

# ACCOLADE COMICS



## Einleitung

Accolade Comics befaßt sich mit den Abenteuern von Privatspion Steve Keene. Ein ganz normaler Arbeitstag beginnt mit einem Besuch im Spy-HQ, das als Haustieränderungsshop (aus Katz mach Hund), getarnt ist. Der Boss fertigt noch eine Kundschaft mit den Worten "Es tut mir leid, aber ihre Katze ist erst am Dienstag fertig" ab, bevor er Steeve seine neue Mission übergibt . . .

Das Spiel ist als eine Art Comic-Heft aufgebaut, man kann an gewissen Stellen verschiedene weiterführende Wege verfolgen. Dies geschieht durch wählen einer Antwort (von denen einzelne immer wieder für einen Lacher gut sind, man kann's aber auch übertreiben, dies kostet dann ein Leben), oder Aktion.

Zwischendurch muß man auch kleine Games bestehen um die Handlung weiterverfolgen zu können. Der Stil ist äußerst witzig, die Hintergrundmusik passend und die Grafik und Präsentation sehr gut. Je nachdem welche Antworten man zu Beginn wählt, kann man eines von zwei Adventureres ("Die Rettung des verschollenen Professor Zoron Faradmit" und "Der mysteriöse Fall der sich selbst reproduzierenden Feuer-Hydranten!") mit Keene bestehen.

Dazu gibt es auch noch die Option einen Spielstand zu speichern, eine speicherbare Highscoreliste (in Tr-\$12, Se-\$02) und die Möglichkeit die acht Mini-Games zu üben.

## Bedienung

### Im Intro

Nach dem Start wird abwechselnd das Titelbild, das Intro, die Programmierer und die Highscoreliste angezeigt. Diese Sequenz können Sie durch drücken des Feuerknopfs im Titelbild verlassen.

Nun können Sie auswählen ob Sie die Mini-Games üben oder das Hauptspiel beginnen wollen

Vor dem Hauptspiel können Sie noch auswählen ob Sie ein neues Spiel beginnen oder einen Spielstand laden wollen

Die Auswahl in den Menüs erfolgt mit dem Joystick, das Bestätigen mit dem Feuerknopf.

### Im Spiel

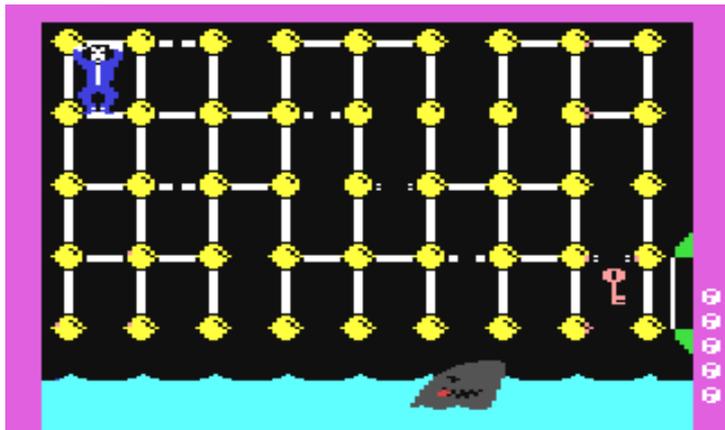
Zu Beginn, während dem Gespräch im "Pet-Alteration-Shop", wenn die Sprechblase des Inhabers (Keene's Boss) dunkel ist, können Sie eines der zwei Adventures ('Keene, have you seen this week's Time's = Adventure 1 'The rescue of the missing professor Zoron Farad', oder 'Okay flies . . . I'm ready for you now' = Adventure 2 'The mysterious case of the reproducing fire-hydrants!') durch Joy-links oder Joy-rechts auswählen

Bei Antwortauswahl-Möglichkeit (dunkle oder springende Sprechblase oder Pfeile) Joystick in Richtung eines angebotenen Pfeils/Gegenstands halten und mit Fire bestätigen oder durch Joy-links/rechts Antwort/Aktion wählen

- Feuer = nächstes Comicbild/Seite oder Antwort/Aktion bestätigen
- Joy rechts = nächste Antwort einblenden
- Joy links = vorige Antwort einblenden
- @ = Spielstand speichern. Ein Spielstand speicherbar. (Taste 'ü' bei CCS64, der Anfang der Comicseite ist der gespeicherte Spielstand !!)
- CTRL+L = hellere Grafik ('Tab+L' bei CCS64)
- CTRL+J = dunklere Grafik ('Tab+J' bei CCS64)
- CTRL+R = Spiel abbrechen und neu starten ('Tab+R' bei CCS64) (Das Spiel wird ohne Speichern und Rückfrage beendet !!)

## Die Mini-Games

### Climber



Ziel des Spieles ist es zuerst fünf Schlüssel zu sammeln (die zufällig irgendwo erscheinen) und dann zum nun offenen Ausgang rechts unten zu gelangen. Die Stangen an denen Keene hängt verschwinden aber und so muß ein sicherer Weg gefunden werden, damit Keene nicht zu Haifischfutter (der Hai hört übrigens auf Harry) wird. Ein kleiner Tip: Immer in Bewegung bleiben.

- Joy vor = eine Stange höher
- Joy zurück = eine Stange tiefer
- Joy links = eine Stange nach links
- Joy rechts = eine Stange nach rechts

### Swimmer

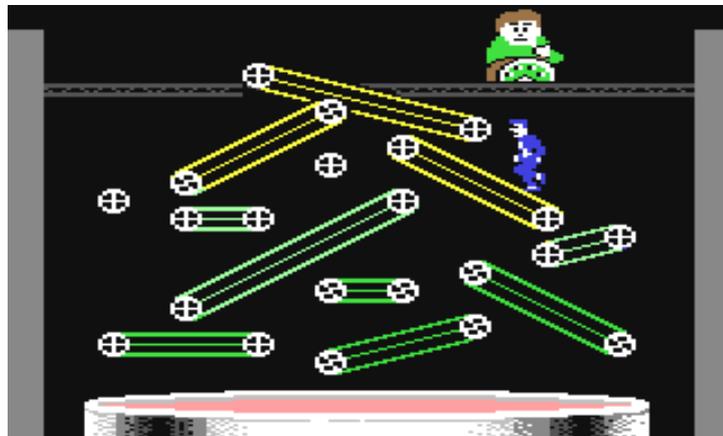


Keene muß durch einen mit Wasser gefüllten Stollen tauchen. Dabei gibt es mehrere Probleme: Erstens kann Keene die Luft nicht unbegrenzt anhalten. Wenn der weiße Anzeigebalken am unteren Rand des Bildschirms verschwindet, sirbt Keene. Aber er kann in Höhlen die nicht ganz mit Wasser gefüllt sind (dunkle Ausbuchtungen), Luft holen. Aber Achtung, da gibts auch solche,

die mit giftigen Gas gefüllt sind (blau-rot leuchtend) Zweitens ist so ziemlich alles gefährlich bis tödlich, das Keene entgegenschwimmt, deshalb sollte er diesem Getier besser ausweichen.

- Joy vor = höher schwimmen
- Joy zurück = tiefer tauchen
- Joy links = nach links schwimmen
- Joy rechts = nach rechts schwimmen

### Conveyor Belt



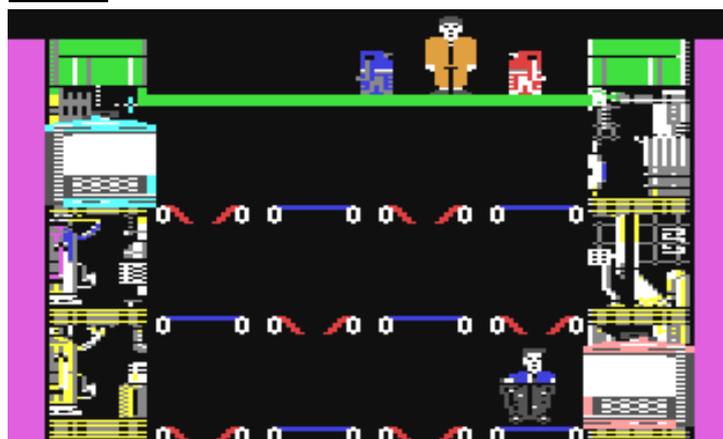
Sie sollen Keene über ein Labyrinth von Laufbändern die noch dazu die Laufrichtung ändern nach oben auf die Plattform steuern. Als Hilfe blinken die Umlaufräder des nächsten Bandes, das angesprungen werden muß. Es gibt aber dabei folgende Schwierigkeiten: Die Sprungweite von Keene hängt von der Laufrichtung des Bandes ab. d.h.:

Laufrichtung vom Band und Keene gleich = Keene springt weit, Laufrichtung von Keene und Band verschieden = Keene springt kurz.

Normalerweise muß Keene weit springen, aber bei einer Stelle (dort wo er auf ein aleinstehendes Rad springen muß) muß kurz gesprungen werden, außerdem muß sich das einzelne Rad gegen den Uhrzeigersinn drehen, damit Keene danach gleich wieder weit springt.

- Joy links = nach links laufen
- Joy rechts = nach rechts laufen

### Rail Car

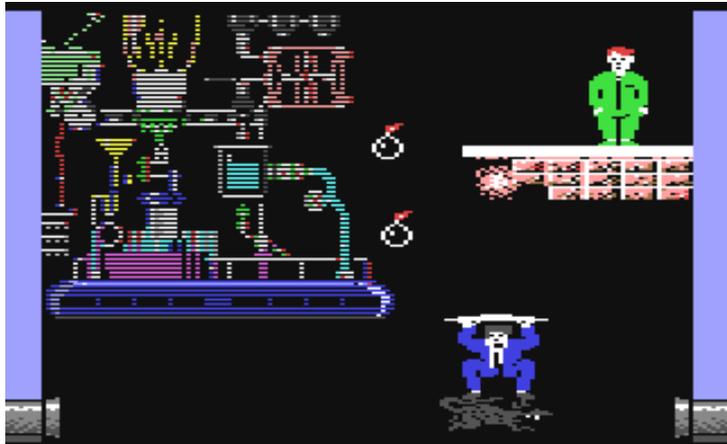


Keene befindet sich in einem Raum in dem in drei Ebenen Falltüren in blauer und roter Farbe und links und rechts ein Aufzug angeordnet sind. Die Aufgabe besteht darin Keene auf die oberste (vierte) Ebene zu bringen. Wie schon vermutet ist dies nicht ganz so einfach, denn auf der obersten Ebene stehen zwei Pulte (rot und blau) und eine Person die diese bedient. Wenn sich diese nun dem blauen Pult zuwendet, werden alle blauen Falltüren geöffnet, wenn

sie sich dem roten Schaltpult zuwendet, die roten Falltüren. Wenn sich Keene auf einer Falltüre befindet die geöffnet wird, kostet ihm dies ein Leben. Um das Ganze noch schwieriger zu machen, kann mit dem Aufzug immer nur eine Ebene höher oder tiefer gefahren werden und es ist Keene auch nur mit dem linken Aufzug möglich, bis zur vierten Ebene zu gelangen

Joy links = nach links fahren  
 Joy rechts = nach rechts fahren

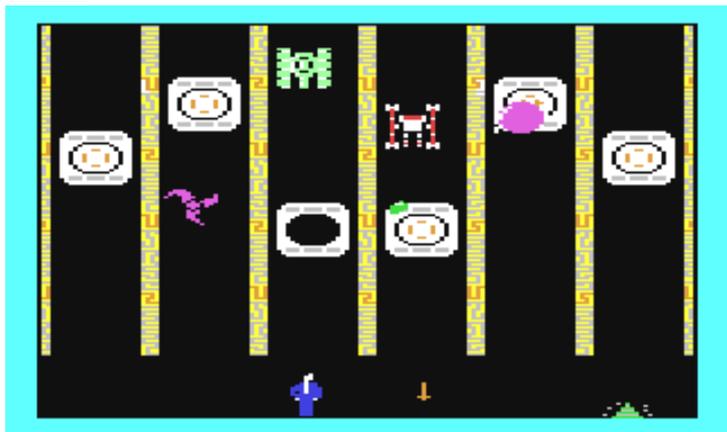
### Bomber



Keene befindet sich in einem Raum in dem ein Fiesling mit Bomben wirft und noch dazu ein Hund ihn unbedingt zu Futter verarbeiten will. Er hat nur eine Chance: Er muß die Bomben so ablenken, daß diese an den Balkon auf dem der Bombenwerfer steht prallen und dort explodieren. Er kann aber nur Bomben die von oben kommen abblocken. Den Hund kann er nur ausweichen in dem er ihn überspringt. Um zu gewinnen, müssen alle Ziegelsteine des Balkons gesprengt werden.

Joy links = nach links laufen  
 Joy rechts = nach rechts laufen  
 Feuer = hochspringen und oben blocken  
 Joy links + Feuer = nach links hochspringen und oben blocken  
 Joy rechts + Feuer = nach rechts hochspringen und oben blocken

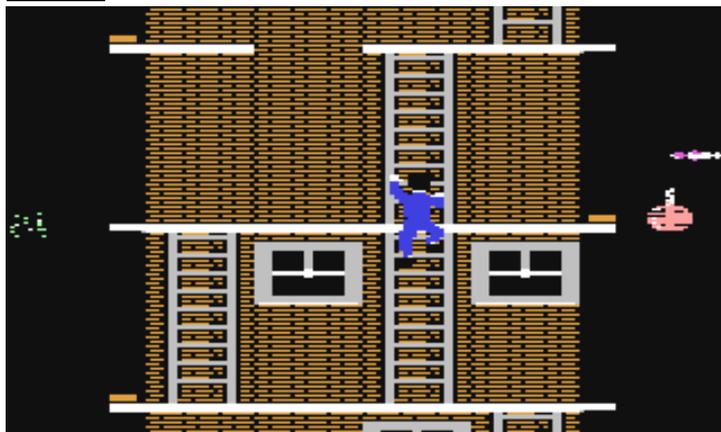
### Robots



Keenes Aufgabe ist es alle sechs Stationen zu sprengen (je eine in einem Gang). Dazu ist er mit einer Art Sprengdiskus mit Fernzündung ausgerüstet. Dieser Diskus muß nun geworfen und genau dann gezündet werden, wenn er sich über einer Station befindet. Dies hört sich zwar einfach an, ist es aber nicht, da vom Panzer, der einen strahlenden Hügel produziert und so die horizontale Bewegung behindert, bis zum feuerspeienden Phoenix alles anscheinend nur eine Aufgabe hat: Keene zu vernichten!

Joy links = nach links laufen  
 Joy rechts = nach rechts laufen  
 Feuer = Sprengdiskus werfen  
 nochmal Feuer = Sprengdiskus sprengen

### Building



Nun gehts aufwärts. Helfen Sie Keene dabei über Feuerleitern auf das Dach eines Hochhauses zu gelangen, damit er sich in den dort wartenden Hubschrauber retten kann. Allerdings haben die zwei links und rechts mittfliegenden Raketen abfeuernden Mini-Helis etwas dagegen. Mit etwas Geschick bringt man die Beiden aber dazu, sich gegenseitig abzuschießen.

Joy vor = Leiter hochklettern  
 Joy zurück = Leiter runterklettern  
 Joy links = nach links laufen  
 Joy rechts = nach rechts laufen

### Jetpack



Keene besitzt nun einen Jetpack und einen Laser. Seine Aufgabe besteht darin, diese roten Kapseln (sollen Hydranten darstellen), die sich am Boden bewegen, zu zerstören. Um sich selbst zu schützen, setzen diese aber Mini-Helis aus, die ihrerseits Keene an den Kragen wollen. Um eine rote Kapsel zu zerstören sind mehrere Treffer nötig (verfärbt sich dabei blau), für einen Mimi-Heli reicht ein Treffer. Eine kleine Hilfe: Keene kann mit seinem Laser durch Bodenformationen hindurchschießen und so Kapseln die weiter entfernt sind zerstören. Mini-Helis zielen ungenau, wenn sich Keene am Boden befindet und sich ruhig verhält. Das Spiel ist gewonnen wenn genügend rote Kapseln zerstört sind.

Joy = Keene folgt der Bewegung des Joysticks  
 Feuer = Laser abfeuern

