

MASTER BLAZER™



Rainbow
Arts®

ENGLISH

Loading Instructions	2
The Menus	3
Ballblazer	4
Rotofoil Racing	6
Crocket on Forcefields	7
Crocket on Offense	8
Crocket on Defense	9
Interview with Xarta	16

DEUTSCH

Ladeanweisungen	18
Die Menus	20
Ballblazer	21
Rotofoil-Rennen	24
Crocket über Force-Fields	25
Crocket über Offensive	26
Crocket über Defensive	27
Interview mit Xarta	35

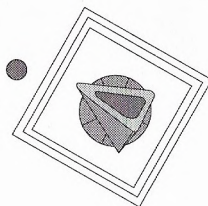
Some hints for control and tactics of the Rotofoil and its functions of the first Earthling ever to have made it to the Ballblazer finals:

CROCKETT ON FORCEFIELDS

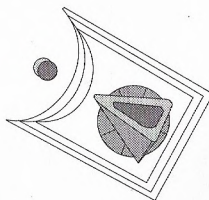
"Any Blazer who doesn't understand forcefields doesn't understand the game. Imagine that your Rotofoil is surrounded by a big pillow of energy - that's your 'Bumpfield,' and objects, like other Rotofoils, bounce off it."

"When the Plasmorb gets close; about seven and a half meters, your Pullfield is activated. It's as if the pillow caves in and captures the ball. Of course, this is a smart forcefield - it centers the ball to face the goal. This is called a 'rotosnap' as the Rotofoil snaps around to the correct direction. You are then ready to charge downgrid and score that goal."

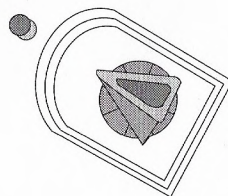
"Finally, you activate your Pushfield with the fire-buttons. It's as if the big energy pillow is suddenly pushing out. It only works when the Plasmorb is within ten meters of you. You always can tell when the ball is close enough to use the Pushfield as a buzz is sounded off."



BUMPFIELD SURROUNDS ROTOFOIL



PUSHFIELD BLASTS THE BALL FORWARD. ROTOFOIL RECOILS BACKWARDS



PUSHFIELDS BLAST THE BALL FORWARD. ROTOFOIL RECOILS BACKWARDS

Only one earthling can claim the most prestigious title in the galaxy:

THE MASTERBLAZER

Strange things happened on this artificial asteroid in the double-solar-system of Kalaxon and Kalamar during past 300 years. In 3253, the members of Interstellar Ballblazer Conference (IBC) made incredible fortunes, because they organized the tournaments.

So all members of the IBC lived in luxury for decades. Now they have built a new and bigger bombastic Ballblazer grid directly beside the old grid.

Soon strange creatures, which would have never been allowed by the IBC to take part in the tournaments, took over these grounds.

They bought old Rotofoils which were taken out of service and invented a new game of Ballblazing. The Ballblazer Racing and started their own tournaments. Very soon people found this tournament as interesting as the classic ballblazer and attended the tournaments regularly. Lo and behold, Ballblazer Racing became another highly recommended sport on the asteroid.

Now, in year 3397, people can not only participate in the classic Ballblazer and Ballblazer Racing competitions but also visit the Ballblazer museum of the IBC.

But for the bravest and most courageous pilots of the universe, there is only one title that is worth fighting for:

MASTER BLAZER

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA

Switch off your Amiga and switch it on again after a few seconds in order to avoid the danger of viruses. Amiga 1000 owners should insert the KICKSTART disk now. When the Workbench is required insert the MASTERBLAZER disk into drive DF0. The program starts automatically.

ATARI ST

Switch the computer off and then on again. Insert the MASTERBLAZER disk into drive A and press the RESET button on the computer. The program then starts automatically.

IBM-PC

All RAM disks, mouse drivers or other memory requiring routines should be removed. The program needs 512 K.

Playing from hard disk

Start your computer with a DOS version from 3.0 onwards. Insert disk 1 into a drive. Type **A:** or **B:** depending on the drive you have chosen and confirm with **RETURN**. Type **INSTALL** and confirm with **RETURN** and follow the instructions on the screen.

IBM-PC**CONTROLS**

UP
DOWN
LEFT
RIGHT
FIREBUTTON
PAUSE
S

Joystick or keyboard**Player 1**

Cursor UP
Cursor DOWN
Cursor LEFT
Cursor RIGHT
INSERT
Press the RETURN key
Sound on/off

Player 2

Q
A
O
P
SPACE BAR

Playing from disk

Start your computer with a DOS version from 3.0 onwards. Insert disk 1 (5.25" or 3.5") into a drive. Type **A:** or **B:** depending on the drive you have chosen and confirm with **RETURN**. Type **MASTER** and confirm with **RETURN** and the game starts automatically.

IBM-PC SPECIALITIES

MASTERBLAZER is a game which has to be played at very high speed. It can happen that on very slow computers with VGA mode the speed decreases that normal playing is not possible any more. The program recognizes the computer speed automatically. If the program is too low, it will switch automatically to the EGA mode. Please accept this small moderation.

THE MENUS**BALLBLAZER**

The main menu gives the option to visit different places on the asteroid or take part in the tournaments. The options are:

TOURNAMENT

Play the classic game of the year 3097. Select the duration of play and the opposition (humans or different powerful droids).

MUSEUM

Up to 8 players can enter the tournament. Use the keyboard to enter the names of the players and press the Return key after each name. For an absent player, press the Return key without entering the name. In this mode the rules of play of the classic Ballblazer are valid.

**RACING
HIGHSCORES**

Enter the museum to inform yourself about technical details of Rotofoils and about the history of BallBlazer tournaments and of the IBC. Move the joystick left or right to switch between the pages. Leave the museum by pressing the firebutton.

An opportunity to race against an opponent.

(Classic Ballblazer only) The names of the best Rotofoil pilots are displayed here. Beat the droids playing the classic Ballblazer and you will join these highly important people. You can only enter the list after beating your opponent (droid) 10:0. The time taken to beat him will be entered.

Pushing the joystick up and down scrolls the list. Press the firebutton to return to the main menu.

DEMO

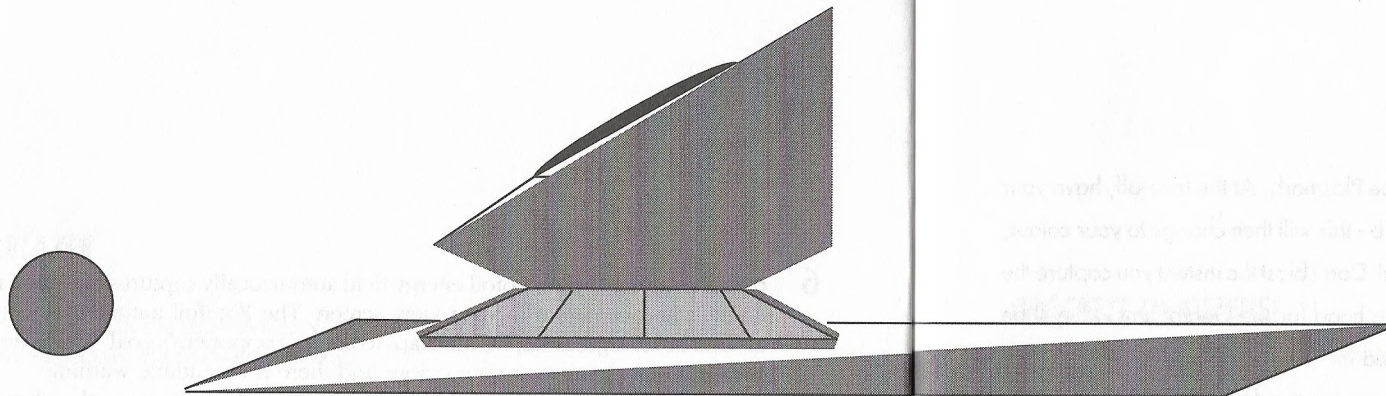
Beginners can learn the rules and gameplay of the BallBlazer games with this 3D computer simulation. Press the firebutton to accelerate this sequence.

BALLBLAZER

The one with the most points wins. It's easy to play - difficult to master. But go to Step One and find out yourself.

- 1 **Select a human** or a droid opponent and the duration of the game .
Push the joystick left to choose a human player or one of the nine different powerful droids for the upper screen section (player 1, joystick 1).
Push the joystick right to choose the same from the section below. (player 2, joystick 2). The computer controls a droid.
Move the joystick up and down to set the time (3 minutes default) or return to the main menu by selecting the option MENU.
- 2 **Start the game** by pressing the firebutton (joystick 1) to get into the warm-up mode.
- 3 **Control the vehicle** (Rotofoil) with the joystick over the playing field. All objects will bounce off each other i.e. the Plasmorb (ball) cannot be taken and bouncing off the other Rotofoils has no effect.
- 4 When you are used to the controls, **press the firebutton** and with the ballblazer melody the main game will start.
- 5 **Keep the joystick** pushed forward. Look at your half of the screen and keep moving forward until you reach the ball. Your ship will rotate if the ball goes out of sight to the left or right i.e., rotofoil rotates along with the plasmorb keeping it always directly in front of you even when you cannot see it. Just keep pushing the joystick forward and you'll get it. (Joystick 1 controls the top of the screen, joystick 2 controls the bottom)

- 6 **Capturing the ball:** Rotofoil energy field automatically captures the ball if near enough and centers it in your view screen. The Rotofoil automatically snaps around in 90 degrees steps (rotosnap) to face the opponent's goal. When the ball is captured it changes to your colour and there is an audible warning.
As soon as the ball is captured, the vehicle slows down because the plasmorb absorbs some of your energy.
- 7 **Blast the ball:** Press the fire button. The plasmorb must be in your energy field.
- 8 **Steal the ball:** Go after the opponent, attacking from the side. A loud buzz indicates that the energy field of your opponent is being disturbed and that you can steal the ball. As soon as you hear that buzz, press the firebutton and blast the ball away from the opponent's energy field. Go after it and capture it.
- 9 **Score:** Find the Goalbeams and line them up in the centre of your screen. Press the firebutton. And blast the ball through the Goalbeams.
Remember that the goalbeams keep moving.
As soon as you have scored the goalbeams shrink and the next goal is more difficult to score.
The number of points for a goal depends on the distance of the rotofoil from the goalbeams. 1 to 3 points are awarded.
The score is displayed in the middle of the screen. Arrows indicate the scoring player. The winner is the one with most points at the end of the game or the one who has 10 points.
- 10 **Pause game:** Press the SPACE BAR. Press it again to resume.
- 11 **Reset the Game:** Press the ESC key.



ROTOFOIL RACING

The fastest player wins. You can bump into your opponent or push him against the barriers to damage his rotofoil. You have to drive a crazy zig-zag course around goal beams and balls.

- 1 Choose the opponent** - Another player or a computer controlled droid. Select the duration of the game.
START to the race or MENU to go back to the main menu.
- 2** Press the firebutton to **start the game**
- 3** Move the joystick to **control your rotofoil** over the race course
- 4 The opponents rotofoil can be damaged** by being pushed against the barriers. An arrow will indicate the damaged rotofoil. Max. of 10 arrows against a player are allowed before the race is stopped.
By the way, when you drive around the goal beam travelling a zig-zag course and hit your opponent, a damage point is deducted from your score.
- 5 Pause the game:** Press the Space bar. Press it again to continue.
- 6 Quit the game:** Press ESC.

Some hints for control and tactics of the Rotofoil and its functions of the first Earth-ling ever to have made it to the Ballblazer finals:

CROCKETT ON FORCEFIELDS

"Any Blazer who doesn't understand forcefields doesn't understand the game. Imagine that your Rotofoil is surrounded by a big pillow of energy - that's your 'Bumpfield,' and objects, like other Rotofoils, bounce off it."

"When the Plasmorb gets close; about seven and a half meters, your Pullfield is activated. It's as if the pillow caves in and captures the ball. Of course, this is a smart forcefield - it centers the ball to face the goal. This is called a 'rotosnap' as the Rotofoil snaps around to the correct direction. You are then ready to charge downgrid and score that goal."

"Finally, you activate your Pushfield with the firebuttons. It's as if the big energy pillow is suddenly pushing out. It only works when the Plasmorb is within ten meters of you. You always can tell when the ball is close enough to use the Pushfield as a buzz is sounded off."

CROCKETT ON OFFENSE

"Offense is ball control - learning the wave of the Plasmorb. At the face-off, have your stick forward, move out and capture the Plasmorb - this will then change to your colour, and you'll automatically roto-snap to face the goal. Don't blast the instant you capture the ball. Wait for the Rotosnap, get orientated, then head for the Goalbeams - they'll be moving in the same direction the ball was blasted in."

"Watch your screen. When the Plasmorb is aimed between the Goalbeams, blast. If you're in close, you get one point. Farther back, two. And if you can't actually see the Goalbeams you get three. The Goalbeams narrow after each score, so go for two and three points first. If you get ten points, it's a shut out. Otherwise, the winner has the highest score at the end of the game period. If you've drawn a tie you go into overtime and the next score takes all."

"Once you get the feel of it, try some angle shots. Let the Plasmorb swing to one side of your view screen, then blast - it will go in that direction of the angle of shoot. To get around a blocker, use an angle shot off the wall. Bounce the ball off the electroboundary past your opponent's Rotofoil, then rush forward and capture it again."

"When you get proficient, try Pushfield dribbling. Keep your firebutton down as you approach the Plasmorb. Instead of catching it in your Pullfield (which uses 25% of your energy) just nudge the Plasmorb along in front of you. Then capture it when you want to blast a goal."

CROCKETT ON DEFENSE

"Even the best Blazer doesn't have the ball all the time. When you don't, you're on defense and then you've only got two choices: buzz-blasting and blocking."

If you're chasing your opponent downgrid, don't get directly behind him - jam in from the side to buzz-blast the ball away. Then you've got to grab that free ball for yourself.

You know you're within blasting range when you hear the buzz. The closer you are, the louder the buzz, the better the blast.

The toughest part of buzz-blasting is knowing when you've roto-snapped to face the ball. Keep roto-snapping back and forth and listen for the sound of the Rotosnap - that's how you know you've changed direction. Then when you overtake your opponent you've got to remember which side you're on. This is, however, easier said than done.

Blocking is a tougher kind of defense - at least for Tyros. It means positioning yourself between the goal and your opponent. Keep him centered in your view screen. I usually know telepathically what the view is from my opponent's rotofoil. And I try to keep myself right between his goalbeams. Soon you will find that you will be able to do this too.

Parts of the solar transmission of the first final round with an Earthling

Welcome ladies, gentlemen and various other species, to the final round of Ballblazer 3097. I'm Slan Sterling, the 'Voice of the Void', and ethercasting with me today is Arboster Kipling, one of the greatest Masterblazers of recent times, now Governor of the Omega Colonies. Arboster, welcome. We haven't talked since you purchased the Omega Colonies with your Tournament winnings. What does it feel like to own a planetary system?

Slan, it definitely beats working. On the other hand, there are times when I'd like to be back in a Rotofoil, working the Grids like any other Blazer.

Arboster, this is the first time an Earthling has made the final round of the Interstellar. What are his chances?

Frankly, I think he's in trouble. These Terrans are a young species; they were barely out of their atmosphere when the game was invented.

Which was when?

Centuries ago, Slan, at the end of the Great Madness. Back when there were still wars. For deep space dog fights, you had to maneuver your vehicle under the incredible G forces of close combat; reversing thrust instantly, sustaining plasma torpedo blasts on your energy shield. You know, that sort of thing. The G forces during space combat could snap your neck like a toothpick.

And so a whole new breed arose, right? The thick necks, the shortened synoptic connections, the triple-walled lungs.

Ballblazing developed from actual military training exercises. They used vehicles like our Rotofoils, and forcefields to simulate sudden changes in direction and

acceleration. Deadly stuff. They busted up ten recruits for every one that finally saw action in space. Praise Mind, the Great Madness is behind us, and what we have left is the finest sport of all time.

Is it true that a Masterblazer such as yourself has the most highly evolved nervous system of any creature in the galaxy?

Oh, gee, Slan, I don't know about that. The Scylliac venom hunters on Trogon - the guys who actually grab the fangs - those are pretty fast boys.

Modesty aside, Arboster...

(Deep sigh) Well, Slan, Ballblazing isn't just a sport. It's deep discipline for the nervous system. When the onboard computer rotnaps you ninety degrees, just keeping a clear head can be the toughest part of all. But it's worth it. Once you have adjusted to the pace of Ballblazing, dealing with the rest of the galaxy seems like vacation.

Excuse me, Arboster. Here are the two Rotofoils now, vectoring onto the field. Crockett, from Earth, is in the purple one, and Xarta, representing the Minotaur system, in the orange. In the background, we're listening to the traditional "Song of the Grid". That's auto-improvised, of course...

Based on the contribution of former Masterblazers. It is really an honor to hear my own melody in there among those of the other Masters.

The musical essence of Masterblazers of old can be heard as each Rotofoil takes its place, ready for the first face off. The two best Ballblazers in the galaxy are staring down the Grid, meditating on the "Song". Waiting. Xarta attracted some attention when he came up through the preliminaries, didn't he?

Sure he did. That scaly Minotaur can shut out a Level 9 Droid in less than a minute. But beating a Droid doesn't mean you can beat a human. Wherever you go in the universe, there's only one regulation Ballblazer game: three minutes, two players, one victor.

Stirring words, Arboster - and here we go! The Plasmorb blasts in from our left, and both Xarta and Crockett are already accelerating downfield. Each has a full stick forward even before the orb appeared.

All these boys are hearing now is that freeball rhythm, driving, driving...

All right! Crockett's Rotofoil has captured the orb in its Pullfield and now he's veering right, heading for the goal, trying to get around Xarta.

The goal is moving, of course, in the same direction as the ball is fired.

There you go. Crockett's sighted the goal but he's reversing direction, backing up, faking Xarta. He's back to where the goalbeams must have already disappeared over the horizon - but he blasts anyway. That's it! Three points for the Earthling with an early over-the-horizon shot!

And you do want to get those OTH shots in early, Slan, before the goal starts to shrink.

Arboster, you're often credited with perfecting the Oth shot.

Somebody had to.

OK. Here we go, second face off, the ball blasts in from the right this time, with Xarta out in front. The Minotaur has it! - and his Rotofoil rotates to face the goal.

The sign of a good player here is not losing his orientation during Rotosnap. Move forward, forward...

But Crockett is catching up alongside him now. Part of the Minotaur's Rotofoil power goes into that activated Pullfield. But Crockett's not using his Pushfield yet.

Great play! You want to get in close and really hear that electromagnetic buzz in your helmet before you blast. "Max the buzz", is what we teach the nestlings on my planets.

All right. Crockett blasts the ball away from the Minotaur, but Xarta recovers. Crockett is blocking but.... there it is! Straight past the Earthling and into the goal. Two points for Xarta.

Classic goal defense there by the Earthling. Stay between your goal and the opponent. However, it's no match for a good angle shot.

Arboster, we've seen some quick scoring here today.

That's right. These boys have been competing since they were twelve years old. This is the Terrains' chance to make a big splash in the galaxy, so a lot is riding on young Crockett.

And here goes the third face off. Ball in from the right this time. The Rotofoils race down, and Crockett is there a nanosecond before Xarta, but he doesn't immediately capture the ball. He's...

What we're seeing here is some fine Pushfield dribbling. Crockett knows that if he captures the ball he'll lose power so he's keeping his Pushfield activated. Each time he gets near the ball, the Pushfield bounces it forward. Fine control there by the Earthling. But he's just got to capture the ball to score.

There, he captures, swings the ball to the left of his view field and blasts.....

.....and misses. The ball bounces off the electroboundary to the left of the goal-beam. Xarta accelerates and captures the ball.

Crockett is already moving back. He's going to try a block midfield, but Xarta is out ahead.

The Earthling has the right idea. The key to active defense is to keep on moving...

Incredible! Xarta takes an angle shot, the orb bounces off the electroboundary and back into the Grid. He maneuvers around the Earthling, captures the ball directly in front of the goal -

Blast! Blast!

That's it! The horizon flashes with the electromagnetic pulses signifying a goal. That's another point for the Minotaur. Comment, Arboster?

The competitors are running neck-a-neck, but I think it's obvious that we're seeing an outclassed player here. I'd wager to say that a few hundred million hearts are sinking on Earth now.

As indeed they are! For the next two minutes, billions of Earthlings, scattered throughout their tiny solar system, hang on every word of the distant ethercast, hopes rising, then falling, as face off after face off, Xarta from the Minotaur system holds the Terran to a handful of points.

Now, with less than fifteen seconds remaining, the Terran Crockett is behind nine to one and the face off begins.

And here we go with the last face-off; the clock is running, the orb blasts in from the right. Look at that Earthling move!

He's captured the ball and rushes the goal..... but pulls back, catching Xarta by surprise.

And this is the final phase of the final countdown...

It's an impossibly long shot...

(LONG SILENCE)

Incredible! He made it! The horizon is flashing, the clock stops with just 2.5 seconds to run... three points for the Terran pushes his score back to four points against Xarta's six.

Slan, we're seeing history here, One more point and the score goes down to five all. Then the game could go into sudden death overtime.

Face off, the Rotofoils in front of their goals, the orb blasts in at 600 meters per second. The Terran rushes and...

One second, Xarta has captured the orb. He's backing up killing time...

And that's it! The clock hits zero, the Terrains Rotofoils spins out in the traditional loser's penance, the atmosphere over the asteroid glows with the orange color of the victor from Minotaur.

One mean contest, Slan. I think...

Wait one microsecond. Xarta has remained on the Grid, to accompany the Terran Rotofoil off the field. It's a gesture I don't think we've seen in the tournament for centuries! Arboster?

It's a brand new Masterblazer's tribute to an up-and-coming species, Slan. I'd say that we're going to be hearing more and more of the Earthlings from now on. A few millennia from now, these Terrans are likely to be real contenders.

Thank you, Arboster Kipling. This is Slan Sterling, Voice of the Void, returning you to your local ethercast. We'll see you again, next solar cycle, same place, same game. In fact, the only game: Ballblazer. Three minutes, two players, one victor!

INTERVIEW WITH XARTA

S. An incredible match, Xarta.

X. Great Mind, I'm a wreck. Where in the Void did this Terran come from?

S. Little G-class star, nothing fancy, just off the Main Sequence.

X. What a Blazer. His neurons must fire at warp speed.

S. But not quite fast enough. Xarta, by Tournament law, you're now retired. Care to pass on a few tips to Blazers on the way up?

X. As long as it doesn't go back the Earthlings.

S. Of course.

X. OK. Here's an old Minotaur trick for the over-the-horizon shots. Shoot when you can still just make out the Goalbeams. The reaction of the blast knocks you back, over the horizon and the score is based on your position when the Plasmorb actually passes through the goal. Best trick in the galaxy for turning two points into three.

S. How about the way you escaped from the Earthling in the second minute?

X. Simple. I'm moving downgrid with the ball, and I know he's right behind me. I can almost see his viewing screen, with me right in the middle of it. So I blast. The ball goes forward and I recoil back right into him, blasting him back so hard that I get to the ball first

S. Anything for close-in goal play?

X. Here's one trick I learnt from Arboster. If you have the Plasmorb, and you're up against the boundary and need to move back to shoot, hold your stick forward and blast. You'll bounce back to three-point-range, and you can catch the ball on the rebound.

S. How about for Tyros, just starting out?

X. Go out to the Grid, and practice aiming just outside the Goalbeams. The Plasmorb bounces back, instead of going through the whole goal sequence. You get more practice in a short time.

S. Anything else?

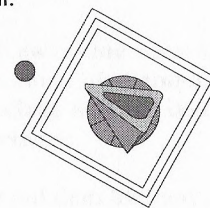
X. Yeah. Stay away from Earthlings. Something tells me those guys are really gonna be trouble.

Erklärungen über Rotofoils, deren Funktionsweisen, über die Taktiken des ersten Erdlings, der jemals an einer Masterblazer-Endausscheidung teilgenommen hat:

CROCKETT ÜBER FORCE-FIELDS

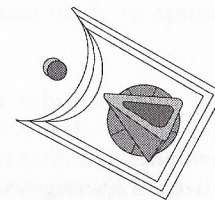
»Ein Blazer, der die Funktion der Force-Fields nicht versteht, hat das Spiel nicht kapiert.

Man stelle sich einfach vor, das Rotofoil ist von einem Energie-Kissen umhüllt - das ist das Bump-Field, d.h. alle Objekte - und auch Rotofoils - prallen von ihm ab«.



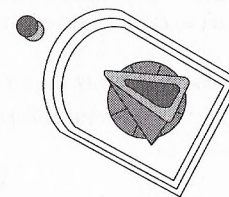
DAS BUMP-FIELD UMGIBT DAS ROTOFOIL

»Wenn ein Plasmorb nahe kommt - ungefähr siebeneinhalb Meter - dann wird das Pull-Field aktiviert. Man stelle sich vor, das Energie-Kissen wird an einer Stelle nach innen gezogen und zieht so den Plasmorb mit sich. Das ist übrigens ein sehr nützliches Force-Field, weil es den Plasmorb zentriert und das Rotofoil dann auf die Torstangen ausrichtet. Dann heißt es nur noch, ab in Richtung Tor und ein Tor schießen.«



DAS PULL-FIELD ZIEHT DEN PLAS-MORB NACH INNEN UND ZENTRIERT IHN AUTOMATISCH.

»Abschließend wird das Push-Field mit den Feuerknöpfen aktiviert. Das Energie-Kissen stülpt sich plötzlich nach außen. Das funktioniert nur, wenn der Plasmorb im Umkreis von 10 Metern ist. Man hört durch das elektromagnetische Summen, wann der Plasmorb nah genug ist.«



DAS PUSH-FIELD SCHIESST DEN PLAS-MORB NACH VORNE UND STÖSST DAS ROTOFOIL NACH HINTEN.

300 Jahre sind vergangen, und erst ein Erdenbürger konnte vor einigen Jahren um den höchsten Titel der Galaxis kämpfen:

Den Titel des Masterblazers.

Wir schreiben das Jahr 3397... Heute ist die Menschheit zwar eine respektierte Rasse unter den zahlreichen Völkern der Galaxis, doch niemandem vom Planeten Erde war es bis heute vergönnt, die höchste Ehrung, den meistbegehrten Titel im Universum zu erringen.

Seltsame Dinge taten sich im Laufe dieser 300 Jahre auf dem kleinen künstlichen Asteroiden im Doppel-Sternsystem von Kalaxon und Kalamar. Nachdem im Jahre 3253 die Interstellar Ballblazer Conference (IBC) durch die Veranstaltung der Wettkämpfe so unglaublich reich geworden war, daß all Ihre Mitglieder über Jahrhunderte hinaus wohlhabend leben konnten, wurde direkt neben dem alten Arena-Gelände eine neue, noch pompösere Ballblazer-Anlage erschaffen.

Der alten, langsam verrottenden Anlage nahmen sich schon bald dubiose Gestalten an. Wesen, die von der IBC nie zu Turnieren zugelassen worden waren, kauften sich alte, ausgemusterte Rotofoils und erfanden eine neue Sportart: Das Rotofoil-Rennen. Sie nahmen all die ausrangierten Utensilien der IBC und starteten ihren eigenen Wettkampf. Schon bald entwickelte sich reges Interesse, und nach kurzer Zeit waren auch diese Renn-Veranstaltungen vielbesuchte Ereignisse auf dem kleinen Asteroiden.

Jetzt, im Jahr 3397 können sich Besucher der Wettkämpfe an den verschiedensten Plätzen vergnügen und informieren: Nicht nur der eigentliche Ballblazer-Wettkampf und das Rotofoil-Rennen, sondern auch ein Terminal-Museum der IBC machen einen Besuch im Zentrum der Galaxis zu einem historischen Erlebnis.

Doch für die wagemutigen Rotofoil-Piloten gibt es noch immer nur ein Wort im Universum, für das es sich zu kämpfen lohnt:

MASTER BLAZER

LADEANWEISUNGEN

AMIGA

Schalten Sie bitte Ihren Rechner aus und wieder ein, um eventuell vorhandenen Viren entgegenzuwirken. Wenn Sie einem Amiga 1000 besitzen, müssen Sie nun die KICKSTART-Diskette einlegen. Erscheint das Symbol zum Einlegen der Workbench, schieben Sie die MASTERBLAZER-Diskette in das interne Laufwerk. Das Programm startet nun automatisch.

Atari ST

Schalten Sie bitte Ihren Rechner aus und wieder ein, um eventuell vorhandenen Viren entgegenzuwirken. Nun legen Sie die MASTERBLAZER-Spieldiskette in Laufwerk A und drücken die RESET-Taste. Das Programm startet nun automatisch.

IBM PC

Alle RAM-Disks, Maus-treiber oder sonstige speicherbelegende Routinen sollten sich-erheitshalber entfernt werden. Das Pro-gramm benötigt min-destens 512 KB freien Speicherplatz.

Spieler 2 (entspricht allen Funktionen von Joystick 2:

- Q = Joystick nach vorne
 A = Joystick nach hinten
 O = Joystick nach links
 P = Joystick nach rechts
 Leertaste = Feuerknopf

IBM Tastaturbelegung

Sollten Sie nicht mit Joysticks spielen, ist die Tastaturbelegung für die beiden Spieler wie folgt:

Spieler 1 entspricht allen Funktionen von Joystick 1:

- Cursor hoch = Joystick nach vorne
 Cursor runter = Joystick nach hinten
 Cursor links = Joystick nach links
 Cursor rechts = Joystick nach rechts
 Einfügen (0 im der Zehnertastatur) = Feuerknopf

Spielen von Festplatte

Starten Sie Ihren Rechner mit einer beliebigen DOS Version ab 3.0. Legen Sie dann Diskette 1 (sowohl 5 1/4 als auch 3 1/2 möglich) in ein Diskettenlaufwerk ein. Tippen Sie **A:** oder **B:** je nach Laufwerk, gefolgt von **RETURN**. Tippen Sie jetzt **INSTALL**, gefolgt von **RETURN** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielen von Diskette

Starten Sie Ihren Rechner mit einer beliebigen DOS Version ab 3.0. Legen Sie dann Diskette 1 (sowohl 5 1/4 als auch 3 1/2 möglich) in ein Diskettenlaufwerk ein. Tippen Sie **A:** oder **B:** je nach Laufwerk, gefolgt von **RETURN**. Tippen Sie jetzt **MASTER**, gefolgt von **RETURN** und das Spiel startet automatisch.

IBM-Besonderheiten

Da Masterblazer ein schnelles Spiel ist, das eine hohe Rechnergeschwindigkeit benötigt, kann es vorkommen, daß bei sehr langsamen Rechnern im VGA-Modus die Spielgeschwindigkeit derart abnimmt, daß ein vernünftiges Spielen nicht mehr möglich ist. Das Spiel erkennt die Rechnergeschwindigkeit automatisch. Sollte das Programm feststellen, daß Ihr Rechner zu langsam für ein spielbares VGA-Masterblazer ist, schaltet es automatisch in den EGA-Grafik-Modus. Wir bitten um Ihr Verständnis für diese kleine Einschränkung.

Als **Pausentaste** dient beim IBM die **RETURN** Taste. Mit der Taste **S** können Sie jederzeit den **Sound** an- und abschalten.

DIE MENUS

- Im Hauptmenü können Sie einen der verschiedenen Orte des Asteroiden besuchen oder an den unterschiedlichen Wettkämpfen teilnehmen.
- BALLBLAZER** Hier können Sie die klassische Variante des Spiels gegen einen Menschen oder Droiden spielen. Mit dem Joystick stellen Sie die Spielzeit und die Teilnehmer (Menschen oder unterschiedlich starke Droiden) ein.
- TOURNAMENT** Nachdem Sie diesen Modus gewählt haben, geben Sie die Namen der maximal 8 menschlichen Mitspieler mit der Tastatur ein. Nach jedem Namen drücken Sie bitte RETURN. Wenn Sie den Wettkampf beginnen wollen, drücken Sie ohne Angabe eines Namens einfach nur RETURN. Der Computer simuliert alle nicht-menschlichen Mitspieler. Im Spiel gelten alle Regeln des normalen Ballblazer-Spiels.
- MUSEUM** Das Museums-Terminal ermöglicht Ihnen, sich über die technischen Details der Rotofoils und über die Geschichte der Ballblazer-Tournaments und der IBC zu informieren. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts um zwischen den Seiten umzuschalten. Sie verlassen das Terminal mit einem Druck auf den Feuerknopf.
- RENNEN** Hier haben Sie die Möglichkeit heiße Duell gegen Ihre Gegner zu fahren.
- HIGHSCORES** (nur Ballblazer-Modus)
Hier sehen Sie die besten Rotofoil-Piloten im Kampf gegen Droiden. Sie können nur im Kampf gegen Droiden im Ballblazer-Modus in die Highscore-Liste gelangen. Sie werden nur eingetragen, wenn es Ihnen gelingt Ihren Gegner (Droiden) 10:0 zu schlagen. Die Zeit, in der Sie dieses geschafft haben, wird in der Liste verewigt. Durch Drücken des Joysticks nach oben und unten, können Sie die Highscore-Liste scrollen. Ein Druck auf den Feuerknopf bringt Sie zurück ins Hauptmenü.
- DEMO** Der Demo-Modus zeigt dem Neuankömmling auf dem Asteroiden in einer 3D-Computersimulation die Regeln und den Ablauf eines Ballblazer-Spiels. Sie können den Ablauf der Demonstration durch Drücken des Joystickknopfes beschleunigen.

MASTERBLAZER - DIE WETTKÄMPFE

Sie sitzen in Ihrem Rotofoil - zu allem bereit. Ihrem Gegner geht es ähnlich... Beim klassischen Ballblazer sehen Sie das Rotofoil Ihres Gegners aus Ihrem Sichtfeld heraus in der oberen Bildschirmhälfte und Ihr Rotofoil aus der Sicht des Gegners in der unteren. Beim Rennen stehen Sie nebeneinander und sehen auf die vor Ihnen liegende Strecke...

BALLBLAZER

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Ballblazer ist einfach zu spielen, aber schwierig zu meistern. Wenn Sie jedoch nach den folgenden Schritten vorgehen, sollten Sie keine größeren Probleme haben.

- Als erstes können Sie **mit dem Joystick auswählen**, ob Sie gegen einen menschlichen Spieler oder einen Droiden antreten wollen, und wie lang die Spielzeit sein soll.
Durch Drücken des Joysticks nach links wählen Sie einen menschlichen Spieler oder einen der neun unterschiedlich starken Droiden für die obere Bildschirmhälfte (Spieler 1, Joystick 1).
Durch Drücken des Joysticks nach rechts, wählen sie entsprechend für die untere Hälfte (Spieler 2, Joystick 2). Wählen Sie einen Droiden, steuert der Computer die Droiden (Droid gegen Droid - eine Art Demo, wenig sinnvoll, wenn man selbst spielen möchte...).
Wenn Sie den Joystick nach oben oder unten drücken, können Sie die Spielzeit (3 Minuten ist normal) bestimmen bzw. wählen MENU um ins Hauptmenü zurückzukommen.
- Starten Sie den Wettkampf** mit Druck auf den Feuerknopf (Joystick 1), um in den Aufwärm-Modus zu kommen.
- Sie können jetzt mit dem Joystick ihr Gefährt (**Rotofoil**) frei auf dem Spielfeld **steuern**. Alle Objekte prallen voneinander ab, d.h. daß Sie z.B. keinen Plasmorb (Ball) annehmen können und von dem anderen Rotofoil abprallen, ohne daß Ihnen oder Ihrem Rotofoil etwas passiert.

- 4 Wenn Sie sich so mit der Steuerung vertraut gemacht haben, **drücken Sie noch einmal den Feuerknopf**, und mit der Ballblazer-Fanfare beginnt der eigentliche Wettkampf.

- 5 **Halten Sie nun den Joystick nach vorne gedrückt.** Beobachten Sie Ihre Bildschirmhälfte und bewegen Sie sich solange nach vorne bis Sie den Plasmorb (Ball) erreichen.

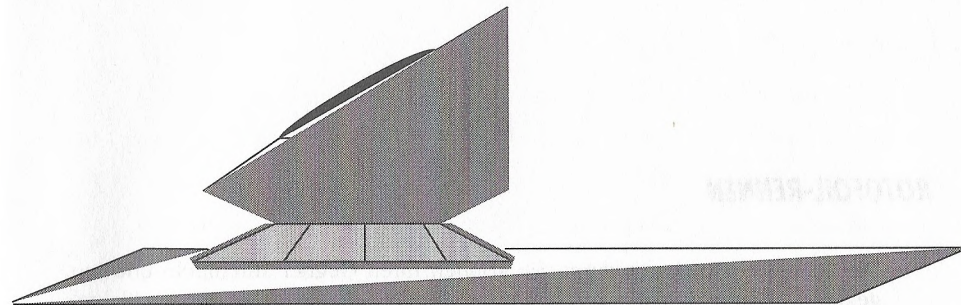
Ihr Rotofoil richtet sich immer automatisch nach dem Plasmorb aus (Rotosnap). Das bedeutet, daß Ihr Rotofoil sofort um 90 Grad rotiert, sobald der Plasmorb seitwärts aus Ihrem Sichtfeld verschwindet. Der Plasmorb befindet sich immer direkt vor Ihnen, auch wenn Sie ihn nicht sehen können.

Wenn Sie also den Joystick nach vorne gedrückt halten bekommen Sie ihn früher oder später zu sehen (der Joystick in Port 1 steuert den oberen Spieler, der Joystick in Port 2 den unteren).

- 6 **Den Plasmorb nehmen:** Bewegen Sie sich nach vorne und behalten Sie den Plasmorb in Ihrem Sichtfeld. Wenn Sie nah am Plasmorb sind, zieht Ihr Energiefeld den Plasmorb automatisch an und zentriert ihn auf Ihrer Bildschirmhälfte. Sobald der Plasmorb in Ihrem Besitz ist, richtet sich Ihr Rotofoil automatisch auf das gegnerische Tor aus. Auch hier rotiert Ihr Rotofoil sofort in 90-Grad-Schritten (Rotosnap).

In dem Moment, in dem der Plasmorb in Ihrem Energiefeld ist, hören Sie ein entsprechendes Geräusch, und der Plasmorb nimmt die Farbe Ihres Rotofoils an. Sobald Sie den Plasmorb besitzen, werden Sie langsamer, da Ihnen der Plasmorb Energie abnimmt.

- 7 **Den Plasmorb (Ball) schießen:** Drücken Sie den Feuerknopf. Das ist natürlich nur dann möglich, wenn sich der Plasmorb in Ihrem Energiefeld befindet.



- 8 **Dem Gegner den Plasmorb (Ball) abjagen:** Wollen Sie Ihrem Gegner den Plasmorb abjagen, attackieren Sie ihn von der Seite. Ein lautes Summen signalisiert, daß Sie das Energiefeld des Gegners stören und ihm den Plasmorb abjagen können. Sobald Sie dieses Summen hören, drücken Sie auf den Feuerknopf, um mit Ihrem Energiefeld den Plasmorb aus dem Energiefeld des Gegners herauszuschießen.

- 9 Sie die beweglichen Torstangen... Finden Sie sie, zentrieren Sie den Plasmorb zwischen den beiden Stangen, schießen Sie ihn ab, indem Sie den Feuerknopf drücken, und mit etwas Glück...TOR!

Bedenken Sie, daß sich die Torstangen kontinuierlich bewegen. Sie wandern an den Kopfseiten des Spielfelds auf und ab.

Sobald Sie ein Tor geschossen haben, wird der Abstand zwischen den gegnerischen Torstangen geringer und damit der nächste Treffer schwieriger.

Die Anzahl der Punkte, die Sie für ein Tor bekommen, richtet sich nach der Entfernung des Rotofoils vom Tor. 1 bis 3 Punkte sind möglich.

Die Punktzahl wird von Pfeilen in der Anzeigenleiste dargestellt. Die Pfeile deuten auf den jeweiligen Torschützen. Das Spiel gewinnt derjenige, der nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte hat oder der als erster 10 Punkte auf seinem Konto verbuchen kann.

- 10 **Pause:** Drücken Sie die Leertaste. Um das Spiel wiederaufzunehmen, drücken Sie erneut die Leertaste.

- 11 **Abbruch des Spiels:** Drücken Sie ESC.

ROTOFOIL-RENNEN

Der schnellste Spieler gewinnt. Sie können Ihren Gegner anrempeeln und ihn gegen die Bande drücken, um sein Rotofoil zu beschädigen. Sie müssen Slalom um Torstangen und Bälle fahren. Übrigens, im Rennen gibt es natürlich keine Bälle, mit denen man Tore schießt...

- 1 **Wählen Sie**, ob Sie gegen einen menschlichen **Gegner** (Player 2) oder gegen einer der neun unterschiedlich starken Droiden fahren wollen. Joystick nach links - Droid oder Mensch für die obere Bildschirmhälfte (Spieler 1, Joystick 1), Joystick nach rechts - Droid oder Mensch für die untere Bildschirmhälfte (Spieler 2, Joystick 2). Joystick nach oben oder unten - Start (Beginn des Rennens) oder Menu (Zurück ins Hauptmenü).
- 2 **Starten Sie das Rennen** mit Druck auf den Feuerknopf.
- 3 Sie können jetzt mit dem Joystick ihr **Rotofoil** auf der Rennstrecke **steuern**.
- 4 Sie können **das gegnerische Rotofoil beschädigen**, indem Sie es gegen die Bande drücken. Daraufhin erscheinen in der Anzeigenleiste Pfeile, die auf den Bildschirm des betroffenen Spielers zeigen. Maximal können 10 Pfeile erscheinen, danach wird das Rennen abgebrochen. Übrigens, wenn Sie Torstangen im Slalom umfahren und dabei auf die Seite Ihres Gegners kommen, wird Ihnen für jede umfahrene Torstange ein Beschädigungspunkt abgezogen.
- 5 **Pause:** Drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie die Leertaste erneut und das Spiel läuft weiter.
- 6 **Das Spiel verlassen:** Drücken Sie ESC.

Erklärungen über Rotofoils, deren Funktionsweisen, über die Taktiken des ersten Erdlings, der jemals an einer Masterblazer-Endausscheidung teilgenommen hat:

CROCKETT ÜBER FORCE-FIELDS

»Ein Blazer, der die Funktion der Force-Fields nicht versteht, hat das Spiel nicht kapiert. Man stelle sich einfach vor, das Rotofoil ist von einem Energie-Kissen umhüllt - das ist das Bump-Field, d.h. alle Objekte - und auch Rotofoils - prallen von ihm ab«.

»Wenn ein Plasmorb nahe kommt - ungefähr siebeneinhalb Meter - dann wird das Pull-Field aktiviert. Man stelle sich vor, das Energie-Kissen wird an einer Stelle nach innen gezogen und zieht so den Plasmorb mit sich. Das ist übrigens ein sehr nützliches Force-Field, weil es den Plasmorb zentriert und das Rotofoil dann auf die Torstangen ausrichtet. Dann heißt es nur noch, ab in Richtung Tor und ein Tor schießen.«

»Abschließend wird das Push-Field mit den Feuerknöpfen aktiviert. Als ob sich das Energie-Kissen plötzlich nach außen stülpt. Das funktioniert nur, wenn der Plasmorb im Umkreis von 10 Metern ist. Man hört durch das elektromagnetische Summen, wann der Plasmorb nah genug ist.«

CROCKETT ÜBER OFFENSIVE

»Offensive heißt Ballkontrolle - lernen wie die Plasmorbs sich verhalten und bewegen. Beim Anstoß mußt du den Steuerknüppel nach vorne halten, nach vorn jagen und den Plasmorb kriegen - der bekommt dann die Farbe deines Rotofoils, und du rotierst bis du das Tor direkt vor dir hast (Rotosnap). Schieß nicht sofort wenn du den Plasmorb hast, sondern warte auf den Rotosnap, orientiere dich und beweg dich dann in Richtung Torstangen - sie bewegen sich in die Richtung, aus der der Plasmorb beim Anstoß in das Spielfeld hineingeschossen wurde.

Achte immer auf dein Sichtfeld. Wenn du den Plasmorb zwischen den Torstangen plaziert hast, schieß. Wenn du sehr nah am Tor bist, bekommst du einen Punkt. Aus größerer Entfernung zwei Punkte. Und wenn du die Torstangen nicht sehen kannst und trotzdem triffst, bekommst du drei Punkte. Die Torstangen werden nach jedem Tor schmaler, also versuch am Anfang auf die zwei- oder drei-Punkte-Distanz zu gehen. Hast du zehn Punkte erreicht, gewinnst du das Spiel sofort. Ansonsten gewinnt der Spieler, der nach Ablauf der Spielzeit die meisten Punkte hat. Bei Unentschieden gewinnt derjenige, der in der Verlängerung das erste Tor macht.

Hast du erst einmal das richtige Gefühl für die Steuerung, versuch ein Paar Flanken. Laß den Plasmorb an eine Seite deines Sichtfensters schwenken und schieß - er geht dann in die entsprechende Richtung. Um einen Block des Gegners zu umgehen, kannst du den Plasmorb über die Bande spielen. Schieß ihn an die elektromagnetische Bande, hinter den Gegner, fahr weiter nach vorne und hol ihn dir wieder.

Wenn du richtig Übung hast, üb das Push-Field Dribbling. Halt den Feuerknopf gedrückt, wenn du an den Plasmorb herankommst. Anstatt ihn fest heranzuholen, was dich ungefähr 25% deiner Energie kostet, schieb ihn vor dir her. Schnapp ihn dir erst, wenn du ihn schießen möchtest.«

CROCKETT ÜBER DEFENSIVE

»Auch der beste Ballblazer kann den Plasmorb nicht die ganze Zeit halten. Hast du ihn nicht, ist Verteidigung angesagt und es gibt nur zwei Möglichkeiten: Abjagen und Blocken.

Wenn du deinen Gegner das Feld hinunter verfolgst, geh nicht direkt hinter ihn. Attackier ihn von der Seite, um den Plasmorb dann wegzustoßen. Danach mußt du schnell genug sein und dir den Plasmorb schnappen.

Du hörst, wenn du dem Gegner den Plasmorb abjagen kannst. Ein Summen, das durch das Aufeinandertreffen der beiden Energiefelder entsteht, signalisiert dir, daß du im Energiefeld des anderen bist. Je lauter das Summen, desto stärker der Abstoß des Balles vom Gegner.

Der Härteste beim Abjagen ist, zu erkennen, wann man sich per Rotosnap zum Plasmorb gedreht hat. Rotiere vor und zurück und achte dabei auf die Geräusche - an denen erkennst du, wann du die Richtung geändert hast und direkt vor dem Plasmorb stehst. Wenn du deinen Gegner dann überholst, achte darauf, auf welcher Seite du bist.

Eigentlich ist viel einfacher es zu tun, als darüber zu reden.

Blocken ist eine Extremform der Verteidigung - zumindest für Anfänger. Es bedeutet, daß du dich zwischen dem Gegner und den Torstangen plazierst. Am besten versuchst du, den anderen genau vor dir im Sichtfenster zu halten. Normalerweise kann ich mir die Perspektive des anderen genau vorstellen. Also versuche ich dann, mich immer genau zwischen den Torstangen aufzuhalten.«

AUSZÜGE AUS DER SOLARRADIOÜBER- TRAGUNG DES ERSTEN MEISTERSCHAFTSSPIEL UM DEN TITEL DES MASTERBLAZERS, AN DEM EIN ERDLING TEILGENOMMEN HAT.

»Ich möchte Sie herzlich willkommen heißen, sehr verehrte Damen und Herren, zum Show-Down der Ballblazer Meisterschaften des Jahres 3097. Ich freue mich, Sie heute von hier begrüßen zu dürfen. Mein Name ist Slan Sterling und in aller Bescheidenheit darf ich mich wohl hier und heute als die meistgehörte Stimme des Universums bezeichnen. Neben mir sitzt Arboster Kipling, einer der großen Masterblazer der letzten Jahre, heute Gouverneur der Omega-Galaxis. Seien Sie willkommen, Arboster und schon jetzt ein großes "Dankeschön" für die Unterstützung... Wir haben ja schon lange nicht mehr miteinander gesprochen, ich glaube das letzte Mal direkt nachdem Sie die Omega-Kolonien übernommen haben. Was ist denn das für ein Gefühl, ein Planetensystem zu besitzen?«

»Slan, wissen Sie, es auf jeden Fall besser als zu arbeiten. Aber um ehrlich zu sein, manchmal wünsche ich mir schon, wieder einmal im Rotofoil zu sitzen...«

»Arboster, heute ist es das erstenmal in der Ballblazer-Geschichte, daß ein Erdling im Finale steht. Wie schätzen Sie seine Chancen ein?«

»Nun - ich würde sagen, er wird ziemliche Schwierigkeiten haben. Wissen Sie, diese Erdlinge sind eine verdammt junge Rasse - sie hatten es ja gerade erst geschafft ihre Atmosphäre zu verlasen, als das Spiel erfunden wurde.«

»Wann war das?«

»So ziemlich gegen Ende der Großen Wirren. Sie wissen schon, als wir diesen erbärmlichen Krieg hatten. Ungefähr dort müssen wir die Wurzeln des Ballblazer-Wettkampfes suchen.

Wissen Sie, während des Nahkampfes im Raum mußte jeder Pilot seine Maschine voll unter Kontrolle haben. Und das unter dem Einfluß der Gravitationskräfte, die

die Beschleunigung umkehren und die Einschüsse der Plasmatorpedos noch verstärkt. Stellen Sie sich vor, die Anziehungskräfte waren derart stark, daß es viele Maschinen ganz einfach wie Plastikbecher zerdrückt hat.«

»Und so entstand dann eine neue Rasse, nicht war? Ich meine die Dickhäuse mit den verkürzten Reaktionszeiten und dem dreiwändigen Lungensystem, richtig?«

»Genau. Die entstand allerdings nur als Ergebnis der altmodischen Genmanipulation. Man brauchte eben geeignete Piloten.

Doch zurück zum Ballblazer-Wettkampf. Ballblazer wurde beim Training der Raumpiloten erfunden. Man benutzte damals Fahrzeuge - ähnlich den heutigen Rotofoils - und Energieschilder, um die extrem schnellen Änderungen von Richtung und Geschwindigkeit während eines Gefechtes zu simulieren. Tödliche Sache... Von 10 Rekruten, die dieses Training absolvierten, überlebte im Schnitt nur ein einziger, der dann im Kampf eingesetzt werden konnte.

Allerdings können wir uns glücklich schätzen, daß wir die Zeit der Kriege weit hinter uns gelassen haben.

Geblieben ist der großartigste Sport, den es jemals im Universum gab.«

»Ist es wahr, daß Masterblazer wie Sie die höchstentwickelten Nervensysteme aller Individuen der Galaxis haben.«

»Nun, davon verstehe ich leider nichts. Aber eines weiß ich: Diese Venom-Jäger von Scylliac, die Ihre Beute mit bloßer Hand fangen - die sind unglaublich flott.«

»Bescheidenheit mal beiseite, Arboster...«

(Tiefes Durchatmen) »Wissen Sie, Slan, Ballblazer ist nicht nur ein Sport. Es ist die totale Disziplinierung des Nervensystems. Stellen Sie sich vor, der Bordcomputer veranlaßt einen Rotosnap um 90 Grad. Dabei noch einen klaren Kopf zu behalten, ist wahrscheinlich die härteste Anforderung, die an ein Lebewesen gestellt werden kann. Aber trotz alledem sollte man es probieren. Wenn man sich im Ballblazer-Wettkampf behauptet hat, ist alles andere ein Kinderspiel.«

»Entschuldigen Sie, Arboster, aber, meine Damen und Herren, hier kommen die beiden Rotofoils auf's Feld. Crockett, von der Erde in einem pinkfarbenen Rotofoil, Xarta, der Repräsentant des Minotaurus-Systems in einem orangen. Im Hintergrund hören wir das traditionelle "Song of the Grid"«.

»Dieses Lied ist ein Geschenk früherer Masterblazer, und es ist ein tolles Gefühl seine eigene Melodie zu hören...«

»Beide Rotofoils nehmen jetzt ihre Plätze ein - gespannt auf den ersten Anstoß. Die zwei besten Ballblazer der Galaxis beobachten jetzt gespannt das Feld und versuchen, sich auf das zu konzentrieren, das da kommen mag. Xarta hat schon während der Ausscheidungskämpfe für einige Aufregung gesorgt, stimmt's.«

»Das ist wahr. Dieser drahtige Minotaur kann einen Level-9-Droiden in weniger als einer Minute vom Feld jagen. Aber einen Droiden zu schlagen, bedeutet noch lange nicht, daß man auch ein Lebewesen schlagen kann. Im gesamten Universum gilt bei Ballblazer nur eines: Drei Minuten, zwei Spieler, ein Sieger.«

»Starke Worte, Arboster - aber jetzt geht's los! Der Plasmorb kommt von links hineingeschossen, und beide - Xarta und Crockett - beschleunigen in Richtung Spielfeldmitte. Beide waren schon fast auf voller Geschwindigkeit bevor der Plasmorb überhaupt zu sehen war.«

»Tja, die Jungens hören jetzt nur noch die Fahrgeräusche der Geschwindigkeit...«

»Richtig! Crocketts Rotofoil hat den Plasmorb in seinem Pull-Field, steuert nach rechts in Richtung Torstangen, versucht um Xarta herumzusteuern...«

»Die Torstangen bewegen sich in die Richtung, aus der der Plasmorb in das Spielfeld eingeschossen wurde...«

»Weiter geht's. Crockett hat das Tor gesichtet, ändert die Richtung, nimmt Geschwindigkeit zurück, versucht Xarta zu bluffen. Er ist jetzt an einer Stelle, wo sich das Tor am Horizont - für ihn nicht mehr sichtbar - befin-

den muß, er schießt trotzdem, und, ja!! Drei Punkte für den Erdling durch einen frühen Over-the-horizon(Über-den-Horizont)-Treffer.«

»Und natürlich will man diese OTH-Treffer so früh wie möglich plazieren, bevor die Torstangen enger zusammenrücken.«

»Arboster, Sie gingen in die Ballblazer-Geschichte ein als derjenige, der die OTHs perfektioniert hat...«

»Nun, einer mußte es ja tun.«

»Richtig. Doch auf dem Spielfeld geht es weiter! Da ist der zweite Anstoß, diesmal kommt der Plasmorb von rechts, Xarta ist schneller, der Minotaur hat ihn, und sein Rotofoil rotsnapt in Richtung des gegnerischen Tores.«

»Das war schon immer ein sicheres Zeichen für einen guten Spieler, wenn er beim Rotosnap die Orientierung behält. Vorwärts, Junge, los!«

»Und Crockett holt auf - das Rotofoil des Minotaurus ist schon in seinem Pull-Field. Aber Crockett benutzt sein Push-Field noch nicht, er wartet...«

»Gutes Spiel. Er muß jetzt so nah ran, bis er das elektromagnetische Summen in seinem Helm hört. Je lauter desto besser - das sagen wir immer wieder den Grünschnäbeln auf unseren Planeten...«

»Crockett versucht den Plasmorb aus dem Pull-Field von Xartas Rotofoil herauszuschießen, aber Xarta hat ihn schon wieder. Crockett versucht zu blocken, aber, knapp hinter dem Erdling vorbei, geht der Plasmorb direkt ins Tor - zwei Punkte für Xarta zum Ausgleich.«

»Klassische Tor-Verteidigung vom Erdling - blieb zwischen dem Gegner und dem Tor. Aber da war immer noch Platz für einen guten Schuß aus spitzem Winkel.«

»Arboster - schnelle und schöne Tore bisher, was?«

»Das kann man wohl sagen, Slan. Diese Jungens wissen was Sie tun.

Heute habe die Erdlinge die Chance, für einen riesen Knall in der Galaxis zu sorgen, und Crockett ist auf dem besten Wege...«

»Der dritte Anstoß - der Plasmorb kommt wieder von rechts -, die Rotofoils rasen los, Crockett diesmal eine Mikrosekunde vor Xarta - aber er schafft es nicht, den Plasmorb zu fassen. Er vers...«

»Da zeigt er uns das klassische Push-Field-Dribbling. Crockett weiß, daß er an Geschwindigkeit verliert, wenn er den Ball an sich zieht, also hält er das Push-Field aktiviert. Wenn er dem Plasmorb näher kommt, wird der vom Push-Field weiter nach vorne gestoßen. Das ist eine großartige Sache, aber er muß den Plasmorb noch fest in sein Pull-Field bekommen, um einen Treffer landen zu können...«

»Jetzt ist es soweit, er hat ihn fest, reißt den Plasmorb nach links und schießt...«

»...aber daneben. Der Plasmorb prallt neben der linken Torstange von der elektromagnetischen Bande ab. Das war wirklich Pech. Xarta beschleunigt, hat den Plasmorb...«

»Crockett ist schon auf dem Rückzug. Er versucht einen Block im Mittelfeld, aber da ist Xarta schon vorbei.«

»Der Erdling hat die richtige Idee - der Schlüssel der aktiven Verteidigung ist und bleibt die Bewegung...«

»Unglaublich! Xarta versucht eine klassische Bananenflanke, der Plasmorb prallt ab, zurück ins Feld, da hat er ihn wieder, umgeht den Erdling, kommt direkt vors Tor und...«

»Schieß, Schiiiiieeß!!!«

»Das war's. Der Horizont blitzt elektromagnetisch in der Farbe des Schützen auf. Das bedeutet einen weiteren Treffer für Xarta, und es gibt einen weiteren Punkt für den Minotaur. Kommentare, Arboster?«

»Der Spiel ist noch immer sehr knapp. Wir haben hier zwei außerordentlich gute Spieler vor uns. Ich wette, auf der Erde werden jetzt allen die Herzen in die Hosen rutschen.«

Und in der Tat - während der nächsten zwei Minuten, tummeln sich Milliarden von Erdlingen in ihrem winzigen Sonnensystem vor ihren Solartransistoren und versuchen jedes Wort zu erhaschen. Hoffnungen steigen und fallen, während Anstoß für Anstoß Xarta dem Erdling einen Punkt nach dem anderen abnimmt.

Jetzt, es verbleiben weniger als 15 Sekunden Spielzeit, steht es 9 zu 1 für Xarta und ein neuer Anstoß steht an.

»...und das dürfte der letzte Anstoß sein. Die Zeit läuft ab. Der Plasmorb kommt von rechts. Mein Gott - die Aktion des Erdlings...«

»Er hat den Plasmorb, rast in Richtung Tor, bremst ab, trickst Xarta aus und...«

»...die ersten Anzeichen des Count-down...«

»...das ist ein unglaublich weiter Schuß...«

(S C H W E I G E N)

»...Unglaublich! Er hat's geschafft. Der Horizont blinkt auf! TOR! Die Uhr stoppt bei 2,5 Sekunden. Drei Punkte für den Erdling nach diesem grandiosen OTH-Treffer. Damit hat er nun vier und Xartas nur noch sechs Punkte. Das Spiel ist noch immer offen, und spannender denn je.«

»Slan, wir sehen ein historisches Spiel. Noch ein Punkt für den Erdling und es steht fünf zu fünf. Das würde bedeuten, das Spiel ginge in die Verlängerung. Der erste, der dann einen Punkt machen würde, hätte gewonnen.«

»Da ist der Anstoß, die Rotofoils vor ihren Toren, der Plasmorb schießt herein, der Erdling rast nach vorne und...«

»...nur noch 1 Sekunde, Xarta hat den Plasmorb, zieht sich zurück, schindet Zeit...«

»...und aus!!! Das war's! Die Uhr steht auf null. Das Spiel ist vorbei. Das Rotofoil des Erdlings kreiselt langsam aus, als Zeichen der Niederlage, die Atmosphäre über dem Asteroiden färbt sich orange - in der Farbe Xartas, in der Farbe des Gewinners.«

»Ein außergewöhnliches Spiel, Slan. Ich glaube...«

»Einen Moment bitte, Arboster. Sehen Sie! Xarta ist auf dem Feld geblieben und begleitet jetzt den Erdling aus der Arena. Wenn das keine noble Geste ist! So etwas habe ich in all den Jahren, in denen ich dieses Spiel kommentiere, noch nie gesehen. Arboster...?«

»Die Ehrerbietung eines frischgebackenen Masterblazers an eine neue, aufsteigende Rasse in der Ballblazer-Arena. Ich bin der Meinung nach dem, was ich heute gesehen habe, daß wir in Zukunft mehr von diesen Erdlingen hören werden. In ein paar Jahren werden Sie mehr als nur einen Spitzenspieler stellen.«

»Vielen Dank, Arboster Kipling. Meine Damen und Herrn, Sie hörten Slan Sterling. Die Stimme aus dem All, die Sie jetzt wieder auf den Boden vor euren Solartransistoren zurückholt. Wir hören uns wieder im nächsten Sonnenzyklus, gleicher Ort, gleiches Spiel. In der Tat, das einzige Spiel: Ballblazer - drei Minuten, zwei Spieler, ein Sieger!«

INTERVIEW MIT XARTA

S. »Ein unglaubliches Spiel, Xarta.«

X. »Mein Gott ja, ich bin fertig. Was für eine Welt ist diese Erde?«

S. »Ein kleiner Planet der G-Klasse, eigentlich nichts außergewöhnliches.«

X. »Was für ein Schütze. Seine Neuronen müssen mit Lichtgeschwindigkeit arbeiten.«

S. »Aber nicht schnell genug für Sie. Xarta, Sie werden sich nach den IBC-Regeln jetzt zur Ruhe setzen. Wie wäre es mit ein paar Ratschlägen für unsere Zuhörer?«

X. »Kein Problem, solange die Erdlinge nichts davon hören.«

S. »Versteht sich...«

X. »OK. Hier ist ein alter minotaurischer Trick für OTH-Schüsse. Schieß, wenn du die Torstangen gerade noch am Horizont ausmachen kannst. Der Rückstoß vom Schuß stößt dich weit zurück, und da die Punktzahl auf der Position basiert, auf der du stehst, wenn der Plasmorb die Torstangen durchquert, wird der Treffer als OTH gewertet. Der beste Trick in der Galaxis um aus zwei Punkten drei zu machen.«

S. »Wie war das, als du den Erdling in der zweiten Minute verladen hast?«

X. »Ziemlich einfach. Ich bewegte mich das Feld hinunter und wußte, daß er direkt hinter mir ist. Ich konnte

schon fast sein Sichtfenster sehen, mit mir im Mittelpunkt. Also habe ich geschossen. Der Ball ging nach vorne, ich wurde nach hinten gestoßen, direkt gegen den Erdling. Dadurch wurde er weiter nach hinten gedrückt, und ich konnte so als erster wieder an den Plasmorb kommen.«

S. »Noch was zum Spiel im Torraum?«

X. »Hier ist ein Trick, den ich von Arboster Kipling übernommen habe: Wenn ich den Plasmorb habe, aber zu nahe an der Bande bin und eigentlich zurückfahren müßte, um schießen zu können, halte ich den Steuerknüppel nach vorne und schieße den Plasmorb ab. Dadurch werde ich bis in die Drei-Punkte Zone zurückgestoßen und kann den Plasmorb bequem fangen, wenn er abgeprallt ist.«

S. »Irgendwelche Tips für den blutigen Laien?«

X. »Raus auf's Feld. Man muß direkt vor den Torstangen üben. Der Plasmorb prallt von der Bande ab und man muß nicht durch die ganze Tor- und Anstoßsequenz gehen. So kommt man in kurzer Zeit richtig in Übung.«

S. »Noch was?«

X. »JA! Haltet euch von den Erdlingen fern. Nach dem heutigen Spiel bin ich sicher, daß diese Jungs noch Nerven kosten werden.«

FRANÇAISE

Instructions de Chargement	38
Les Menus	40
Ballblazer	41
La Course de Rotofoils	43

ITALIANO

Istruzioni per il Caricamento	45
Il Menu	47
Ballblazer	48
Corsa di Rotofoil	51

Aujourd'hui,
en l'an 3397, la visite du centre de la galaxie est
devenue un évènement unique en son genre. Les
voyageurs peuvent assister à des courses de roto-
foils et à des tounois de ballblazer,
ou visiter le musée de l'IBC
(Conférence Internationale de Ballblazer).
Mais pour les courageux pilotes de rotofoils, il
n'y a qu'un mot qui compte
dans leur vie:

LE MASTERBLAZER.

**MASTER
BLAZER**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA

Eteignez d'abord votre machine pour éliminer un éventuel virus, puis rallumez-la. Si vous avez un Amiga 1000, vous devez charger un Kickstart. Lorsque le symbole du Workbench apparaît à l'écran, insérez la disquette MASTERBLAZER dans le lecteur interne. Le programme chargera automatiquement.

ATARI-ST

Eteignez d'abord votre machine pour éliminer un éventuel virus, puis rallumez-la. Insérez la disquette MASTERBLAZER dans le lecteur A et déclenchez un reset. Le programme chargera automatiquement.

IBM PC

Il est conseillé de ne pas charger d'autre programme dans la mémoire interne, car Masterblazer nécessite une capacité d'au moins 512 Ko.

Vous jouez à partir de la disquette: démarrez votre machine avec un DOS version 3.0 ou plus. Insérez la disquette 1 dans le lecteur, tapez **A:** ou **B:** et appuyez sur **RETURN**. Tapez ensuite **MASTER** et appuyez sur **RETURN**. Le programme démarrera automatiquement.

Vous jouez à partir du disque dur: démarrez votre machine avec un DOS version 3.0 ou plus. Insérez la disquette 1 dans le lecteur, tapez **A:** ou **B:** et appuyez sur **RETURN**. Tapez ensuite **INSTALL** et appuyez sur **RETURN**. Le programme démarrera automatiquement. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

Les commandes (version PC)

si vous ne jouez pas avec le joystick, vous pouvez utiliser le clavier, dont les commandes sont les suivantes:

Joueur 1:

flèche vers le haut	=	joystick vers l'avant
flèche vers le bas	=	joystick vers l'arrière
flèche vers la gauche	=	joystick vers la gauche
flèche vers la droite	=	joystick vers la droite
Insert (= 0 du clavier numérique)	=	bouton de tir

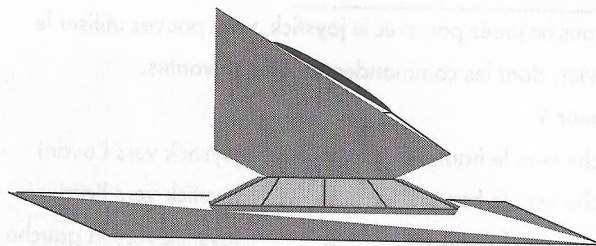
Joueur 2:

Q	=	joystick vers l'avant
A	=	joystick vers l'arrière
O	=	joystick vers la gauche
P	=	joystick vers la droite
		Barre espace = bouton de tir

Particularités

Masterblazer est un jeu très rapide qui reconnaît automatiquement la vitesse de votre ordinateur. Si vous avez une machine très lente, il est parfois impossible de jouer correctement dans le mode VGA. Le programme passe alors automatiquement au mode EGA. Veuillez nous pardonner cette petite restriction.

Appuyez sur **RETURN** pour faire une pause et sur la touche **S** pour jouer avec ou sans son.



LES MENUS

BALLBLAZER

Les deux options du menu principal vous permettent, soit d'aller visiter les endroits de l'astéroïde, soit de participer aux différentes compétitions.

TOURNAMENT

Jeu contre un être humain ou contre un droïde. Choisissez la durée du jeu et les participants à l'aide du joystick. Après avoir choisi ce mode, tapez les noms des participants (huit personnes maximum) et appuyez sur RETURN après chaque nom. Pour commencer le tournoi, appuyez simplement sur RETURN, sans indiquer de nom. L'ordinateur dirige tous les joueurs qui ne sont pas des êtres humains. Les règles de jeu de ballblazer sont également valables dans ce mode.

MUSÉE

Dans le musée, vous obtenez des renseignements sur les Rotofoils, sur l'histoire des tournois de ballblazer et sur l'IBC. Dirigez le joystick vers la gauche ou la droite pour tourner les pages et appuyez sur le bouton de tir pour quitter cette option.

COURSES

Ici, vous pouvez vous livrer à des courses acharnées contre vos adversaires.

LES SCORES

(mode ballblazer uniquement):

Il n'y a qu'une possibilité pour figurer dans la liste des meilleurs: jouer contre un adversaire droïde et gagner 10:0. La durée de la partie est alors inscrite dans le tableau des scores. Dirigez le joystick vers le haut ou vers le bas pour voir toute la liste et appuyez sur le bouton de tir pour revenir au menu principal.

DÉMO

Le mode démo présente au débutant les règles du jeu du ballblazer. Pour accélérer la démo, appuyez sur le bouton de tir du joystick.

MASTERBLAZER - LES TOURNOIS

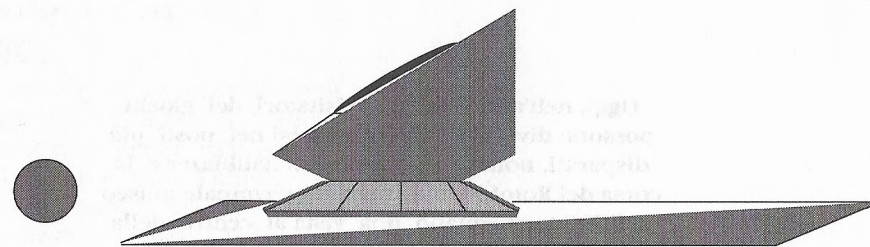
Prenez place dans un rotofoil et tenez-vous prêt. Votre adversaire vous attend dans la partie supérieure de l'écran (ballblazer classique). Si vous faites une course, les deux engins sont l'un à côté de l'autre et vous apercevez la piste devant vous.

BALLBLAZER

Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné la partie. Les règles du ballblazer ne sont pas difficiles, mais nous vous conseillons quand même de lire les instructions suivantes avant de commencer à jouer.

- 1 **Choisissez votre adversaire:** un humain (joueur numéro 2) ou l'un des neuf droïdes dirigés par l'ordinateur.
Joystick vers la gauche = choix pour la partie supérieure de l'écran (joueur et joystick numéro 1) et joystick vers la droite = choix pour la partie inférieure de l'écran (joueur et joystick numéro 2).
Joystick vers le haut ou vers le bas = choix de la durée du jeu (normalement 3 minutes) ou retour au menu principal.
- 2 **Démarrez le jeu** en appuyant sur le bouton de tir (joystick numéro 1). Vous accédez alors au mode "échauffement", dans lequel vous pouvez diriger votre rotofoil à l'aide du joystick, sans pour autant attirer de balle. Lorsque vous rentrez dans un autre rotofoil, votre engin n'est pas endommagé.
- 3 **Appuyez encore une fois sur le bouton** de tir pour commencer le tournoi.
- 4 **Dirigez le joystick** vers l'avant et maintenez-le dans cette position. Avancez en surveillant votre écran, jusqu'à ce que vous ayez atteint le plasmorb (=la balle). Le rotofoil se dirige toujours vers le plasmorb et ce dernier se trouve toujours devant vous, même si vous ne pouvez pas le voir.
- 5 Si vous **maintenez le joystick vers l'avant**, vous ne tarderez pas à apercevoir la balle (joystick dans le port 1 pour le joueur du haut et joystick dans le port 2 pour celui du bas).

- 6 Pour **obtenir la balle**: approchez-vous le plus possible du plasmorb. Lorsque vous êtes près de la balle, votre champ énergétique l'attire automatiquement. Un signal annonce que vous avez la balle et le plasmorb change de couleur. Le rotofoil se dirige alors automatiquement vers le but de l'adversaire, mais avance plus lentement, car le plasmorb consomme de l'énergie.
- 7 **Lancer la balle**: lorsque vous avez attiré le plasmorb, appuyez sur le bouton de tir pour le lancer dans le but.
- 8 **Pour prendre la balle de votre adversaire**, attaquez-le de côté. Lorsque vous êtes assez près, un bourdonnement signale que vous gênez son champ énergétique. Appuyez alors sur le bouton de tir pour chasser la balle du champ énergétique de votre adversaire.
- 9 **Pour marquer un but**, vous avez besoin des poteaux mobiles. Lorsque vous les avez trouvés, visez bien et lancez la balle en appuyant sur le bouton de tir. Avec un peu de chance, vous aurez réussi votre tir! Le nombre de points que vous obtenez (1 à 3) dépend de la distance à laquelle se trouve le rotofoil du but. N'oubliez pas que les poteaux bougent constamment! chaque fois que vous avez marqué un but, la distance entre deux poteaux diminue et les tirs deviennent de plus en plus difficiles. Le premier qui a obtenu 10 points ou celui qui a reçu le plus de points dans un temps donné gagne la partie.
- 10 **Pause**: appuyez sur la barre d'espacement pour faire une pause ou pour reprendre le jeu.
- 11 **Pour quitter le jeu**, appuyez sur ESC.



LA COURSE DE ROTOFOILS

Dans cette course, vous pouvez pousser votre adversaire contre le mur, afin d'endommager son rotofoil et faire des slaloms entre des balles ou des poteaux. Le vainqueur est celui qui est le plus rapide.

- 1 **Choisissez votre adversaire**: un humain (joueur numéro 2) ou l'un des neuf droïdes. Joystick vers la gauche = choix pour la partie supérieure de l'écran (joueur et joystick numéro 1) et joystick vers la droite = choix pour la partie inférieure de l'écran (joueur et joystick numéro 2). Joystick vers le haut ou vers le bas = départ de la course ou retour au menu principal.
- 2 **Démarrez la course** en appuyant sur le bouton de tir.
- 3 **Dirigez maintenant votre rotofoil** à l'aide du joystick.
- 4 Vous **pouvez endommager le rotofoil** adverse en le poussant contre le mur. Des flèches apparaissent alors sur l'écran du joueur touché. La course est interrompue au bout de 10 flèches.
- 5 **Appuyez sur la barre** d'espacement pour faire une pause et pour reprendre le jeu.
- 6 **Pour quitter le jeu**, appuyez sur ESC.

Oggi, nell'anno 3397, i visitatori dei giochi possono divertirsi ed informarsi nei posti più disparati, non solo l'incontro di Ballblazer e la corsa dei Rotofoil, ma anche un terminale-museo dell'IBC trasformano una vista al centro della galassia in un avvenimento storico.

Ma, per i temerari piloti dei Rotofoil, c'è una sola parola al mondo per la quale vale la pena di combattere:

MASTERBLAZER.

MASTER BLAZER

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

AMIGA

Per proteggervi da eventuali virus presenti, spegnete e riaccendete il Vostro computer. Se possedete un Amiga 1000, dovete introdurre il dischetto KICKSTART. Quando compare il simbolo per l'introduzione del Workbench, introducete il dischetto MASTERBLAZER nel drive interno. Il programma si avvia automaticamente.

Atari ST

Per proteggervi da eventuali virus presenti, spegnete e riaccendete il Vostro computer. Introducete ora il dischetto per giocare MASTERBLAZER nel drive A e premete il tasto RESET. Il programma si avvia automaticamente.

PC IBM

Per sicurezza, è meglio togliere tutti i RAM-Disks, i Mouse-Driver e le altre routines che occupano la memoria. Per il programma sono necessari 512 KB di memoria.

Giocatore 2 (corrisponde a tutte le funzioni del joystick 2):

Q = joystick in avanti
A = joystick indietro
O = joystick a sinistra
P = joystick a destra
Barra spazi = Firebottom

Tastiera IBM:

Se non giocate col joystick, i tasti da utilizzare per i due giocatori sono i seguenti:

Giocatore 1 (corrisponde a tutte le funzioni del joystick 1):

Cursore in alto = joystick in avanti
Cursore in basso = joystick indietro
Cursore a sinistra = joystick a sinistra
Cursore a destra = joystick a destra
Ins (0 nel tastierino numerico) = Firebottom

Particolarità per l'IBM

Dato che Masterblazer è un gioco velocissimo, è possibile che con dei computer molto lenti, nel modo VGA la velocità del gioco diminuisca talmente da rendere impossibile un gioco ragionevole. Il gioco

riconosce automaticamente la velocità del computer. Se il programma dovesse stabilire che il vostro computer è troppo lento per Masterblazer in VGA, esso commuta automaticamente la grafica in EGA. Vi preghiamo di voler scusare questa piccola limitazione.

Con l'IBM, **RETURN** è il tasto per la pausa. Con il tasto **S** potete inserire o disinserire in qualsiasi momento il suono.

Gioco dal dischetto:

Avviate il computer con una qualsiasi versione DOS a partire dalla 3.0. Introducete poi il dischetto 1 (potete usare tanto il 5 1/4 quanto il 3 1/2) in un drive. Battete **A:** o **B:**, a seconda del drive, seguito da **RETURN**. Battete **MASTER** seguito da **RETURN** ed il gioco si avvia.

Gioco dal disco fisso:

Avviate il computer con una qualsiasi versione DOS a partire dalla 3.0. Introducete poi il dischetto 1 (potete usare tanto il 5 1/4 quanto il 3 1/2) in un drive. Battete **A:** o **B:**, a seconda del drive, seguito da **RETURN**. Scrivete quindi **INSTALL**, premete **RETURN** e seguite le istruzioni che compariranno sullo schermo.

I MENU

BALLBLAZER

Nel menu principale potete visitare una località qualsiasi dell'asteroide o prendere parte alle più diverse competizioni.

Qui potete giocare la versione classica del gioco contro un uomo o un androide. Con il joystick scegliete la durata del gioco ed i partecipanti (uomini o androidi di diversa potenza).

GARA

Dopo aver scelto questo modo di gioco, introducete con la tastiera i nomi dei giocatori umani, che sono al massimo 8. Dopo ogni nome premete **RETURN**. Quando volete iniziare il gioco, premete semplicemente **RETURN** senza indicare alcun nome. Il computer simula tutti i giocatori non umani. Nel gioco valgono tutte le normali regole del Ballblazer.

MUSEO

Il terminale-museo vi rende possibile raccogliere informazioni sui dettagli tecnici dei Rotofoils e sulla storia delle gare di Ballblazer e dell'IBC. Muovete a destra o sinistra il joystick per girare le pagine. Lasciate il terminale premendo il Firebottom.

CORSA

Qui avete la possibilità di condurre avvincenti duelli con i vostri avversari. Highscores (solo in modo Ballblazer) Qui vedete i migliori piloti di Rotofoil in lotta contro gli androidi. Potete entrare nell'elenco degli Highscores solo lottando contro gli androidi in modo Ballblazer. Il vostro nome verrà registrato esclusivamente se riuscite a battere i vostri avversari 10:1. Il tempo che impiegherete a compiere questa impresa resterà immortalato nell'elenco. Premendo il joystick verso l'alto e verso il basso, potete esaminare la lista degli Highscores. Se premete il Firebottom tornate al menu principale.

DEMO

Il modo demo presenta al nuovo arrivato sull'asteroide, con una simulazione 3D a computer, le regole e lo svolgimento di un incontro di Ballblazer. Potete accelerare lo svolgimento della dimostrazione premendo il bottone del joystick.

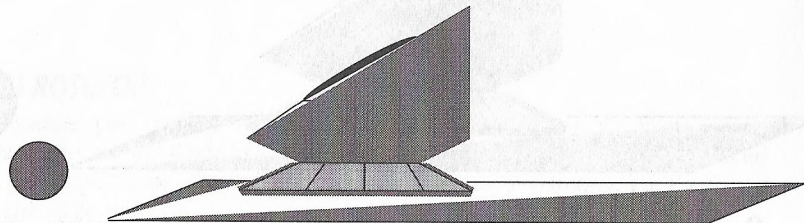
MASTERBLAZER - LE GARE

Siete seduti nel vostro Rotofoil - pronto a tutto. Ed anche il vostro avversario... Nel Ballblazer classico vedete, dalla vostra visuale, il Rotofoil del vostro avversario nella metà superiore dello schermo ed il vostro Rotofoil, dalla visuale del vostro avversario, in quella inferiore. Durante la corsa siete l'uno accanto all'altro e guardate il percorso davanti a voi.

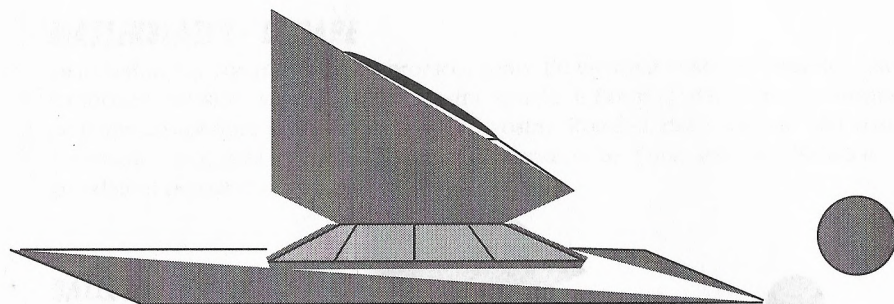
BALLBLAZER

Il giocatore che fa il maggior numero di punti vince. È facile giocare a Ballblazer, ma è difficile essere abili. Se procedete però secondo le fasi che seguono, non dovrete avere grossi problemi.

- 1 Innanzitutto potete scegliere con il joystick** se il vostro avversario deve essere umano o androide e quanto deve durare il gioco. Premendo il joystick a sinistra scegliete un giocatore umano o uno dei nove androidi, dotati di diversa potenza, per la metà superiore dello schermo (giocatore 1, joystick 1). Premendo il joystick a destra, fate la stessa scelta per la metà inferiore dello schermo (giocatore 2, joystick 2). Se scegliete un androide, il computer comanda gli androidi (androide contro androide - un tipo di dimostrazione, non molto sensata se volete giocare voi stessi...). Muovendo il joystick verso l'alto o verso il basso, scegliete il tempo del gioco (il tempo normale è di 3 minuti), oppure selezionate MENU in modo da rientrare nel menu principale.
- 2 Date il via alla gara premendo il Firebottom** (joystick 1), in modo da entrare nel modo per il riscaldamento.
- 3 Adesso potete comandare liberamente** con il joystick il vostro veicolo (Rotofoil) sul campo di gara. Tutti gli oggetti rimbalzano l'uno lontano dall'altro, cioè se voi p.es. non potete prendere la Plasmorb (palla) e rimbalzate via da un altro Rotofoil, senza che nulla succeda né a voi né al vostro Rotofoil.
- 4 Quando avete preso confidenza con i comandi**, premete un'altra volta il Firebottom e, con la fanfara del Ballblazer ha inizio la gara vera e propria.



- 5 Tenete premuto il joystick in avanti.** Guardate la vostra metà schermo muovendovi in avanti fino a raggiungere la Plasmorb (palla). Il vostro Rotofoil si orienta sempre automaticamente verso la Plasmorb (Rotosnap). Ciò significa, che il vostro Rotofoil ruota immediatamente di 90 gradi non appena la Plasmorb scompare lateralmente dalla vostra visuale. La Plasmorb si trova sempre direttamente davanti a voi, anche se non la potete vedere. Tenendo perciò premuto il joystick in avanti, prima o poi la vedete (il joystick in porta 1 comanda il giocatore superiore, il joystick in porta 2, quello inferiore).
- 6 Prendere la Plasmorb:** spostatevi in avanti e tenete la Plasmorb nel vostro campo visivo. Quando siete vicini alla Plasmorb, il vostro campo energetico attira automaticamente la Plasmorb e la centra sulla vostra metà schermo. Non appena siete in possesso della Plasmorb, il vostro Rotofoil si orienta automaticamente verso la porta avversaria. Anche qui, il vostro Rotofoil ruota immediatamente in passi di 90 gradi (Rotosnap). Nel momento in cui la Plasmorb si trova nel vostro campo energetico, sentite un rumore e la Plasmorb assume il colore del vostro Rotofoil. Non appena siete in possesso di una Plasmorb, diventerete più lenti, dato che la Plasmorb vi succhia energia.
- 7 Tirare la Plasmorb (palla):** premere il Firebottom. Potete ovviamente farlo solo se la Plasmorb si trova nel vostro campo energetico.



- 8 **Strappare la Plasmorb (palla) all' avversario:** se volete strappare la Plasmorb all' avversario, attaccatelo lateralmente. Un forte brusio vi segnala che vi siete scontrati con il campo energetico dell' avversario e che potete strappargli la Plasmorb. Non appena sentite questo brusio, premete sul Firebottom in modo che il vostro campo energetico scacci dal campo energetico dell' avversario la Plasmorb.
- 9 **Rete:** a questo scopo vi servono i pali mobili della rete... trovateli, centrate la Plasmorb tra i due pali, tiratela premendo il Firebottom e, con un po' di fortuna... RETE! Tenete presente, che i pali mobili si muovono in continuazione e vanno da un capo all' altro del campo del gioco. Non appena avete segnato una rete, la distanza tra i pali della porta avversaria si riduce, il prossimo tiro sarà più difficile.
Il numero di punti che vi verrà assegnato per la rete fatta dipende dalla distanza tra il Rotofoil e la porta. I punti vanno da 1 a 3.
Il numero dei punti viene rappresentato da frecce nella fascia delle segnalazioni. Le frecce indicano il relativo marcatore. Vince il gioco chi, allo scadere del tempo, ha fatto il maggior numero di punti o ha fatto registrare a proprio favore per primo 10 punti.
- 10 **Pausa:** premete la barra spazi. Per riprendere il gioco, premete di nuovo la barra spazi.
- 11 **Interrompere il gioco:** premete ESC.

CORSA DI ROTOFOIL

Il giocatore più veloce vince. Potete spintonare il vostro avversario e schiacciarlo contro il bordo. Dovete fare lo slalom intorno ai pali della porta ed alle palle. Del resto, durante la corsa non vi sono ovviamente palle con cui segnare delle reti...

- 1 **Scegliete se combattere** contro un avversario umano (giocatore 2) o contro uno dei nove androidi, dotati ciascuno di una potenza diversa. Joystick a sinistra - androide o uomo per la metà superiore dello schermo (giocatore 1, joystick 1), joystick a destra, androide o uomo per la metà inferiore dello schermo (giocatore 2, joystick 2). Joystick verso l' alto o verso il basso - Start (inizio della corsa) o Menu (ritorno al menu principale).
- 2 **Avviate la corsa** premendo il Firebottom.
- 3 **Ora potete giudare** con il joystick il vostro Rotofoil sul percorso di gara.
- 4 **Potete danneggiare il Rotofoil** avversario schiacciandolo contro il bordo. Se lo fate, nella fascia delle segnalazioni compaiono delle frecce che indicano lo schermo del giocatore colpito. Il numero massimo di frecce è 10, poi la corsa viene interrotta.
Inoltre, quando fate lo slalom intorno ai pali della porta e nel farlo vi affiancate al vostro avversario, per ogni giro fatto intorno ai pali della porta vi viene tolto un punto di danneggiamento.
- 5 **Pausa:** premete la barra spazi. Ripremendola, il gioco riprende.
- 6 **Abbandonare il gioco:** premere ESC.