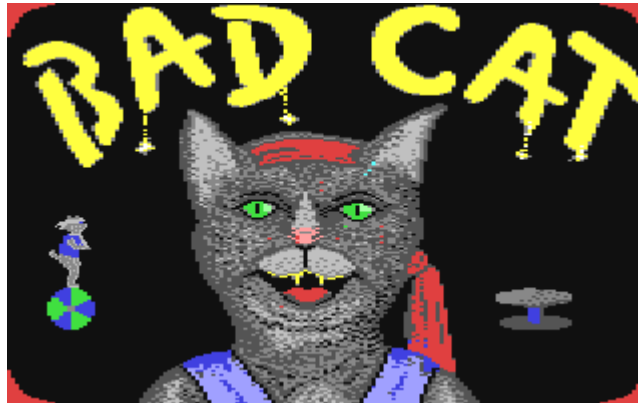


Bad Cat

1989



Info

Im Olympiejahr 1984 organisieren die Großstadtkatzen in Los Angeles ihre eigene Olympiade. Selbstverständlich halten sich die Streuner nicht an die Regeln des Internationalen Olympischen Komitees, sondern haben ihre eigenen Disziplinen. Immer steht die Geschicklichkeit an erster Stelle. Doch das reicht den cleveren Katzen nicht. Ohne eine gute Spieltaktik können die Parcours und Wettbewerbe nicht gewonnen werden.

Sie gehen mit der Bad Cat an den Start, einer Katze, die viel zu leisten vermag. Sie müssen sie aber richtig einsetzen. Dann werden Sie die Qualitäten Ihres Champions nicht mehr missen wollen.

In vier verschiedenen Disziplinen muß sich Bad Cat unter Beweis stellen. Die Punkte, die Sie erringen, werden Ihnen nach Abschluß jeder Disziplin angezeigt. Während der Aktion tun Ihnen klatschende Hände kund, daß Sie Bonuspunkte sammeln können. Auf der anderen Seite läuft die Zeit, die Ihnen maximal zur Verfügung steht. Da heißt es Ruhe bewahren und sich Mühe geben.

Das Spiel

Zunächst muß Bad Cat den Hindernislauf im Stadtpark bestehen. Wassergräben, Mauern, Gerüste, Trampolins, Balancebälle und Schaukeln sind die weiteren „Sportgeräte“, die Sie auf Ihrem Weg begleiten. Wie gut Sie sind, zeigt Ihnen ein Pfeil auf einer kleinen Karte an.

Die Arena ist der nächste Austragungsort. Hier springen Sie mit Bad Cat zwischen zwei Bumpern hin und her, die im Wasserbecken schwimmen. Der Sturz ins kühle Naß behagt Katzen bekanntlich nicht, daher sollten Sie Ihre Sprünge genau durchführen. Um die Sachlage aber zu erschweren, muß Bad Cat noch Symbole berühren, die in einer Lichtleiste über dem Becken aufleuchten. Welches Symbol im Moment gilt, zeigt eine Hit-Anzeige. Und wenn gerade nichts greifbar sein sollte, können Sie die Zeit nutzen, Bad Cat ein oder zwei Salti schlagen zu lassen.

In der Kanalisation treffen Sie die Katze wieder. Die Gänge bieten mancherlei Gefahr, die im Dunkeln nicht zu sehen ist. Nachdem Bad Cat den Lichtschalter betätigt hat, müssen Sie sich schon beeilen. Viel Zeit bleibt Ihnen nicht, um den Hindernislauf durch die Unterwelt hinter sich zu bringen. Tonnen, Wasserfälle und heimtückische Angriffe machen Ihnen das Leben schwer.

Der letzte Wettkampf findet in einer Kneipe statt. Sie sehen, daß das Ende des Sportereignisses nahe ist. Mit Kegelkugeln gilt es den ärgsten Widersacher der Katze, den Hund, zu treffen. Der aber ist nicht untätig und rollt die Kegelkugeln seinerseits zum Angriff. Die Bahnen aber, auf denen die Kugeln geschoben werden, kreuzen sich unsichtbar und wechseln somit auch die Spur. Bei jedem

Treffer, den Sie erhalten, gibt's ein Bier für Bad Cat, und dadurch läßt die Konzentration nach. Während zu Beginn des Treffens die Spuren der Bahnen noch allesamt ins Bild eingeblendet waren, verschwinden sie im Laufe der Zeit nach und nach. Da müssen Sie schon einen kühlen Kopf bewahren und sich deren Verlauf merken.

Zwischen den Spielen sollten Sie Ihre Katze sicher und schnell von einer Wettkampfstätte zur anderen bringen. Bad Cat fährt – auf einem Motorrad – durch die Stadt. Und Katzen auf Krafrädern sollten der Polizei lieber nicht begegnen. Sie haben den Stadtplan vor Augen und lenken die Katze durch die Stadt.

Bad Cat läßt sich ausgezeichnet mit dem Joystick steuern, während die Steuerung über Tastatur schon einiges an Übung erfordert. Der Kampf um Punkte, gegen Hindernisse und gegen die Uhr, macht das Spiel nie langweilig. Das Spiel spornt an, immer schneller und besser zu werden. Die gute flexible Joystick-Steuerung ermöglicht Ihnen die Umsetzung vieler kreativer Bedienideen.

Die Tips, die sich auf die Joystick-Steuerung beziehen, lassen sich zum großen Teil auch mit ein wenig Geschick auf die Cursortasten umsetzen; die Richtungsangaben beziehen sich sowohl auf Joysticks als auch auf die Cursortasten.

Im Park



Auf der Hindernisstrecke im Park können anhand der Markierungen auf dem Parcours die richtigen Absprungpositionen gefunden werden. Machen Sie verschiedene Versuche für Ihre Absprünge und merken Sie sich die Stellen.

Mit der Feuertaste können Sie einen Salto über die Wassergräben machen, den Sie mit dem Joystick noch nach rechts hinausziehen können. Sie können auch einfach mit einer Aufwärtsbewegung (oben) abspringen und den Sprung dann nach rechts steuern (rechts).

Auch für die Mauern bieten sich die beiden Möglichkeiten. Entweder überspringen Sie sie mit einem Salto (Feuertaste), oder Sie springen auf die Mauer (oben) und dann von Mauer zu Mauer weiter. Mit ein wenig Übung können Sie zwei Luftschritte machen (rechts), bevor Sie zur nächsten Mauer weiterspringen (oben, rechts).

Der Ball kann nur dann sicher betreten werden, wenn Bad Cat vorher genau auf der Mitte der Mauer steht. Springen Sie auf die Mauer (oben) und dann auf den Ball (Feuertaste). Die Balance auf dem Ball halten Sie durch rhythmisches Links-rechts-Wippen mit dem Joystick bzw. mit Links-rechts-Drücken der Cursortasten. Die Geschwindigkeit der Wechselbewegung sollte nicht zu hoch sein; wichtig ist vor allem der richtige Takt.

Vor dem Gerüst gehen Sie in die Knie (unten) und krabbeln darunter hindurch (links-rechts).

Auf das Trampolin springen Sie am besten von der Mauer aus. Sie sollten nach dem Absprung von der Mauer (oben) gegensteuern (links), damit Bad Cat nicht über das Sprungziel hinauschießt. Beim Absprung vom Trampolin geben Sie Bad Cat Schwung (oben), so daß Sie die hohe Mauer überwinden.

Das Hangelgerüst erklimmen Sie durch einen Sprung von der Mauer (oben) und hangeln sich dann entlang (rechts-links).

In der vorletzten Station des Parcours setzt ein Druck auf den Feuerknopf Bad Cat auf die Schaukel. Durch die Links-rechts-Bewegung beginnt die Schaukel zu schwingen. Springt Bad Cat im richtigen Augenblick ab (oben), ergreifen Sie den Schlüssel an der Laterne, mit dem an der nächsten Station das Motorrad gestartet wird.

Arena



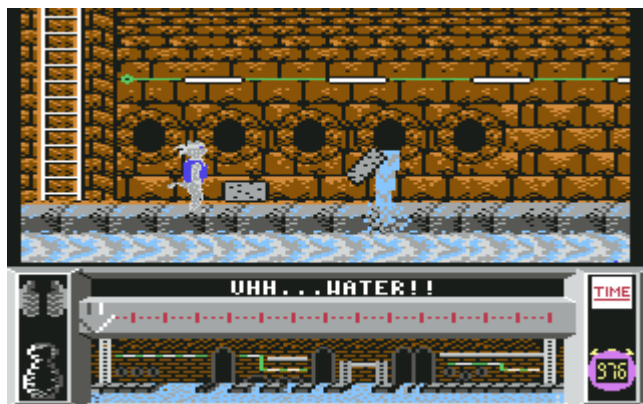
hintereinander stehen, erhalten Sie hierfür Bonuspunkte.

Um von Bumper zu Bumper zu springen, lassen Sie Bad Cat in die Knie gehen (unten). Wenn sie hochkommt, geben Sie mit der Feuertaste den Absprungbefehl. Falls Sie neben einen Bumper springen, kostet dies Zeit. Auch ein Aufsetzer am Rand bringt Ihnen Zeitverlust. Daher sollten Sie die Flugbahn nach dem Abheben mit der Steuerung noch korrigieren. Wenn Sie beim Absprung die Feuertaste zweimal in unmittelbarer Folge drücken, schlägt Bad Cat einen Salto. Aber erst, wenn Sie zwei Salti

Ihre eigentliche Aufgabe ist es, jeweils das in der Hit-Anzeige dargestellte Symbol von der Lichtleiste abzugreifen. Auf dem Höhepunkt der Flugbahn (ungefähr obere Grenze des Schriftzuges „Hit“) können Sie durch erneutes Betätigen des Feuerknopfes die Symbole fangen. Der richtige Absprung erfordert allerdings etwas Übung.

Die Symbole wandern die Lichtleiste von rechts nach links entlang. Nachdem Sie alle Symbole von der Lichtleiste abgeräumt haben, erreichen Sie den nächsten Level. Nun stehen die Symbole an der Lichtleiste still und wandern nur nach Berührung der Leiste weiter. In diesem Level können Sie viele Bonuspunkte holen.

Kanalisation



Die wichtigste Hilfe in der Kanalisation ist, wie sollte es anders sein, der Lichtschalter. Bevor Sie also loslaufen, sollte Bad Cat das Licht einschalten (Position kurz vor dem Schalter mit Feuertaste/rechts). Dann können Sie mit Bad Cat die Abflußwand entlanglaufen. Am besten halten Sie sich kurz hinter einem Wasserfall auf; beachten Sie die herabfallenden Tonnen.

Im nächsten Bild muß Bad Cat auf einer Tonne balancieren. Die Steuertechnik gleicht dem Balanceakt auf dem Ball.

Bad Cat erledigt die Ratten (Feuertaste/unten oder links oder oben), bevor sie an die Ecke weiterläuft. Über den Kanal sollten Sie nur springen, wenn Sie nicht Gefahr laufen, auf eine Ratte zu treten.

Beim Hangeln nehmen Sie wieder die Hangeltechnik aus dem Park. Wenn das Krokodil auftaucht, müssen Sie sofort die Beine von Bad Cat hochnehmen (oben).

Mit der Feuertaste klettern Sie die Leiter zu den Rohren hinauf. Jetzt kommt wieder die Krabbeltechnik zum Einsatz. Sobald Bad Cat ein Faß mit der Schulter erreicht hat, kann es heruntergestoßen werden (unten).

Wenn Bad Cat das Licht löscht (Feuertaste/rechts), steht der Hund mit seinen Wurfgeschossen im Dunkeln und bietet kein Hindernis mehr.

Im nächsten Bild sollten Sie das Licht wieder einschalten. Dann krabbeln und springen Sie. So überwinden Sie die Abwasserfontänen. Achten Sie hier wieder auf die fallenden Tonnen.

Das Davonlaufen vor dem Hund ist schwierig, obschon die Steuerbewegung (links-rechts) Ihnen inzwischen vertraut ist. Eine Flucht muß halt sehr schnell gehen.

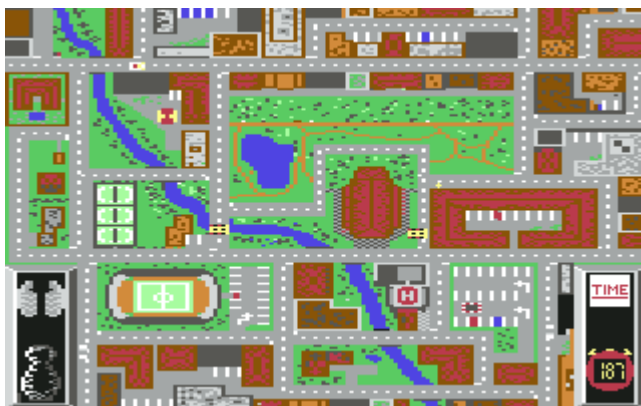
Kneipe



Das Wettkegeln mit dem Hund sollten Sie möglichst schnell angehen. Geschwindigkeit zählt bei den ersten Würfeln. Falls Bad Cat ein Bier trinken muß (links, oben bis zur Theke, Feuertaste) nehmen Sie es gelassen zur Kenntnis. Prägen Sie sich den Verlauf der Rollspuren gut ein; besonders die Bahn, die auf dem ersten Abwurfplatz des Hundes endet, ist bedeutend. Nachdem Sie den Hund nämlich das erste Mal getroffen haben und er sein Bier trinken geht, kommt Ihre große Chance. Bad Cat nimmt eine Kugel auf (links) und stellt sich an der Bahn auf, deren Spur auf

der Hundeseite oben endet. Der Hund wirft die erste Kugel nach dem Bier fast immer vom obersten Feld aus. Sie können Bad Cat schon auf Abwurf positionieren (rechts), sie wirft dann, sobald das Spiel freigegeben wird. So wird der Hund zur leichten Beute.

Die Fahrt zwischen den Spielorten



Die Motorradfahrt durch die Stadt ist kaum problematisch. Doch Vorsicht, Planiermaschinen können den Weg versperren und die Polizeifahrzeuge sind kaum berechenbar. Da die Polizei Katzen auf Motorrädern nicht mag, sollten Sie den Wagen möglichst ausweichen. Achtung: Polizeiwagen wechseln oft schlagartig und unmotiviert die Richtung. Wenn sie Ihnen zu nahe kommen, gibt es zehn Sekunden Strafzeit.

Einen schönen Schleichweg gibt es im oberen Bildschirmabschnitt. Hier gibt es eine horizontal laufende Straße ohne Mittelmarkierung. Hier fährt die Polizei nur selten entlang. Die drehenden Kreise, die mitunter auf der Karte auftauchen, geben Sonderpunkte, wenn sie rechtzeitig passiert werden.

Das Motorrad von Bad Cat kann im Kartenmodus kaum erkannt werden. Sie finden es im rechten oberen Bildschirmviertel links eines Daches, das eine X-Struktur aufweist. Alle weiteren Startplätze finden Sie immer dort, wo Bad Cat die letzte Veranstaltung absolviert hat.

(Komplettlösung aus dem Buch „Das PC-Spielebuch. Anleitungen, Tips & Tricks, Lösungen zu über 70 populären PC-Spielen“. Düsseldorf: Sybex 1989. Autor: Dr. Raymond Wiseman)

