



TURN IT

SPIELANLEITUNG COMMODORE AMIGA

Laden

Wenn Ihr Rechner die "Workbench" verlangt, legen Sie bitte Ihre "TURN IT" Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk (Laufwerk DF0). Bei Erscheinen des Firmenlogos auf dem Monitor drücken Sie bitte eine Funktionstaste, um eine Sprache auszuwählen, in der vom Rechner Meldungen ausgegeben werden sollen. Die Bedeutung der Funktionstasten:

F8 - Deutsch, **F9** - Englisch, **F10** - Französisch

Im Spiel werden dann alle Meldungen in der gewählten Sprache ausgegeben.

Startbild

Zeigt der Rechner das Startbild, können Sie in der unteren Leiste Ihre Auswahl treffen. Folgende Einstellungen sind möglich:

Musik an - Musik aus

Ein oder zwei Spieler

Spielstufe: Leicht - Normal - Schwer

"Musik an" spielt Musik im Startbild bzw. bei Erreichen der Hiscore-Liste ab. Während des Spiels gibt es keine Musik, da wir der Meinung waren, daß diese hier nur stört. Schaltet man die Musik aus, kann der Rechner die Hiscore-Liste schneller zur Verfügung stellen, ansonsten lädt er die Musik nach.

Die Spielstufen beeinflussen die Zeit, die zum Lösen eines Levels zur Verfügung steht. Sollten Sie ausreichend Punkte für einen Eintrag in die Hiscore-Liste erreicht haben, werden Ihnen für Spielstufe "Leicht" 400 Punkte abgezogen, für Spielstufe "Schwer" werden 600 Punkte hinzugezählt. Dies bedeutet, daß in Spielstufe "Leicht" erst ab 1400 Punkten ein Eintrag möglich ist, in Spielstufe "Schwer" dagegen schon mit 400 Punkten.

Sind Sie bereits im Besitz eines Passwortes, können Sie dieses blind per Tastatur eingeben, um im entsprechenden Level zu beginnen.

Bei Anklicken des Feldes mit der Aufschrift "Turn It" oder einem RETURN nach Passworтеingabe startet der Rechner das Spiel in der gewählten Einstellung.

Spieleregeln

Ziel des Spiels ist es, Paare identischer Spielsteine innerhalb einer bestimmten Zeit umzudrehen. Im Zwei-Spieler-Modus gilt diese Grundzeit auch. Jeder Spieler hat dann 10 Sekunden Zeit, so viele Steine wie möglich umzudrehen. Dann schaltet der Schirm für den anderen Spieler um und ist erst nach Betätigen der linken Maustaste wieder aktiv. Für jeden umgedrehten Stein erhält der Spieler 2 Punkte.

Die Spielsteine müssen sich durch den Rand und/oder durch bereits umgedrehte Steine miteinander verbinden lassen. Zum Ermitteln dieser Verbindungsfläche darf die Richtung, in der man über den Rand und/oder umgedrehte Steine geht, nicht mehr als zweimal in einem rechten Winkel gewechselt werden.

Zuerst wird der Mauszeiger auf den ersten gewählten Spielstein gesetzt und mit der linken Maustaste angeklickt. Der Spielstein wird dann abgedunkelt dargestellt. Ebenso wählt man den zweiten Spielstein aus. Sollten beide Steine zusammen gehören, so wird dieser ebenfalls abgedunkelt. Ein dritter Klick mit der linken Maustaste dient zur Bestätigung. Sollte die Auswahl richtig getroffen sein, werden die beiden Steine gedreht. Ein Buddhakopf zeigt Ihnen nun den vom Rechner ermittelten Weg. Während dieser Operation wird die Uhr gestoppt.

Möchte man Spielsteine wieder normal darstellen, weil man sich zum Beispiel geirrt hat, genügt ein Klick auf die rechte Maustaste. Ein Level gilt als gelöst, wenn innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne alle Spielsteine umgedreht wurden.

Dem Spieler steht anfangs zweimal die Funktion "Hilfe" zur Verfügung. Für jede nicht in Anspruch genommene Hilfsfunktion gibt es am Ende des Levels 10 Punkte. Wurde das Level gelöst, bekommt man einmal "Hilfe" dazu. Innerhalb einer Levelserie kann somit maximal dreimal Hilfe in Anspruch genommen werden. Sind die Hilfen bereits verbraucht, bekommt man innerhalb der Levelserie nur einmal "Hilfe" für das Lösen des Levels dazu.

Möchten Sie das Spiel anhalten, um es zu einem späteren Zeitpunkt weiter zu spielen, genügt es, die SPACE-Taste zu drücken.

Sollte ein Spieler einen Level nicht lösen, hat er dreimal die Möglichkeit, es erneut zu versuchen. Zu diesem Zweck zeigt der Rechner von 9-0 einen "Count Down". Betätigt man innerhalb dieser Zeit die linke Maustaste, wird das Spiel im gleichen Level neu gestartet, die Punkte werden auf Null zurückgesetzt. Lässt man den Countdown ablaufen, so startet der Rechner das Spiel mit dem Erscheinen des Startbildes neu. Das Spiel kann durch Betätigen der ESC-Taste jederzeit beendet werden. Ein Eintrag in die Hiscore-Liste findet dann nicht statt. Alle 10 Level (es sind 50 Level auf der Diskette) erscheint eine Grafik, in der ein Passwort vergeben wird.

Manche Spielsteine verhelfen Ihnen beim Umdrehen zu Vorteilen oder auch Nachteilen im Spielablauf. Diese Symbole bzw. ihre Bedeutung sind im Einzelnen:

Diamant:	10 Sekunden Zeitbonus
Gesicht 1:	4 Punkte Bonus
Gesicht 2:	6 Punkte Bonus
Schädel 1:	4 Punkte Abzug
Schädel 2:	6 Punkte Abzug

Erschwerend befinden sich manchmal einige Blockade-Steine im Spielfeld, die nicht umgedreht werden können. Es darf nie direkt über diese Steine gezogen werden, sondern man kann sie nur umgehen.

Spielende

Ist das Spiel beendet, wird der Spielstand bei mehr als 1000 Punkten in eine Hiscore-Liste abgespeichert. Zu diesem Zweck darf die Spieldiskette nicht schreibgeschützt sein. Sollte die Diskette dennoch schreibgeschützt sein, blitzt der Schirm als Hinweis kurz auf. Es ist sinnvoll, den Schreibschutz erst zu entfernen, wenn der Rechner das komplette Spiel im Speicher hat. Da er nach dem Einlesen des Programmes seinen Speicher leert, können ab diesem Moment keine Viren mehr auf die Diskette gelangen.

"TURN IT" ist in einem Fremdformat auf Diskette gespeichert, aber dennoch nicht kopiergeschützt. Wir hoffen, daß Sie dies zu würdigen wissen und mit dazu beitragen, keine Raubkopien zu verbreiten. Erst bei Fairplay zwischen Hersteller und Anwender bleibt es möglich, weiter gute Spiele für Sie zu erstellen. Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit "Turn It".

Programm und Idee: Softtouch Production

Grafik und weitere Ideen: RoSt Graphic

Musik: Manfred Nöcken

Software Design:

Softtouch Production, Im Wohnpark 18, D-5010 Bergheim, Tel. 02271-93689

Hersteller:

Tale Software, Nordstr. 1, D-5010 Bergheim, Tel. 02271-64789

Vertrieb:

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241-152051, Fax: 0241-152054

Copyright für Anleitung, Spiel und Verpackung: (c) 1989 Tale Software

TURN IT

INSTRUCTIONS COMMODORE AMIGA

Loading

Switch on your computer. As soon as your computer asks for the Workbench disk, you should insert the **TURN IT** game disk into drive 0. When the logo appears on the screen, you may choose with the following keys the language, in which the messages on the screen shall appear.

F8 - German, **F9** - English, **F10** - French

During the game all the messages will be given in this chosen language.

The titlescreen

As soon as the titlescreen appears, you may choose the following adjustments displayed at the bottom of the screen:

Music on - Music off

One or two players

Difficulty levels: easy - normal - difficult

"Music on" will play music for as long as the titlescreen is on and while the highscore list is being displayed. There will be no music while you are playing as we thought it might annoy you. If "Music off" is chosen, the highscore list will be displayed faster, if not, the music will be loaded again.

The amount of time that you have to solve a level depends on the difficulty level chosen. If you obtain enough points for an entry into the highscore list and you chose the difficulty level "easy", 400 points will be subtracted from your result, whereas you will get a supplement of 600 points if you chose "difficult". This means that you must obtain a minimum of 1400 points for an entry when playing on "easy" whereas 400 points are enough for an entry into the highscore list when playing on "difficult".

If you own a password you may type it in blindly and start on the corresponding level.

If you click on the field labelled "Turn it" or if you press **RETURN** after typing in your password, the game will be started at the adjustment chosen.

The rules of the game

The aim of "Turn it" is to turn as many pairs of identical stones as possible within a limited period of time. The time limit is the same for the one player mode and for the two player mode. In the two player mode each player has got ten seconds to turn as many pairs of stones as possible. The screen will then change for the second player and must be reactivated by pressing the left mouse button. Each stone turned scores two points.

The two stones of each pair must be connected by a line which is drawn along the margin of the playfield and/or across stones that have already been turned. While moving along the margin and/or turned stones your connecting line may change its direction only twice in an angle of 90 degrees.

You must first move the mouse pointer across the stone chosen and press the left mouse button. The stone will be displayed in a darker shade. Now choose the second stone; if the two make a pair, the second stone will have the same shade as the first. If you press the left mouse button a third time, your choice will be confirmed. If your choice was correct, both stones will be turned. The head of Buddha will then show you the way which the computer has worked out; in the course of this operation the timer does not count on.

If you want to cancel a stone - in case you made an error, for example - all you have to do is to press the right mouse button. A level is solved when all the stones have been turned within the time limit.

At the beginning of the game each player has two chances to ask for help. For each "help" that has not been asked for in the course of the level, a bonus of ten points is given. After solving a level, one more "help" will be added, so that the player can ask for help three times in the course of a series of levels. If all "helps" are used up, the player will get only one more "help" for the solution of a level.

If you wish to abort the game and to continue later on, just press **SPACE**.

If a player fails to solve a level, he may try this level three more times. The computer will display a countdown from 9 to 0. If the left mouse button is pressed in the course of the countdown, the points will be reset to zero and the game will restart at this level. If you wait until the countdown is over, the titlescreen will be displayed and the game starts from zero. You can always abort the game by pressing **ESC**. In this case, however, there will be no entry into the highscore list. There are fifty levels on the disk. Every ten levels a depiction revealing a password will appear.

Turning certain stones will be to your advantage, turning certain others will be to your disadvantage. The symbols are the following:

Diamond:	10 seconds of extra time
Face 1:	4 extra points
Face 2:	6 extra points
Skul 1:	subtract 4 points
Skul 2:	subtract 6 points

To make a level more difficult, you will come across obstacle stones every now and then, which cannot be turned. You can only move around these stones but never across them.

The end of the game

As soon as the game is finished and if you have scored more than 1000 points, the highscore list will be saved. Therefore the disk must not be write protected. If it is, a message will flash on the screen. Remove the write protect tab only after the game is completely loaded into the memory, because then the whole memory will be cleared and no virus can remain to destroy your disk.

"Turn It" is not recorded in a dos format, but it is not copy protected. We hope that you will be fair enough not to swap the program with your friends. Fairplay between user and producer is the basis for the production of good plays at a reasonable price in the future. Have a good time with "Turn It".

Program and idea: Softtouch Productions

Graphics and further ideas: RoSt Graphic

Music: Manfred Nöcken

Software Design:

Softtouch Productions, Wohnpark 18, D-5010 Bergheim, Tel. 02271-96789

Producer:

Tale Software, Nordstraße 1, D-5010 Bergheim, Tel. 02271-64789

Distributor:

Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241-152051, Fax: 0241/152054

Copyright instructions, game and package: (c) 1989 Tale Software