

## THE INTERLUDE

As a proud motorcycle owner, you can 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. They try to stop our poor cat. Discussions with the police can take some time, therefore you loose 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 your 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. If the fire button is pressed shortly after 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 jumps 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.

## 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:

- You can climb the ladder with fire + up
- crawling forward: left/right
- backwards: fire + left/right

- You can push down the stones lying 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 fast left/right you can escape from the dog.

## THE PUB

The cat and the well-known bulldog have to put on a real duel consisting of bowls and beers. 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 moves the cat to the bar with up, with fire the cat has to drink the beer.

## Ladeanweisungen:

**Amiga:** Legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk df0; wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

**Atari ST:** Legen Sie die Disk 1 in Drive A und drücken dann die RESET-Taste.

**C64 Disk:** Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und geben über die Tastatur 

L	O	A	D		:	*	*	.		8	.		1
---	---	---	---	--	---	---	---	---	--	---	---	--	---

 ein. Drücken sie nun die RETURN-Taste.

**C64 Kasette:** Spulen Sie das Band an den Anfang zurück. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, und betätigen danach die PLAY-Taste des Datenrecorders.

**IBM:** Die Ladeanweisungen stehen auf der Programmdiskette und können mit dem Befehl 

T	Y	P	E
---	---	---	---

 gelesen werden. Sie benötigen zum Spielen einem Joystick!

Nach dem Spielstart können die Namen der Mitspieler (1-4) eingegeben werden.

Nach jedem erfolgreich beendeten Level wird das Zwischenspiel geladen, in dem man sich für die nächste Spielstufe qualifizieren muß.

## Der Stadtpark:

Ziel dieses Spiels ist es, den Stadtpark zu durchqueren und das Motorrad zu erreichen.

## Allgemeine Steuerung: joystick

nach links: Katze geht rückwärts

nach rechts: Katze geht vorwärts

nach oben: Katze springt (Die Flugbahn kann mit rechts/links korrigiert werden)

nach unten: Katze geht auf die Knie; dies ist nur an sinnvollen Stellen möglich

Feuer: Katze vollführt einen Salto (Flugbahn mit links/ rechts korrigieren)

**Hindernisse:** Wassergräben müssen übersprungen werden. Mauern können übersprungen werden.

**Zirkusball:** Zuerst die Mauer erklimmen, danach mit Feuer auf den Ball springen. Nun durch gleichmäßige links-rechts Bewegung die Balance halten.

**niedriges Gerüst:** "auf die Knie" heißt die Devise. Durch schnelle links-rechts Bewegung des Joysticks meistern Sie auch diesen Teil.

**Trampolin:** Das Trampolin verdoppelt Ihre Sprungkraft. Der Absprung vom Trampolin ist von der Steuerung her mit einem normalen Sprung identisch.

**Hängegerüst:** Nach dem Sprung auf die Mauer, müssen Sie durch einen weiteren Satz an die erste Querstange springen. Schnelle links-rechts Bewegung befördern Sie auch an das Ende dieser Tortur.

**Schaukel:** Mit Hilfe der Schaukel sollen Sie den Schlüssel, der an der Laterne hängt erheben. Dieser Schlüssel ist zum Starten des Motorrades am Ende des Levels notwendig. Sollten Sie den Schlüssel verfehlt haben, so ist der Level zu wiederholen. Durch drücken des Feuerknopfes kann auf das Schaukelbrett gesprungen werden. Rhythmisches links-rechts mit dem joystick versetzt die Schaukel in Schwung. Der Absprung erfolgt durch joystick hoch.

**Motorrad:** Das Motorrad ist mit einem schwingvollen Salto zu erklimmen.

**Das Zwischenspiel:**

Als Motorradbesitzer können Sie nun die nächste Austragungsstätte erreichen. Diese ist durch einen blinkenden roten Punkt markiert. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, drücken Sie bitte den Feuerknopf. Bonusbälle können Sie durch Einsammeln der rotierenden Scheiben sammeln.

**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 Stadiionsanzeige angezeigt. Die 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 weitere Joystickbewegungen durchführen, springt die Katze in einer Bogenform und sollte bei richtigem Absprung auf dem zweiten Bumper landen. Wenn kurz nach dem Absprung erneut auf den Feuerknopf gedrückt wird, so führt die Katze einen Salto aus. Wenn die Katze den höchsten Punkt des Sprunges erreicht hat, kann durch drücken des Feuerknopfes eine geometrische Figur abgeschlagen werden.

**Der Kanal:**

Der Kanal ist zu durchqueren. Die allgemeine Steuerung ist mit dem Parklevel identisch, es kann jedoch kein Salto gemacht werden.

Hindernisse: *Schalten Sie mit Feuerknopf + rechts das Licht am Schalter ein.*

- 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 an den Röhren: Die Steuerung ist mit dem Gerüst im Park identisch.

- Robben auf den Röhren: Die Leiter kann durch Feuer + hoch erklommen werden.

- Robben vorwärts: links/rechts, rückwärts: Feuer + links/ rechts - Die auf den Röhren liegenden Steine können durch Feuer nach unten gestoßen werden, sofern sich die Katze mit der Schulter auf Höhe der Steine befindet.

- Durch Feuer + unten kann die Leiter wieder heruntergeklettert werden.

- Flucht vor dem Hund: Durch schnelles links/rechts

**Die Kneipe:**

Ziel ist es, den Gegner mit möglichst vielen Kugeln auf die Füße zu treffen. Jeder, der getroffen wurde, muß zur Theke gehen und ein Bier trinken. Im unteren Feld sind die Bahnen der Kugeln angezeigt. Das Spiel ist beendet, wenn einer der Beiden sechs Bier getrunken hat oder die Zeit abgelaufen ist.

**Steuerung der Katze:**

- Aufnehmen der Kugel: Joystick nach links; Werfen der Kugel: Joystick nach rechts; Wechseln der Kegelbahn: Joystick hoch/runter; Trinken eines Bieres: Katze durch links mit dem Gesicht in Richtung der Theke drehen, dann durch rauf die Katze zur Theke bewegen. Durch drücken des Feuerknopfes wird das Bier getrunken.

**LOADING INSTRUCTIONS**

C64 Disk Type **L O A D \* \* \* . 8 . 1** and press the RETRUN key.  
C64 cassette Press SHIFT and RUN/ STOP keys simultaneously. Press the PLAY key on your datarecorder.  
Amiga Insert the program disk into drive dF0 when the workbench is requested.  
Atari ST Insert the disk 1 into drive A and press the RESET button.  
PC Insert the disk 1 into diskdrive. Read the instructions by using the **T Y P E** command.

*The game is played with the joystick in the attendant port, this is Port 2*

**STRUCTURE OF GAME**

BAD CAT comprises of four independent levels which are connected with an interlude. After having started the game, the program asks 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. At 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 HIGHSCORE 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 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 100 points, in the interlude it counts 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 forward

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 left/right moves. At the right end the cat jumps automatically off the ball, the player gets 3 balls

- 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 the 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 this level. With fire you can jump onto the swingboard, rhythmical 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.