

Amiga

Please insert disc in drive 0 when the workbench is demanded. You have to switch off external drives before this.

Structure of the game

Structure of the game:

BAD CAT comprises of four independent levels which are connected with an interlude. After having started the game, the program asks at first for the number of players, possible are one to four players. After that the names of the players have to be entered with the keyboard.

Now you reach the first venue, and this is the city park. If you finish this level successfully, the interlude will be loaded. Aim of this game is to reach the next venue. Now the player finds himself in the arena of the city. As further levels the player can expect, always connected with the interlude, an exciting adventure in the sewage systems of the city and a duel in the local pub. After the last level the most successful players can get permanent fame in the HISCORE table.

Valuation of performance:

- Time: Every single level has a particular time limit at its disposal. If the time runs out before the level is completed, it breaks off and the player receives no points. On the other hand remaining time will be converted in points with the multiplier 10.
- Bonus: Acting extremely skillfully you gain the benevolent approval of the judges by the enthusiastic clapping of the hands. In this case you receive a bonus ball. These balls will be converted after every level in additional points. In every level one ball counts as 100 points, in the interlude it counts as 2000 points.

The City Park

In this section you have to cross the city park to reach the motorcycle.

Control during this level:

- Joystick left: cat walks backwards
right: cat walks forwards
up: cat jumps (the flight path can be corrected with left/right)
down: cat falls on its knees, this is only possible at useful places
fire: somersault (the flight path can be corrected with left/right)

Obstacles:

- you have to surmount water-jumps
- walls have to be jumped over, but it is also possible to jump from wall to wall, for this you get bonusballs.
- circusball: First of all you have to climb a wall, then you can jump with fire onto the ball. Now keep balance of the cat with regular right/left moves. At the right end the cat jumps automatically down the ball, the player gets 3 balls.

BAD CAT

RAINBOW ARTS Software GmbH
Münsterstr. 27 · 4830 Gütersloh 1 · West Germany
Phone: 0 52 41/1 68 88-2 66 88

created by: Thomas Hertzler
AMIGA-Version: Achim Schulze
C 64-Version: Matthias Sykoscch/Hans Ippisch
artwork by: Monika Krawinkel
sound by: Thomas Hertzler
Chris Hülsbeck

**Rainbow
XXX Arts**

BAD CAT ANLEITUNG

Um BAD CAT spielen zu können, müssen Sie einen Joystick anschließen.

C 64 Kassette

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter und drücken dann die PLAY-Taste des Datenrekorders. (Joystick Port 2)

C 64 Diskette

Tippen Sie: LOAD ":",8,1 und drücken dann die RETURN-Taste. (Joystick Port 2)

Atari ST

Legen Sie die Diskette 1 ein. Das Programm wird Sie im Verlauf des Spiels mehrmals auffordern, die Disketten zu wechseln. Sollten Sie über zwei Laufwerke verfügen, legen Sie Disk 1 in Laufwerk A, und Disk 2 in Laufwerk B ein. Dies erspart Ihnen dann das lästige Diskettenwechseln. Schalten Sie dann Floppy, Computer und Monitor ein.

Amiga

Legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk 0 ein, wenn der Computer nach der Workbench fragt. Externe Laufwerke müssen vorher abgeschaltet werden.

Spielverlauf

BAD CAT besteht aus vier unabhängigen Levels, die durch ein Zwischenspiel verbunden sind. Nach dem Spielstart können die Namen der Mitspieler (1-4) eingegeben werden. Das Spiel beginnt mit Level 1. Nach jedem erfolgreich beendeten Level wird das Zwischenspiel geladen, in dem man sich für die nächste Spielstufe qualifizieren muß. Nach dem letzten Level können sich die erfolgreichen Spieler in der High Score-Liste verewigen.

In jedem Level steht Ihnen nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung. Werden Sie erst nach Ablauf der Zeit fertig, wird diese Spielstufe ohne Punktwertung abgebrochen. Bleiben Sie jedoch unter der vorgeschriebenen Zeit, wird die Restzeit mit dem Multiplikator 10 als Bonus bewertet. Bei besonders geschicktem Vorgehen erhalten Sie den Beifall der Punktrichter und bekommen einen Bonusball. Bonusbälle werden nach Beendigung des Levels in zusätzliche Punkte umgerechnet; in den Levels mit je 100, und im Zwischenspiel mit je 2000 Punkten.

Der Stadtpark

Ziel dieses Spiels ist es, den Stadtpark zu durchqueren und das Motorrad zu erreichen.
Allgemeine Steuerung dieses Levels:

Joystick links: Katze geht rückwärts
rechts: Katze geht vorwärts
rauf: Katze springt (Flugbahn kann mit links/rechts korrigiert werden)

runter: Katze geht auf die Knie, dies ist nur an sinnvollen Stellen möglich
Feuer: Katze vollführt Salto (Flugbahn kann mit links/rechts korrigiert werden)

Hindernisse:

- Wassergärten müssen übersprungen werden.
- Mauern können übersprungen werden, es ist aber auch möglich, von Mauer zu Mauer zu springen, dies gibt Bonusbälle.
- Zirkusball: Zuerst muß die Mauer erklommen werden, danach kann man mit Feuer auf den Ball springen. Nun muß durch gleichmäßige links/rechts Bewegungen die Balance der Katze gehalten werden. Am rechten Ende springt die Katze automatisch vom Ball, der Spieler erhält 3 Bälle.
- niedriges Gerüst: Hier hilft kein Springen und kein Einrennen des Kopfes, "auf die Knie" heißt die Devise. Durch schnelle links/rechts Bewegungen meistern Sie auch diesen Teil.
- Trampolin: Das Trampolin verdoppelt Ihre Sprungkraft, dies ist notwendig, um die hohe Mauer und das Motorrad zu bezwingen. Der Absprung vom Trampolin ist von der Steuerung her mit einem normalem Sprung identisch.
- Hangelgerüst: Nach dem Sprung auf die Mauer müssen Sie durch einen weiteren Satz an die erste Querstange springen. Schnelle links/rechts Bewegungen befördern Sie auch an das Ende dieser Tortur.
- Schaukel: Mit Hilfe der Schaukel sollen Sie den Schlüssel, der an der Laterne hängt, ergreifen. Dieser Schlüssel ist zum Starten des Motorrades am Ende des Levels notwendig. Sollten Sie den Schlüssel verfehlen, so ist der Level zu wiederholen. Durch Feuer kann auf das Schaukelbrett gesprungen werden, rhythmisches links/rechts mit dem Joystick versetzt die Schaukel in Schwingung, der Absprung erfolgt durch Joystick hoch. Der Absprung ist logischerweise nur an sinnvollen Positionen möglich.
- Motorrad: Das Motorrad ist mit einem schwingvollen Salto zu erklimmen.

Das Zwischenspiel

Als frischgebackener Motorradbesitzer können Sie nun die nächste Austragungsstätte erreichen. Diese ist durch einen blinkenden roten Punkt markiert. Doch Vorsicht ist geboten, eine Katze auf dem Motorrad spricht sich schnell herum, auch bis zur Polizei. Diese versucht unsere arme Katze anzuhalten. Diskussionen mit der Polizei können mitunter länger dauern, daher gibt es bei "Polizeikontakt" Zeitabzüge. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, drücken Sie bitte Feuer. Bonusbälle können Sie durch Einsammeln der rotierenden Scheiben sammeln. An einigen Stellen könnten Ihnen Planieräupen den Weg versperren.

Die Arena

In diesem Level muß die Katze von Bumper zu Bumper springen, und dabei geometrische Figuren abschlagen. Welche Figur gerade abzuschlagen ist, wird auf der Stadionanzeige angezeigt. Die Figuren sind auf der Sensorleiste zu treffen. Ferner können durch das Abschlagen der schwarzen Sechsecke Bonusbälle erhascht werden. Die Jury vergibt weiterhin Bonusbälle, wenn zweimal ein Salto von Bumper zu Bumper in Folge durchgeführt wurde.

Steuerung:

Die Katze steht zu Beginn auf einem der Bumper. Zum Schwungholen ist der Joystick nach unten zu bewegen, kurz darauf kann durch Feuer abgesprungen werden. Wenn Sie jetzt keine weiteren Joystickbewegungen durchführen, springt die Katze in einer Bogenform und sollte bei richtigem Absprung auf dem zweiten Bumper landen. Wenn kurz nach dem Absprung erneut der Feuerknopf gedrückt wird, so führt die Katze einen Salto aus. Wenn die Katze den höchsten Punkt des Sprungs fast erreicht hat, kann durch Feuer eine geometrische Figur abgeschlagen werden. In allen Sprung- und Flugphasen der Katze kann die Bewegung mit dem Joystick leicht korrigiert werden. Die Blickrichtung der Katze kann durch links/rechts gewechselt werden.

Der Kanal

Der Kanal ist zu durchqueren, da die Abscheu vor Wasser bei Katzen allgemein bekannt ist, sind unabsichtliche Sprünge ins kühle Naß zu vermeiden.

Die allgemeine Steuerung ist mit dem Parklevel identisch, es kann jedoch aus räumlichen Gründen kein Salto gemacht werden.

Hindernisse (nur ST und Amiga)

Im dunkeln ist zwar gut munkeln aber weniger klare Sicht möglich. Schalten Sie daher mit Feuer + rechts das Licht am Schalter ein.

Hindernisse (alle Versionen)

- Tonne: Steuerung ist mit dem Ball im Park identisch
- Ratten:
 - Ratten können durch drei Bewegungen ins Wasser befördert werden:
 - Tritt: Feuer + unten
 - hoher Boxschlag: Feuer + hoch
 - tiefer Boxschlag: Feuer + links
- Hangeln
 - Die Steuerung ist mit dem Gerüst im Park identisch. Wir möchten Sie jedoch vor diversen finsternen Gestalten im Abwasser warnen – die Beine können durch Joystick hoch angezogen werden.
- Rohren:

- Robben
 - Die Leiter kann durch Feuer + hoch erklommen werden.
 - Robben vorwärts: links/rechts, rückwärts: Feuer + links/rechts
- auf den Rohren liegenden Steine können durch Feuer nach unten gestoßen werden,
- Die auf den Rohren liegenden Steine können durch Feuer nach unten gestoßen werden, wenn sich die Katze mit der Schulter auf Höhe der Steine befindet. Wenn Sie die Steine geschickt fallen lassen, können sie sich an den oben beschriebenen Gestalten rächen.
- Durch Feuer + runter kann die Leiter wieder heruntergeklert werden.

- Flucht vor Hund:
 - Durch schnelles links/rechts kann man vor dem Hund flüchten.

All die anderen Überraschungen wollen wir an dieser Stelle nicht verraten.

Die Kneipe

Die Katze und die stadtbekannte Bulldogge müssen sich ein spannendes Duell mit Kugeln und Bier liefern. Ziel ist es, den Gegner mit möglichst vielen Kugeln an den Füßen zu treffen. Jeder, der getroffen wurde, muß zur Theke gehen und ein Bier trinken. Im unteren Feld sind die Bahnen der Kugeln angezeigt, je mehr Bier die Katze trinken muß, desto mehr Bahnen werden vergessen. Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden sechs Bier getrunken hat, oder die Zeit abgelaufen ist.

Steuerung der Katze:

- Aufnehmen einer Kugel: Joystick links
- Werfen der Kugel: Joystick rechts
- Wechsel der "Kegelbahn": Joystick hoch/runter
- Trinken eines Bieres: Katze durch links mit dem Gesicht in Richtung der Theke drehen, dann durch rauf Katze zur Theke bewegen, durch Feuer wird das Bier getrunken.

BAD CAT INSTRUCTIONS

The game is played with the joystick in the intended port, this is Port 2 on the C 64.

C 64 Tape

Please press SHIFT & RUN/STOP simultaneously.

C 64 Disc

Please type in LOAD ":",*,8,1 and then press RETURN.

Atari ST

Insert disc 1 into drive A, and switch on the computer. During the program you are asked to change the discs several times. You can avoid this if you have a second drive. In this case please insert Disc 2 into drive B.

Obstacles (only ST and Amiga)
Darkness is the friend of lovers but a clear sight is not possible. Therefore you better switch on the light with fire + right.

Obstacles (all Versions)

- bin: The control is identical with the control of the ball in the park.
- rats: rats may be bumped off into the water with three different moves:
 - kick: fire + down
 - high punch: fire + up
 - low punch: fire + left
- hanging control is identical with the cradle in the park. But we want to warn you of several notorious and moving creatures in the sewer - you can draw up your legs with joystick up. at the pipes:

- Crawling You can climb the ladder with fire + up.
 - crawling forward: left/right
 - bachwars: fire + left/right
 - You can push down the stones which lay on the pipes with fire when the cat is with the shoulders at the height of the stones. If you throw down the stones skillfully you have the possibility to take revenge on the creatures described above.
 - With fire + down can climb down the ladder again.
- escaping with fast left/right you can escape from the dog.

We do not want to betray the other surprises at this time.

The pub

The cat and the well-known bulldog have to put on a real duel consisting of bowls and beer. Aim is to hit the rival with the most possible amount of bowls at his feet. Everybody who has been hit has to go to the bar and has to drink a beer. In the field below the playing screen the bowling lanes for the bowls are indicated. Depending on how much they have to drink the more tipsy they become. The game is finished as soon as one of them has drunk six beers or the time has run out.

Control of the cat:

- picking up a bowl: Joystick left
- throwing of a bowl: Joystick right
- changing of a bowling lane: Joystick up/down
- drinking of a beer: turn the cat with its face to the bar with left, then move the cat to the bar with up, with fire the cat has to drink the beer.

- low trestle: Here no jumping or head banging helps, "down on your knees" that's the motto. With fast left/right moves you will manage this section too.
- trampoline: the trampoline doubles your takeoff power, this is necessary to conquer the walls and the motorcycle. The control of the take-off is identical with the control of the normal jump.
- cradle: After the jump onto the wall you have to jump with a further bound to the first crossbar. Fast left/right moves carry you to the end of this torture.
- swing: With the help of the swing you should catch the key which hangs on the streetlight. This key is necessary to start the motorcycle at the end of this level. If you should miss the key you have to repeat the level. With fire you can jump onto the swingboard, rhythmic left/right moves with the joystick set the swing in motion, the take-off during swinging results with joystick up. This is logically only possible at useful positions.
- motorcycle: The motorcycle must be climbed with a sweeping somersault.

The interlude

As a proud motorcycle owner you can now reach the next venue. This is marked with a red flashing point. But take care, a cat on a motorcycle gets about faster as you can think, also to the police. These try to stop our poor cat. Discussions with the police can take some time, therefore you lose time "contacting the police". When you have reached your aim please press fire. You can gather more bonusballs in collecting the rotating discs. At several places bulldozers may block you way.

The arena

In this level the cat has to jump from bumper to bumper and has to punch off geometric figures. Which figure has to be punched off is shown on the arena indication. These figures have to be knocked off the sensor board. You can also seize bonusballs in punching off the black hexagons. The judges award furthermore bonusballs for having succeeded in performing the somersault from bumper to bumper twice in order.

Control

In the beginning the cat stands on a bumper. With the joystick down you can gather momentum, shortly later you can take off with fire. If you do not make any further joystick moves the cat jumps sort of a curve and should land on the second bumper taking off correctly. If the fire button is pressed shortly after the taking off from the bumper the cat performs a somersault. When the cat reaches the highest point of the flight-path a geometric figure can be punched off with fire. During all jump- and flightphases of the cat the moves may be corrected a little bit with the joystick. The line of sight of the cat is changed with the joystick right/left.

The sewer

The channel must be crossed, and because it is well-known that cats hate water, you should avoid unintentional jumps into the foaming wet. The control is identical with the city park level, but it is impossible to perform a somersault because of the physical conditions.