

WINTER CAMP



LOADING INSTRUCTIONS

DISK VERSION:

Insert disk side A and type **LOAD "*" ,8,1** (RETURN)

WINTERCAMP will load automatically.

WINTERCAMP is a multi-load game: follow all on-screen instructions to play.

CASSETTE VERSION:

Insert tape into tape player, making sure it's rewound on Side A.

While holding down the **SHIFT** key, press **RUN/STOP**. When the screen prompts you, press play on your player.

WINTERCAMP is a multi-load game, follow all on-screen instructions to play.

THE SCENARIO

Because of his heroic actions while recovering the flag for Camp **Wot'A'Dump's** opening ceremony, **Maximus Mouse** has been offered the job of **Rescue Ranger** at the winter resort of Camp **Nice'N'Icey**, a position he has gratefully accepted.

Immediately on starting his first tour of duty Max spots a pebble on top of a far-off mountain. Heading towards the pebble is a large bird. It doesn't take him long to realise that should the bird collide with the pebble the resulting avalanche would be disastrous for the camp, and so he sets off to remove the pebble.

Because of the urgent nature of Max's task you have been recruited as his assistant, and as such it is your job to offer guidance and physical assistance when required, leaving Max to take care of all the dangerous tasks...

GAME CONTROL

Joystick Port 1

Space Bar **Weapon Select**
Run/Stop **Pause**
CBM Key **Music on/off**

GAMEPLAY

Stage 1: SKATE SCHOOL

Before being allowed to start his first patrol Max must prove he is up to the job by earning an advanced skating proficiency certificate at the camp's skate school. He must do this by winning three short races against different opponents.

Tip: *Don't panic. A gentle wiggle of your waggler, building to a steady rythm is all that's needed to keep the waggle pointer under the correct icon.*

Stage 2: THE ICE PATROL

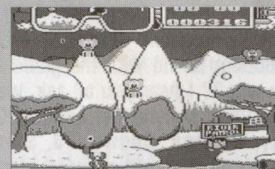
This is Max's first duty as a Rescue Ranger. During this stage Max will be required to rescue anyone in trouble. The type and number of rescues is indicated in the top right status panel. It is here that he first notices the bird heading towards the pebble. He must complete this stage before the camp is engulfed by an avalanche. Along the way are various items to help him in his quest, among which are Red Cross flags which will earn him extra time. In the early stages of the game hints as to the correct items to use will be shown in the bottom right of the screen.

Tip: *Perform as many rescues as possible because the end of level nasties' strength is increased proportionally according to the number of failed rescues. Max can skate almost as fast as a magazine reviewer heading towards his local pub, it is not advisable to go this fast unless you know the course.*

Stage 3: THE SNOWBALL FIGHT

After his successful ice patrol Max is directed to the river patrol section, but before he can get there he is ambushed by a group of playful bears who don't realise the importance of Max's mission.

Tip: *Red bears are more trouble than yellow bears and are therefore the priority target.*



THE CREDITS

WINTERCAMP is another in an on-going series of software entertainment products to thrill and captivate and is brought to you by
THALAMUS EUROPE

Game conceived and created by:

John Ferrari Concept, code & graphics; Max's dad
Dave 'JLG' Birch Mr T himself
Mark 'Tra-la-la' Clements Two fab tunes & fx
Andy 'now you see it, now you don't' **Roberts**
Loading screen and mega logo
Oli 'spray it again Sam' **Frey** Design & packaging
Richard 'the Champ' **Showell** Ice cavern concept

With special thanks to **Robin Hogg** for guidance beyond the call of duty, who has since disappeared off the face of this earth and is believed to have been kidnapped by aliens and transported to the planet Rigel in the constellation Orion.

Thanks also to **Pauline, Majo, Cal, Tony, Vicky, Billie, Bobbie, Luke, Kyle, Alan, Jarred** and **David**, for having absolutely nothing to do with this game.

Final word from Mr 'T' himself — Another man who had nothing to do with the game is **Barry Graves**... Barry who?? I hear you all ask, well, that's what we all say up at Malshanger Football Club... Hello **Paul, Hargy, Rodney, Snowy, PJ, Stevie, Izzy, Longy, Metz, Kerly** (you old greaser), **Graham, Gravesy 1** and **Gravesy 2, Smithy, Litch** the Boss, **Nick, Fred, John** and big **Nige**...Be there or...J.L.G.

WINTERCAMP

Stage 4: THE RIVER PATROL

Back to the business of performing rescues within the time limit. Items of use can be found by inside crates floating along in this section.

Tip: *Three items are essential to completing this stage; the football, the jar of honey and the fishing rod which can be found by the first waterfall.*



Stage 5: THE ICE CAVERN

On exiting his canoe Max falls through the snow and into a crevasse. Firstly he must stop himself falling too deep into the crevasse and being lost forever. Then he must find a way out. Fortunately there is an old friend of his taking care of some personal business inside the cavern. If asked he might help.

Tip: *Look, listen and remember!*

Stage 6: SKI PATROL

More rescues to perform here. In this stage items of use are buried under the snow and must be dug up.

Tip: *Two items are essential to completing this stage. Stop at the occupied cabin and collect the climbing equipment. Be sure to be holding it when the trumpet comes into sight. Press fire and waggle to play the trumpet...*

Stage 7: THE DOWNHILL ROLL

The simplest stage of all, no rescues to perform or tools to collect, just reach the base of the mountain before the time runs out.

Tip: *Big snowballs roll faster than small ones but are less manoeuvrable. Increase your snowball size by running into snowmen. If trapped inside a small snowball, stop against something and press fire to jump, this will make Max roll faster than otherwise possible. Use ramps to jump over obstacles.*

Stage 8: THE FINAL CLIMB

Max's goal is in sight. Just a short climb to the pebble and his mission will be completed.

Tip: *Sorry, you're on your own now...*



In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Audiovisual concept, label and program

© 1992 THALAMUS EUROPE

1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance and broadcasting of this product are strictly prohibited.

WINTER CAMP

Die Vorgeschichte

Aufgrund eines heroischen Einsatzes, die Flagge für die Eröffnungszeremonie des Camps zurückzugewinnen, wurde **Maximus Maus** die Stelle des **Rettungs-Rangers** im schönen Winter-Camp "**Hübsch Eisig**" angeboten.

Ein Job, den er dankbar annahm.

Bereits nach Antritt seiner Stelle entdeckt Max dank seiner Gewissenhaftigkeit auf der Spitze des Berges eine Kugel und einen großen Vogel, der auf diese Kugel zufliegt.

Max braucht nicht lange, um zu erkennen, wenn der Vogel mit dieser Kugel zusammenstößt, eine katastrophale Lawine ausgelöst würde. Das beliebte Camp ist in Gefahr, also begibt sich Max flugs auf den Weg, um diese Schneekugel zu entfernen.

Aufgrund der wichtigen Aufgabe, die Max zu erfüllen hat, wirst Du als sein Assistent eingesetzt. Das bedeutet, daß Du Dich natürlich auch körperlich einsetzen mußt, wenn dies verlangt wird. Also in die Hände gespuckt und los. Ihr könnt eure Mütter aber bereits schon beruhigen, denn alle gefährlichen Aufgaben werden Max überlassen.

Spielekontrolle

Joystick
Spacebar
Run/Stop
CBM-Taste

Port 1
Wahl der Waffen
Pause
Musik ein/aus

Das Spiel

Level 1

Die Eislaufschule (Oder wie man auf Waßer fährt)

Bevor es Max erlaubt wird, seine erste Patrouillie anzutreten, muß er beweisen, daß er seinem Job gerecht wird. Dazu muß er sich die Auszeichnung "Meister im Schlittschuhlaufen" erwerben. Diese erhält er jedoch nur, wenn er in drei Rennen gegen verschiedene Gegner antritt und diese Rennen gewinnt.

Unser Tip: Nicht in Panik geraten! Ein sanftes Hin und Her mit Deinem Joystick un dann in einen stetigen Rhythmus übergehen. Das ist alles, was es braucht, um den Wackelzeiger in der richtigen Stellung zu halten.

Level 2

Die Eispatrouillie (Oder, "Immer diese Touristen...")

Dies is Max's erster Einsatz als Rettungs-Ranger. Sein Auftrag liegt darin, jeden der in Schwierigkeiten ist, zu retten. Art und Anzahl der Rettungen wird in der oberen rechten Anzeige festgehalten. In diesem Level erkennt Max auch die Gefahr des Vogels, der auf die Schneekugel zufliegt. Diese Aufgabe muß erfüllt sein, bevor das Camp unter einer Lawine begraben wird.

Auf seinem Weg findet er verschiedene Dinge, die ihm helfen werden, seine Aufgabe zu lösen — darunter auch die **Rot Kreuz-Flagge**, welche ihm Extrazeit verschafft.

Zu Beginn des Levels werden ihm Hinweise für die richtige Anwendung der Hilfsmittel am unteren rechten Rand des Bildschirms angezeigt.

Unser Tip: Es empfiehlt sich, möglichst viele Rettungen vorzunehmen, denn die Kraft unseres Ekelbolzens am Ende des Levels wächst proportional zu den fehlgeschlagenen Rettungsversuchen. Und noch etwas: Max läuft beinahe so schnell Schlittschuh wie ein Spieltester flitzt, wenn er nach Feierabend zu seinem örtlichen Pub strebt, um die Pressesprecherin von Thalamus zu treffen! Doch es ist nicht empfehlenswert so schnell zu fahren, außer wenn man die Strecke genau kennt.

Level 3

Die Schneeballschlacht (Oder Gut gezielt ist schon getroffen)

Nach seiner erfolgreichen Eispatrouillie wird Max an den Fluß geschickt, um seine Überwachung dort fortzusetzen. Doch bevor er noch an den Fluß gelangen kann, wird er von einer Horde spielender Bären überfallen, welche nicht erkennen, wie wichtig Max's Mission ist.

Unser Tip: Die roten Bären bedeuten größere Schwierigkeiten als die gelben, sollten also das Hauptziel sein.

Level 4

Die Flußpatrouillie (Motto: Wer im Winter badet hat Probleme...)

Zurück zu unserem Hauptgeschäft: Rettungen mit Zeitlimit. Wiederum können Hilfsmittel gefunden werden. Diesmal in Körben, die vorbeitreiben.

Unser Tip: Drei Dinge sind unverzichtbar, um diesen Level zu erfüllen: Der Fußball, das Glas Honig und die Fischerrute, welche am ersten Waßerfall gefunden werden kann.

WIR DANKEN

WINTERCAMP is ein weiteres Produkt in der Serie von Unterhaltungs-Software, die begeistert und erstaunt; eine Schöpfung von

THALAMUS EUROPE

Spielkonzept und Produktion:

John Ferrari Konzept, code & graphics; Max's Vater

Dave 'JLG' Birch Mr T himself

Mark 'Tra-la-la' Clements Zwei fab tunes & fx

Andy 'mal siehst du's, mal wieder nicht' **Roberts**

Loading screen und mega logo

Oli 'sprüh's nochmals Sam' **Frey** Design &

Verpackung

Richard 'the Champ' **Showell** Ice cavern Konzept

Speziellen Dank an **Robin Hogg** für die Hilfe, über das gewünschte hinaus. Er ist seit geraumer Zeit verschwunden, und man glaubt, daß er von Aliens gekidnappt und zum Planeten Rigel in der Orion-Konstellation verschleppt wurde. Phew...

Vielen Dank auch an **Pauline, Majo, Cal, Tony, Vicky, Billie, Bobbie, Luke, Kyle, Alan, Jarred** und **David**, dafür, daß sie überhaupt nichts mit diesem Spiel zu tun hatten.



Level 5

Die Eishöhle (Zuhause bei Mr. Yeti...)

Als Max aus seinem Kanu steigt, fällt er durch den Schnee in eine Gletscherspalte.

Es ist wichtig, daß Max seinen Fall stoppt, um nicht zu tief in den Gletscher zu stürzen, denn damit wäre er für immer verloren. Dann muß er den Weg nach draußen finden. Glücklicherweise trifft er auf einen alten Freund, der im Gletscher seinen Geschäften nachgeht. Es kann sein, daß er einem hilft, wenn man ihn fragt.

Unser Tip: Schau, höre, und erinnere Dich.

Level 6

Die Skipatrouillie (Es rollt sich besser als Kugel...)

Die simpelste der Aufgaben in diesem Spiel: Es sind keine Rettungen durchzuführen, um sich zu beweisen oder Dinge einzusammeln, die man benötigt — es kommt nur darauf an, an den Fuß des Berges zu gelangen, bevor die Musik fertiggespielt hat.

Unser Tip: Physiker haben herausgefunden, daß große Schneebälle schneller als kleine rollen. Der Nachteil von großen Schneebällen ist aber, daß sie sich nicht so leicht steuern lassen. Deinen Schneeball kannst Du vergrößern, indem Du durch einen Schneemann hindurch rast. Wenn Du in einem kleinen Schneeball gefangen bist, empfiehlt es sich, gegen ein Hindernis zu rollen und zu stoppen, und dann den Feuerknopf zu drücken, um zu springen. Das wird Max beschleunigen und die Möglichkeit geben, schneller zu rollen, als dies per Schneeball möglich wäre.

Benutze die Rampen, um über die Hindernisse zu springen.

Level 8

Die letzte Kletterpartie (Alles Gute liegt nur oben...)

Max's Ziel ist in Sicht — eine kurze Kletterpartie zur Schneekugel, und seine Mission ist beendet.

Unser Tip: Tut uns leid, doch Tips würden die Sache zu einfach machen.



In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Audiovisual concept, label and program

© 1992 THALAMUS EUROPE

1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance and broadcasting of this product are strictly prohibited.

WINTER CAMP

SCENARIO

Grazie alle sue azioni eroiche per recuperare la bandiera da far sventolare durante la cerimonia di inaugurazione del "Campeggio 'A'", al **Topo Maximus** è stato offerto un lavoro come **Ranger** del campeggio invernale "Ghiacciolo", posizione da lui accettata con riconoscenza. Ma non appena Max si accinge a compiere il primo giro di perlustrazione, si accorge che un gran masso si è staccato dalla cima di una montagna poco distante dal campeggio. Guardando nella direzione opposta, scorge un grande uccello, il cui volo sembra essere proprio diretto verso il masso. Max in pochi secondi si rende conto che se il pennuto si andasse a schiantare contro il sasso, questo potrebbe rotolare a valle, causando una disastrosa valanga che distruggerebbe il campeggio. Di conseguenza, l'eroico Ranger si avvia alla volta della montagna, per rimuovere questo tremendo pericolo. A causa dell'estrema urgenza del compito di Max, siete stati reclutati come suo assistente, e gli dovrete dare un valido aiuto fisico quando ne avrà bisogno, anche se sarà il beniamino a compiere tutte le imprese più difficili.

COMANDI DEL GIOCO

JOYSTICK	PORTA 1
BARRA SPAZIATRICE	SELEZIONE DELL'ARMA
"RUN STOP"	PAUSA
TASTO "CBM"	MUSICA ON/OFF

IL GIOCO

LIVELLO 1: LA SCUOLA DI PATTINAGGIO

Prima di poter iniziare la sua ricognizione, Max deve dimostrare di essere all'altezza del suo lavoro ottenendo dei certificati di pattinaggio avanzato, rilasciati dalla scuola locale. Per fare ciò, dovrà vincere 3 brevi corse confrontandosi con vari concorrenti.

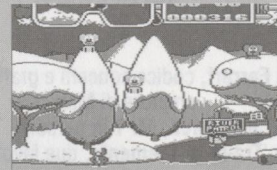
SUGGERIMENTO: *Non panicate! Un leggero movimento del joystick, che vi permette di raggiungere una velocità di pattinaggio regolare, è quanto basta per mantenere l'indicatore del joystick sotto l'icona appropriata.*

LIVELLO 2: LA PATTUGLIA DI SOCCORSO

Si tratta del primo compito di Max in qualità di **Responsabile del Soccorso**. In questa fase del gioco, Max dovrà portare in salvo varie persone in situazione di pericolo. Il tipo e numero di salvataggi viene indicato nel pannello di stato, nella parte superiore destra dello schermo. E' in questa fase che Max si rende conto che l'uccello sta volando contro il masso. Deve completare questo livello prima che il camping venga sommerso dalla valanga. Lungo il cammino, incontrerà vari oggetti che lo aiuteranno nell'impresa, tra cui bandiere della **Croce Rossa**, che gli faranno guadagnare del tempo extra. Agli inizi del gioco, nella parte inferiore destra dello schermo appariranno dei suggerimenti relativi agli

oggetti più appropriati da usare.

SUGGERIMENTO: *Effettuate il maggior numero di soccorsi possibile perché, la forza dei "cattivi" che appariranno alla fine del livello, aumenta proporzionalmente a seconda del numero di salvataggi non riusciti. Max può pattinare estremamente rapido, ma non vi consigliamo di spingerlo troppo se non conoscete il percorso che dovrà compiere.*



LIVELLO 3: LA BATTAGLIA A PALLE DI NEVE

Dopo il suo riuscito giro di perlustrazione, Max si dirige alla sezione di pattugliamento del fiume, ma prima di potervi arrivare, cade in un'imboscata tesagli da un gruppo di orsi giocherelloni, che non si rendono conto dell'importanza della sua missione.

SUGGERIMENTO: *Gli orsi rossi rappresentano un ostacolo maggiore di quelli gialli, e di conseguenza ve ne dovrete liberare per primi.*

LIVELLO 4: LA PERLUSTRAZIONE DEL FIUME

Ritorniamo nuovamente ai salvataggi da effettuare entro un tempo limite. Gli oggetti che Max potrà usare sono nascosti in ceste che galleggiano sul fiume.

SUGGERIMENTO: *Per completare questo livello, dovrete assolutamente recuperare tre oggetti: il pallone da calcio, il barattolo di miele e la canna da pesca, che troverete nei pressi della prima cascata.*

CREDITI

WINTERCAMP, un altro guocho favoloso della serie di prestigio da

THALAMUS EUROPE

John Ferrari, codice concetti e grafica, il creatore di Max

Dave 'JLG' Birch, Mr T in persona

Mark 'Tra-la-la' Clements, due favolosi toni musicali

Andy 'ti vedo non ti vedo' Roberts, schermi di caricamento e mega logo

Oli 'rispruzzalo di nuovo, Sam' Frey, disegno e confezione

Richard 'il campione' Showell, per l'idea della caverna di ghiaccio

Speciali ringraziamenti a **Robin Hogg**, per la sua guida oltre i limiti del possibile, che è sparito dalla faccia della terra ed è ritenuto essere stato sequestrato da alieni e trasportato sul pianeta RIGEL, della costellazione ORIONE.

Grazie anche a **Pauline, Majo, Cal, Tony, Vicky, Billie, Bobbie, Luke, Kyle, Alan, Jarred e David**, per aver avuto assolutamente nulla a che vedere con questo gioco.

WINTERCAMP

LIVELLO 5: LA CAVERNA DI GHIACCIO

Scendendo dalla canoa, Max cade sulla neve e precipita in un crepaccio. Innanzitutto deve cercare di non sprofondare troppo, e quindi di morire. Poi dovrà cercare la via d'uscita. Fortunatamente, però, nella caverna incontrerà un vecchio amico, occupato a sbrigare alcune faccende personali. Max dovrà dunque chiedere aiuto all'amico.

SUGGERIMENTO: Osservate, ascoltate e ricordate.



LIVELLO 6: LA PERLUSTRAZIONE SUGLI SCI

Ancora una volta, molti salvataggi da effettuare. In questo livello, gli oggetti da usare sono nascosti sotto la neve e devono essere scavati.

SUGGERIMENTO: Per completare questo livello, è essenziale recuperare due oggetti. Fermatevi alla cabina occupata e raccogliete gli attrezzi di alpinismo. Assicuratevi di tenerli saldamente in mano quando appare la tromba. Premete il tasto **Fire** e muovete lateralmente il joystick per suonare la tromba.

LIVELLO 7: LA ROTOLATA LUNGO LA COLLINA

Si tratta del livello più semplice di tutto il gioco, durante il quale non dovrete effettuare alcun salvataggio o recuperare alcun oggetto. Raggiungete solamente i piedi della montagna prima che la musica termini.

SUGGERIMENTO: Le palle di neve grandi rotolano più velocemente di quelle piccole, ma sono più difficili da manovrare. Aumentate le loro dimensioni facendole correre in direzione dei pupazzi di neve. Se rimanete intrappolati in una piccola palla di neve, fermatevi contro un oggetto e premete il tasto **Fire** per saltare: in questo modo, Max rotolerà molto più in fretta. Usate le rampe per saltare gli ostacoli.

LIVELLO 8: LA SCALATA FINALE

L'obiettivo di Max è ora a pochi metri di distanza: si tratta di una breve scalata per poter raggiungere il masso e terminare la missione.

SUGGERIMENTO: Dovrete contare solo sulle vostre abilità!



In the improbable event of this product being faulty, please return it to the original place of purchase.

Audiovisual concept, label and program

© 1992 THALAMUS EUROPE

1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England

Unauthorised copying, hiring, lending, munching, public performance and broadcasting of this product are strictly prohibited.