



Paulchen Panther, durch seine ausschweifende Lebensführung mal wieder völlig bankrott, sucht einen Job. „Hausdiener“, das wäre ihm gerade recht: am Tage in vornehmen Häusern wohnen und nachts die Leute ausrauben. Fünf davon würden schon reichen! Dann könnte Paulchen sich endlich im Süden von dieser anstrengenden Arbeit erholen. Anstrengende Arbeit? Ja, Paulchen konnte bei seinen Vorstellungsgesprächen nicht damit rechnen, daß alle seine Herren Schlafwandler sind. Nun muß er seinen jeweiligen Herrn so durch das Haus führen, das dieser nicht aufwacht, und Paulchen in Ruhe die Wertgegenstände einsammeln kann.

Doch auch Inspektor Clouseau ist nicht untätig. Seit Jahren schon versucht er Paulchen auf frischer Tat ertappen zu können. So schleicht auch er im Haus herum. Oje, in diesem Durcheinander soll Paulchen nun unentdeckt sein Ziel verfolgen? Aber er hat ja noch ein paar Tricks dabei...

Spielablauf

Als erstes kann Paul sich aussuchen, wohin er gehen will:

- zu den Stellenangeboten:
Hier kan Paul sich einen Herren aussuchen.
- ins Kaufhaus:
Je reicher der Herr, desto gepflegter muß Pauls Erscheinung sein. Hier kann er sich, falls genug Geld vorhanden, seinen Frack, Zylinder usw. für seine Anstellung kaufen.

Also: zuerst ausrüsten, dann vorstellen! In die Häuser der Reichen kommt man nur, wenn man die Vorherigen erfolgreich ausgeräut ... öh, besucht hat. Für die verschiedenen Häuser braucht man:

- Haus 0: -
 - Haus 1: Zylinder
 - Haus 2: goldene Uhr
 - Haus 3: Führungszeugnis (gefälscht)
 - Haus 4: Auto
- Strengt Euch an, Paul dankt für Eure Hilfe!



Steuerung

Paul kann den Schlafwandler auf mehreren Arten lenken:

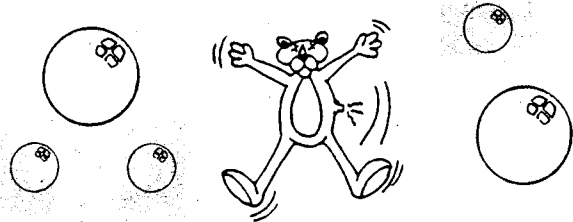
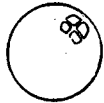


1. Stellt er sich vor ihn und nimmt die Abwehrstellung ein (Fire und Richtung), so ändert der Schlafwandler seine Richtung, sobald er auf Paul stößt.
2. Soll der Schlafwandler die Seite wechseln (vorne/hinten), so muß sich Paul

auf die gewünschte Seite in Laufrichtung des Wandlers stellen und mit dem Glöckchen klingeln.



Paul hat noch einige Tricks im Koffer: er kann sich einige Gegenstände aufblasen, z.B. eine Pantherattrappe (aufblasbarer Plastikpaul), die auch den Schlafwandler zum Umdrehen zwingt und den Inspektor ablenkt. Auch das aufblasbare Loch ist fatal für den Inspektor (Natürlich fällt nur er hinein!). Zur „Fernsteuerung“ des Schlafwandlers kann Paul Katapulte und Bretter verteilen mit den der Wandelnde sicher über Hindernisse gelangt. Die anderen Gegenstände ... Aber Ihr werdet schon sehen.



Ihr lenkt Paul folgendermaßen:



laufen:

links

hinten



rechts

vorne

Gegenstand
aufblasen:

3 x Feuer,

3 x ● / ○

Schlafwandler umlenken:



zum Auswahlmeneue
umschalten:



Gegenstand aktivieren:
(z.B. Wecker)



Ist man im Auswahlmeneue, so ist die

Steuerung folgendermaßen belegt: Gegenstände auflisten
(in Gedankenblase)/



Glocke auswählen



aktivieren



zurück zum Spiel



a. b. c. d. e. f.

Die Anzeigen:

- Paul zeigt, wie müde er ist. Nicht einschlafen lassen, immer wieder aufwecken (aber bitte nur Paul).
- Paul denkt (Jawohl!!). Hier kann man auswählen, was Paul aufblasen soll!
- Schriftzug: Hier sieht man, daß man gerade PINK PANTHER spielt (immer drauf achten!)
- Geldsack: Ist er voll, hat Paul genug gearbeitet.
- e/f) Punkte und Anzahl der übrigbleibenden Versuche (zeigen die Punkte und die Anzahl der übrigbleibenden Versuche, was auch sonst?)

PINK PANTHER

Idea and Realisation: Rolf Lakämper, d.g.

Programmed by: Volker Marohn, the reLINE Team: Holgi Gehrmann, Holger E. Krekel, Uwe Grabosch, Stefan Schulz, Oliver Hein, Fabian Rosenschein

Graphics by: Bettina Wiedner, Udo Graf

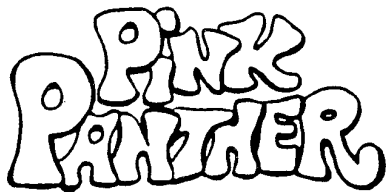
Thanks to: Stefan Rissmann, Hartwicht Niedergassel, Giesbert and Gisbert Siegmund, Jörg Prenzing, Bernard Morell, Michael Oelze, Thomas Schichtel, Virginia Zini, Sabine „Maja“ Schürmann, Deto der Detonator Deluxe and ... Paul

A Product of



© 1987 micro-partner

Copyright subsists in this program recording. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

**Hinweis:**

Grammophon: Achtung Paulchen Panther darf nicht vorbeigehen, denn sonst ertönt Musik und der Schlafwandler erwacht. Türen benutzen!

Korrektur zur „Steuerung“

2. Soll der Schlafwandler die Seite wechseln (vorne/hinten), so muß sich Paul auf die gewünschte Seite **gegen** die Laufrichtung des Schlafwandlers stellen und mit dem Glöckchen klingeln.

Tip:

Grammophon: Be carefull Pink Panther cannot pass the grammophon, other wise the music starts and the sleepwalker wakes up.
You have to use the doors!

Correction to “Guide the sleepwalkers”

2. If you want the sleepwalker to change direction (front/back) Pink Panther has to face **him** and jingle the bell.