetragenes Warenzeichen von
Commodore Business Machines, Inc.

LADEANWEISUNGEN ATARI Cassetten-Version

1. Entfernen Sie jedes Steckmodul aus dem Cartridge-Schacht Ihres Atari-Computers.
2. Schalten Sie den Computer und den Fernseher/Monitor ein.
3. Legen Sie die Programm-Cassette mit der Aufschrift nach oben in den Rekorder ein. Das Band muß ganz an den Anfang zurückgespult sein.
4. Drücken Sie die PLAY-Taste am Rekorder, bis sie einrastet.
5. Halten Sie die START-Taste am Computer gedrückt, und betätigen Sie die RETURN-Taste.
5. Das Programm wird nun eingeladen. Der Ladevorgang ist beendet, sobald der Titelschirm erscheint.

LADEANWEISUNGEN ATARI Disketten-Version

1. Entfernen Sie jedes Steckmodul aus dem Cartridge-Schacht Ihres Atari-Computers.
2. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk und den Fernseher/Monitor ein.
3. Sobald die rote Lampe am Diskettenlaufwerk erloschen ist, legen Sie die Programm-Diskette mit der Aufschrift nach oben und dem ovalen Ausschnitt nach hinten in das Laufwerk ein. Schließen Sie die Tür des Diskettenschachtes.
4. Schalten Sie dann Ihren Atari Computer ein.
5. Das Programm wird nun eingeladen. Der Ladevorgang ist beendet, sobald der Titelschirm erscheint.

LADEANWEISUNG COMMODORE 64 Cassetten-Version

1. Schalten Sie den Computer und den Fernseher/Monitor ein.
2. Legen Sie die Programm-Cassette mit der Aufschrift nach oben in den Rekorder ein. Das Band muß ganz an den Anfang zurückgespult sein.
3. Drücken Sie die PLAY-Taste am Rekorder, bis sie einrastet.
4. Halten Sie die SHIFT-Taste auf der Tastatur gedrückt. Betätigen Sie dann die RUN/STOP-Taste, und lassen Sie die SHIFT-Taste wieder los.
4. Sobald die Meldung "Found" auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Commodore-Taste. Der Ladevorgang ist beendet, wenn der Titelschirm erscheint.

LADEANWEISUNG COMMODORE 64 Disketten-Version

1. Schalten Sie zuerst den Computer, das Diskettenlaufwerk und den Fernseher/Monitor ein.
2. Sobald die rote Lampe am Diskettenlaufwerk erloschen ist, legen Sie die Programm-Diskette mit der Aufschrift nach oben und dem ovalen Ausschnitt nach hinten in das Laufwerk ein. Schließen Sie die Tür des Diskettenschachtes.
3. Geben Sie ein: LOAD "****",8 und drücken Sie die RETURN-Taste.
4. Sobald die Meldung READY auf dem Bildschirm erscheint, tippen Sie RUN, wieder gefolgt von RETURN.
5. Das Programm wird nun eingeladen. Der Ladevorgang ist beendet, sobald der Titelschirm erscheint.

ANMERKUNG! Diese Bedienungsanleitung wurde sowohl für die Atari-, als auch die Commodore-Version von NEW YORK CITY erstellt. Sofern Unterschiede zwischen den beiden Systemen auftreten, wird die Atari-Version in Klammern angegeben.

PAUSE Sie können jederzeit eine Pause einlegen, indem Sie die Leertaste drücken. (Atari: jede beliebige Taste)

EINFÜHRUNG

Willkommen in NEW YORK CITY, auch bekannt unter dem Namen THE BIG APPLE. Dieser hektische Dschungel aus Stahl, Beton und Glaskästen mit seiner faszinierenden Silhouette und den dahinter verborgenen Gefahren wird auch Sie in seinen Bann ziehen. Vom sanften Grün des Central Park bis hin zum World Trade Center ist New York eine Stadt, die mit keiner anderen auf dieser Welt zu vergleichen ist.

DAS SPIEL

Als Tourist besuchen Sie New York City. 12 Sehenswürdigkeiten wollen Sie sich unbedingt ansehen - leider haben Sie dafür nur wenig Zeit. Die einzelnen Sehenswürdigkeiten sind:

NAME	SYMBOL
EMPIRE STATE BUILDING	ES
UNO-GEBAUDE	UN (United Nations Building)
GRANT'S GRAB	GT (Grant's Tomb)
WELTHANDELS-ZENTRALE	WT (World Trade Center)
RATHAUS	CC (Citicorp Center)
STADTHALLE	CH (City Hall)
TIERPARK	ZO (Central Park Zoo)
POSTAMT	PO (Post Office)
AUTOMATEN-RESTAURANT	AU (Automat)
MARKT	MA (Mart)
BANK	BA (Bank)
U-BAHN	SU (Subway)

Die Bank und die U-Bahn haben während Ihres gesamten Aufenthaltes in New York geöffnet. Alle anderen Besuchspunkte können Sie nur zu bestimmten Zeiten besichtigen (sobald das entsprechende Symbol am unteren Bildschirmrand unter der Angabe VISIT erscheint). (Atari: Die Mitteilung erscheint am oberen Bildschirmrand unter der Angabe SIGHT.) Zusätzlich zu den 12 Besuchspunkten kommen Sie an drei Orte:

VERWAHRUNGSSTELLE (Lot): Sie müssen Ihren Wagen von der Verwahrungsstelle abholen, wenn er Ihnen abgeschleppt wurde. Um Ihren Wagen auszulösen, müssen Sie US \$ 100.-- bezahlen. (Atari: Sie müssen US \$ 90.-- bezahlen, zuzüglich US \$ 20.-- für jede angefangenen 7.5 Minuten auf der Spielzeit-Uhr.)

TANKSTELLE UND GARAGE (Gas and Garage): Wenn Sie in einen Unfall verwickelt wurden oder kein Benzin mehr haben, wird Ihr Wagen in die Garage gebracht. Wenn Sie Ihr Auto wieder abholen, wurde es vollgetankt, und Sie müssen das Benzin bezahlen, sowie US \$ 50.-- bis US \$ 350.-- für eventuell ausgeführte Reparaturen. Sie können auch freiwillig Benzin nachtanken, indem Sie Ihren Wagen parken und dann zu Fuß in die Garage laufen. (Atari: Um Benzin zu kaufen, betreten Sie die Tankstelle und stellen sich in die Mitte oben am Bildschirmrand. Halten Sie dann den Feuerknopf gedrückt. Sie können sehen, wie Ihre Benzinanzeige steigt. Für eine Gallone Benzin bezahlen Sie US \$ 1.--.)

KRANKENHAUS (Hospital): Wenn Sie beim Spaziergehen von einem Auto angefahren wurden, oder Ihr Wagen von dem blauen Abschleppwagen beschädigt wurde, kommen Sie ins Krankenhaus, um dort behandelt zu werden. Dafür müssen Sie US \$ 200.-- bezahlen. Jedesmal, wenn Sie mit dem Spiel beginnen, werden alle Bezugspunkte an andere Positionen versetzt, bis auf:

TIERPARK: Befindet sich immer am östlichen Ende des Central Park (Atari: der Tierpark liegt im Central Park).

GARAGE: Immer am westlichen Ende des Central Park (Atari: östliches Ende).

U-BAHN: Eingänge liegen immer in der Straße, die an der Südseite des Central Park entlangführt.

FAHREN MIT DEM AUTO

Ihnen gehört der rote Wagen (Atari: blau) in der Mitte des Bildschirms. Sie können vorwärts fahren, indem Sie den Joystick in die Richtung drücken, in die der Wagen gerade steht. Um anzuhalten, lassen Sie nur den Joystick los. Sie können eine Wendung um 45 Grad machen, wenn Sie den Joystick in die gewünschte Position drücken. Wenn Sie Ihren Wagen parken, und das Zählwerk ist abgelaufen, erhalten Sie die Meldung "METER EXPIRED". Wenn Ihnen das Benzin ausgeht oder die Mitteilung "METER EXPIRED" erscheint, wird Ihr Auto in die Garage gebracht, und Sie können als Fußgänger Ihren Ausflug fortsetzen, wenn Sie dies nicht bereits getan haben.

ZU FUSS GEHEN

Um einen der 12 Besuchspunkte zu betreten, müssen Sie aus Ihrem Wagen aussteigen. Wenn Sie in einen Unfall mit dem blauen Abschleppwagen verwickelt werden, verlassen Sie automatisch den Wagen. Eine bessere Möglichkeit, um auszusteigen, ist, den Wagen in einer Parklücke oder auf einem Parkplatz abzustellen und den Feuerknopf zu drücken. Das Drücken des Feuerknopfes zeigt nur dann Wirkung, wenn Sie den Wagen ordnungsgemäß geparkt haben, oder wenn Ihnen das Benzin ausgegangen ist. Um einen Besuchspunkt zu betreten, gehen Sie einfach durch die Vordertüre. Wenn Sie dann nicht im Inneren des Gebäudes wieder auftauchen, sind Sie nicht direkt vor der Türöffnung gestanden. Um zurück in den Wagen zu gelangen, stellen Sie sich ans linke hintere Ende des Autos und drücken den Feuerknopf. Wenn Sie Ihr Auto zu lange geparkt hatten, kommt der Abschleppwagen und befördert Ihr Vehikel zur Verwahrungsstelle.

ZU BESICHTIGENDE GEBÄUDE:

EMPIRE STATE BUILDING	(ES)
UNO-GEBÄUDE	(UN)
GRANT'S GRAB	(GT)
WELTHANDELS-ZENTRALE	(WT)
RATHAUS	(CC)
STADTHALLE	(CH)

Ihre Aufgaben in diesen sechs Gebäuden sind zwar dieselben, die Schwierigkeiten steigern sich jedoch mit jedem Gebäude, das Sie betreten. Sie müssen jedes Gebäude über Plattformen und Leitern erklimmen, die Breze oder den Schlüssel finden, und über den unteren Bildschirmrand das jeweilige Objekt verlassen. Seien Sie am Ausgang vorsichtig - zwei Männer lauern bereits auf Sie, um Sie einzufangen. Jedesmal, wenn Sie gefangen werden, verlieren Sie US \$ 50.--; und Sie müssen wieder ganz am unteren Bildschirmrand anfangen. Die beiden Männer können über die Fallen, die eventuell aufgestellt wurden, springen. Sie müssen versuchen, die Männer in diese Fallen zu locken.

CENTRAL PARK ZOO

Irgendjemand hat alle Tiere im Zoo aus ihren Käfigen befreit. Die Tiere müssen in einzelne, eingezäunte Bereiche eingesperrt werden. Um einen Zaun zu bauen, halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen gleichzeitig den Joystick. Sie müssen jedes Tier so einfangen, daß es von einem Zaun oder einer Mauer vollständig umgeben ist. Wenn Sie ein Tier eingesperrt haben, müssen Sie es betäuben. Gehen Sie dazu an den oberen Bildschirmrand, und drücken Sie dann den Feuerknopf. Damit wird jedes bereits eingesperrte Tier betäubt. (Atari: Das Betäubungsmittel kostet US \$ 25.--.) Um diesen Abschnitt des Spiels zu beenden, müssen Sie alle Tiere betäubt haben. Aber Vorsicht! Diese Bestien beißen (auch die betäubten), und jede Bisswunde kostet Sie US \$ 50.--; zudem müssen Sie wieder am oberen Bildschirmrand neu anfangen.

POSTAMT

Das Postamt ist der komplizierteste Besuchspunkt von allen. Ihre Aufgabe ist es, einen Brief zu nehmen, diesen auf das leere Stempelkissen zu legen, und darauf zu warten, bis er abgestempelt wurde. Dann können Sie den Brief wieder aufnehmen, über eine Leiter an den oberen Bildschirmrand klettern, und den Brief dort in den grünen (Atari: weiß) Briefkasten einwerfen. Das Postamt ist in verschiedene, farbige Förderbänder aufgeteilt. Sie können mit dem Feuerknopf von einer Farbe zur nächsten springen. Um den Bildschirm hinunterzulaufen, bis Sie eine neue Farbe sehen können, auf die Sie springen müssen, halten Sie einfach den Joystick nach unten gedrückt. Ihre erste Aufgabe ist es, den Brief zu bekommen, den Sie absenden wollen. Sie müssen den Brief einfangen, und dabei, falls nötig, danach springen. Wenn Sie ihn verfehlen, kostet Sie das US \$ 50.--, und Sie müssen wieder am unteren Bildschirmrand anfangen. Als nächstes müssen Sie sich einen Weg durch die herumwirbelnden Postkarten bahnen, und an einem bissigen Hund vorbei zum Stempelkissen kommen. Jedes Berühren einer Postkarte oder des Hundes wirft Sie wieder zurück an die Ausgangsposition am unteren Bildschirmrand. Da der Hund Sie verfolgt, sollten Sie ihn ganz in die linke Bildschirmecke locken, und dann so schnell wie möglich durch die Postkarten laufen. Vergessen Sie dabei aber nicht, den Karten auszuweichen. Als nächstes muß Ihr Brief abgestempelt werden. Stellen Sie sich hierzu direkt neben ein Stempelkissen. Warten Sie solange, bis der Stempel herunterschlägt, und springen Sie dann schnell auf das Stempelkissen. Gehen Sie schnell aus der Schußlinie. Wenn Sie das nicht schaffen, bekommen Sie auch einen Stempel aufgedrückt, und dürfen wieder von vorne beginnen. Außerdem bezahlen Sie US \$ 50.--. Sobald Ihr Brief erfolgreich abgestempelt wurde, wird das Stempelkissen Ihre nächste Ausgangsposition, wenn Sie wieder einmal gezwungen sind, von vorne anzufangen. Jetzt müssen Sie den Brief vom Stempelkissen aufheben und in den Briefkasten werfen. Dazu müssen Sie wiederum auf das Stempelkissen springen, von dort aus auf die Leiter hüpfen und diese erklimmen, soange, bis Sie den Brief in den passenden Briefkasten einwerfen können. Da Sie auf der Leiter nicht über den Bildschirmrand hinausklettern dürfen, könnte es erforderlich werden, eine Leiter wieder ein Stück hinunterzuklettern. Dazu drücken Sie den Joystick nach unten. Passen Sie aber auf, daß Sie nicht versehentlich auf einem Stempelkissen landen. Sobald Sie den Brief eingeworfen haben, müssen Sie wieder an den unteren Bildschirmrand klettern, wobei Sie mit denselben Problemen zu kämpfen haben wie beim Aufstieg. Um diesen Besuchspunkt wieder verlassen zu können, müssen Sie insgesamt zwei Briefe auf diese Weise absenden.

AUTOMATEN-RESTAURANT

Um 12.00 Uhr und um 4.00 Uhr auf der Spielzeit-Uhr erscheint die Meldung TIME TO EAT (Essenszeit) (Atari: IT'S MEAL TIME, erscheint um 10.00 Uhr, 2.00 Uhr und 6.00 Uhr). Jetzt werden alle Geschäfte und Besuchspunkte geschlossen, bis Sie Ihre Mahlzeit eingenommen haben. Ihre Aufgabe ist es, 10 Hamburger zu essen. Geben Sie Ihre Bestellung auf, indem Sie an den oberen Bildschirmrand gehen und den Feuerknopf drücken. Jedes Drücken des Knopfes kostet Sie US \$ 10.-- (Atari: US \$ 20.--), und ein Hamburger erscheint auf dem Bildschirm. Sie müssen die 10 Hamburger erwischen, bevor der hungrige Felix Ihnen zuvorkommt. Wenn Sie von Felix gebissen werden, bezahlen Sie US \$ 50.--. Sobald Sie es geschafft haben, ertönt ein Gong (Atari: Die Meldung CONGRATULATIONS, YOU ARE DONE HERE - Gratulation, Sie haben es geschafft - erscheint auf dem Bildschirm). Verlassen Sie das Automaten-Restaurant nicht, bevor Sie nicht alle 10 Hamburger gegessen haben. Ansonsten waren alle bisherigen Bemühungen im Restaurant umsonst.

MARKT

Im Markt finden Sie sich in einem bunten Durcheinander von beweglichen Wänden und Wächtern wieder. Ihre Aufgabe ist es, eine Breze in jede Bildschirmecke zu legen. Um eine Breze zu packen, stellen Sie sich direkt davor und drücken den Feuerknopf. Suchen Sie die graue Ecke, und legen Sie die Breze ab, ohne irgendeinen Gegenstand auf dem Weg dorthin zu berühren. Das Berühren von Objekten kostet US \$ 50.--, und Sie müssen wieder in der Bildschirmmitte beginnen. Wenn Sie die freie Ecke erreicht haben, drücken Sie den Feuerknopf, um die Breze zu deponieren. Ihre Aufgabe ist erfüllt, wenn in allen vier Ecken des Raumes je eine Breze liegt.

BANK

In New York City kostet alles Geld! Sie sollten bereits zu Beginn des Spieles auskundschaften, wo sich die Bank befindet, und sich merken, wie Sie dorthin gelangen können. Sie können jederzeit bis zu US \$ 500.-- vom Konto abheben, bis zu einem Limit von US \$ 4000.-- (Atari: US \$ 4.500.--). Zu Ihrem Pech wird die Bank gerade überfallen, und Sie geraten mitten in den Schußwechsel. Versuchen Sie, an den Wachen und den Bankräubern vorbeizukommen, und den Kassierer zu erreichen. Wenn Sie am Kassen-Fenster angekommen sind, drücken Sie den Feuerknopf, um US \$ 500.-- abzuheben. Wenn Sie erschossen werden, oder mit einer anderen Person zusammenstoßen, werden Ihnen US \$ 50.-- abgezogen, und Sie müssen wieder am unteren Bildschirmrand anfangen. Sobald Sie die US \$ 500.-- abgehoben haben, müssen Sie die Bank verlassen und wieder neu betreten, um erneut Geld abheben zu können.

U-BAHN

Die U-Bahn kann über jeden der vier Eingänge betreten werden, die mit IRT (Atari: S) bezeichnet sind. Sie können jederzeit eintreten (Atari: Eintritt nicht immer möglich) und, bis auf das erste Mal, mit der U-Bahn fahren, ohne zuvor diese Aufgabe lösen zu müssen. Manchmal bekommen Sie sogar eine Freifahrt. Beim ersten Betreten der U-Bahn-Station müssen Sie eine Fahrkarte lösen. Dazu drücken Sie den Feuerknopf, um nach dem Fahrschein zu springen. Springen müssen Sie auch, um den Geschossen auszuweichen, die Sie US \$ 50.-- kosten, wenn Sie von einem getroffen werden, und Sie wieder an den oberen Bildschirmrand zurückversetzen. Sobald Sie den Fahrschein haben, können Sie zum Bahnsteig gehen, um auf den nächsten Zug zu warten. (Atari: Um den Zug zu nehmen, müssen Sie sich unter den Pfeil auf dem Bahnsteig stellen.) Besteigen Sie niemals eine U-Bahn ohne gültigen Fahrschein. Sobald Sie mit Ihrer Aufgabe fertig sind, können Sie die U-Bahn beliebig oft verwenden, um schnell durch die Stadt zu fahren.

STADTHALLE

Wenn Sie alle Aufgaben gelöst haben, gehen Sie in die Stadthalle und fordern den goldenen Schlüssel der Stadt New York. Wir hoffen, Sie haben Spaß an der Besichtigung von NEW YORK CITY, THE BIG APPLE, gehabt.