

GALACTIC GAMES

ACTIVISION®

GALACTIC GAMES™

INTRODUCTION

Successeurs de nos jeux olympiques modernes, les jeux galactiques sont le véritable couronnement des sports stellaires. Ils ont lieu tous les 0.00002 d'une révolution galactique et sont organisés par l'AAA (Association Athlétique Astronomique). Ils font appel à toutes les formes physiques bizarres qui habitent la galaxie pour produire des événements compétitifs légèrement différents.

CHARGEMENT

SPECTRUM 48/128K+

Vérifiez que la cassette est entièrement rebobinée. Tapez LOAD"" et frappez ENTER. Démarrez le magnétophone.

AMSTRAD CPC

Cassette : vérifiez que la cassette est entièrement rebobinée. Sur système à disquettes, sélectionnez le système de classement approprié au moyen de |TAPE. Frappez simultanément les touches CTRL et ENTER. Démarrez la cassette et frappez une touche quelconque.

Disquette : vérifiez que vous avez sélectionné le bon système de classement (|DISC). Insérez la disquette dans l'unité et tapez RUN "DISC" avant de frapper ENTER.

COMMODORE 64/128

Si vous utilisez un modèle 128, commencez par sélectionner le mode 64.

Cassette : vérifiez que la cassette est entièrement rebobinée. Frappez les touches SHIFT et RUN/STOP, puis enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

Disquette : insérez la disquette dans l'unité, face A vers le haut. Tapez LOAD"" ,8,1 et frappez RETURN.

OPTIONS

SELECTION D'EVENEMENT

Une fois le programme préliminaire chargé en mémoire, il suffit de frapper une touche quelconque pour effacer l'écran de présentation et ouvrir les jeux. La cérémonie d'ouverture commence par la

flamme olympique galactique allumée par une bombe de plasma et transportée par vaisseau jusqu'à la planète d'accueil à partir du site légendaire des premiers jeux.

GALACTIC GAMES™ est un programme multichargement - il existe en fait cinq événements différents. Lors du chargement initial, un menu de sélection s'affiche. Sélectionnez une des options 1 à 5 pour charger le programme de votre choix.

Sur systèmes à cassette, il est conseillé de remettre d'abord le compteur à zéro au début de la cassette et de sélectionner les cinq événements dans leur ordre d'apparition en prenant note, à chaque fois, du numéro de départ de chaque segment de programme dans les cases prévues à cet effet ci-dessous. Vous pourrez par la suite revenir rapidement à un événement particulier ou passer directement à un autre événement.

DEBUT DE LA BANDE 0000

100 m SLITHER

SPACE HOCKEY

PSYCHIC JUDO

HEAD THROWING

METAMORPH MARATHON

Sur systèmes à unité de disquettes, l'ordinateur demande au joueur de changer de face à la disquette au moment voulu.

NOMBRE DE JOUEURS

Dans les événements 1 — 4 vous pouvez vous mesurer à un autre adversaire ou à l'ordinateur. L'événement 5 est un événement à 1 joueur.

Dans les versions 1 — 3, l'ordinateur prend le contrôle dès qu'il s'aperçoit que la même commande de tir a été frappée en réponse aux questions "PLAYER READY?" Dans la version 4, l'ordinateur prend le contrôle dès qu'il s'aperçoit qu'aucune action n'est prise quand le 2ème joueur est prié de frapper le bouton de feu.

COMMANDES DU JEU

Dans toutes les instructions, les touches de commande sont appelées touches INFÉRIEURE, DROITE, GAUCHE, SUPÉRIEURE, TIR et QUITTER. Les cinq premières commandes se passent d'explications à la manette de jeu. Pour connaître leur équivalent au clavier et la touche correspondant à QUITTER, consultez les tableaux suivants :

	Supér.	Infér.	GAUCHE	DROITE	TIR	QUIT
SPECTRUM						
Cursor	6 ou	7 ou	5 ou	8 ou	0	
Touches joueur 1						BREAK
Touches joueur 2						

AMSTRAD	<i>Barre de'esp./Feu pour sélectionner 1/2 joueurs</i>					
Touches joueur 1						
Touches joueur 2						ESC

COMMODORE

Le contrôle se fait à la manette de jeu uniquement

RUN/STOP

COMMENT QUITTER UN EVENEMENT

Vous pouvez mettre fin à un événement à tout instant en frappant la touche QUITTER. Un message s'affiche alors pour vous demander si vous souhaitez entreprendre une nouvelle partie dans le même événement ou revenir à l'écran de sélection d'événement.

1. 100 M SLITHER

Les joueurs contrôlent des vers de course élevés spécialement à cet effet. Ils se déplacent en contractant la section centrale de leur corps et en se propulsant ensuite en avant (à la manière d'une chenille). Pour entamer un cycle, vous devez frapper la touche INFÉRIEURE qui bloque la tête et contracte le corps, ramenant la queue vers l'avant. Lorsque vous appuyez ensuite sur la touche SUPÉRIEURE, le corps reprend une apparence plate et le vers glisse vers l'avant. En frappant ces touches, vous pilotez donc les vers sur la piste de course. A vous de trouver le bon rythme pour accélérer votre vitesse. Pour un 'superglisement', frappez les touches INFÉRIEURE et DROITE.

Pour lubrifier le sol au cours de son passage, le vers possède de une glande rejetant de la bave lorsque vous appuyez sur le bouton de TIR. Lorsque cette glande s'épuise, le vers commence à surchauffer. Il faut donc le laisser ralentir pour permettre à la glande de se recharger, sinon le vers finira par prendre feu à cause de la

friction excessive. Le niveau de bave et la température des deux vers sont indiqués sur des compteurs au sommet de l'écran. Les deux vers restent affichés en permanence sur l'écran, même si l'un d'entre eux progresse bien plus vite que l'autre. Les deux pistes défilent en direction latérale indépendamment l'une de l'autre, et les progrès des deux vers sont signalés par la numérotation des pistes. Un vers est disqualifié s'il ne parvient pas à terminer le circuit en 70 secondes.

2. SPACE HOCKEY

Cette version du hockey est légèrement différente du jeu habituel - elle se joue avec une galine vivante. Les buts à gauche et à droite de l'écran sont des trous noirs. Dans la zone des buts, les joueurs et la galine décrivent donc une courbe.

Les touches SUPERIEURE, INFERIEURE, DROITE et GAUCHE permettent de contrôler les joueurs, le bouton de TIR servant de frein. Le frein est essentiel pour conserver le contrôle des joueurs qui, étant eux-mêmes des sphères, rebondissent sur la galine et sur les autres joueurs.

La meilleure tactique consiste à pousser la galine dans la direction choisie et à appuyer sur le bouton de tir juste après s l'impact, ceci pour ne pas rebondir et pour reprendre le contrôle plus rapidement. La fenêtre principale de l'écran illustre la zone autour de la galine (et pas nécessairement les joueurs). L'emplacement de cette zone dans le terrain de hockey tout entier est indiqué dans la seconde case au sommet de l'écran, qui contient également des marqueurs représentant chaque joueur (ce qui vous permet de revenir à la galine si vous arrivez à disparaître de l'écran principal). La grille de fond de l'écran principal vous indique aussi l'emplacement approximatif de la galine, plus les carrés sont étroits et plus vous vous rapprochez du but.

Un but marqué dans le trou noir de l'adversaire vous rapporte trois points. De plus, si l'adversaire tombe dans un des trous noirs, vous obtenez un point supplémentaire. Les scores sont affichés à l'extrême gauche et l'extrême droite de l'écran.

Un match se déroule en quatre parties de 60 secondes chacune. Le numéro de la partie et le temps encore disponible sont affichés dans les deux autres cases de l'écran.

3. PSYCHIC JUDO

Pendant cet événement, l'écran donne une vue fractionnée de l'arène. La fenêtre de gauche contient la vue que le joueur 1 a du joueur 2, tandis que celle de droite contient la vue que le joueur 2 a du joueur 1. Les joueurs, situés chacun d'un côté de l'arène, se font face et se lancent des boulons psychiques tout en se défendant avec des boucliers mentaux.

Pour attaquer, appuyez sur le bouton de TIR qui transfère l'énergie psychique de votre réserve (barre supérieure) à votre boulon (barre inférieure). Lorsque le boulon a la puissance voulue, relâchez le bouton de TIR qui lance alors le boulon. Vous le voyez s'éloigner de vous et se diriger vers votre adversaire. Vous pouvez contrôler sa trajectoire au moyen des touches GAUCHE, DROITE, SUPERIEURE ET INFÉRIEURE pour éviter les boucliers dressés par votre adversaire.

Il ne peut y avoir qu'un seul boulon psychique lancé à tout moment. Si votre adversaire attaque en premier, vous passez obligatoirement en mode de défense. Dans ce cas, c'est à vous de dresser des boucliers pour protéger certaines zones de votre corps et essayer d'attraper les boulons qui vous sont lancés. La quantité d'énergie qu'un bouclier consomme dépend de sa grandeur et du temps pendant lequel vous le conservez. Si vous arrivez à attraper un boulon, une partie de son énergie est transférée dans vos réserves. La mise en place d'un bouclier se contrôle à la manette de jeu de la manière suivante :

En mode de défense, la quantité d'énergie consommée dépend de la taille des boucliers et du temps pendant lequel vous les conservez. Vous pouvez modifier les boucliers choisis lorsqu'un boulon vous est lancé pour faire face aux manœuvres défensives de l'attaquant.

Le bouclier se présente sous forme de zone sombre positionnée sur la zone sélectionnée. Lorsque le boulon se heurte à un bouclier, ce dernier clignote et la réserve d'énergie augmente. Par contre, s'il atteint une zone non protégée, le joueur clignote et perd de l'énergie.

Il existe deux stratégies. Vous pouvez tout d'abord donner à votre adversaire la possibilité de vous attaquer. Dans ce cas, vous essayez d'attraper les boulons qu'il vous lance grâce à vos boucliers. Lorsque vous attrapez le boulon, les réserves d'énergie de votre adversaire diminuent tandis que les vôtres augmentent. Elles diminuent si vous le ratez. Vous pouvez également attaquer

vos adversaires et essayer d'éviter les boucliers qu'il dresse pour vous barrer le chemin. En pratique, il faut une combinaison de ces deux stratégies pendant le jeu car les réserves d'énergie des deux joueurs varient. Ainsi donc, si vos réserves d'énergie sont faibles, attendez que votre adversaire vous lance un boulon et essayez de l'attraper. Si vous possédez bien plus d'énergie que votre adversaire, essayez de l'anéantir en lançant un boulon correctement dirigé.

La partie se déroule en rounds de 60 secondes, le premier joueur à remporter 5 rounds étant le gagnant. Le temps encore disponible pour le round en cours est affiché dans la fenêtre centrale au bas de l'écran. Lorsqu'un round se termine sans qu'aucun joueur n'ait perdu toute son énergie, il est rejoué. Les rounds remportés par chaque joueur sont signalés au bas et à droite de la zone des scores.

4. HEAD THROWING

Dans cet événement, les participants ont une tête détachable : le but du jeu est de lancer sa propre tête le plus loin possible. Le lancé s'effectue en plusieurs phases.

Le joueur commence par s'élancer vers la ligne de lancé en frappant alternativement les touches SUPERIEURE et GAUCHE - plus vous frappez ces touches rapidement, et plus le Hruntan court vite. La vitesse est indiquée par la barre mobile dans la case gauche au sommet de l'écran.

Juste avant de franchir la ligne, vous devez appuyer sur le bouton de TIR et le maintenir enfoncé pour figer l'action. La seconde case montre alors la tête tournant de l'horizontale à la verticale, ce qui vous permet de choisir l'angle selon lequel elle va être lancée lorsque vous relâcherez le bouton de TIR. Pour obtenir la meilleure distance, vous devez choisir un angle aussi proche que possible des 45 degrés.

Lorsque vous relâchez le bouton de tir, la tête est lancée et la seconde case indique la distance obtenue. Une fois que la tête se stabilise, vous pouvez lui faire parcourir une distance supplémentaire en frappant alternativement les touches SUPERIEURE et INFÉRIEURE - elles actionnent alternativement les oreilles pour faire remonter la tête.

Pour terminer, le lancé ne compte que si le nez touche la terre lorsque la tête atterrit. Vous devez donc appuyer une nouvelle fois sur le bouton de TIR pour faire tourner la tête. Si vous appuyez trop tôt sur ce bouton, la tête bascule entièrement ou ne bascule pas suffisamment si vous appuyez trop tard.

La longueur du lancé dépend donc de quatre facteurs : la vitesse à la fin de la course, la distance séparant le Hruntan de la ligne de lancé à la fin de la course, l'angle selon lequel la tête est lancée et la façon dont vous frappez les touches INFÉRIEURE et SUPÉRIEURE pour activer les oreilles. Chaque joueur a droit à trois essais - celui qui obtient la meilleure distance remporte la partie.

Le lancé est disqualifié si le joueur franchit la ligne de départ ou si le nez ne touche pas la terre à l'atterrissage.

5. METAMORPH MARATHON

Dans cet événement, le concurrent entreprend une course d'obstacles contre la montre. La créature se lançant dans ce marathon est un 'Metamorph' capable de modifier la forme de son corps en fonction du terrain. Le joueur doit choisir la forme la plus appropriée pour le terrain.

Au sommet de l'écran se trouvent cinq cases ayant le rôle suivant :

La case en haut et à gauche est le compteur de vitesse/puissance. Il indique la vitesse (en course ou en vol) ou la quantité d'énergie de saut accumulée (pour sauter). La case au-dessous indique la distance que le joueur a parcouru pour le moment.

La troisième case contient quatre barres rouges représentant la quantité totale d'énergie qu'il vous reste. Les mouvements et les chocs lourds provoquent une perte d'énergie plus rapide. Vous pourrez toutefois refaire le plein d'énergie en trouvant des comprimés d'énergie.

La quatrième case indique le temps écoulé en minutes et secondes, tandis que la dernière contient les touches de commande actives pour la forme corporelle sélectionnée.

Le 'Metamorph' peut prendre cinq formes différentes :

REST STATE

Au début du marathon le 'Metamorph' est au repos et se présente sous forme de point pulsant composé de cellules instables. Pour sélectionner une des quatre formes mobiles, vous devez frapper la touche GAUCHE, DROITE, INFÉRIEURE OU SUPÉRIEURE à partir

de cette condition. De même, vous pouvez revenir à l'état de repos à partir d'une des formes mobiles en appuyant sur le bouton de tir. Pour passer d'une forme mobile à une autre, vous devez passer par la condition de repos.

RUNNER

Cette forme est sélectionnée par la touche DROITE. Elle donne des jambes au Metamorph qui se met à courir vers la droite si vous frappez alternativement les touches GAUCHE et DROITE. La vitesse du Metamorph dépend de la vitesse selon laquelle vous actionnez alternativement ces touches. Dans cette forme, le Metamorph peut uniquement courir sur du terrain plat. Si vous vous heurtez à un mur en courant très vite, vous perdez de l'énergie.

BURROWER

Cette forme est sélectionnée par la touche GAUCHE. Le Metamorph se transforme en cloche lisse qui peut franchir horizontalement certains obstacles (vers la droite uniquement). Ce mouvement se poursuit tant que vous maintenez la touche SUPERIEURE enfoncée. Dans cette condition, le Metamorph peut aussi courir sur terrain plat mais consomme plus d'énergie.

JUMPER

Cette forme est sélectionnée par la touche INFÉRIEURE. Le Metamorph se transforme en piston à ressort capable de sauter extrêmement haut. (Si le Metamorph tombe sur une grande distance dans toute autre forme, il perd une quantité d'énergie excessive au moment de l'impact). Pour tendre le ressort, frappez la touche INFÉRIEURE (la puissance du saut est déterminée par le temps pendant lequel la touche INFÉRIEURE est maintenue enfoncée. Elle est indiquée sur le compteur de vitesse/puissance).

Vous pouvez également orienter le saut vers la gauche ou la droite en frappant la touche GAUCHE ou DROITE. Lorsque vous relâchez les différentes touches et que le Metamorph est au sol, le ressort est détendu et le piston saute droit devant ou vers la gauche ou la droite. Vous pouvez améliorer la hauteur du saut en faisant rebondir plusieurs fois de suite le piston.

FLYER

Cette forme est sélectionnée par la touche SUPERIEURE. Elle équipe le Metamorph de pales d'hélicoptère lui permettant de voler verticalement ou diagonalement vers le haut et vers la droite. Pour augmenter la vitesse, frappez alternativement les touches GAUCHE et DROITE - la vitesse de vol est signalé e sur le compteur de vitesse/puissance.

Une fois que le Metamorph décolle, le joueur peut continuer à alterner les touches pour l'obliger à monter verticalement ou frapper uniquement la touche SUPERIEURE pour survoler le terrain à la vitesse enregistrée pendant la phase d'alternance des touches. Lorsque vous relâchez les différentes touches, le Metamorph perd de la vitesse et descend jusqu'à ce qu'il atterrisse. Pour le faire remonter, frappez de nouveau les touches GAUCHE et DROITE en les alternant.

GALACTIC GAMES™

EINFÜHRUNG

Als Nachfolger unserer Olympischen Spiele sind die Galaktischen Spiele der wahrhafte Höhepunkt des Weltraumsports. Sie werden alle 0,00002 galaktische Umdrehungen von der AAA (Astronomical Athletics Association) organisiert. Die Vielfalt der bizarren biologischen Lebensformen, welche die Galaxis bewohnen, bieten Gewähr, daß die sportlichen Ereignisse etwas aus dem Rahmen fallen.

LADEANWEISUNGEN

SPECTRUM 48/128K/+

Sicherstellen, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. LOAD"", gefolgt von ENTER, eingeben, dann das Band starten.

SCHNEIDER CPC

Kassette: Sicherstellen, daß die Kassette vollkommen zurückgespult ist. Wenn Ihr System auch mit einem Diskettenlaufwerk ausgestattet ist, müssen Sie mit dem |TAPE Befehl auf den Kassettenmodus umschalten. Gleichzeitig die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken, dann das Band starten und eine beliebige Taste drücken.

Diskette: Mit |DISC das Diskettenspeichersystem einschalten. Diskette ins Laufwerk einschieben, dann RUN"DISC" eingeben und ENTER drücken.

COMMODORE 64/128

Besitzer eines 128 Modells steigen zuerst auf den 64er Modus um.

Kassette: Sicherstellen, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste des Rekorders.

Diskette: Diskette ins Laufwerk schieben. Seite A nach oben. LOAD"",8,1 eingeben und RETURN drücken.

DIE SPIELOPTIONEN

AUSWAHL DER DISZIPLINEN

Nach dem Laden des Vorprogramms verlassen die Spieler den Titelbildschirm und eröffnen die Spiele durch Betätigen einer beliebigen Taste. Die Eröffnungszeremonie beinhaltet unter anderem das Entfachen des Galaktischen Feuers mit Hilfe einer Plasma-bombe, die von einem Sternenkreuzer vom legendären Ort der ersten Spiele auf den Gastgeber-Planeten transportiert wird.

GALACTIC GAMES™ ist ein Multiladeprogramm mit fünf verschiedenen Ereignissen. Nach dem anfänglichen Laden wird ein Menü eingeblendet, aus dem der Spieler durch Drücken der Tasten 1-5 seine Wahl trifft, worauf das gewünschte Ereignis in den Speicher gelesen wird.

Kassettenbenutzer sollten ihre Zählwerke auf Nullstand bringen und die fünf Disziplinen der Reihe nach spielen, um auf diese Weise den Zählerstand zu Beginn der einzelnen Programmsegmente in den dafür vorgesehenen Feldern zu notieren. Dies erlaubt Ihnen, in Zukunft ein gewünschtes Ereignis mit dem Schnellvorlauf direkt anzuwählen.

BANDANFANG

100m SLITHER

RAUMHOCKEY

PSYCHO-JUDO

KOPFWERFEN

METAMORPH-MARATHON

In der Diskettenversion fordert das Programm bei Bedarf zum Wenden der Diskette auf.

ANZAHL SPIELER

Die Ereignisse 1- 4 können entweder Kopf-an-Kopf gegen einen menschlichen oder aber gegen einen computergesteuerten Gegner gespielt werden. Ereignis 5 ist ein Spiel für 1 Teilnehmer.

In den Disziplinen 1- 3 übernimmt der Computer die Kontrolle, sobald er bemerkt, daß als Reaktion auf die Frage "PLAYER READY?"

zweimal derselbe Feuerknopf gedrückt wurde.

Im Spiel Nr. übernimmt der Computer die Kontrolle, wenn die Aufforderung an den 2. Spieler, den Feuerknopf zu drücken, ohne Reaktion bleibt.

SPIELMANÖVER

In den Anleitungen wird stets von AUF, AB, LINKS, RECHTS, FEUER UND AUSSTEIGEN (QUIT) die Rede sein. Beim Umgang mit einem Joystick ist klar, was die ersten 5 Bezeichnungen bedeuten; für die Bedienung über die Tastatur und für die Option QUIT liefert die nachstehende Tabelle alle notwendigen Erklärungen.

	AUF	AB	LINKS	RECHTS	FEUER	QUIT
SPECTRUM						
Cursor	6 od	7 od	5 od	8 od	0	
Spieler 1 Tasten						BREAK
Spieler 2 Tasten						
SCHNEIDER	<i>NB: Leertaste/Feuer zur Auswahl eines 1/2 Spieler Spiels</i>					
Spieler 1 Tasten						
Spieler 2 Tasten						ESC
COMMODORE						
	<i>Bedienung nur über Joystick möglich</i>					RESTORE

AUS EINEM EREIGNIS AUSSTEIGEN

Zum Aussteigen aus einem Ereignis kann jederzeit die QUIT-Taste gedrückt werden. Das Programm bietet dann die Möglichkeit, ein neues Spiel in derselben Disziplin anzufangen oder auf das Auswahl-Menü zurückzukehren.

1. 100m SLITHER

Hier kontrollieren die Spieler speziell gezüchtete Rennwürmer, welche sich in einer raupenähnlichen Weise fortbewegen, indem sie den mittleren Teil ihres Körpers hochziehen und dann energisch nach vorn schnellen. Der Bewegungszyklus beginnt durch Drücken von AB, wobei der Kopf "verankert", der Körper "gebauscht" und der Schwanz nach vorn gezogen wird. Drücken von AUF verflacht den Körper und bewirkt die Vorwärtsbewegung. Je schneller dieser Bewegungsablauf durchgeführt wird, desto schneller bewegt sich der Wurm auf der Rennstrecke — allerdings muß der optimale Rhythmus herausgefunden werden. Für eine superschnelle Gleitaktion drückt man die Tasten für NACH UNTEN und RECHTS.

Für eine bessere Gleitfähigkeit sorgt eine spezielle Drüse, welche (angeregt durch das Drücken der Feuertaste) einen Schleim absondert. Wenn dieser Schleim zur Neige geht, beginnt der Wurm sich zu überhitzen, und dem Spieler bleibt nichts anderes übrig, als das Tempo zu verlangsamen, damit die Drüse sich regenerieren kann. Andernfalls muß damit gerechnet werden, daß das arme Tier durch die zunehmende Reibung plötzlich in Flammen aufgeht. Der Schleimvorrat und die Temperatur der beiden Würmer werden am oberen Bildschirmrand angezeigt.

Auf dem Bildschirm sind stets beide Würmer sichtbar, selbst wenn einer sehr viel schneller vorwärtskommt. Die beiden Rennbahnen rollen unabhängig voneinander in seitlicher Richtung, und der Fortschritt der beiden Kandidaten kann an den Laufbahnziffern abgelesen werden.

Eine Disqualifikation erfolgt, wenn die Rennstrecke nicht innerhalb von 70 Sekunden zurückgelegt wurde.

2. RAUM-HOCKEY

Ein Hockeyspiel, sicher, aber mit einem kleinen Unterschied: der Puck ist lebendig, und die Tore links und rechts sind schwarze Löcher. Die Folge davon ist, daß die Spieler und der Puck im Torbereich von ihrem beabsichtigten Pfad in einer unvorhersehbaren Weise abweichen.

Die Bewegungskontrolle erfolgt über die AUF, AB, LINKS und RECHTS-Steuerung. FEUER dient zum Abbremsen, und das ist wichtig, wenn die Spieler nicht außer Kontrolle geraten sollen, denn da sie selbst kugelförmig sind, prallen sie vom Puck, aber bei Berührung auch gegenseitig voneinander ab.

Die beste Taktik besteht darin, den Puck in der gewünschten Richtung zu rammen und sofort nach Kontakt FEUER zu drücken. Nur so vermeiden Sie ein Abprallen und bleiben voll in Kontrolle.

Das Hauptbildschirmfenster zeigt den Bereich rund um den Puck (und daher nicht notwendigerweise einen oder beide Spieler). Die Position dieses Bereichs im Verhältnis zum gesamten Hockeyfeld ist im zweiten Feld im oberen Teil des Bildschirms zu sehen. Dort erkennen Sie auch je eine Markierung für jeden Spieler. (So können Sie sich stets zum Puck zurückfinden, falls Sie plötzlich irgendwo am Bildschirmrand verschwinden.) Der Hintergrundraster auf dem Hauptbildschirm gibt ebenfalls einen Hinweis auf die Position des Pucks: die Quadrate werden in Tornähe immer kleiner.

Ein Schuß in das gegnerische Schwarze Loch bringt 3 Punkte. Wenn ein Spieler selbst in eines der Schwarzen Löcher stürzt, gibt dies 1 Punkt. Die Punkte werden in den Feldern ganz links und ganz rechts des Bildschirms angezeigt.

Ein Match setzt sich zusammen aus vier Runden zu je 60 Sekunden. Die Nummer der Runde und die verbleibende Zeit werden in den anderen zwei Kästchen angezeigt.

3. PSYCHO-JUDO

In dieser Disziplin haben Sie einen zweigeteilten Bildschirm vor sich: die linke Hälfte zeigt den Blick von Spieler 1 auf Spieler 2; die rechte den Blick, den Spieler 2 von Spieler 1 hat. Die beiden Gegner stehen sich an entgegengesetzten Enden des Spielfelds gegenüber und schleudern psychische Blitze, die sie mit ihren geistigen Schilden abzuwehren suchen.

Vor einem Angriff übertragen Sie mit FEUER psychische Energie aus Ihrer Reserve (oberer Balken) in den "Blitz" (unterer Balken). Sobald der Blitz mit der erforderlichen Energie geladen ist, geben Sie die Feuertaste frei, um den Blitz zu schleudern. Sie verfolgen ihn mit den Augen, wie er von Ihnen weg und auf den Gegner zurast. Er kann mit LINKS, RECHTS, AUF und AB gelenkt und geschickt um etwaige Schilde herummanövriert werden, mit denen sich Ihr Gegner umgeben hat.

Gleichzeitig kann immer nur ein Blitz geschleudert werden. Mit anderen Worten: wenn es Ihrem Kontrahenten gelingt, als erster zum Angriff überzugehen, dann müssen Sie wohl oder übel in Verteidigungsstellung gehen. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Körperstellen mit geistigen Schilden zu schützen. Je größer der Schild und je länger Sie ihn halten, desto mehr Energien verbrauchen Sie — sollte es Ihnen allerdings gelingen, den Blitz aufzufangen, dann erhalten Sie einen Teil der darin enthaltenen Energien. Anbringen von Schilden mit dem Joystick:

1	HOCH und LINKS
2	LINKS
3	AB und LINKS
4	HOCH und RECHTS
5	RECHTS
6	AB und RECHTS
1+4	FEUER und HOCH
2+5	FEUER
3+6	FEUER und AB
1+2+3	FEUER und LINKS
4+5+6	FEUER und RECHTS

Bei der Verteidigung hängt der Verbrauch an psychischer Energie von der Größe und von der Länge der Verwendung des Schilds ab. Die Aufstellung der Schilde kann auch noch geändert werden, wenn der Blitz im Flug Ausweichmanöver vollzieht.

Der Schild wird als eine dunkle Fläche über dem betreffenden Körperteil angezeigt. Wenn der Blitz auf den Schild auftrifft, beginnt dieser zu blinken, und die Energiereserven steigen an; wird hingegen eine ungeschützte Körperfläche getroffen, gerät der Kämpfer ins Blinken und verliert Energien.

Es gibt zwei Strategien. 1) Gestatten Sie Ihrem Gegner einen Angriff, und versuchen Sie, seine Blitze mit Ihren Schilden aufzufangen. Auf diese Weise erschöpfen sich seine Energien, während Sie welche hinzugewinnen - vorausgesetzt natürlich, es gelingt Ihnen, die Blitze aufzufangen. Wenn Sie an ungedeckten Stellen getroffen werden, büßen Sie Energien ein. 2) Versuchen Sie, Ihren Gegner anzugreifen und Ihre Blitze um seine Verteidigungsschilde herumzumanövrieren. In der Praxis wird sich eine Kombination dieser beiden Strategien aufdrängen, in dem Maße, wie sich die Energievorräte der beiden Spieler im Verhältnis zueinander ändern. Angenommen, Ihre Reserven sind beinahe alle, dann warten Sie, bis Ihr Gegner einen

Blitz schleudert, in der Hoffnung, ihn zu fangen. Wenn es um Ihre Energien gut bestellt ist, dann können Sie versuchen, ihm mit einem einzigen, wohlgepefferten Angriff den Garaus zu machen.

Das Spiel besteht aus 60 Sekunden dauernden Runden, die auf der Basis "Bester aus 5" gespielt werden. Die in einer Runde noch verbleibende Zeit wird im zentralen Fenster am unteren Bildschirmrand angezeigt. Wenn eine Runde zu Ende geht, ohne daß einer der Wettkämpfer all seiner Energien verlustig geht, gibt es eine Wiederholung. Die von jedem Spieler gewonnenen Runden werden am linken und am rechten Rand gezeigt.

4. KOPFWERFEN

Das besondere Merkmal der Sportler, die sich an diesem Wettkampf beteiligen, ist der Kopf, der sich vom Rumpf löst. Der Spielgedanke besteht darin, seinen eigenen Kopf so weit wie möglich ins Feld zu werfen. Der Wurf vollzieht sich in mehreren Phasen.

Zunächst rennen Kopf und Körper (noch als Einheit) zur Wurflinie. Zu diesem Zweck werden abwechselnd LINKS und RECHTS gedrückt — je flinker Sie das tun, desto schneller läuft Ihr Sportler. Das Tempo wird durch den beweglichen Balken in dem Feld links oben auf dem Bildschirm angezeigt.

Unmittelbar bevor die Linie überquert wird, muß der Spieler den Feuerknopf drücken und festhalten, um die Bewegung "einzufrieren". Im zweiten Anzeigefeld wird der rotierende Kopf sichtbar, der sich aus der horizontalen in die vertikale Lage bewegt. Dies ist der Winkel, aus dem der Kopf bei Freigabe des Feuerknopfes abgeworfen wird. Für eine möglichst weite Entfernung sollte ein Winkel von 45 Grad angestrebt werden.

Bei Freigabe des FEUERKNOPFS wird der Kopf geworfen. Das zweite Feld zeigt nun die Wurfedistanz. Sobald der Kopf in einen flachen Flug übergeht, kann noch etwas zusätzliche Wurfweite gewonnen werden, indem man abwechselnd AUF und AB drückt. Dies bewirkt ein Wackeln der Ohren, was den Wurf sozusagen "beflügelt".

Tatsächlich ist der Wurf nur gültig, wenn die Nase beim Aufprall im Boden steckt. Zu diesem Zweck muß vor der Landung nochmals FEUER gedrückt werden. Ein verfrühter Druck auf die Feuertaste bewirkt, daß der Kopf vornüber rollt, ein verspäteter Druck verhindert eine ausreichende Drehung nach vorn, so daß der Wurf nicht gezählt wird.

Die Weite des Wurfs ist demnach abhängig von vier Faktoren: der Geschwindigkeit bei Erreichen der Abwurflinie, der Nähe des Kämpfers zur Wurfmarke, dem Abwurfwinkel und der Wirkung des Ohrenwackelns. Jeder Kontrahent hat drei Versuche — wer am weitesten wirft, gewinnt die Runde.

Sie werden disqualifiziert, wenn Sie die Markierung überschreiten oder wenn der Kopf nicht mit der Nase in der Erde steckt.

5. METAMORPH MARATHON

In dieser Sportart muß der Sportler einen Hindernislauf gegen die Zeit antreten. Es handelt sich dabei um einen sog. Metamorph, ein Geschöpf, das seinen Körper dem Gelände anpassen kann. Dabei muß der Spieler entscheiden, welche Form die jeweils am besten geeignete ist.

Am oberen Bildschirmrand befinden sich fünf Anzeigen für folgende Zwecke:

Das Feld oben links ist der Geschwindigkeits-/Leistungsmesser, der entweder die Geschwindigkeit (beim Laufen oder Fliegen) oder aber die gespeicherte Sprungenergie (beim Springen) anzeigt. Das Feld darunter zeigt die Strecke, die der Läufer bereits absolviert hat.

Das dritte Feld weist vier rote Balken auf. Sie stellen die noch verfügbare Energie dar. Bewegung und schwere Aufstöße haben einen schnelleren Energieverbrauch zur Folge; Verspeisen von Energietabletten hilft, Energien aufzubauen. Der Marathon kommt zu einem abrupten Ende, wenn dem Metamorph die Energie ausgeht.

Das vierte Feld zeigt die abgelaufene Zeit in Minuten und Sekunden; das letzte Feld zeigt die aktiven Steuertasten für die momentane Körperform.

Der Metamorph kann die folgenden fünf Formen annehmen:

RUHEZUSTAND

Zu Beginn des Marathons befindet sich der Metamorph in seinem "neutralen" oder Ruhezustand, erkennbar als ein pulsierender Fleck unstabiler Zellen. Drücken von LINKS, RECHTS, AUF oder AB verwandelt den Metamorph in eine der mobilen Formen. Umgekehrt erfolgt eine Verwandlung aus einem der bewegten Zustände in den Ruhezustand mit Hilfe der FEUERTASTE. Um von einer bewegten Form in eine andere überzugehen, muß als Zwischenstadium der Ruhezustand gewählt werden.

LÄUFER

Für den Übergang in diese Form RECHTS drücken. Dem Metamorph wachsen Beine; er rennt nach rechts, wenn man abwechselnd LINKS und RECHTS drückt. Seine Geschwindigkeit hängt von der Flinkheit ab, mit der die Tasten bedient werden. Diese Form kann sich nur über ebenes Gelände fortbewegen. Ein Zusammenstoß mit einer Mauer kostet Energie.

KRIECHER

Für die Verwandlung in diese Form LINKS drücken. Der Metamorph verwandelt sich in eine glatte, stromlinien- und glockenförmige Gestalt, die gewisse Hindernisse einfach durchqueren kann (nur nach rechts). Diese Bewegung dauert so lange an, wie Sie AUF gedrückt halten. Der Kriecher kann sich auch über flaches Gelände bewegen, doch verbraucht er hierfür mehr Energie.

SPRINGER

Diese Form erhalten Sie durch Drücken von AB. Der Metamorph wird mit einem federförmigen Fortsatz ausgestattet, mit dessen Hilfe er große Höhen erreichen kann. (In jeder anderen Form bewirkt ein Fall aus großer Höhe einen rasanten Energieverlust beim Aufprall auf dem Boden.) Mit AB wird die Feder angespannt (die Dauer der Anspannung beeinflusst die Sprungstärke, die auf dem Geschwindigkeits-/Leistungsmesser abgelesen werden kann).

FLIEGER

In diese Form gelangt man durch Drücken von AUF. Dem Metamorph werden helikopterähnliche Flügel verliehen, mit denen er senkrecht oder diagonal nach oben und nach rechts fliegen kann. Für eine höhere Geschwindigkeit müssen die Flügel durch schnelles abwechselndes Drücken von LINKS und RECHTS rotiert werden. Der Geschwindigkeits-/Leistungsmesser zeigt die Fluggeschwindigkeit an.

Wenn der Metamorph vom Boden abgehoben hat, kann der Spieler durch fortgesetztes abwechselndes Drücken den vertikalen Steigflug fortsetzen oder aber mit AUF (ohne abwechselndes Drücken) mit der Geschwindigkeit über die Rennbahn fliegen, die in der vorangehenden Phase erreicht wurde. Die Freigabe der Steuertasten hat eine Verlangsamung der Geschwindigkeit zur Folge und führt schließlich zu einem Sinkflug und einer Landung, es sei denn, Sie kurbeln die Fluggeschwindigkeit wieder an.