

NEURONICS

NEURONICS

"Manche Dinge ändern sich nie – zum Beispiel das erhebende Gefühl, das ein Spieler erlebt, wenn er ein neues Programm in seinen Computer lädt. Ungeduldig wartet er darauf, daß der Ladevorgang beendet ist, um mit dem Spiel zu beginnen. Auch im Jahr 2100 ist das immer noch so..."

DAS SPIELPRINZIP

Neuronics ist ein spannendes Knobel- und Denkspiel für einen Spieler. Jedenfalls solange Sie es schaffen, neugierige Mitmenschen, Freunde, Verwandte, Bekannte und andere, die sich der Herausforderung von Neuronics nicht entziehen können, von Ihrem Computer fernzuhalten. Vielleicht werden Sie bei den schwierigeren Stufen aber sogar für den einen oder anderen Tip dankbar sein müssen.

Auf dem quadratischen Spielfeld erscheint eine Anordnung mehrerer Symbolsteine, die Sie durch geschicktes Verschieben auflösen müssen. Sobald sich Steine mit den gleichen Symbolen berühren, verschwinden sie vom Bildschirm, und je nach dem, ob Steine mit gleichen Symbolen oder Steine mit gleichen Symbolen **und** Farben zusammengeführt wurden, erhalten Sie entsprechend Punkte (siehe Kapitel **Spielsteine und Wertung**) gutgeschrieben. Bewegt werden die Steine, indem Sie sie waagrecht oder senkrecht vertauschen. Dazu muß der Mauscursor zwischen zwei Steine gesetzt und mit der linken Maustaste der Platztausch veranlaßt werden. Ob und in welche Richtung die Steine vertauscht werden können, erkennen Sie an der Form des

Mauscursors (Pfeilrichtungen beachten). Um das ganze nicht zu leicht zu machen, gibt es je nach Schwierigkeitsgrad verschiedenen lange Zeitlimits.

SPIELSTEINE UND WERTUNG

Hauptelemente sind die Symbolsteine, die es in zwei Farben – rot und blau – und pro Farbe in zwei Helligkeitsstufen gibt – hell und dunkel. Zusätzlich gibt es in einigen Steinanordnungen Magneten, die die waagrecht und senkrecht anliegenden Steine an ihrer Position halten, so daß diese nicht bewegt werden können. Als letztes Element gibt es die Jokersteine (ohne Farbe/Symbol) – also Blankosteine, die als Ersatz für einen beliebigen Symbolstein dienen. Wird ein Jokerstein zusammen mit einem benachbarten Symbolstein angeklickt, lösen sich beide Steine auf.

Die folgende Tabelle listet die Punktwertung für Level 1 auf:

2 Symbolsteine gleicher Farbe	je 200 Punkte
2 Symbolsteine verschiedener Helligkeit	je 100 Punkte
2 Symbolsteine unterschiedlicher Farbe	je 50 Punkte
Symbol- und Jokerstein	je 200 Punkte

in Level 1 und 3 pro Jokerstein eine Bonusminute

Werden durch einen bewegten Stein mehrere Steine mit den gleichen Symbolen aufgelöst, gilt für alle Steine der in der Kombination erzielte, höchste Punktwert. Lösen sich zum Beispiel vier Steine auf, von denen zwei die gleiche Farbe und Hel-

ligkeit haben, ergibt das 800 Punkte, auch wenn die anderen Paarungen einzeln weniger Punkte ergeben hätten.

In den Leveln 1 und 3 erhalten Sie beim Auflösen eventuell vorhandener Jokersteine zusätzlich eine Minute Bonuszeit gutgeschrieben. In allen vier Leveln gilt: Hat der Spieler einen Bildschirm abgeräumt, erhält er für jede Sekunde Restzeit zusätzlich 10 Punkte auf sein Punktekonto.

"...und die Zeit schreitet voran. Wie gebannt umklammern die schweißnassen Hände des Spielers die ergonomisch gestylte Maus. Er starrt auf das Hologramm-Display, in dem Spielsteine in scheinbar harmloser Anordnung darauf warten, verschoben zu werden. Hektisch zieht er die Maus hin und her. Verdammt, wieder ist ein Stein übrig geblieben. Also, auf ein Neues..."

SCHWIERIGKEITSGRADE

Level 1 ist am einfachsten. Die Zeitlimits sind relativ großzügig bemessen und für Jokersteine erhalten Sie eine Bonusminute. In Level 2 verdoppeln sich die erzielbaren Punktwerte, jedoch ist das Zeitlimit erheblich knapper bemessen und ein Jokerstein verschafft keine Bonusminute. Um hier einen Bildschirm abzuräumen, sollten Sie den Lösungsweg schon ungefähr vor Augen haben.

In Level 3 und 4 werden die verschiedenen Steinanordnungen in zufälliger Folge ausgegeben und es gibt keine Paßwörter mehr. Allerdings bietet Level 3 wieder längere Zeitlimits und die Bonusminute für Jokersteine.

Punktewertung und Bedingungen ändern sich von Level zu Level, daß heißt zum Beispiel, wenn zwei Steine mit dem gleichen Symbol und der gleichen Farbe aufgelöst werden, gelten folgende Punktewertungen:

Level 1	200 Punkte pro Stein
Bedingungen	langes Zeitlimit, Bonusminute, Paßwort
Level 2	400 Punkte pro Stein
Bedingungen	kurzes Zeitlimit, keine Bonusminute, Paßwort
Level 3	400 Punkte pro Stein
Bedingungen	langes Zeitlimit, Bonusminute, kein Paßwort, Steinanordnungen in zufälliger Folge
Level 4	800 Punkte pro Stein
Bedingungen	kurzes Zeitlimit, keine Bonusminute, kein Paßwort, Steinanordnungen in zufälliger Folge

Die Punktwerte für die übrigen Paarungen errechnen sich, wie in der Tabelle im Abschnitt **Spielsteine und Wertungen** angegeben.

BEDIENUNG

Sobald das Titelbild erscheint und alle Dateien geladen sind, geht es mit einem Klick der linken Maustaste weiter. (Wenn nicht ausdrücklich erwähnt, erfolgt die Steuerung mit wenigen Ausnahmen, indem Sie einmal die linke Maustaste drücken.)

DAS HAUPTMENÜ

Folgende Wahlmöglichkeiten finden sich hier:

Spiel starten	Start new game
Bestenliste ansehen	View highscores
Paßwort eingeben	Select stage
Musik/Geräuscheffekte	Tune SFX
Wahl der Schwierigkeit	Level 1 2 3 4

Start new game führt ins eigentliche Spiel und zwar in den vorgewählten Schwierigkeitsgrad (Level 1 bis 4). Wurde kein Level ausgewählt, beginnt das Spiel mit Level 1.

View Highscores ruft die Bestenliste auf, in der sich erfolgreiche Neuronics-Spieler verewigen können.

Select Stage ermöglicht mit Hilfe eines Paßwortes bei der Steinanordnung weiterzumachen, an der Sie gescheitert sind oder das Spiel beendet haben. Die Paßwortfunktion gibt es aber nur in Level 1 und 2. Das sechsbuchstabile Paßwort für das folgende Bild erscheint immer dann zusammen mit der Bildnummer (Stage X – unten links), wenn eine Steinanordnung abgeräumt wurde. Es empfiehlt sich, das Paßwort zu notieren, damit Sie nicht

immer wieder alle Muster von neuem durchspielen müssen. Wählen Sie "Select Stage", erscheint das Bild für die Paßworteingabe. Das Paßwort wird über die Tastatur eingegeben und die Eingabe mit [Return] beendet. Nun können Sie vom Hauptmenü aus mit "Start new game" direkt mit der gewählten Steinanordnung weitermachen. Ist das Paßwort falsch, beginnt das Spiel wieder bei der ersten Steinanordnung.

Tune SFX schaltet je nach Vorliebe zwischen Musik (Tune) und Geräuscheffekten um.

Level 1 – 4 erlaubt Ihnen, sich den jeweiligen Schwierigkeitsgrad auszusuchen. Die Schwierigkeit bestimmt Punktwertung, Zeitlimit, Bonusminuten und ob ein Paßwort zur Verfügung steht. Der gewählte Level findet sich unten links auf dem Bildschirm.

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, geht es mit einem Klick auf "Start new game" ins Spiel, wo Sie die vorliegende Steinanordnung durch Vertauschen der Steine innerhalb des rechts unten angezeigten Zeitlimits auflösen müssen. Die Nummer der Steinanordnung finden Sie unten links auf dem Bildschirm unter der Überschrift "Stage". Für die Lösung der Aufgabe stehen Ihnen vier "Leben" zur Verfügung. Allerdings können Sie sich Bonusleben erarbeiten und zwar über die Punktzahl. Für jeweils 100.000 Punkte erhalten Sie ein Leben dazu. Ihre aktuelle Punktwertung finden Sie rechts unten unter "Score"

Ist das Zeitlimit verstrichen, haben Sie die Wahl, die Anordnung, an der Sie gescheitert sind, mit "Restart this stage" noch

einmal zu spielen oder mit "Back to main menu" ins Hauptmenü zurückzukehren, um das Spiel von neuem zu beginnen. Jeder neue Versuch, eine Anordnung aufzulösen, kostet aber ein Leben (siehe links unten "Lives"). Sind alle Leben verbraucht, ist die Partie zu Ende. Mit der Paßwortoption in Level 1 und 2 läßt sich aber beim zuletzt gespielten Bild fortfahren.

Hat sich durch Verschieben eine Situation ergeben, in der noch Steine übrig sind, die sich aber nicht mehr auflösen lassen (z. B. wenn von einer bestimmten Steinsorte nur noch ein Exemplar übrig ist oder einzelne Steine ohne Verbindung zu den restlichen stehenbleiben), können Sie durch einen Druck auf die rechte Maustaste "passen". So gelangen Sie ebenfalls in das Bild, von dem aus dieselbe Anordnung noch einmal gespielt (Restart this stage – **Achtung**, das kostet ein "Leben") oder ins Hauptmenü zurückgekehrt (Back to main menu) werden kann.

BESTENLISTE

Ist ein Spiel zu Ende, weil entweder alle Leben verbraucht sind oder Sie vorzeitig ins Hauptmenü zurückkehren, und die Punktzahl qualifiziert Sie für die Bestenliste, dürfen Sie dort Ihren Namen über die Tastatur "verewigen". Ist die Diskette nicht schreibgeschützt, wird die Highscore-Liste dort gesichert und beim nächsten Spielstart wieder eingelesen. Der aktuelle Highscore erscheint auf der Anzeige unten rechts.

LADIANWEISUNGEN

Amiga:

Legen Sie die Spieldiskette in Laufwerk df0: ein und schalten Sie den Monitor und den Computer an. Neuronics wird automatisch geladen und gestartet. Die gesamte Steuerung erfolgt über die Maus. Sobald das Titelbild erscheint, geht es mit einem Klick der linken Maustaste weiter. Alles weitere findet sich im Abschnitt **Bedienung**.

C-64:

C-64-Diskette:

Legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk, und starten Sie das Programm mit dem Befehl: LOAD "*", 8, 1 (Return).

C-64-Cassette:

Legen Sie die Cassette in das Cassetten-Gerät ein. Halten Sie die Taste "Shift" gedrückt, und betätigen Sie die Taste "RUN/STOP". Danach drücken Sie die Taste "PLAY" auf Ihrem Cassetten-Gerät. Das Programm lädt nun in Ihren Computer ein. Befolgen Sie hiernach die Anweisungen auf dem Bildschirm.

"...mit entrücktem Blick macht der Spieler unverdrossen weiter. Die Grenze seiner Belastbarkeit ist noch lange nicht erreicht. Jemand stellt ihm einen weiteren Becher mit Vit-O-C-Juice neben den Computer – jemand, der für diese Art von Besessenheit nur ein trauriges, müdes Kopfschütteln übrig hat."

NEURONICS

CREDITS

Idee, Konzept, Programmierung	Gerald Borchert
Weitere Programmierung	Michael Bittner
	Matthias Moerstedt
Grafik	Thorsten Mutschall
Musik/SoundFX	Matthias Steinwachs
Produziert von	Erik Simon
Handbuchtext und Satz	Jürgen Mayr

VIRENWARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten NEURONICS sind garantiert frei von Viren. Um zu verhindern, daß das Programm durch Vireneinwirkung zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden abschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat. Die Thalion Software GmbH erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch den Einsatz eines Viren-Protectors oder eines ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden!

© 1991 Thalion Software GmbH

