

Angel's Return

(V1.1 - 02.04.1997)

Inhalt:

- Spielprinzip

- Leveltips

- Steuerung

Spielprinzip

Auf dem Raster liegen 64 Steine. Der Spieler und der Computer ziehen abwechselnd vertikal bzw. horizontal und klicken die Steine auf dem Raster mit der Maus an, um diese verschwinden zu lassen.

Für den Fall das ein Spieler nicht mehr ziehen kann, erscheint automatisch ein zuvor ausgeblendeter Stein in der aktuellen Reihe.

Gewonnen hat der Spieler nur, wenn er mehr Plus- oder weniger Minuspunkte als der Computer eingesammelt hat und alle Steine verschwunden sind. Anschließend löst sich das Spielraster auf und es erscheint ein Pin-Up Girl.

Bewegen Sie den Mauszeiger über das Bild, bis dieser sich in eine Hand umgewandelt hat und klicken Sie mit der linken Maustaste , um weitere Informationen zu erhalten.



Leveltips

- Level 1
- Level 2
- Level 3
- Level 4
- Level 5
- Level 6
- Level 7
- Level 8 Bonusrunde
- Level 9
- Level 10
- Level 11
- Level 12
- Level 13
- Level 14
- Level 15
- Level 16 Bonusrunde
- Level 17
- Level 18
- Level 19
- Level 20
- Level 21
- Level 22
- Level 23
- Level 24 Bonusrunde
- Level 25
- Level 26
- Level 27
- Level 28
- Level 29
- Level 30
- Level 31
- Level 32

Steuerung

Das Spiel kann wahlweise mit Maus und/oder Tastatur gespielt werden.

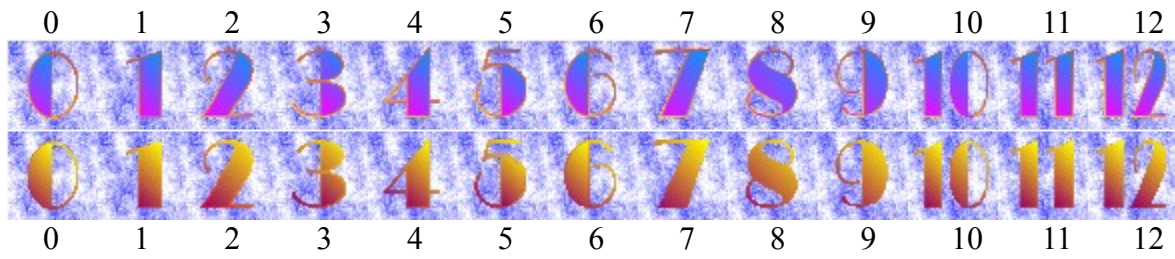
Maus:

Bewegen sie den Mauszeiger direkt auf den Spielstein, der Sie nehmen wollen und drücken Sie die linke Maustaste.

Tastatur:

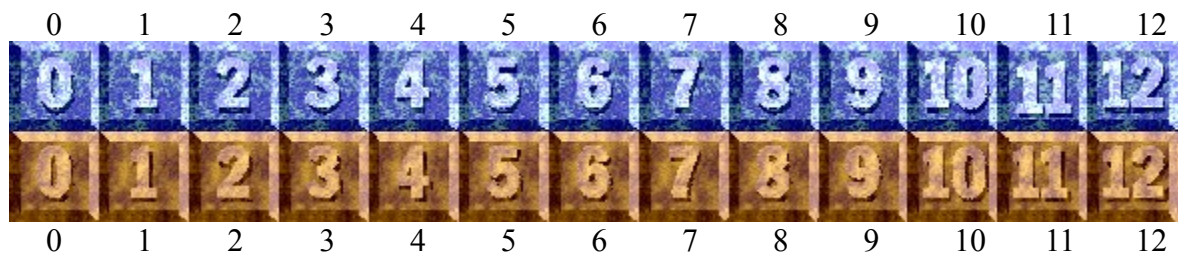
Cursor links	Spielcursor nach links bewegen
Cursor rechts	Spielcursor nach rechts bewegen
Cursor oben	Spielcursor nach oben bewegen
Cursor unten	Spielcursor nach unten bewegen
Alt + S	Starten des Spieles im aktuellen Level
Shift + Alt + S	Starten des Spieles ab Level 1
Alt + H	Highscore anzeigen
Alt + V	Speichern von Spielständen
Alt + L	Laden von Spielständen
Alt + X	Spiel beenden
Alt + M	Musik ein/ausschalten
Leertaste	Spielstein nehmen

Level 1



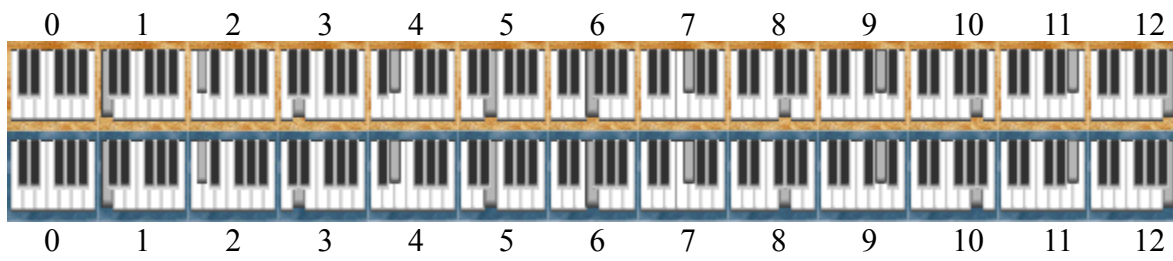
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 2



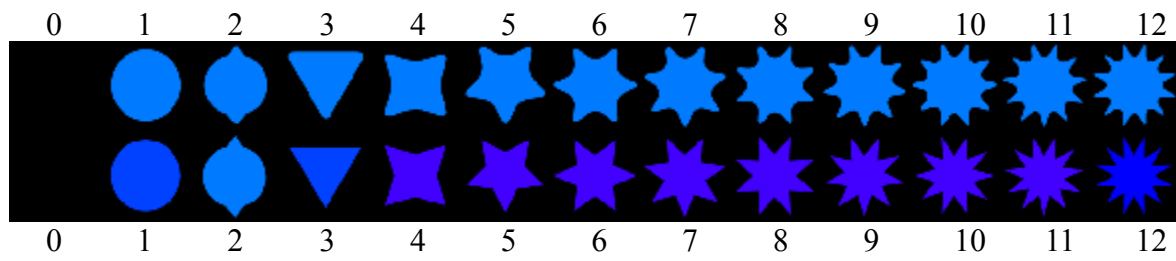
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 3



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 4



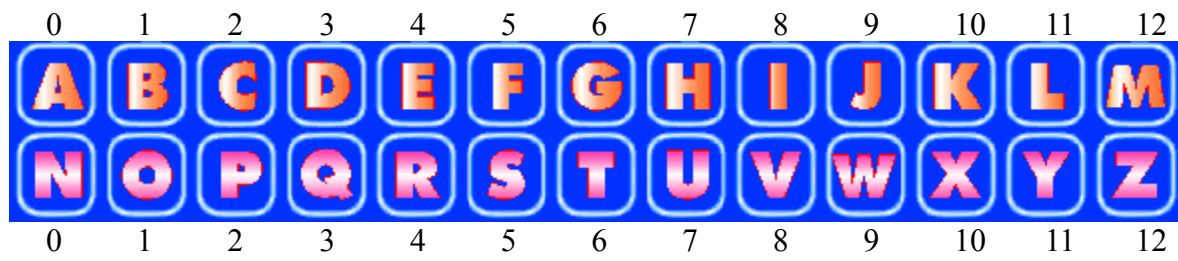
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 5



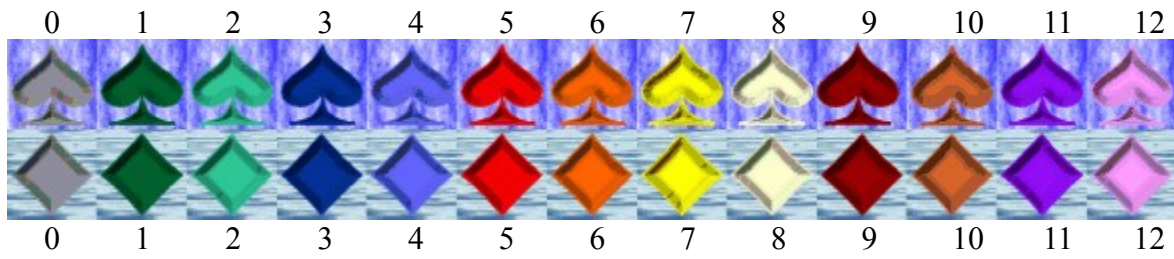
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 6



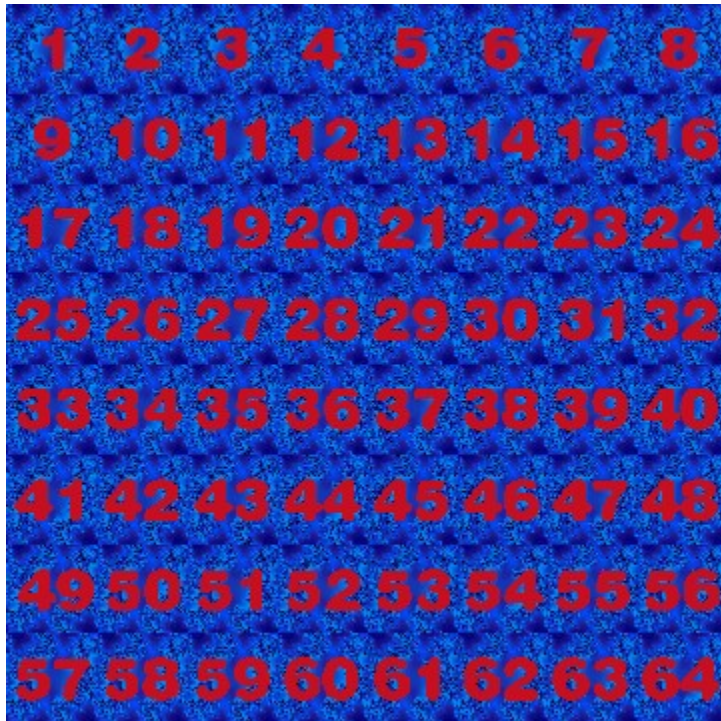
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 7



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 8 Bonusrunde



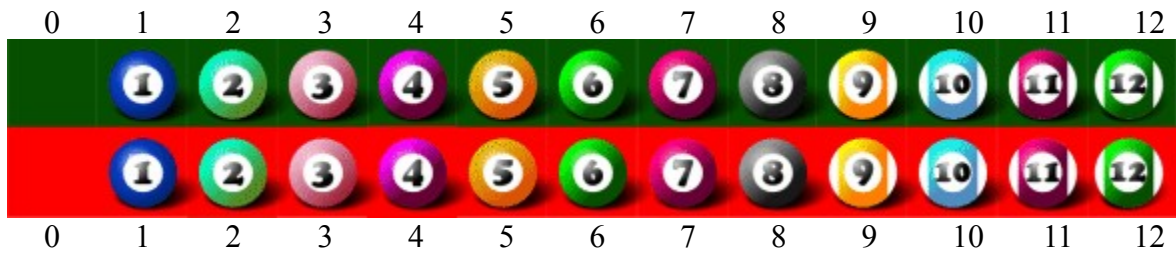
In dieser Runde müssen Sie alle Spielsteine in der Reihenfolge von 1 bis 64 wegdrücken.

Level 9

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

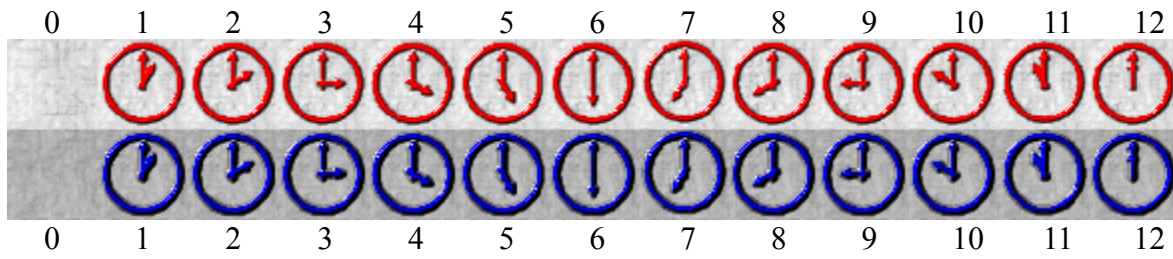
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 10



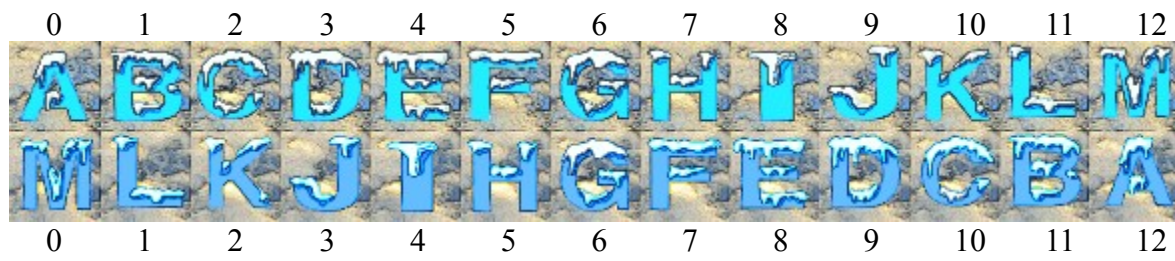
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 11



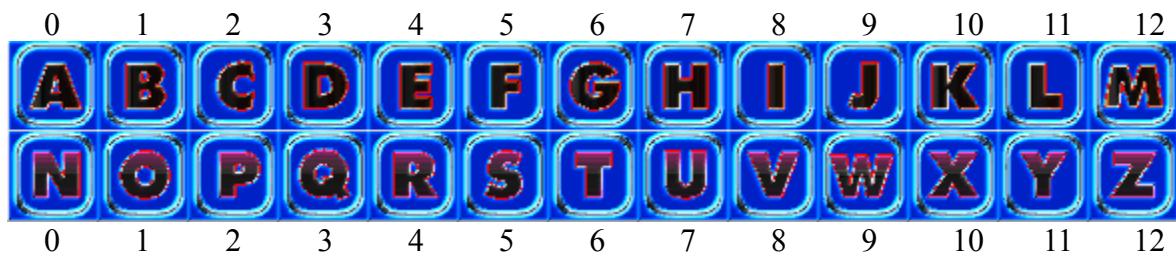
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 12



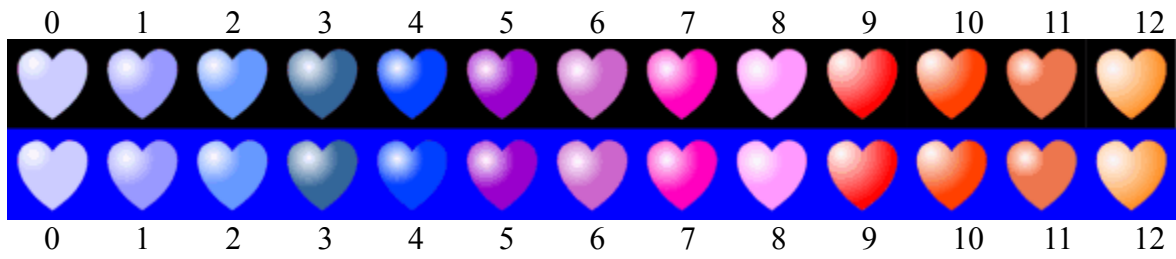
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 13



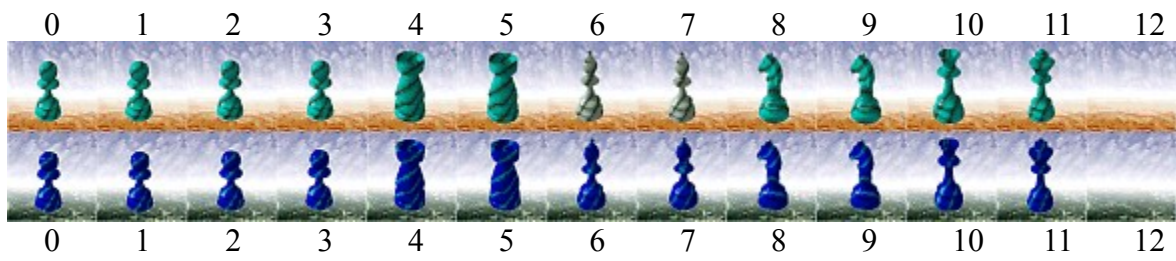
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 14



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 15



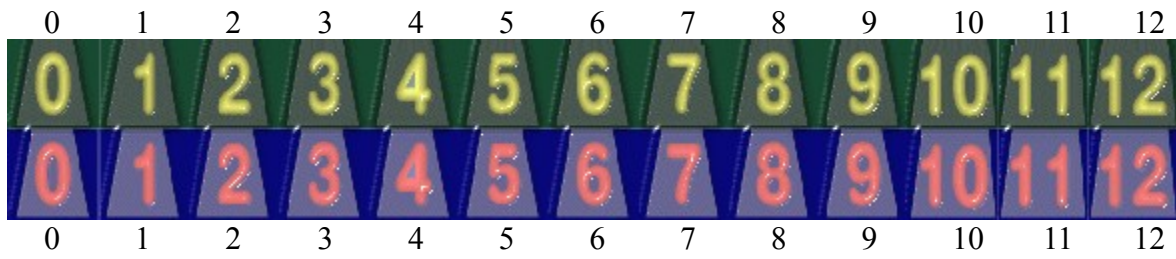
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 16 Bonusrunde



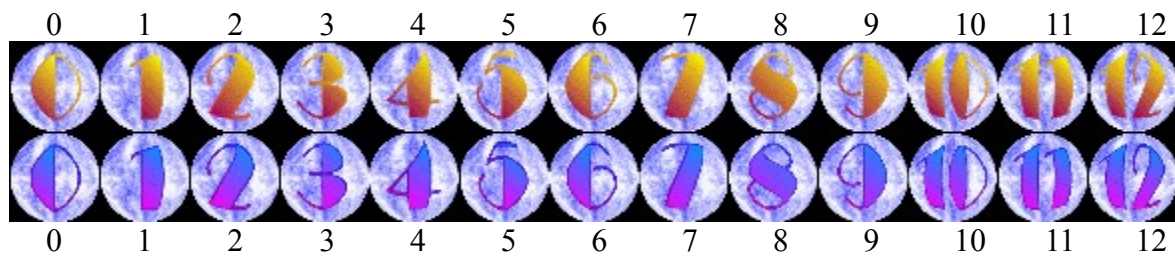
In dieser Runde müssen Sie alle Spielsteine so oft drücken, bis die angezeigte Pyramide vollständig aufgebaut ist.

Level 17



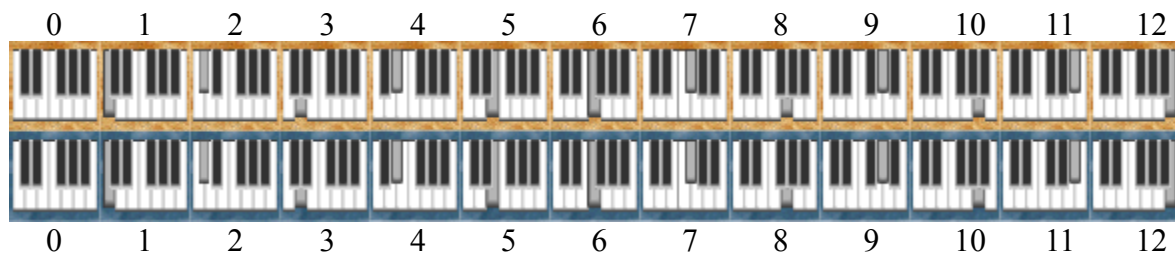
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 18



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 19



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 20



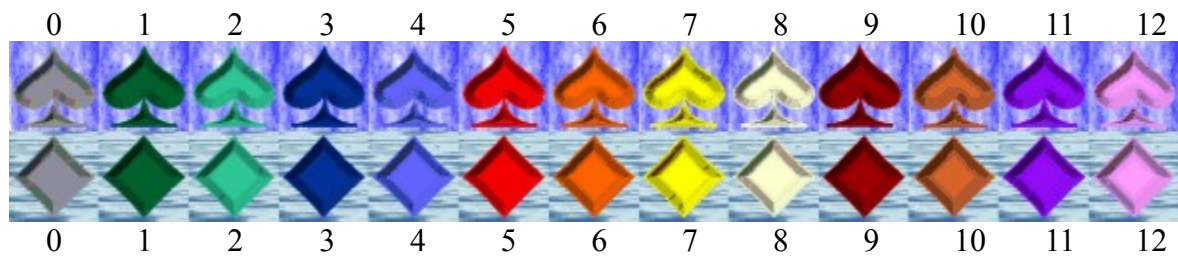
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 21



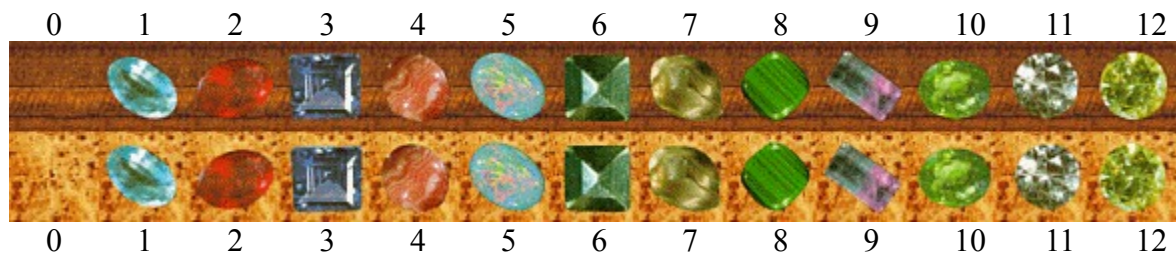
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 22



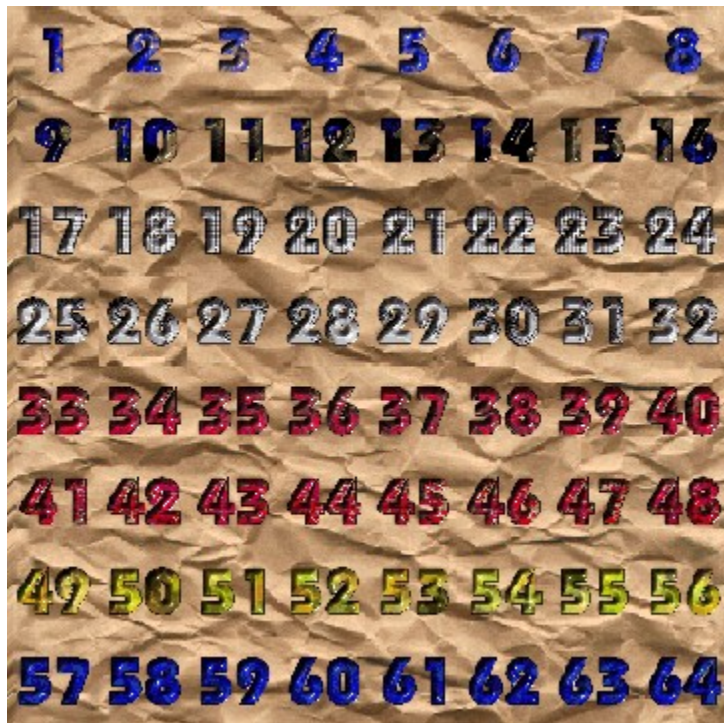
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 23



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 24 Bonusrunde



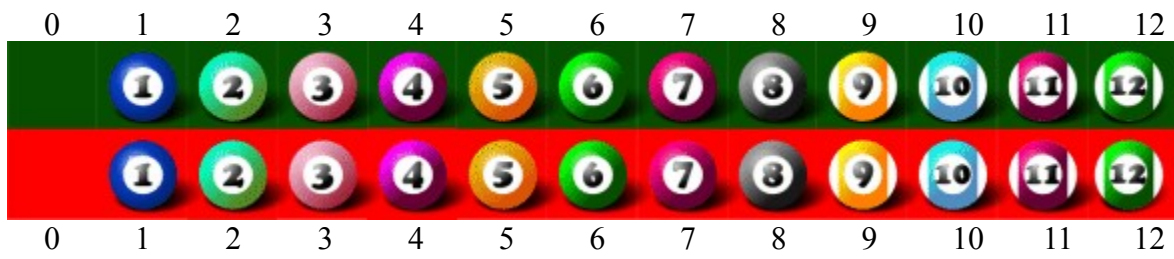
In dieser Runde müssen Sie alle Spielsteine in der Reihenfolge von 1 bis 64 wegdrücken.

Level 25

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

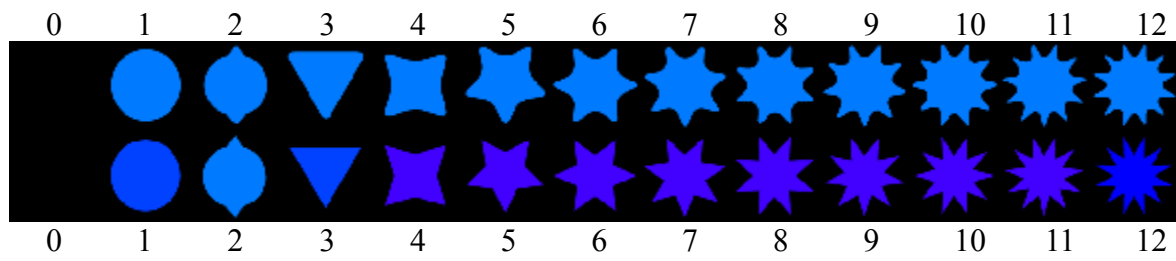
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 26



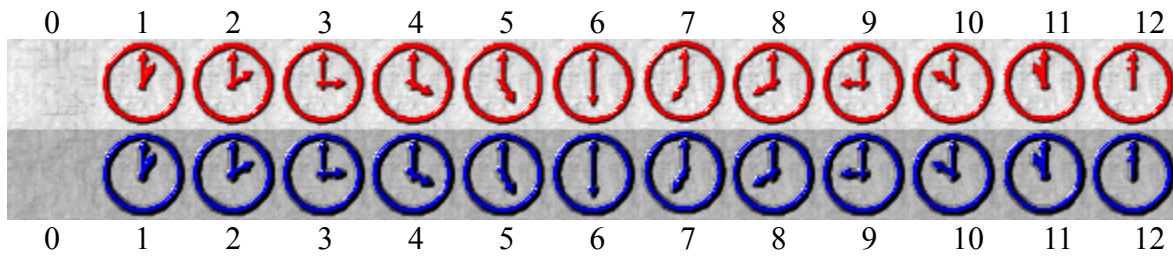
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 27



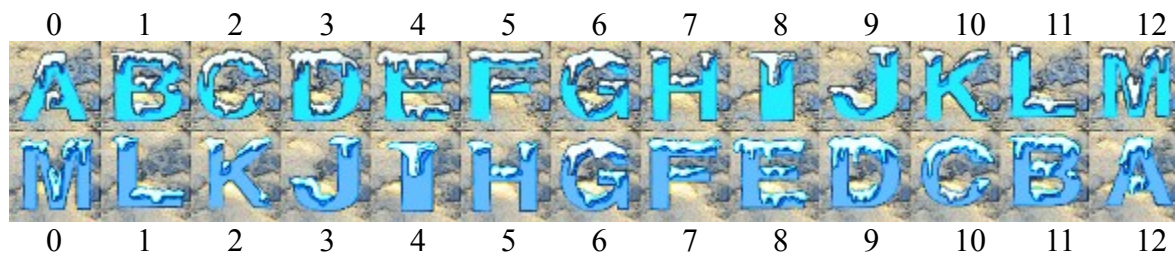
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 28



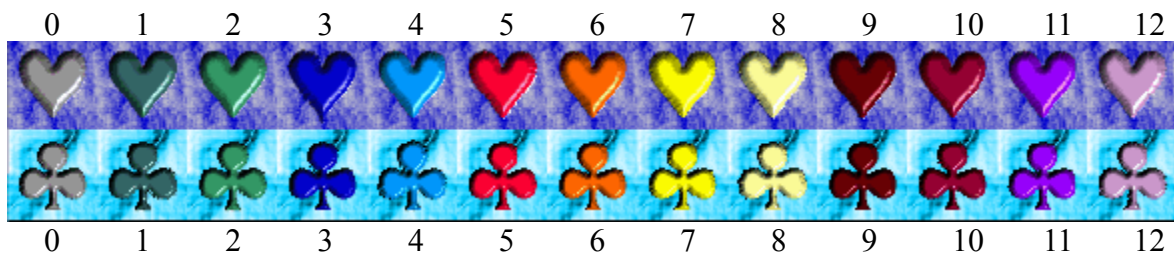
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 29



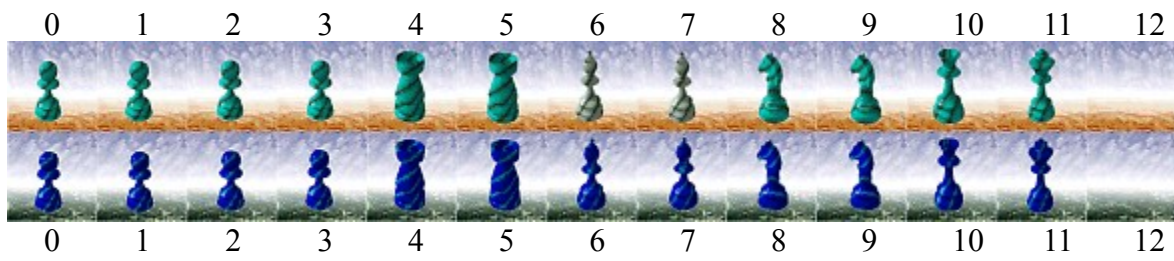
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 30



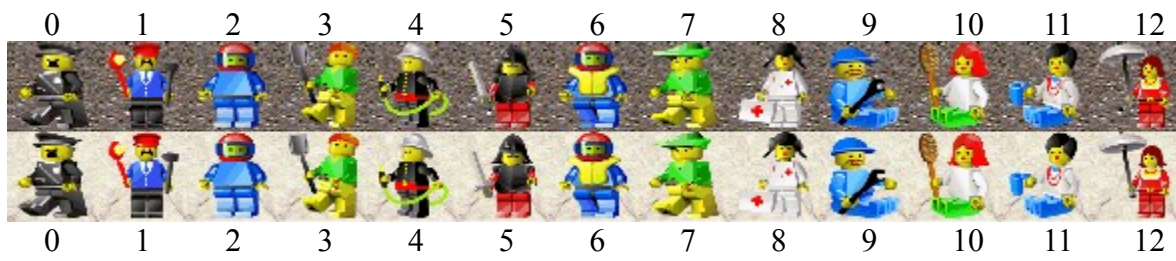
Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 31



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Level 32



Die oberen Spielsteine zählen negativ, die unteren positiv.

Punkte

In diesem Bereich werden die aktuellen Punkte der Spieler dargestellt. Oberhalb der Punkteähler sehen Sie den Spielcursor verkleinert, den jeder Spieler hat.

Zeit

Die Zeit läuft pro Zug langsam ab. Wenn ein Spieler es nicht geschafft hat, seinen Zug durchzuführen, rechnet der Computer einen schlechteren Zug aus und führt ihn aus.

Highscore

In diesem Dialog sehen Sie die Bestenliste der gesammelten Punkte. Wenn Sie einen Level bestanden haben und Sie ein besseres Ergebnis erzielt haben, werden Sie automatisch nach Ihrem Namen gefragt.

Musik/Effekte

De-/Aktiviert das Abspielen von Musik bzw. Effekten.

Spielstände laden/speichern

Im folgenden Dialog können Sie das aktuelle Spiel unter einem Namen speichern und dieses später wieder laden.

Doppelklicken Sie dazu auf eine Zeile Ihrer Wahl, geben Sie Ihren Namen ein und drücken Sie anschließend die Taste Return(Enter).

Level

Hier wird der aktuelle Level angezeigt. Die Ampel zeigt während des Spiels an, ob der Spieler gut oder schlecht im Rennen ist, um einen Level weiter zu kommen.

Start

Durch Klicken auf dieses Symbol starten Sie das Spiel im angezeigten Level. Wenn Sie die Hoch-(Shift-) Taste gedrückt halten und dann auf dieses Symbol klicken, können Sie das Spiel von Level 1 ganz neu beginnen.

Bilder

Wenn ein Spielstein genommen wurde, erscheint ein Teil des Bildes.

Cursor

Dies ist der Cursor eines Spielers den er steuert.

Ende

Über dieses Symbol können Sie das Spiel beenden.

