

ACTIVISION®

presents

Gee Bee
AIR RALLY™

PLAYERS GUIDE

for

Commodore 64/128

Amstrad

Spectrum



ABHEBEN MIT GEEBEE!

Juhuu! Es ist mal wieder Zeit für die tollkühnen jungen Männer und ihre fliegenden Kisten, sich in die Lüfte zu begeben. Ja, den bekannten und heißbegehrten Cartwright Cup gilt es zu gewinnen, und die schnellsten Piloten der Welt schicken sich an, diese äußerst begehrte Silbertrophäe ihrer eigenen Sammlung einzuverleiben. Und SIE könnten der Gewinner sein!

O.K., der klassische Cartwright Cup hat in Wirklichkeit niemals stattgefunden - aber diese aufregende Simulation auf dem Computer basiert auf den wirklichen Heldentaten und Flugrennen in den USA in den 30er Jahren.

Und jener fürchterliche Flugapparat, den Sie fliegen werden, basiert tatsächlich auf dem GeeBee, der damals speziell für die Flugrennen entwickelt wurde und den dereinst ein Pilot als 'fliegenden Sarg' bezeichnete!

Der GeeBee war das führende Geschwindigkeitsflugzeug der 30er Jahre - aber er war nicht gerade äußerst hübsch anzusehen. Einige Leute meinten, daß er eher wie eine alte Apfeltonne mit zwei Flügeln aussehe. Und das Flugverhalten entsprach auch eher dem einer Apfeltonne - aber der GeeBee war extrem schnell, und jene Piloten, die aus einem härteren Holz geschnitten waren, fanden, daß sie mit dem GeeBee bei Flugwettkämpfen durchaus immer gute Gewinnchancen hatten. Andere waren nicht so glücklich, und das unsicherste Flugzeug, das jemals gebaut und zum Fliegen eingesetzt wurde, kostete vielen Piloten das Leben.

GeeBee plaziert Sie im Pilotensitz dieses 250 mph schnellen Flugzeugs (250 'Miles per hour' entsprechen etwa 400 km/h). Verfügen Sie über genügend starke Nerven, den Cartwright Cup zu gewinnen? Können Sie dieses Ungeheuer von einem Flugzeug in einer Flug-Action von über 100 Flugmeilen noch kontrollieren? Diese Rennen in der Luft sind nichts für zartbesaitete Seelen. Aber wenn Sie die Erfahrung der aufregendsten Flüge Ihres Lebens nicht verpassen wollen, dann sollten Sie weiterlesen!



INSTRUKTIONEN VOR DEM FLUG

O.K., Sie sind also der Wahnsinnige, der den GeeBee fliegen will? Begeben Sie sich erst einmal in Ihren Sitz, und bevor wir starten, sollten wir vor dem Flug zunächst einige Details miteinander besprechen. Flieger jeden Alters und von fast jeder Nationalität sind hier in Buckeye, Ohio, zusammengekommen, um an dem größten Flugwettbewerb des Jahrhunderts teilzunehmen - der 'GeeBee Air Rally'.

Im Rennen gegen die Uhr werden die Teilnehmer in jeweils vier Kursen auf acht verschiedenen Schwierigkeitslevels gegeneinander antreten und versuchen, dabei so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Jeder Level ist schwieriger als der vorhergehende, und der vierte Kurs eines jeden Levels ist entweder ein spezieller Tiefflugkurs, während dem Sie eine Reihe von Ballons abstechen müssen, oder es ist ein Slalomkurs. Die Piloten erhalten zwei Chancen, den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit zu beenden.

Um die meisten Punkte zu erhalten, müssen Sie vermeiden, vom Kurs aus Versehen abzukommen oder mit einem anderen Flugzeug zusammenzustoßen. Die Uhr tickt schneller, wenn Sie vom Kurs abkommen - achten Sie also darauf, wo Sie langfliegen!

Es besteht die Möglichkeit, die Kollisionen in der Luft zu überleben und das Rennen fortzusetzen, aber die meisten Kollisionen kosten so viel Zeit, daß es äußerst schwer ist, den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit zu beenden.

Die Piloten können normalerweise nur von einem Kurs zum nächsten (bzw. von einem Level zum nächsten) weitergehen, wenn Sie den letzten Kurs (oder Level) erfolgreich beendet haben.

AUFWÄRMEN DER MASCHINE

Stellen Sie Ihren Computer gemäß den detaillierten Anweisungen Ihres Computerhandbuches auf. Vergewissern Sie sich zuerst, daß keines der nicht unbedingt erforderlichen Zusatzgeräte - wie etwa ein Drucker, Cartridge, etc. - angeschlossen ist. Wenn Sie dies vergessen, könnte es Probleme beim Laden des Spiels geben.

Wenn Sie Ihren Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

- a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder an und schalten Sie Ihren Computer mit dem Fernsehbildschirm oder Monitor AN. Die Besitzer eines C128 sollten jetzt den C64-Modus wählen, indem Sie **GO64** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken, dann die **Y**-Taste betätigen und schließlich nochmals **RETURN** drücken.
- b) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.
- c) Drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste mit der **RUN/STOP**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Commodore 64/128 mit der Diskettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

- a) Schließen Sie Ihr Diskettenlaufwerk an Ihren Computer an und schalten Sie das Laufwerk ein.
- b) Schieben Sie die GeeBee Air Rally-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer mit dem Bildschirm an. Sollten Sie einen Commodore 128 haben, so lädt das Spiel automatisch.
- c) Wenn Sie einen Commodore 64 haben, tippen Sie **LOAD""8,1** ein und drücken die **RETURN**-Taste.

Wenn Sie Ihren Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum +2 oder Spectrum +3 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

- a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder in der gewohnten Art und Weise an Ihren Spectrum an. Schlagen Sie für die Details im Computerhandbuch nach. (Wenn Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügt, so wurde dies bereits für Sie durchgeführt.)
- b) Wenn Sie einen Joystick benutzen wollen, so müssen Sie den notwendigen Interface-Anschluß JETZT anschließen.
- c) Schalten Sie den Kassettenrecorder, den Computer und den Bildschirm Ihres Fernsehers oder Ihren Monitor AN. Wenn der Menü-Bildschirm Ihres Computers auf dem Bildschirm erscheint, können Sie entweder 48K oder 128K Basic wählen.
- d) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist und daß die Beschriftung für die Seite eins nach oben zeigt.
- e) Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464/664 oder 6128 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

- a) Schalten Sie Ihren Computer und Fernseh Bildschirm oder Monitor AN.
- b) Wenn Ihr Computer über ein eingebautes Diskettenlaufwerk verfügt, müssen Sie zuerst einen kompatiblen Kassettenrecorder anschließen. Dann tippen Sie **'1'tape** ein und drücken die **RETURN**-Taste. Jetzt ist Ihr Computer bereit, die Daten von der Kassette zu laden. Um das **'1'**-Symbol zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig sowohl die **SHIFT**-Taste als auch die **@**-Taste.

- 
- c) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß die Beschriftung für die Seite eins nach oben zeigt und daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.
 - d) Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von GeeBee Air Rally laden . . .

- a) Wenn Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügt, so sollten Sie sich zuerst vergewissern, daß der Computer **AUSGESCHALTET** ist, bevor Sie ein kompatibles Diskettenlaufwerk anschließen.
- b) Schalten Sie jetzt das Diskettenlaufwerk, den Computer und den Fernsehbildschirm (bzw. Ihren Monitor) **AN**. Tippen Sie dann **'1'disk** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Jetzt ist Ihr Computer bereit, die Daten von der Diskette zu laden. Um das **'1'**-Symbol zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste und die **@**-Taste.
- c) Schieben Sie die GeeBee Air Rally-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein.
- d) Tippen Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel sollte jetzt automatisch laden.

Sollten Sie irgendwann nach dem Laden das Spiel für mehr als fünf Minuten unterbrechen, so geht das Spiel automatisch zu einem Demonstrationsmodus über. Wenn Sie Ihren Wettkampf wieder aufnehmen wollen, brauchen Sie einfach nur die **RETURN**-Taste zu drücken.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir versuchen ständig, die Qualität unserer Produkte zu verbessern, und verlangen deshalb einen hohen Standard bei unseren Produktkontrollen für diese Produkte. Sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden von GeeBee Air Rally haben, so ist es sehr unwahrscheinlich, daß dies am Produkt selber liegt. Wir empfehlen Ihnen daher, den Computer abzuschalten und mit dem Ladevorgang von neuem zu beginnen, wobei Sie überprüfen sollten, ob Sie auch die Anweisungen des richtigen Abschnitts für Ihren Computer und Ihre Software befolgen. Sollten Sie weiterhin Probleme haben, so sollten Sie in Ihrem Computerhandbuch nachschlagen oder Ihren Händler um Rat fragen. Sollten Sie immer noch Probleme haben, nachdem Sie alle möglichen Fehlerquellen Ihrer Hardware überprüft haben, empfehlen wir Ihnen, sich mit unserer Kundenberatung in Verbindung zu setzen, um dort nach weiterer Hilfe zu fragen:

Activision Customer Advice
GeeBee Air Rally
Units 3 & 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton
NN8 4FR

Ihr Brief sollte die folgenden Informationen beinhalten:

- Ihren Namen und Ihre Adresse.
- Eine Telefonnummer, über die Sie tagsüber zu erreichen sind (wenn vorhanden).
- Den Namen des Produktes, mit dem Sie Probleme haben.
- Ob es eine Kasette oder eine Diskette ist.
- Welches Computersystem und welche Zusatzgeräte (Joystick, etc.) Sie benutzen.
- Wo und wann Sie das Produkt erworben haben.
- Eine detaillierte Beschreibung der Probleme, die Sie mit dem Produkt haben.

Bitte senden Sie nicht das Produkt ein, es sei denn, wir fordern Sie dazu gesondert auf, um das Produkt selber testen zu können.

SCHNELLFÜHRUNG DURCH DIE KONTROLLEN

Bei allen Versionen erscheint nach Laden des Spieles ein Menü-Bildschirm (allerdings nicht auf C64/128), der Ihnen erlaubt, das Spiel zu starten, zwischen einem Joystick oder einer Tastatur zu wählen oder die Kontrolltasten neu zu definieren.

Wenn Sie auf einem Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum + 2 oder Spectrum + 3 die Tastaturkontrollen benutzen wollen, müssen Sie zuerst die Kontrolltasten neu definieren . . .

Start - 0

Tasten Neu-Definieren - R

Joystick Wählen - J (Sinclair oder Kempston oder Tastatur)

Wenn Sie einen Amstrad CPC/464, 664 oder 6128 benutzen . . .

Start - S

Tasten Neu-Definieren - R

Joystick Wählen - J

Hoch - Q

Runter - A

Links - O

Rechts - P

Kippschalter - Leertaste

Pause - U

Wiederaufnehmen des Spiels - Irgendeine Taste



INSTRUKTIONEN ZUM MEHRFACH-LADEN

GeeBee Air Rally beinhaltet so viele aufregende Optionen, daß wir es als ein Mehrfach-Lade-Spiel entwickeln mußten, um all die notwendigen Informationen für die Action auf die Kassette oder Diskette speichern zu können. Wenn Sie ein durchgehendes Spiel genießen wollen, sollten Sie darauf achten, daß Sie Ihre GeeBee Air Rally-Kassette oder Diskette während dem ganzen Spiel im Kassettenrecorder oder im Diskettenlaufwerk belassen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn Sie einen Spiellevel erfolgreich beendet haben.

AUF ZU DEN RENNEN - SPIELHINWEISE

Ihr Höhenmesser, Ihr Kompaß und Ihr Tachometer erscheinen von links nach rechts auf dem Instrumentenbrett.

Die vorgegebene Richtzeit für jedes einzelne Rennen erscheint zu Beginn des Wettbewerbs, und wenn Sie starten, fängt die Uhr an zurückzuzählen.

Ihre Gesamtpunktzahl erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms - mit Ausnahme des speziellen Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen (siehe auch unter 'Punktevergabe').

Zum Starten des Spiels drücken Sie den Feuerknopf und lassen ihn wieder los. Wenn Ihre Geschwindigkeit zunimmt, ziehen Sie Ihren Joystick zurück oder benutzen Sie die Rückzugstaste auf der Tastatur (siehe auch 'Kontrollen').

Um Ihr Flugzeug zu lenken, bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung oder benutzen die entsprechenden Kontrolltasten.

Wenn Sie sich in den Sturzflug begeben wollen, drücken Sie den Joystick nach vorne oder benutzen die entsprechende Kontrolltaste.



Bleiben Sie immer auf Ihrem Kurs zwischen den Wendetürmen (Fachausdruck in der Fliegersprache für die Orientierungstürme). Sie erhalten nur Punkte, wenn Sie den Kurs auch halten können. Jedesmal, wenn Sie vom Richtkurs abkommen, läuft die Uhr mit der vierfachen Geschwindigkeit, die sie normalerweise läuft.

Wenn Sie sich gerade zwischen zwei Wendetürmen befinden, werden Sie es besonders wirkungsvoll finden, wenn Sie für weite Kurven die Geschwindigkeit erhöhen oder für enge Kurven die Geschwindigkeit drastisch reduzieren. Sie können dies durch Hochziehen oder Runterdrücken des Flugzeugs erreichen.

Sollten Sie vom Kurs abkommen, so ist es angebracht, zuerst die Geschwindigkeit Ihres Flugzeuges zu verlangsamen. Es wird Ihnen bei einer geringeren Geschwindigkeit leichter fallen, Ihren GeeBee wieder auf den richtigen Kurs zu bringen.

Um Kollisionen mit anderen Flugzeugen zu vermeiden, können Sie um andere Flugzeuge herumfliegen oder direkt über und unter diesen hinwegfliegen.

Sollten Sie dennoch mit anderen Flugzeugen kollidieren, so können Sie sicher mit Ihrem Fallschirm landen. Um das Rennen wieder aufzunehmen, drücken Sie einfach den Feuerknopf und heben gleich wieder ab. Sie starten ungefähr an der gleichen Stelle, wo der Kurs unterbrochen wurde.

Wenn Sie den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit nicht vollenden können, erhalten Sie eine zweite Chance. Wenn Sie beim zweiten Mal versagen, können Sie Ihre bereits angesammelte Gesamtpunktzahl auf der Tabelle der besten Flieger ('Top Finishers') registrieren lassen (siehe unter 'Punktevergabe').



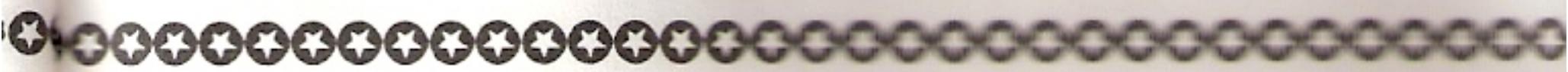
PUNKTEVERGABE

Sie erhalten Punkte für die mit Ihrem Flugzeug zurückgelegte Entfernung eines jeden Kurses-mit Ausnahme des Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen. Je höher Ihr Spiellevel ist, desto mehr Punkte erhalten Sie pro zurückgelegter Entfernungseinheit.

Am Ende jedes Rennens erhalten Sie außerdem Bonus-Punkte im Verhältnis der verbliebenen Zeit auf der Uhr. Außerdem erhalten Sie einen Zeitbonus für Ihren nächsten Rennkurs, der zur vorgegebenen Richtzeit hinzuaddiert wird - aber nur, wenn Sie bei Ihrem ersten Anlauf erfolgreich waren!

Während Ihres Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen müssen Sie zuerst eine bestimmte Anzahl von Ballons abstechen, bevor Sie Punkte erhalten. Die Anzahl der erforderlichen Ballons, die es abzustechen gilt, erscheint anstelle Ihrer Punktzahl auf dem Bildschirm, bis Sie diese Mindestzahl abgestochen haben. Dann erscheint wieder Ihre ursprüngliche Punktzahl, und mit jedem weiteren abgestochenen Ballon erhöht sich auch Ihre Punktzahl.

Wenn Sie den Rennkurs nicht innerhalb der vorgegebenen Richtzeit beendet haben, erscheint der Bildschirm für die Punktwertungen der besten Flieger ('Top Finishers'), und Sie können dort Ihren Namen unter den fünfzehn weltbesten Fliegern einreihen.



ANERKENNUNGEN

GeeBee Air Rally wurde von Steve Cartwright entwickelt.

Die Commodore 64-Version wurde von Steve Cartwright entworfen.

Graphische Darstellungen von Mike Nowak.

Musik und Commodore-Sound von Russell Lieblich.

Besonderer Dank gilt Kelly Smak und Keith Orr.

Produziert von Terry Ishida.

Spectrum/Amstrad-Versionen von Keith Burkhill Software.

Produziert von Software Studios.

© 1987/88 Activision Inc. Alle Rechte vorbehalten.