

CLEVER & SMART

Ideen und
Realisation:

- Andreas Reimer
- Christian Stredicke
- Christian Rduch
- Holger Ahrens
- Volker Marohn
- Olaf Marohn
- Jörg „Prenzman“ Prenzing
- Gisbert Sigmund
- Bernard Morell

Grafik:

B. Morell, Olaf Menges, Udo Graf, Stefan Rissmann

Thanks to:

Bettina Wiedner, Marion Morell, Wolfgang & Wera Morell,
Rolf Lakämper, Hartwig Nieder-Gassel, Theo, Jogi,
Virginia Zini, Thomas Schichtel, Lorenz, Strauß (u.v.a.)

A Magic Bytes Product

Dieses Produkt ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.

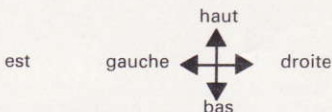
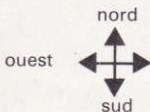
Liste des objets emmenes

touches: D – liste de déguisements
O – liste d'outils
DO – diverse objets



Ville

mouvement en avant:



aborder, être curieux, entrer dans des bâtiments:  + bouton feu

Batiments dans la ville

1. choix de menus shopping, déguisement, ...



choix du programme

bouton feu: choisir (par ex. porter ou acheter une chose)

2. PISTE DE COURSE D'ESCARGOT

- a. choisir un déguisement (1 choix)
- b. faire un pari (2 choix)
- c. designer un favori: SMART doit être enclenché après le favori.
La course démarre après l'utilisation du bouton feu.
- d. Si CLEVER possède un costume d'escargot, il participe à la course! guidage des escargots:



«lever l'avant»

«étire – toi»

«s'étaler par terre»

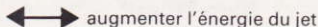
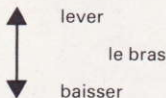
«tirer la coquille»



(et recommencer tout depuis le début jusqu'à ce que le but soit atteint!)

3. JARDIN D'ENFANT

Désigner un angle de jet



bouton feu: mettre une pièce de monnaie

«RETURN»: retour en ville

4. FALSIFICATION DE CHEQUES

(falsification de la signature de Mister L)

bouger la plume



mettre le point avec le bouton FEU

«RETURN»: retour en ville

5. DESAMORCER UNE BOMBE

La rangée de lumières de contrôle à gauche montre si le circuit choisi est actif ou non. Le levier haut/bas sélectionne le circuit recherché. Si le circuit recherché est actif on peut appuyer et cela déclenche une lumière de contrôle dans la rangée de droite. Si toutes les lumières de contrôle de la rangée de droite sont éteintes, c'est que la bombe est désamorcée.



Peu de temps avant que la bombe explose, un bruit fort se fait entendre (pour augmenter la nervosité?)

Canalisation

Mouvement: voir ville

sauter: bouton feu

Le choix des différentes possibilités de travail s'obtient avec «Control».
Le déroulement du travail choisi peut être à tout moment fait avec la touche «SPACE».
Par exemple: Si dans la sélection «POSER UN CABLE» est choisi. Quand on a suffisamment de cable chez soi et quand on se trouve à un mur dans la canalisation, le mur attendant est cablé par la pression de la touche «SPACE».

Le bouton feu comme la touche «CONTROL» est occupé par les boîtiers de distribution.

En plus on passe instantanément dans un programme de travail au branchement des cables et à l'interception des lignes téléphoniques de la ville.



maschine	KEY
CPC	SPACE/CTRL
C 64	K / FIRE
Spectrum	K / FIRE
Amiga/	K / FIRE
Atari ST	

Au moment de la sortie des tuyaux si on appuit sur le bouton feu, on retourne tout de suite en ville.

CLeVeR & SMaRT

Ideen und
Realisation:

- Andreas Reimer
- Christian Stredicke
- Christian Rduch
- Holger Ahrens
- Volker Marohn
- Olaf Marohn
- Jörg „Prenzman“ Prenzing
- Gisbert Sigmund
- Bernard Morell

Grafik:

B. Morell, Olaf Menges, Udo Graf, Stefan Rissmann

Thanks to:

Bettina Wiedner, Marion Morell, Wolfgang & Wera Morell,
Rolf Lakämper, Hartwig Nieder-Gassel, Theo, Jogi,
Virginia Zini, Thomas Schichtel, Lorenz, Strauß (u.v.a.)

A Magic Bytes Product

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.

Auflisten

der mitgeführten Gegenstände

Taste: V – Verkleidungsliste

W – Werkzeugliste

S – Sonstige Gegenstände



Stadt



Fortbewegung:

Norden



Westen

Osten

Süden

Links



Oben

Unten

Rechts

Ansprechen, neugierig sein, Gebäude betreten:  + Feuerknopf

Gebäude in der Stadt

1. Auswahlmenüs zum Einkaufen, Verkleiden, ...



Menüauswahl

Feuerknopf: auswählen (z.B. Gegenstand anziehen/kaufen)

2. SCHNECKENRENNBAHN

● a. Verkleidung wählen (1. Auswahlmenü)

● b. Wette abschließen (2. Auswahlmenü)

● c. Favorit bestimmen: Smart muß hinter den Favorit gestellt werden.

Auf Feuerknopfdruck startet das Rennen.

● d. Sollte Clever ein Schneckenkostüm besitzen, beteiligt er sich am Rennen!
Schneckensteuerung:

„Vorderteil
heben“

„Mach Dich lang“

„Lang hin-
schlagen“

„Schneckenhaus
nachziehen“



(und alles wieder von vorn, bis das Ziel durchkrochen ist!)

3. KINDERGARTEN

Wurfwinkel bestimmen



Heben

des Armes

Senken



Vergrößern der Wurfenergie



Feuerknopf: Münze werfen

„RETURN“: Zurück in die Stadt

4. SCHECK FÄLSCHEN

(Mister L's Unterschrift fälschen)

Stift bewegen



Mit Feuerknopf Punkt setzen

„RETURN“: Zurück in die Stadt

5. BOMBE ENTSCHÄRFEN

Die linke Kontrolleuchte zeigt an, ob eine Leitung aktiv oder inaktiv ist. Joystick „Oben/Unten“ wählt die zu untersuchende Leitung aus. Ist eine ausgewählte Leitung aktiv, kann man einen Impuls geben und löscht damit eine Kontrolleuchte in der rechten Reihe. Sind sämtliche Kontrolleuchten der rechten Reihe gelöscht, ist die Bombe entschärft.

Übrigens: Kurz, bevor die Bombe explodiert, macht sie sich durch lautes Ticken bemerkbar (um die Nervosität zu steigern!?)



Kanalisation

Fortbewegung: siehe Stadt

Springen: + Feuerknopf

Ein Auswahlménü für die verschiedenen Arbeitsmöglichkeiten ist mit „CONTROL“ zu erreichen. Der ausgewählte Arbeitsgang kann mit der „SPACE“-Taste jederzeit ausgeführt werden.

Z.B.: Im Auswahlménü wurde KABEL-VERLEGEN ausgewählt. Wenn man genügend Kabel bei sich hat und an einer Mauer in der Kanalisation steht, wird mit drücken der „SPACE“-Taste die angrenzende Mauer „verkabelt“.

Bei Verteilerkästen ist der Feuerknopf wie die „CONTROL“-Taste belegt. Man kommt dabei sofort in ein Arbeitsménü zum Anschließen von Kabeln und Abhören der städtischen Telefonleitungen ... !



maschine	KEY
CPC	SPACE/CTRL
C 64	K / FIRE
Spectrum	K / FIRE
Amiga/	K / FIRE
Atari ST	

Drückt man den Feuerknopf bei Kanalausstiegen kommt man sofort zurück in die Stadt.