



BEDIENUNGSANLEITUNG

Zwanzig Höhlenkammern, ein Tank voll Luft und das Gold des Captain Ter Horst ganz unten. Tauch ab, bevor die Luft knapp wird, und komm mit dem Schatz wieder hoch.

20

KAMMERN

3

BOOTE

3

STEINE

1

JOYSTICK

TAUSCHKE INTERACTIVE

Für den Atari 2600. Modul bei ausgeschalteter Konsole einsetzen, Joystick in den linken Anschluss stecken, einschalten. Bitte vor dem ersten Tauchgang lesen.

Das Gold des Captain Ter Horst

01

Über Captain Ter Horst weiß man drei Dinge. Dass er im Herbst mit der Brigg »Hendrika« und dreißig Kisten Gold an Bord auslief. Dass er den Heimathafen nie erreichte. Und dass sein Wrack nicht dort liegt, wo es liegen müsste – auf dem offenen Grund, wo jeder Taucher es längst gefunden hätte.

Fischer haben Jahre später Planken und einen Anker in einer Bucht aufgelesen, hinter der die Klippe senkrecht ins Meer fällt. Unter der Klippe, sagen sie, öffnet sich ein Loch, und das Loch führt in Höhlen, die tiefer reichen als jedes Lot. Dorthin hat die Strömung die »Hendrika« gezogen, und dort unten hat sie ihre Ladung verstreut. Wer hinunter will, muss durch die Gänge.

Du hast ein Boot dafür. Es ist klein: ein Einmann-Tauchboot mit einem Scheinwerfer, einem Tank, der kaum eine Minute reicht, und einer Schleuder für Steine, die Du erst unten aufsammeln musst. Mehr hat die Werft nicht hergegeben. Drei Boote liegen am Kai. Geht eines verloren, nimmst Du das nächste.

Unten ist es nicht leer. In den Gängen patrouillieren Haie. Am Grund einiger Kammern lauert etwas, das sich streckt, wenn Du näher kommst. Ein Oktopus hängt an der Decke und sperrt mit seinen Armen den Weg. Von der Decke lösen sich Felsbrocken, und vor dem Saal, in dem das Gold liegt, schwimmt das Seeungeheuer. Es ist lang. Es hat viel Zeit.

Die Luft hast Du nicht. Aus Spalten im Boden steigen Blasen auf – das ist Dein einziger Nachschub, und die Spalten liegen selten dort, wo es ungefährlich ist. Wer zögert, erstickt. Wer hetzt, fährt in den Hai. Dazwischen liegt der Weg zum Schatz.

■ Kein Spielstand

Es gibt keine Speicherfunktion. Schaltest Du die Konsole aus, ist der Tauchgang vorbei. Der Bestwert bleibt, solange die Konsole läuft, und steht auf dem Titelbild.

Die Bedienung

02

Ein Joystick im linken Anschluss, der rechte bleibt leer. Dazu die Schalter an der Konsole. Mehr braucht das Spiel nicht.

Der Joystick

BEWEGUNG	WAS PASSIERT
Stick in eine Richtung	Das Boot nimmt Fahrt auf, in acht Richtungen. Es beschleunigt langsam und hält seinen Schwung.
Stick loslassen	Das Boot wird langsamer und steigt von selbst leicht auf. Es hat Auftrieb.
Stick links / rechts	Wendet das Boot. Die Blickrichtung bestimmt, wohin ein Stein fliegt.
Feuerknopf	Wirft einen Stein in Blickrichtung – wenn Du einen an Bord hast und keiner mehr in der Luft ist.
Stick unten (Titelbild)	Abtauchen. Am unteren Rand beginnt das Spiel.
Feuerknopf (Game Over)	Beendet das Bild vom Grund vorzeitig und führt zum Titelbild.

Das Boot fährt sich wie ein Boot, nicht wie ein Raumschiff. Es braucht einen Moment, bis es in Fahrt kommt, und einen Moment, bis es wieder steht. An Fels prallt es ab und verliert dabei seinen Schwung. Rechne den Weg zum Wenden ein, bevor Du in einen engen Gang fährst.

Die Schalter an der Konsole

SCHALTER	WIRKUNG
RESET	Bricht den Tauchgang ab und führt zum Titelbild. Der Punktestand bleibt dort stehen, bis das nächste Spiel beginnt.
SELECT	Nur auf dem Titelbild: wählt die Stufe, mit der Du beginnst – 1, 2, 3 und wieder 1. Im Spiel ohne Wirkung.
Schwierigkeit A/B	Keine Wirkung, links wie rechts.
Farbe / Schwarzweiß	Keine Wirkung.

Die Stufe bleibt gewählt, bis Du die Konsole ausschaltest; RESET setzt sie nicht zurück. Was die Stufen unterscheidet, steht im Kapitel »Tiefer«.

An der Oberfläche



Das Titelbild. Das Boot wippt auf den Wellen, ab und zu zieht eine Möwe vorbei. Darunter steht die gewählte Stufe.

Nach dem Einschalten liegt Dein Boot an der Wasseroberfläche. Es gibt keinen Startknopf: Drück den Joystick nach unten und halte ihn, bis das Boot den unteren Bildrand erreicht hat. Dann beginnt der Tauchgang, und mit ihm setzt die Musik ein. Solange Du oben bleibst, kannst Du das Boot schon steuern und ein Gefühl dafür bekommen, wie träge es ist.

Der Tauchgang

03

Was Du zu tun hast, passt in einen Satz: Finde den Weg durch die Höhle bis zum Gold, und atme unterwegs. Der Rest dieses Kapitels sind die Einzelheiten, und die entscheiden.

Die Höhle



Die erste Kammer. Oben links der Hai, weiter unten eine Goldmünze, ein Reparaturset, ein Stein und am Boden die Spalte, aus der die Luft kommt.

Die Höhle besteht aus zwanzig Kammern, fünf nebeneinander und vier übereinander. Du siehst immer genau eine. Ist der Rand einer Kammer offen, fährst Du hinaus und kommst in der Nachbarkammer auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein. Was Du an Bord hast, nimmst Du mit; der Tank läuft weiter. Der Schatz liegt ganz unten rechts, und der kürzeste Weg ist nicht der sicherste.

Der Scheinwerfer Deines Boots leuchtet den Fels in Deiner Höhe aus. Was weiter oben oder unten liegt, wird dunkler. Es ist keine Verzierung: Wo es hell ist, siehst Du Gänge und Sackgassen, wo es dunkel ist, musst Du hinfahren, um es zu wissen.

Die Luft

Der Balken links oben ist Dein Tank. Er ist grün, solange mehr als die Hälfte drin ist, dann gelb, zum Schluss rot. Voll reicht er für knapp eine Dreiviertelminute. Das ist nicht viel, und es soll nicht viel sein.



Eine Blasensäule. Aus der Spalte am Boden steigen bis zu drei Blasen auf und zerplatzen an der Decke. Jede, die Du erwischst, füllt den Tank ein Stück.

Nachschub kommt aus dem Boden. In manchen Kammern gibt es eine Spalte, aus der hellblaue Blasen aufsteigen, bis sie an Fels zerplatzen. Fahr hindurch, und jede Blase füllt den Tank um rund ein Siebtel. Eine ganze Säule macht ihn nicht voll – für einen vollen Tank musst Du warten, und Warten kostet, was Du gerade nachgefüllt hast. Zwei, drei Blasen, dann weiter.

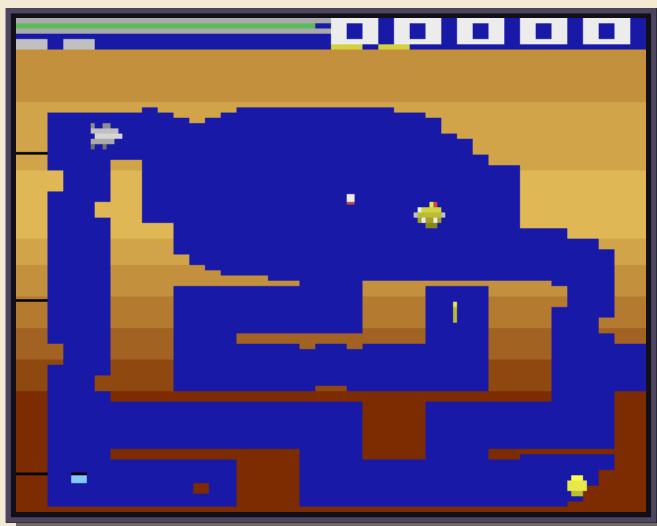
Unter Wasser hörst Du alle drei Sekunden das Sonar. Sobald weniger als ein Viertel im Tank ist, pingt es viermal so oft. Du musst dann nicht mehr auf den Balken schauen; Du hörst, dass es eng wird.

■ Wenn die Luft ausgeht

Ist der Tank leer, sinkt das Boot, und Du verlierst es. Das nächste beginnt in derselben Kammer mit vollem Tank – Du bist also nicht verloren, wenn Du Dich in eine Kammer ohne Blasen verirrt hast. Es kostet nur ein Boot.

Die Steine

Auf dem Grund liegen kleine Felsbrocken. Fahr darüber, und Du nimmst sie an Bord – höchstens drei, unten links im Bild siehst Du, wie viele. Ein vierter geht verloren, also fahr nicht mit vollem Laderaum über einen Stein, den Du später brauchen könntest.



Ein Wurf nach links. Der Stein steigt ein Stück, fällt dann in einem Bogen und zerschellt am Fels.

Der Feuerknopf wirft. Der Stein fliegt in die Richtung, in die das Boot gerade blickt: erst ein kleines Stück aufwärts, dann in einem Bogen abwärts, bis er auf Fels trifft oder auf etwas, das lebt. Wer in Fahrt wirft, wirft weiter. Ein Wurf über ein Hindernis hinweg ist Übungssache – der Bogen ist immer derselbe, nur Dein Abstand ändert sich. Erst wenn der Stein zerschellt ist, kannst Du den nächsten werfen.

Steine sind knapp. In der ganzen Höhle liegen neun, und die meisten Bewohner sind es nicht wert. Ein Stein ist für den Moment, in dem kein Weg am Hai vorbeiführt.

Was sonst noch herumliegt



Von links: ein Stein, eine Luftblase, eine Goldmünze, das Reparaturset und das Gold des Captains.

Goldmünzen liegen in Sackgassen, in den Schächten der Steinfallen und unter den Armen des Oktopus – kurz: dort, wo Du ohne sie nicht hinfahren würdest. Sie drehen sich, deshalb sind sie mal ein Kreis und mal ein Strich. Jede bringt fünfzig Punkte, und jede ist nur einmal da: hast Du sie, bleibt sie weg, auch wenn Du ein Boot verlierst.

Das Reparaturset ist ein roter Kasten mit einem hellen Kreuz. Es bringt ein Boot in Reserve dazu; mehr als fünf Boote hast Du nie. Es gibt es selten, und wie die Münzen ist es nur einmal da.

Der Schatz sitzt in der letzten Halle, unten rechts in der Höhle. Berühr ihn, und er ist gehoben. Was danach kommt, steht im Kapitel »Tiefer«.

Die Anzeige



Links der Tank und darunter die Steine an Bord. Rechts der Punktestand und darunter die Boote, die noch am Kai liegen.

Die fünf Ziffern rechts sind Dein Punktestand. Die gelben Striche darunter sind Deine Reserve – die Boote, die noch kommen, ohne das, in dem Du gerade sitzt. Zwei beim Start, dann weniger, hoffentlich auch mal mehr.

Die Bewohner der Tiefe

04

Sechs Dinge in der Höhle können Dein Boot zerstören. Fünf davon leben, eines ist ein Stück Decke. Jede Berührung kostet ein Boot; das nächste beginnt dort, wo Du die Kammer betreten hast, mit so viel Luft, wie Du damals hattest. Sterben füllt den Tank nicht.

Der Hai



Ein Hai auf Deiner Höhe. Ab jetzt wird er schneller.

Haie patrouillieren durch die Gänge, hin und her, in gleichmäßigem Tempo. Solange Du über oder unter einem Hai bleibst, ist er berechenbar. Sobald Du auf seine Höhe kommst, sieht er Dich und beschleunigt – nicht schneller, als Dein Boot fahren kann, aber schneller, als Du wenden kannst. Ein Stein tötet ihn. Wer ausweichen will, braucht Platz nach oben oder unten – in den weiten Kammern gibt es ihn, in einem engen Gang nicht.

Der Manta



Ein Manta auf seiner Bahn. Er hat das Boot nicht gesehen – er sieht nie etwas.

Der Manta ist das Gegenstück zum Hai: Er zieht seine Bahn durch den Gang, von Wand zu Wand, immer im selben Tempo, und nimmt Dich nicht wahr. Ob Du über ihm bleibst, unter ihm oder genau auf seiner Höhe – er wird nicht schneller und dreht sich nicht zu Dir. Dafür ist er flotter als ein Hai, der nur patrouilliert. Wer ihn passieren will, zählt seinen Takt und fährt hinter ihm durch, statt vor ihm zu fliehen. Ein Stein tötet ihn, aber er ist den Stein selten wert.

Das Schlingmonster



Am Boden der Kammer. Es hat das Boot gesehen und streckt sich ihm entgegen.

Es sitzt am Grund und sieht aus wie ein grünes Nichts, zwei Zeilen hoch. Kommst Du in seine Nähe, streckt es sich nach oben und neigt sich Dir zu, bis sein Kopf auf Deiner Höhe ist – schnell beim Zupacken, langsam beim Loslassen. Es rührt sich nicht von der Stelle. Halt seitlich Abstand oder bleib hoch, dann erreicht es Dich nicht. Ein Stein tötet es, aber dafür musst Du nah heran.

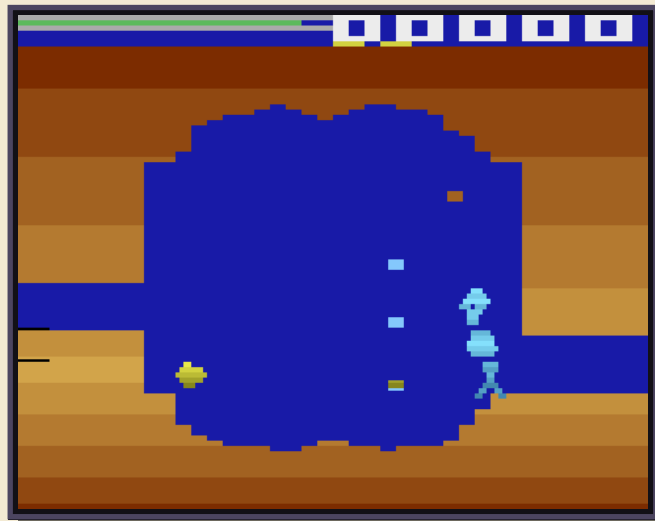
Der Riesenoktopus



Der Oktopus hängt an der Decke und lässt seine Arme in Wellen herunter. Gerade sind sie unten.

Er hängt an der Decke eines Gangs und rührt sich nicht. Seine drei Arme dagegen schon: Sie strecken sich nacheinander nach unten, sperren den Durchgang und ziehen sich wieder ein, immer im selben Takt. Ein Arm, der Dich berührt, zerdrückt das Boot. Du hast zwei Möglichkeiten: den Takt abwarten und in der Öffnung hindurch, oder zwei Steine. Der Takt ist die billigere.

Das Seeungeheuer

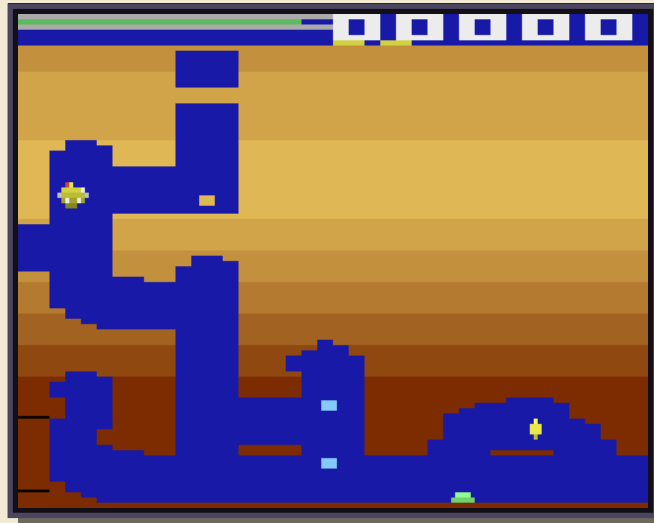


Der Saal vor dem Schatz. Das Seeungeheuer schlängelt sich durch das offene Wasser, dazu eine Blasensäule und ein einzelner Stein.

Es hat einen eigenen Saal, den letzten vor dem Gold. Kopf, Rumpf und Schwanz folgen einander durch das offene Wasser, und weil der Saal keine Gänge hat, gibt es nichts, wohinter Du Dich stellen kannst. Drei Steine töten es – Dein ganzer Vorrat, und er muss dafür voll sein. Die andere

Möglichkeit: seinen Weg lesen und auf der anderen Seite vorbei. Der Ausgang zum Schatz liegt rechts.

Die Steinfall



Ein Brocken auf dem Weg nach unten. Kurz davor hat er gezittert.

An sechs Stellen in der Höhle hängt ein loser Brocken in einem Schacht. In festem Takt zittert er, dann fällt er bis zum Boden und hängt danach wieder oben. Wer unter ihm ist, wenn er fällt, hat kein Boot mehr. Das Zittern ist Deine Warnung – siehst Du es, bleib, wo Du bist, oder fahr durch, aber fang nicht an zu überlegen. Steine richten gegen Fels nichts aus.

■ Was zurückkommt und was nicht

Verlässt Du eine Kammer und kommst wieder, sind die Bewohner wieder da, auch die, die Du erlegt hast, und ein aufgesammelter Stein liegt wieder an seinem Platz. Goldmünzen und das Reparaturset bleiben weg.

Punkte, Boote und der Grund

05

Punkte

WOFÜR	PUNKTE
Eine Luftblase	5
Ein Stein aufgesammelt	10
Eine Goldmünze	50
Ein Manta	75
Ein Hai	100
Das Schlingmonster	150
Der Riesenoktopus	250
Das Seeungeheuer	500
Der Schatz des Captain Ter Horst	1000

Der Punktestand zählt bis 99 999. Der höchste Stand seit dem Einschalten steht als BEST auf dem Titelbild, und er bleibt dort, bis Du die Konsole ausschaltest.

Boote

Du beginnst mit drei Booten: dem im Bild und zwei in Reserve. Ein Hai, das Monster, ein Arm, ein Brocken – jede Berührung kostet eines, und ein leerer Tank ebenso. Das Reparaturset bringt eines zurück, mehr als fünf gibt es nie.

Nach einem Bewohner beginnt die Kammer mit dem Luftstand vom Betreten. Nach dem Ersticken beginnt sie mit vollem Tank. Das ist der einzige Unterschied, und er ist mit Absicht so herum: Wer in den Hai fährt, um Luft zu sparen, hat danach ein Boot weniger und dieselbe Luft wie vorher.

Der Grund



Das letzte Boot liegt kieloben auf dem Grund. Die letzte Luft steigt auf.

Ist das letzte Boot verloren, zeigt das Spiel, wo es geblieben ist: das Wrack am Meeresboden, darüber die Blasen, die ihm noch entweichen, und Stille. Nach sechs Sekunden oder auf den Feuerknopf geht es zurück zum Titelbild. Der Punktestand bleibt dort stehen, bis der nächste Tauchgang beginnt.

Tiefer

06



Die Halle des Captains. Der Schatz liegt am Boden und wartet.

Berührst Du den Schatz, hält das Spiel kurz an, zählt tausend Punkte, und dann geht es weiter – nicht an die Oberfläche, sondern in den nächsten Abschnitt der Höhle. Ter Horst hat sein Gold nicht in einer Kiste versenkt.

Der nächste Abschnitt hat dieselben zwanzig Kammern, und er beginnt in der ersten, mit vollem Tank. Punkte, Boote und Steine an Bord nimmst Du mit, die Goldmünzen liegen wieder. Aber die Bewohner sind schneller: der Hai in Patrouille wie in der Verfolgung, der Takt des Oktopus, das Zupacken des Monsters, das Seeungeheuer, die Fallen. Und es liegen weniger Steine – im zweiten Abschnitt sechs statt neun, ab dem dritten drei. Drei Steine für die ganze Höhle heißt: Das Seeungeheuer wird nicht mehr erlegt, es wird umfahren.

Drei Stufen gibt es. Ab dem dritten Abschnitt bleibt es bei der dritten, so tief Du auch kommst.



Nach einer Partie: der Bestwert steht unter der Stufe. Mit SELECT ist hier Stufe 2 gewählt.

Wer die erste Stufe kennt, kann sie überspringen. SELECT auf dem Titelbild wählt die Stufe, mit der der erste Abschnitt beginnt: STUFE 1 ist der normale Anfang, STUFE 2 die Höhle, wie sie nach dem ersten Schatz ist, STUFE 3 die schnellste. Die Luft ist auf allen Stufen dieselbe – der Tank ist die Uhr, und sie tickt für alle gleich.

Ratschläge

07

Nichts davon steht im Spiel. Es sind die Dinge, die man nach dem dritten Tauchgang weiß und beim ersten gern gewusst hätte.

Lass den Stick los, wenn Du nicht weißt, wohin. Das Boot bremst von selbst, und in fast jeder Lage ist Stillstand besser als Schwung in die falsche Richtung. Nur nicht unter einem Brocken, und nicht auf der Höhe eines Hais.

Die erste Blasensäule liegt in der ersten Kammer. Nimm sie mit, auch wenn der Tank noch grün ist – die nächste ist weiter weg, als Dir lieb ist.

Der Hai sieht Dich nur auf seiner Höhe. In einer weiten Kammer wartest Du also oben, bis er unter Dir durch ist, und fährst dann hinterher. In einem engen Gang geht das nicht – dort sieht er Dich immer, und dann hilft nur Tempo, ein Stein oder ein anderer Weg.

Beim Oktopus zählst Du den Takt, bevor Du fährst. Die Arme kommen nacheinander, von einer Seite zur anderen – die Öffnung wandert, und sie wandert immer gleich. Zwei Durchläufe zusehen, dann hindurch, ohne anzuhalten.

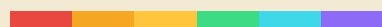
Heb Dir die Steine für das Ende auf. Der Hai in der ersten Kammer ist zu umfahren, das Seeungeheuer ist es nur schwer. Wer mit drei Steinen im Saal ankommt, hat eine Wahl, wer mit einem ankommt, hat keine.

Die Münzen in den Fallenschächten sind nicht umsonst dort. Der Brocken kündigt sich an – fahr rein, sobald er wieder oben hängt, und sei draußen, bevor er zittert. Es reicht, wenn Du nicht nachdenkst.

Und wenn der Tank rot ist und keine Blase in Sicht: Fahr weiter, nicht zurück. Ein leerer Tank kostet ein Boot und schenkt Dir einen vollen. Ein Boot, das umkehrt, hat beides nicht.

Gute Fahrt. Das Gold liegt seit langem da. Es hat es nicht eilig – Du schon.

Jedes Bild in dieser Anleitung stammt aus dem Spiel selbst. Was Du hier siehst, siehst Du auch auf Deinem Fernseher.



TAUSCHKE INTERACTIVE