

# **Hotline:**

---

*Montags - Freitags*  
*15.00-18.00 Uhr*

*The Art Department*



**02327 - 997 550**



## Anleitung für die PC-Version

### So geht's los

1. Schalten Sie Ihren 386 kompatiblen PC ein, wie es in dem zugehörigen Systemhandbuch beschrieben wird.
2. Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und wechseln Sie auf dieses. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk z.B. den Laufwerksbuchstaben D hat, geben Sie D: ein und drücken Sie [Enter].
3. Geben Sie START ein und bestätigen Sie wiederum mit [Enter].
4. Wählen Sie dann aus dem Menü Lollypop aus. Das Spiel startet dann sofort.
5. Wenn das Startprogramm oder das Spiel nicht läuft, haben Sie die Möglichkeit, die CD auf Fehler zu überprüfen. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, geben CHECKCD ein und bestätigen Sie mit [Enter]. Wird CD-ROM OK nach der Prüfung ausgegeben, sind die Dateien auf der CD nicht fehlerhaft. Wahrscheinlich liegt das Problem dann an Ihrer Konfiguration.

**Hinweis:** Sollte das Spiel nicht starten, sondern mit einer Fehlermeldung abbrechen, haben Sie in der Regel nicht genug Speicher frei. LOLLYPOP benötigt ca. 580.000 Bytes freien Basisspeicher (konventioneller Speicher), das sind ca. 567KB sowie 640KB freien sogenannten EMS Speicher.

Um diese Menge an Speicher frei zu bekommen, lesen Sie sich im DOS Handbuch Ihres Rechners den Abschnitt über Speicherverwaltung durch. LOLLYPOP läuft auf unterschiedlichsten DOS-Systemen, wie z.B. DR-DOS 3.41, 5.0, 6.0, Novell-DOS oder MS-DOS in der Version 3.41, 4.0, 4.1, 5.0, 6.0 oder 6.2. Leider sind bei all diesen Systemen die Speicherverwaltungskonzepte unterschiedlich, daher können wir Ihnen keine allgemeine Konfigurationshilfe für Ihr System geben.

Um mehr über DOS und die verschiedenen Speicherarten bzw. deren Konfiguration zu erfahren, empfehlen wir die Lektüre eines DOS Einsteigerbuches oder den Erwerb eines Speichermanagers wie QEMM oder 386max, deren Handbücher sich intensiv mit diesem Thema befassen und die auch Besitzern älterer DOS Versionen eine Maximierung Ihres freien Speicherplatzes ermöglichen.

## Auf ins Schlaraffenland!

Das Schlaraffenland ist der Traum unserer kleinen Helden. Seit sie zufällig während eines gewaltigen Gewitters zum Leben erweckt wurde, hat Lolly von nichts anderem als Süßigkeiten geträumt.

Aber der Weg zur Erfüllung ihres Traumes ist nicht einfach. Bewaffnet mit ihrem Lippenstift, Lollies und einer Schwarz/Weiß-Kamera macht sich Lolly auf die gefährliche Reise.....

Erwecken Sie Lolly zum Leben für eine faszinierende Abenteuerreise durch 28 Level voll atemberaubender Action. Werfen Sie dutzenden gemeiner Monster, die Lolly nach ihrem jungen Leben trachten, Lollies an den Kopf! Fotografieren Sie die interessantesten Momente auf Lollys Reise. Vermeiden Sie die zahllosen Gefahren, die hinter jeder Ecke lauern und finden Sie die sagenhaften Schatztruhen, deren Inhalt Ihnen hilft, die oberfiesen Chefmonster zu besiegen!

## Die Spielsteuerung

Bevor Sie anfangen zu spielen, machen Sie sich doch kurz mit den verschiedenen Funktionen der einzelnen Tasten oder Knöpfe vertraut. Das verschafft Ihnen vollen Spielspaß von Anfang an.

### Tastatursteuerung:

Cursor hoch	- Lolly springt.
Cursor runter	- Lolly duckt sich.
Cursor links	- Lolly geht nach links.
Cursor rechts	- Lolly geht nach rechts.
CTRL/STRG	- Lolly wirft mit Lollies.
SPACE	- Lolly macht ein Foto.

### Joystick

Hoch	- Lolly springt.
Runter	- Lolly duckt sich.
Links	- Lolly geht nach links.
Rechts	- Lolly geht nach rechts.
Knopf A	- Lolly wirft mit Lollies.
Knopf B	- Lolly macht ein Foto.

### Gravis Game Pad

Hoch	- Lolly springt.
Runter	- Lolly duckt sich.
Links	- Lolly geht nach links.
Rechts	- Lolly geht nach rechts.
Knopf A (Rot)	- Lolly wirft mit Lollies.

- Knopf B (Gelb) - Lolly springt.
- Knopf C (Grün) - Lolly macht ein Foto.
- Knopf D (Blau) - Lolly betritt einen Unterlevel.

Besonders empfehlenswert für Lollypop sind Digital Joysticks (z.B.: Competition Pro™ oder Gravis Game Pad™).

#### Allgemeine Tastaturbelegung:

- [RETURN] - Lolly betritt Unterlevel.
- [P]-Taste - Pause. Bei erneutem Tastendruck geht das Spiel weiter.
- [F1]-Taste - Vordergrund an/aus.
- [F2]-Taste - Wetter an/aus.
- [F3]-Taste - Scroll fix.
- [ESC]-key - Rückkehr in das Hauptmenü.

Einige Videokarten könnten beim Scrolling, dem Verschieben des sichtbaren Bildschirmausschnitts, flackern. Versuchen Sie notfalls diesen Effekt mit [F3] zu verhindern.

#### Nach dem Spielstart

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheinen die Credits und danach das Hauptmenü. Die Anzeige der Credits lässt sich mit einem Tastendruck abbrechen.

Im Hauptmenü können Sie zwischen verschiedenen Optionen wählen:

- Start Game (Spielstart)
- Options (Optionen)
- Password (Passwort eingeben)
- Bonus Game (Bonusspiel)
- Quit to DOS (Rückkehr zum DOS)

Mit den Cursor Hoch/Unter-Tasten können Sie jede dieser Optionen anwählen, mit SPACE oder [Return] auswählen.



## **OPTIONS:**

Wenn Sie OPTIONS gewählt haben, wird das Hauptmenü durch den Optionenbildschirm ersetzt. Hier können Sie zwischen folgenden Punkten wählen:

### **- LIVES (3/5/7)**

Wenn Sie 5 oder 7 Leben auswählen, können Sie nur bis Level 4 spielen.

### **- CONTROL (Keyboard/Joystick)**

Hier können Sie Ihr gewünschtes Eingabemedium einstellen - entweder die Tastatur (Keyboard) oder den Joystick. Wenn Sie Joystick gewählt haben, wird automatisch auch der 4 -Button Mode eines Gravis Game Pad unterstützt.

### **-AUTOFIRE (ON/OFF)**

Bei eingeschaltetem Autofeuer (AUTOFIRE ON) wirft Lolly ununterbrochen Lollies, wenn Sie auf den Feuerknopf A Ihres Joysticks (bzw. CTRL/STRG bei Tastatursteuerung) drücken. Ist Autofeuer ausgeschaltet, müssen Sie jedesmal erneut den Knopf drücken, um einen neuen Wurf zu veranlassen.



### **-SOUND (Silence/Music/Sound FX/Music&Sound FX)**

Hier wählen Sie, ob Sie keinen Ton, Musik, Effekte oder beides zusammen während des Spieles genießen möchten.

### **-SOUND TEST (Levelname)**

Diese Option ruft den SOUND TEST Bildschirm auf.

### **-EXIT**

Benutzen Sie die Cursor Hoch/Runtertasten, um einen Punkt auszuwählen, den Sie modifizieren möchten. Benutzen Sie die Cursor Links/Rechts Tasten für Änderungen. Drücken Sie SPACE bei hervorgehobener SOUND TEST Zeile, um in den Soundauswahl-Bildschirm zu kommen. Drücken Sie SPACE bei hervorgehobener EXIT Zeile, um zurück zum Hauptmenü zu kommen.

### **PASSWORD:**

Sobald Sie einen Level geschafft haben, rechnet das Programm ein Passwort für Sie aus. Geben Sie hier später das Passwort ein, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt nicht wieder ganz von vorne anfangen möchten.

### **BONUSGAME:**

Wenn Sie das ganze Spiel geschafft haben, versuchen Sie doch einmal diese Option und lassen Sie sich überraschen.

### **START GAME:**

Wenn Sie START GAME ausgewählt haben, startet das Spiel entweder in Level 1 oder in dem Level, der durch Ihr Passwort angegeben wurde.

### **Überlebensfragen und mehr:**

Damit Lolly die Lebensenergie, die ihr durch den Blitz verliehen wurde, nicht wieder verliert, gilt es, einige Vorsichtsmaßregeln zu beachten:

Natürlich sollte Lolly versuchen, den zahllosen Monstern im Spiel (Monster = von einem kranken Programmierergehirn erdachte, seelenlose Scheinwesen, einzig erschaffen, den hilflosen Computerspieler in den Wahnsinn zu treiben, und in unserem Fall Lolly Energie abzuziehen) aus dem Weg zu gehen und ihren Schüssen auszuweichen. Wenn Lolly jedoch trotzdem von einem Monster berührt oder getroffen wird, verliert sie einen Teil ihrer Energie, einen sogenannten „Hit“, sichtbar durch den Verlust eines Bonbons in der Statuszeile am unteren Bildschirmrand. Verliert Lolly drei Hits, wird ihr ein Leben in Form eines Aufziehschlüssels abgezogen. Extra Schlüssel und Bonbons können an vielen Stellen im Spiel gefunden werden.

Wann immer die Situation ein wenig außer Kontrolle gerät und die Monster kurz davor sind, Lolly zu überrennen, kann sie glücklicherweise ihre Kamera einsetzen. Schießen Sie ein Foto, und das blendende Blitzlicht verscheucht die Monster dahin zurück, woher sie gekommen sind, in das Computernichts in den Tiefen des Systemspeichers.

Lolly bekommt für jeden aufgesammelten Gegenstand sowie für jedes überwältigte Monster Punkte.

Um einen Level zu beenden, muß Lolly vier zusammenpassende Gegenstände finden, die zusammen einen Hinweis auf das Obermonster am Ende eines Levels bilden.

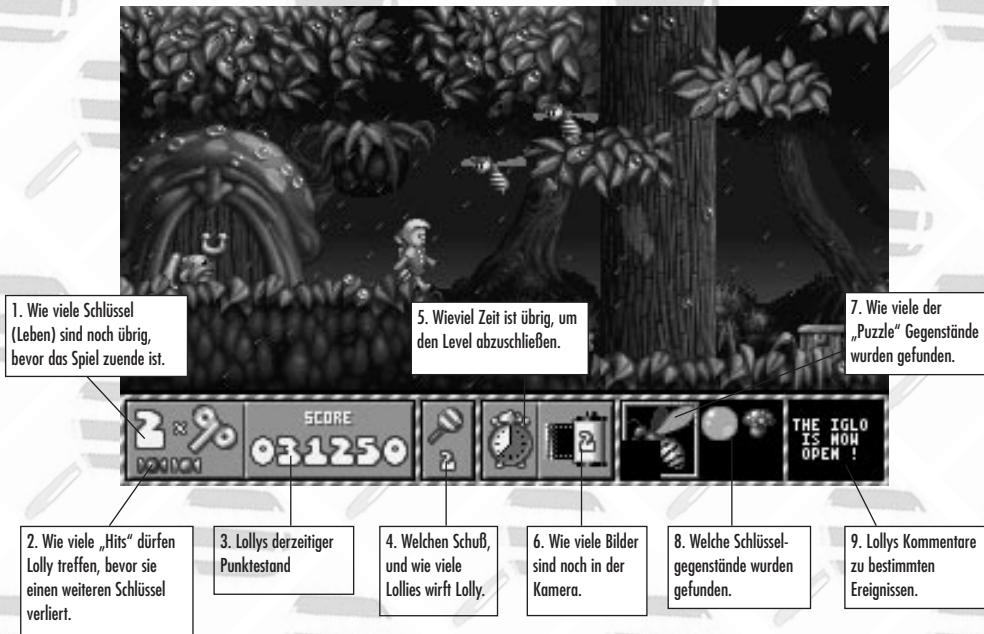
Diese Schlüsselgegenstände sind kreuz und quer in den Leveln einschließlich der Sublevel verteilt.

Von den Sublevels (Unterspielfeldern) können durchaus einige anfangs nicht zugänglich sein, so daß Lolly weitere Schlüsselgegenstände finden muß, die den jeweiligen Sublevel öffnen. Einen Unterlevel betritt man zum Beispiel durch Drücken von [Return], wenn man vor einer Tür oder Öffnung steht.

Einige Unterlevel werden auch automatisch betreten, wenn Lolly an eine bestimmte Stelle im Spiel kommt.

## Ein Blick auf Lollys Status

Am unteren Bildschirmrand finden Sie die Statusanzeige. Sie enthält alle wichtigen Informationen über Lollys derzeitigen Zustand.



## Auf der Suche nach dem goldenen Kalb

In jedem Level in LOLLYPOP befindet sich eine Anzahl von Schatztruhen. Diese sind möglicherweise sofort sichtbar, möglicherweise aber auch versteckt. Versuchen Sie, die verschiedensten Stellen im Spiel zu erreichen, um sich umzusehen. Springen Sie auch auf scheinbar nutzlose Vorsprünge und Ebenen - dies könnte ein Versteck einer Schatztruhe preisgeben.

Um eine Truhe zu öffnen, müssen Sie diese dreimal mit Lollies treffen. Sie wird dann zerbrechen und der Inhalt fällt heraus auf den Boden. Helfen Sie Lolly dann dabei, diese Gegenstände einzusammeln, um neue Energie, Zusatzleben, neue Bilder für den Film, Punkte etc. zu bekommen.

Doch Achtung: Nicht alle Gegenstände sind nützlich!

## Was beeinflußt Lolly?

Die folgenden Dinge haben einen Einfluß auf Lollys Leben. Alles weitere bringt nur Punkte.

- |   |  |
|---|--|
|  Aufziehschlüssel: | Beschert ein Extraleben.   |
|  Bonbon:           | Gibt einen Extra-Hit.  |
|  Gift:             | Man verliert ein Leben.  |
|  Teddy:            | Macht Lolly zeitweilig unverwundbar.   |
|  Schuh:            | Verschafft Lolly zeitweilig erhöhte Sprungkraft.                                 |
|  Gewicht, 1 Tonne: | Verhindert für kurze Zeit, daß Lolly springt.                                    |
|  Power Up:         | Lolly wirft zusätzliche Lollies hoch.  |
|  Power Up:         | Lolly wirft zusätzliche Lollies vorwärts.  |
|  Power Up:         | Lolly wirft zusätzliche Lollies hoch&vorwärts.                                   |
|  Wecker:           | Gibt Lolly zusätzliche Zeit, um den Level zu schaffen.                           |
|  Film:           | Gibt ein weiteres Foto für die Kamera.   |
|  Bombe:          | Wenn die Bombe aufgenommen wird, platzen alle Monster auf dem Bildschirm sofort. |
|  Spiegel:        | Vertauscht die Richtung der Lollysteuerung zeitweilig.                           |
|  Giftpilz:       | Dreht die Richtung der Lollysteuerung zeitweilig.                                |

## Und es gibt Zusatzpunkte!

Immer wenn Lolly ein Foto macht, wird das Bild für spätere Bonusberechnungen gespeichert. Der Bonus hängt von der Anzahl der Monster auf dem Schirm ab. Zum Beispiel würden bei 6 Monstern auf dem Schirm später noch einmal 600 Punkte fällig.

Die Bilder werden gezeigt und der Bonus berechnet,  
wenn Lolly einen Level geschafft hat.