

NIGHTMARE

Das Spiel Nightmare besteht aus 9 Varianten. In jeder dieser Varianten haben Sie gegen die gleichen Feinde zu kämpfen, nur unter verschiedener Zusammenstellung und mit verschiedenen Methoden.

Die Feinde sind:

Vögel
Teufelsgesichter
Ballons
Schlange und
die Zeit.

Sie können unter 9 verschiedenen Geschwindigkeitsstufen wählen.

Nachdem Sie das Gerät eingeschaltet haben, hören Sie die Schlaflieder. Das Kind ist eingeschlafen und träumt. Sofort nachdem Sie die "RESET" - Taste betätigt haben, fangen für das Kind die Alpträume an. Natürlich möchte dieses Kind so schnell wie möglich diesem Alptraum entkommen. Dafür gibt es aber nur einen Fluchtweg! Mittels des magischen Seiles zum Rettungshubschrauber und davon fliegen. Doch da sind noch die genannten Feinde, welche erst zu bekämpfen, umgehen, überspringen, etc. sind.

Die Vögel müssen umgangen werden, denn Sie versuchen das Kind vom Seil zu werfen. Steuern Sie das Kind mittels des Kontrollhebels nach links, rechts, oben, unten und durch Drücken des roten Knopfes springt das Kind. Die Teufelsgesichter müssen mit einem Stock erschlagen werden, bevor das Kind von den Gesichtern berührt wird. Die Berührung würde das Kind aus dem Spiel nehmen (es sind insgesamt 4 Kinder). Um den Stock zu bewegen, müssen Sie den Kontrollhebel nach links oder rechts bewegen je nach Herannahen der Gesichter. Nachdem das Kind ein Teufelsgesicht mit dem Stock getroffen hat, verwandelt sich dieses in einen Vogel. Der Vogel wiederum wird versuchen das Kind vom Seil zu stossen. Sollte das Kind runterfallen und durch Zufall auch noch die Schlange oder eines der Teufelsgesichter berühren, ist es sofort außer Gefecht gesetzt. Die Ballons müssen an der Schnur gefangen und zur Erde gebracht werden. Dies steuern Sie durch Bewegen des Kontrollhebels nach links, rechts und/oder springen mittels Drücken des roten Knopfes. Alle zur Erde gebrachten Ballons verwandeln sich sofort in Teufelsgesichter, welche auf keinen Fall berührt werden dürfen. Eine Berührung würde das Kind dem weiteren Spiel entziehen.

ACHTUNG: Die Zeit ist ebenso ein Feind. Sollte die Ihnen vorgegebene Zeit ablaufen, bevor Sie neue Zeitpunkte erhielten durch erfolgreiches Zerstören der Feinde oder Erreichen des Rettungshubschraubers, wird das Kind ebenfalls dem weiteren Spiel entzogen.

Das Kind muß alle Anforderungen erfolgreich ausführen, um in den Rettungshubschrauber einsteigen zu können.

Nachdem alle 9 Varianten durchgespielt sind, kehrt das Bild zur ersten Variante zurück mit schnellerer Geschwindigkeitsstufe. Insgesamt haben Sie 6 Geschwindigkeitsstufen zur Verfügung.

BILD 1 BIS 3

8 Vögel
8 Teufelsgesichter
8 Ballons
1 Schlange

BILD 4 BIS 6

16 Vögel
16 Teufelsgesichter
16 Ballons
1 Schlange

BILD 7 BIS 9

24 Vögel
24 Teufelsgesichter
24 Ballons
1 Schlange

Punktebewertung:

BILD

STUFE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	300	200	200	600	300	300	1200	500	500
Bonus		200	200		300	300		500	500
2	400	300	300	800	400	400	1600	600	600
Bonus		300	300		400	400		600	600
3	400	300	300	800	500	500	1600	700	700
Bonus		300	300		500	500		700	700
4	800	400	400	1600	600	600	3200	800	800
Bonus		400	400		600	600		800	800
5	800	400	400	1600	700	700	3200	900	900
Bonus		400	400		700	700		900	900
6	1600	600	600	3200	800	800	5000	1000	1000
Bonus		600	600		800	800		1000	1000

Bonus wird für jeden erfolgreich zerstörten Feind gewährt.

NIGHTMARE

The nightmare game has 9 different screens. Each time you overcome the enemy you can go to the next variation. In each of these screens you will fight against the enemies but with different methods, under different conditions.

The enemies are: BIRDS DEVILFACES BALLOONS A SNAKE THE TIME

There are 6 speed levels. Set the speed level according to your ability by using the selection switch. If you do not choose a speed selection, it will automatically be in the lowest speed.

After turning the power on you will hear a lullaby. The child is asleep and is dreaming. But, after you switch the reset, the nightmare begins. The child, of course, wants to get out of the nightmare as soon as possible. But the only way to escape is by reaching the rescue helicopter. You reach the helicopter by climbing the magic ropes and fighting against the enemies. The birds have to be avoided so the child does not fall down. The devilfaces must be beaten with a stick and then avoided. The balloons must be caught and one by one brought to the ground. However, the snake can not be destroyed in any way. You can only avoid touching it. At the same time you must always think about the time which the child has left. If you run out of time the child will die.

The enemies try to prevent the child from jumping into the helicopter. The child can not enter the helicopter before all the enemies have been destroyed. But after the enemies are destroyed and the child escapes into the helicopter, the screen will change to the next variation. In this new nightmare the enemies appear in a different grouping. Now the player has to rescue the child with a different method than used before.

JOYSTICK:

Push the red button = jump
Turn the stick up = move up
Turn the stick down = move down
Turn the stick left = move left or beating
Turn the stick right = move right or beating

THE BIRDS:

The birds need only be avoided by the child as he climbs the magic ropes. You jump up to the ropes, jump from rope to rope, or jump over the snake by pushing the red button. If a bird touches the child, he will be knocked off the rope. He must then try again to climb up to the helicopter before the time runs out. But if he touches the snake, he will die instantly. (There are a total of 4 children for each game.)

THE DEVILFACES:

You have to beat the devilfaces with a stick by turning the joystick to the left or to the right, depending on from which side the face is approaching. After the child has beaten the devilfaces, they will turn into birds. The child has to avoid touching them as before. If the child touches them he will fall. Or if the child falls from the magic rope and does not touch the devilfaces but touches the snake, he will also die. Once all the devilfaces have been turned into birds, the child may enter the helicopter.

THE BALLOONS:

The balloons need to be caught by their string by having the child jump off the magic rope at the right moment. The child then slowly floats to the ground. After each successful jump, the balloon turns into devilfaces. You must again avoid touching them and the snake. While floating down the child's course of descent can be controlled by moving the joystick right or left. This will help you avoid other devil faces or the snake. After all the balloons have been turned into devilfaces, the child may enter the helicopter.

In all of the screen variations, the child must finish all the assigned tasks before entering the helicopter. And most important, there is always the time limit. After you have finished the 9th screen, the game starts from the beginning, but with the next fastest speed level. All together there are 6 different speed levels.

Below are the enemies to be faced in each screen variation:

Screen 1: 8 birds	Screen 4: 16 birds	Screen 7: 24 birds
Screen 2: 8 devilfaces	Screen 5: 16 devilfaces	Screen 8: 24 devilfaces
Screen 3: 8 balloons	Screen 6: 16 balloons	Screen 9: 24 balloons

All the screens have one snake appearing at the bottom of the screen.

SCORING:

SCREEN VARIATIONS

SPEED	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 I	300	200	200	600	300	300	1200	500	500
*Add pt's		200	200		300	300		500	500
2 I	400	300	300	800	400	400	1600	600	600
*Add pt's		300	300		400	400		600	600
3 I	400	300	300	800	500	500	1600	700	700
*Add pt's		300	300		500	500		700	700
4 I	800	400	400	1600	600	600	3200	800	800
*Add pt's		400	400		600	600		800	800
5 I	800	400	400	1600	700	700	3200	900	900
*Add pt's		400	400		700	700		900	900
6 I	1600	600	600	3200	800	800	5000	1000	1000
*Add pt's		600	600		800	800		1000	1000

(GRAPH SAME AS EBEFORE)

Additional points will be added for each successfully destroyed enemy. For screens 1, 4, and 7 there are no additional points because you can only avoid the enemy. Also, you score on screens 1, 4, and 7 is determined by how fast you reach the helicopter. The graph above shows the maximum maximum you can score in these three variations.