

LOOPING™ ist das Warenzeichen von Venture Line, Inc.

© 1982 Venture Line, Inc.

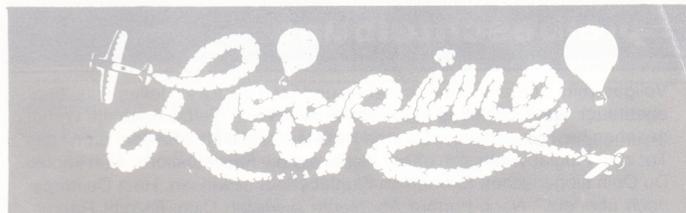
WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

CBS
ELECTRONICS

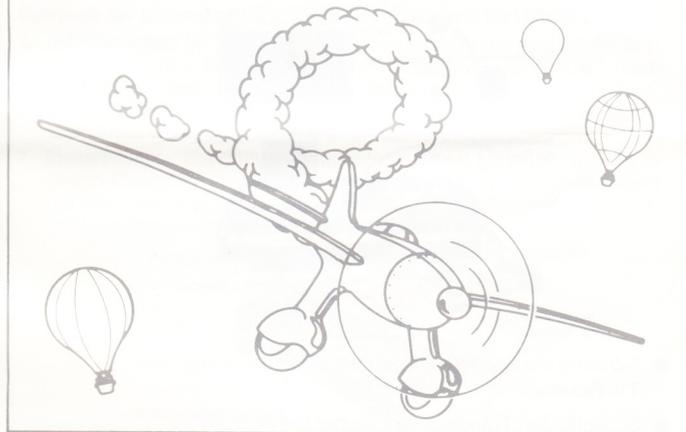
aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3



Spielanleitung

Für PAL (BRD) Color-
und Schwarz/weiß-TV-Geräte



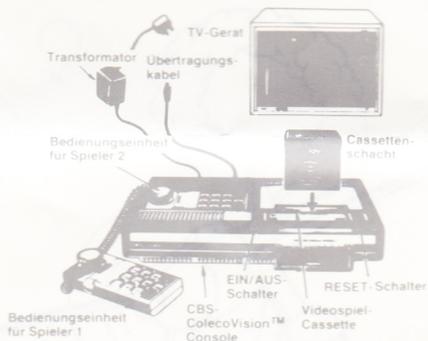
Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

CBS
ELECTRONICS

Spielbeschreibung

Vollgas rein, Steuerknüppel anziehen und Start frei für ein tolles Kunstflug-Abenteuer. Dein Kunstflug führt Dich in eine Welt, die Du noch nie vorher gesehen hast. Zuerst mußt Du eine Raketenstation abschießen, damit das Tor zum Fluglabyrinth sich öffnet. Achte auf die Fesselballons. Nun kannst Du Dein fliegerisches Können im Fluglabyrinth beweisen. Hast Du immer noch überlebt? Noch härtere Abenteuer erwarten Dich. Es gibt Räume, gefüllt mit grünen Tropfen, Monstern und hüpfenden Bällen. Kannst Du das alles überwinden und DAS ENDE erreichen?

Vorbereitung zum Spiel



- Schließe die Console mit dem Übertragungskabel am TV-Gerät an.
- Schließe den Transformator an der Console an.
- Verbinde den Transformator mit einer 220 V-Steckdose.
- Schalte das TV-Gerät ein und stimme es auf Kanal 3 oder 4 im VHF-Bereich ab.
- **Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – auf "OFF" beim EIN/AUS-Schalter – bevor Du eine Cassette wechselst!**

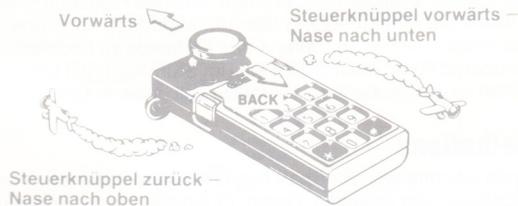
GEBRAUCH DER BEDienungSEINHEITEN

BEACHT: Wenn Du allein spielst, dann benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1. Bei zwei Spielern benutzt Spieler 1 die Bedienungseinheit aus Fach 1 und Spieler 2 die aus Fach 2.



Gebrauch der Aktionsknöpfe und des Steuerknüppels für LOOPING™

- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad auswählen. Wenn Du * nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 2. Steuerknüppel:** Der Steuerknüppel funktioniert genauso, wie der in einem Flugzeug. Wenn Du den Steuerknüppel zurückziehst, geht die Nase des Flugzeugs nach oben, und wenn Du ihn wegdrückst, geht die Nase nach unten.



3. Aktionsknöpfe:

Rechts – Dein Flugzeug feuert Geschosse ab, wenn dieser Knopf gedrückt wird.

Links – Wenn dieser Knopf gedrückt wird, beschleunigt das Flugzeug. Aber Achtung. Die Loopings werden bei größerer Geschwindigkeit auch größer.

So wird gespielt

BEACHTE: Bei 2 Spielern wird abwechselnd gespielt. Spieler 1 beginnt und ist so lange an der Reihe, bis sein Flugzeug vernichtet ist.

Auswahl des Schwierigkeitsgrades

Drücke den Reset-Schalter. Zuerst erscheint der Titel des Spieles auf dem Bildschirm und anschließend die Spielauswahl-Tabelle. Sie enthält eine Auswahl von 1-8. 1-4 ist für einen Spieler. 5-8 ist für zwei Spieler.

Skill 1 ist die leichteste Version für Anfänger

Skill 2 geht schon schneller als 1

Skill 3 fast wie in der Spielhalle

Skill 4 eine größere Herausforderung als in der Spielhalle.

Wähle Dein Spiel aus und drücke die entsprechende Zahl auf der Zahlentastatur.

Los geht's!

Mit aufheulemendem Motor beschleunigt die Maschine auf der Rollbahn. Jetzt den Steuerknüppel zurückziehen, und das Flugzeug steigt in die Lüfte. Wenn Du einen Looping machen möchtest, halte den Steuerknüppel einfach weiter fest. Wenn das Flugzeug zu hoch steigt, prallt es vom oberen Rand ab und geht steil im Sturzflug nach unten. Mache am besten einige Probeflüge, bevor Du voll in die Action einsteigst.

Fesselballons

Jetzt geht's richtig los, der Spaß beginnt. Ständig starten vom Boden Fesselballons und kreuzen Deine Flugbahn. Jede Berührung mit ihnen endet tödlich. Ziele genau und versuche die Ballons abzuschießen. Es gibt zwei verschiedene Arten Ballons mit unterschiedlichen Punktwerten.

Zuerst das Tor öffnen

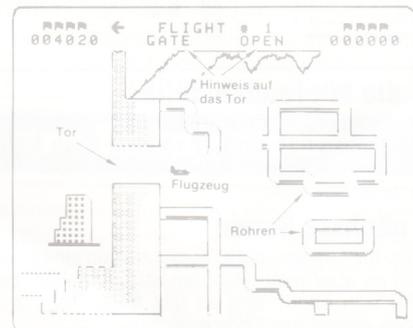
Auf der linken Seite der Startbahn steht eine Rakete. Diese Rakete muß abgeschossen werden, damit sich das Tor zum Flugzeublaby-



rinth öffnet. In Schwierigkeitsgrad 1, 2 und 3 gibt es nur diese eine Rakete. In Schwierigkeitsgrad 4 ist eine weitere Rakete unter einer der gelben Brücken versteckt. Ein Hinweis für den Piloten erscheint am oberen linken Bildschirmrand: Gate open. Fly right, pilot! Das bedeutet: Tor geöffnet. Fliege nach rechts, Pilot.

In das Labyrinth

Sobald Du durch das Tor in das Labyrinth einfliegst, wird eine schöne Melodie erklingen. Durch die kleinste Berührung Deines Steuerknüppels wird das Flugzeug die Richtung ändern. Versuche, ganz ruhig zu sein, und das Flugzeug so lange wie möglich im Labyrinth fliegen zu lassen. Je länger das Flugzeug im Labyrinth überlebt, desto mehr Punkte kannst Du bekommen.

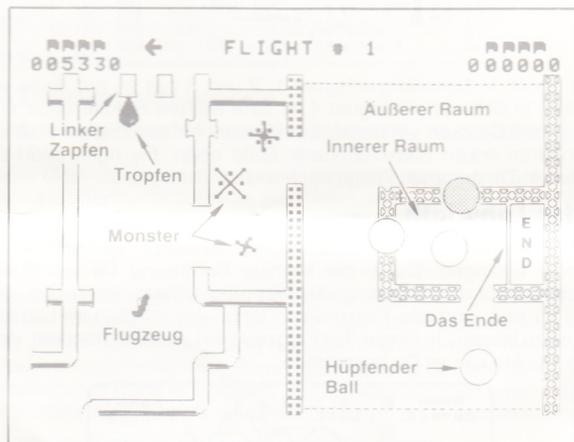


Grüne Tropfen!

Jetzt hinein in den nächsten LOOPING™-Raum. Die Musik hört auf zu spielen. Ein grüner Tropfen erscheint links oben (noch nicht bei Flug 1, Schwierigkeitsgrad 1). Laß Dich nicht von dem Tropfen treffen. Schieße ihn ab und fliege durch den Raum.

Strahlenmonster!

Im nächsten Raum haben die Strahlenmonster die Herrschaft übernommen. Du kannst auch diese abschießen, aber im Gegensatz zu den grünen Tropfen können diese sich nicht regenerieren.



Achtung, die hüpfenden Bälle!

Du bist schon sehr dicht am Ende. Aber noch nicht ganz! Bälle hüpfen im äußeren und inneren Raum kurz vor dem Ende. Versuche, ihnen auszuweichen oder sie abzuschießen. Kannst Du Dein Flugzeug ganz an das Ende heranfliegen?

Jetzt die nächste Runde

Gratulation! Du hast es geschafft. Versuche nun einen zweiten Durchflug. Jetzt gibt es aber mehr Raketen abzuschießen, bevor das Tor zum Labyrinth sich öffnet, und es gibt auch mehr grüne Tropfen. Kannst Du noch einmal das Ende erreichen?

Neubeginn

Drücke *, um das Looping™-Spiel zu wiederholen. Drücke # und die Spielwahl-Tabelle erscheint auf dem Bildschirm.

BEACHTE:

Um ein neues Spiel zu beginnen, stelle zuerst den Schwierigkeitsgrad ein und betätige den "RESET"-Schalter.

Punkte

	Getroffene Ziele	Punkte	
	Ziegelstein	150 Punkte	
	Grüner Ballon	200 Punkte	
	Roter Ballon	500 Punkte	
	Raketen	2000 Punkte	
	Grüner Tropfen	500 Punkte	
	Monster	1000 Punkte	
	Hüpfender Ball	500 Punkte	

Je länger sich das Flugzeug im Labyrinth aufhält, desto mehr Punkte bekommst Du. Du kannst noch mehr Punkte bekommen, wenn Du noch während des Fluges durch das Labyrinth Gas gibst.

In jedem Schwierigkeitsgrad bekommst Du 5 Flugzeuge. Jedesmal, wenn Du das Ende erreichst, bekommst Du ein Bonus-Flugzeug.

Spaß am Entdecken

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um LOOPING™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus und viel Spaß!