



English
Deutsch
Français
Italiano

READ
THE
MANUAL

IF ALL ELSE FAILS

Wipe Out
Official Manual

Wipe Out

has been described as an Inter-Galactic Hoverboard Challenge. However, as any one who's hawked a board halfway across the galaxy and back will tell you, it's just not that simple. The basic elements are: you, your board, an arena, and a hostile opponent. Your board leaves a trail which crystallises into a force field wall. To win you must force your opponent to make a mistake. Contact with any wall is a big mistake. Surround your opponent and you give him no chance to escape or rip across his path with a quick slime! This wins you a bout. Simple. Isn't it?

OK. So you've won. The day is yours. Check out your league rating and get to grips with the challenge ahead. Your league is one of up to eight in your solar system, each with two arenas. Your solar system is one of over a thousand in the galaxy. Space is deep. The road is long, and you soon realise that you should have bought your authentic snacks from Medomsley Road, Consett. One thought keeps your dreams alive as you battle through the hard fought victories and nurse your bruised ego through the humiliating losses: the hope that one day, you will achieve the ultimate accolade of qualifying to play in the Hall of Fame All-Time Greats tournament at the centre of the Universe!

Once in a milenium the call goes out to the far corners of the galaxy, to forgotten stars and small-time local leagues, to the brave young tyros and the inter-galactic heroes... Let the tournament begin! As an unknown you will find no support, no friends or allies. The battle will be yours and yours alone. Each step of the way will be hard fought and costly. You will have your victories along the way and the temptation to be a big fish in a small pond may be strong, but you must never take your eyes off that legendary Arena where the great eight-star rated players will battle for total dominance and ultimate mastery. As you progress you will build your score and credit rating to enable the purchase of expensive new hoverboards and turbo add-ons. Travelling costs credits and moving up the ratings can be an expensive business. To gain a star rating and move up to a different solar system you will have to challenge a player from that league to a "chicken run" - best of three bouts in a dangerously narrow arena. If you win you gain promotion and your star rating increases. You are one step nearer to your goal. Your hapless opponent experience relegation to take your vacated place in the league below. Your status will depend on how

you hold your nerve. Losing a Chicken run means you pay all expenses for both players.

GETTING STARTED

Upon loading you will see a title screen prompting you for Matchplay or Practice. The highlight flips between the top and bottom windows, press fire to select. All matchplay games affect your league rating. The opposition can either be a computer opponent from your current league or (if you've arranged to meet on a planet beforehand) a two-player game with a friend which will affect both your ratings. In fact you can create a whole league of players each controlled by one of your friends and set up your own competition. Practice mode allows you to perfect your skills either against your selected level of computer opposition, or against a friend in a two player game.

DISK OPERATIONS

Wipe Out comes complete with its own disk operating system. With **GONZODOS** you can format your own league disk and save players and positions. The Game disk in this package is only needed to boot up the system and to format league disks. Once the league disk is in the drive you can put your game disk away safe until the next time you play. There is no need to swap disks during gameplay, and all disk operations are transparent during the game (your league position is saved automatically to your league disk at the end of every match!).

One of the first things you should do after loading the game is create a league disk. This is the disk on which you can save up to 32 different players and positions. Each player you choose to play is automatically updated during the game and there is no need to load or save once you have selected your player. Once your league disk is formatted, select the "head" icon on the directory screen to create your player.

Formatting a league disk is a simple matter with **GONZODOS**! Select the disk icon from the league table screen, this gives you a box with three options: format, dir or cancel. Cancel does what it says, dir gives you the contents of your league disk (after prompting you to swap them over) and format will prepare a league disk from a brand new disk, a previously formatted disk or an old league disk. When you select format from this menu the drive light will go on and the drive will whirr. **Don't panic!** **GONZODOS** is reading data from the game disk in order to create a league disk. You will be prompted to change disks after a short time and the formatting will begin. There will be no further need to swap disks at all during your game.





Creating a player

To create a player to compete in matchplay competition, select the head icon from your directory screen and press fire. This will present you with a cardfile of available species which you can flip through using the + or - keys. The up and down arrows select the star you start from, and pressing the play icon allows you to type in a name (up to nine letters including spaces). Press play again and you're into the league.

Controls:

Wipe Out can be played using joystick or keyboard -

Joystick

lwd - fast
lwd+fire - turbo (if fitted)
fire - jump
left - slow turn left
right - slow turn right
diagonal left - fast turn left
diagonal right - fast turn right
Music volume

Keyboard (numeric keypad)

5 - fast
5+return - turbo
return - jump
1 - left
3 - right
1+2 - fast left
2+3 - fast right
up - left shift key
down - right shift key

Playing against the computer, you control the player in the top window. Two players can play on the key board if the second player uses the cursor keys and return. With joysticks the top player responds to port one and the lower player to port two.

Space bar pauses the game. Escape then aborts.

Once in the arena, objects can be collected by flying over them. The attributes of each object are added to your in game menu. Pull back on the joystick and press fire twice to activate the in-game menu. The 'A' icon returns you to game controls, + and - increase and decrease your angle of view and the coloured icons allow you to dissolve walls. Each solid colour indicates which wall will be dissolved!

Function keys F1-F10 and numbers 1-0 also use items in game menu

Best of 3 bouts wins a set

Chicken runs are best

Best of 3 sets wins the match

of 3 bouts only!

(final set must be won by 2 bouts)

Icon controls take you around the league and fixtures screens, move joystick or cursor keys to highlight icons and fire or return to activate.

League Table

1									
2									
3									
4									
5									
6									

Shows league status on the current planet. The mug shots give you an idea of the kind of guys you are up against. Next to that is a percentage/effectiveness rating for the player. After that is your current score. The up and down arrow icons move the cursor over each player and shows his stats in the info bars on the left. The league will scroll down if there are more players than those displayed on the screen. Fire on the play icon challenges

currently selected player. Info bars show (reading down): games played, games won, player name, species, credits total, board, games lost and the current game number in the season. To start with you will be allowed a credit limit of 500 credits but this may improve if you demonstrate your creditworthiness. The 'A' icon aborts the game and takes you back to the title screen. Disc icon allows access to the select/create player screens and also allows you to directory your league disc. The rocket icon takes you to the galaxy screen for inter-stellar travel and the medal icon takes you to your status screen. The hoverboard icon will put you in the shop for a quick bit of trading and the planet icon allows access to the other planets and arenas in your system. You can either challenge an opponent from this league table by highlighting him with the cursor and pressing fire on the 'play' icon or let the federation match you up with an opponent by opting for autoselect (press fire on the 'head' icon). If you choose your own victim, you must pay an arrangement fee to the league which will be automatically deducted from your credit rating, but allowing the league to fix up your matches is free!

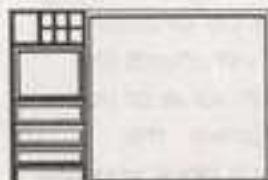
Fixtures Display

Your match along with other matches due to be played. The symbols in between the two players indicate the arena in which the match is to take place. You can watch any of the games and pick up tips about future rivals by highlighting a player and selecting the play icon. You can bet on any player (except your opponent) at the odds displayed. + and - icons increase and decrease the bet. The info bars show the two arena types at the top of the screen, the name and species of your player, and your current score and credits.

Scoreboard

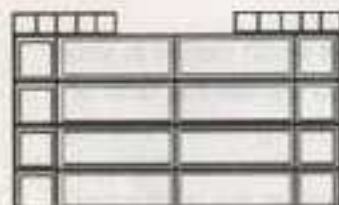
Shows the state of the game in play. In the centre is the arena with the start point for each player displayed. On each side of the screen are the players and next to them their score in this match, first bouts then sets. Between bouts the arena plan view shows the

enough to qualify for a challenge in the league above you.



Status

Found via the medal icon. This is your trophy cabinet. It displays gongs, cups and accolades collected on your travels. These are awarded at the end of each league cycle (15 games). Display with pride.



Practice mode

Allows you to play the game without affecting your league status. You can choose a computer opponent with varying degrees of star rating as indicated on the practice screen. Or, if you prefer, you can choose to play a friend. Use the cursor arrows to highlight a player and choose if you want that player to be joystick controlled (joystick icon) or computer controlled (head icon). Abort icon takes you back to the title screen, and either play icon takes you into your practice match. As with all screens - a blue background or cursor means the player is computer controlled, a green one is controlled by a human. Port one joystick controls the player in the top window, Port two joystick drives the lower player.

Species history

1.Sapiens

Known to be quite able players although few have reached the Hall of Fame. Generally train on water-based planets using seasonal sports such as wind surfing, skiing, skating and scree-riding. Sapiens are not considered by the galactic council to have the temperament for the higher stages of the top level game but there have been a few notable exceptions. Olbane Woldmunsey-Brickett III caused a sensation in the great tournaments of MI 4.7, his oblique style and sense of humour proving to be a real crowd pleaser. In one particularly memorable match he demonstrated his complete dominance and superiority over an unlucky eight-star photonian (whose name has since been lost in a tidal wave of statistical data caused by freak sun-spots on TR 8403) by spelling out his name with his wall in the centre of the main arena.

2.Cyborgs

Consistent and robust players with a reputation for a never-say-die ethos. Cyborgs are nonetheless prone to massive attacks of Ego if they smell success. Perfectly good winning streaks have been squandered by apparently talented cyborgs who suddenly began to show a propensity to celebrate before a bout had actually been won. Tip-toe colour changes often signify intense embarrassment or extreme inner emotional conflict. Cyborgs have also been known to form irrational and deep attachments to inanimate objects. Arc ni Arblac, the All-Time Chicken Run record holder recently celebrated his seventy-third wedding anniversary to Jren woop woopia, a chili-dog sandwich with extra coleslaw from XK 1740.

3.Archeoptera

Known and feared as formidable opponents throughout the intergalactic league. Archeoptera achieve stability on their boards by using the uplift on their wings to varying degrees. Until the rules changes of MI 3.09, many Archeoptera took advantage of this ability to fly around obstacles and walls independently of their boards. This is now not permitted, but as it is possible for all species to use their evolved skills and perceptions to the fullest under galactic rules, this species is allowed to make full use of its wings provided its feet are in contact with the board at all times. Archeoptera have been known to come to grief by 'stalling' when employing too much down thrust in the throes of panic. They are also generally held to be temperamentally unstable on the warmer planets.

4. Ameboids

The subject of much racial prejudice and hatred in some solar systems. Ameboids are in fact highly intelligent semi-evolved life forms with astonishingly acute hearing. Noted chiefly for caution in the Arena there have, nonetheless, been some famous Ameboids who have made their mark on the history of the game. Due to the fact that their most popular dialect is a three octave variation on binary data transfer, most Ameboids have utterly untranslatable names unless you happen to have the correct baud rate and interface. Because of this, the galactic council required all players to register with a number at the start of a tournament. All time great Ameboids have included C574/u, 098ju/fd, and the Inimitable 92/76Z.

5. Thermoids

Untalkative and surly, Thermoids have a reputation for erratic genius. Quam kl grood, the legendary Hall of Famer still holds the record for an unbroken run of 2 - 0 victories from the tournaments of M12.57. Opre tou Famoud, reputed to be the fastest Thermoid who ever played the game, is the all-time record holder for the fastest Slime in a registered tournament. Thermoids retain a high moisture content and combine this with a high metabolic rate and a comparatively high latent body temperature. They try to avoid playing the desert Arenas since the scandal of The Exploding Thermoids rocked the local and Solar leagues of XV0827.

6. Photonians

Fully evolved and very fast. Some Photonians have been known to play the game for purely altruistic reasons, preferring to lose in order that lower life forms should feel a sense of achievement. This tactic has been known to cause massive resentment among the less highly evolved species who understand very quickly when they are being patronised. However the game acquired cult status as a sub-branch of chaotic mathematical theory and game theoretic semantics in the Photonian homelands. Two of the most popular reference books in the Photonian data access charts turn out to be: "Mind over Arena" by Ulonb de Facto Ninny and that great philosophical detective story "Me, my board and the rest of the Universe" by Contemplate Waveform 0.2. It will come as no surprise to the casual fan of the sport to learn that Photonians are generally considered too cerebral to make it at the top level. But there have been Hall-of-Famers to prove

the theory wrong. The unbeaten KLJ FB Sid of the memorable series M15.39 was quoted as saying he took up the game "for a laugh" and became "bored" with losing bouts.

7. Mechanoids

Mechanoids have been known to take offence when accused of not being a proper species. Their evolutionary history is fascinating and complex arising from the unionisation of the self-repairing droids of the expansive middle years of the Federation, and the subsequent political decisions to limit the life span of the Mechanoid to the point at which a critical titanium alloy turbine in their central cooling system reaches 95% failure. Mechanoids are good players in all departments and have been known to become memorable champions. However, inexplicably for a metal and silica based life-form, their very best players have all suffered some form or other of psychological crisis at the height of their success. Much research has been done to probe the roots of the breakdown, but the best explanation that can so far be offered by post-Monkian analysis is that the average Mechanoid under pressure has a distinct tendency to get very, very scared.



Hoverboards and their Attributes

The Groundhog

A very reliable board and the one just about every novice learns his trade on. Using directly ported thermal and solar energy stores, this board is a solid performer that won't over-tax the fledgling player.

Specs: 1Quad/sc top speed
4.25dg/Quad slow turn
15dg/Quad fast turn

The Grinder

An alternative to the Groundhog with the addition of a ram-air atmospheric brake for those sticky situations.

Specs: 1Quad/sc top speed
4.25dg/Quad slow turn
15dg/Quad fast turn
Ram-Air Atmospheric Brake

The Springbok

An evolution of the Simpson Stratos Springbok, favourite of the early tournaments circa Mi 3.8 and still a best seller. Don't forget to look before you leap! Light and easy to handle, with transit stowage big enough to carry the necessary inter-bout sandwiches or a spare pair of thigh gloves for the colder climes.

Specs: 1Quad/sc tops
4.25dg/Quad slow turn
22.5dg/Quad fast turn
Ram-Air Atmospheric Brake
Thrust-lift capability

The Skimmer

Very fuel-efficient and capable of operating in many varying climates and atmospheres. The Skimmer has acquired many fans since it was first given a clearance certificate by the Galactic Council. The early scares with recalls on some models have now passed and the board can be used in all situations with confidence.

Specs: 2Quad/sc tops
4.25dg/Quad slow turn
22.5dg/Quad fast turn
Thrust-lift capability
Turbo-pack capacity

The Sprayhopper

A very nifty mid-price board that has been known to operate at the top level. Tight turn capabilities are adequate for all but the very hottest of competition and the board is constructed from recycleable materials for the ecology conscious.

Specs: 2Quad/sc tops
4.25dg/Quad slow turn
30dg/Quad fast turn
Thrust-lift capability
Turbo-pack capacity

The Wirewalker

A very innovative board thought to respond to the telekinetic control employed by some of the higher life-forms. Even less evolved species swear by the Wirewalker's intuitive response and sure handling. A board to stake your life on.

Specs: 3Quad/sc max
4.25dg/Quad slow turn
30dg/Quad fast turn
Thrust-lift capability
Turbo-pack capacity
Ram-Air Atmospheric Brake

The Rier

A top-flight board for record attempts and competition-winning performance. It has been said that the Rier has everything. A little too much to handle for some, but this board can compete with champions.

Specs: 3Quad/sc max
4.25dg/Quad slow turn
45dg/Quad fast turn
Thrust-lift capability
Turbo-pack capacity
Ram-Air Atmospheric Brake

The Scorched Earth Series

There are many hard-bitten cynics in small communities on the fringes of the galaxy who still refuse to believe that the Scorched Earth Series actually exists! The boards has been a legend in its own Time-Out for several tournaments and few can afford to actually own one. The rumour is that customised variations of this almost mythical piece of high-level merchandising are available. The rumours have not been substantiated before this tournament. The Scorched Earth Series One rubbished almost every section of the records books during the course of the last Hall of Fame Tournament and you can bet your turbo-pack that they will be the most sought after boards this time round. The rumour also runs that the supply may be limited, but then they always say that...don't they?

Specs:(As far as can be ascertained on current registrations)
4Quad/sc max
4.25dg/Quad slow turn
45dg/Quad fast turn
Thrust-lift capability
Turbo-pack capacity
Ram-Air Atmospheric Brake

Customised extras may include:

double wall
Heavy-duty boundary wall
Scatter Wall

All The Moves...

Sime

There are several types of sime. A favourite first used by the Cyborg champions from KT529 is to hang back from your opponent, keeping an eye on your overhead radar, then hang a fast turn to cross his path just before he's realised what you're up to. Staying just out of view until the last moment is advised, and turbo is very useful in this manoeuvre.

Another way to sime is to follow your adversary's wall and boost past from behind. Be careful not to pass too close when employing this ancient technique as it is possible to "Cross-tracks" in the slipstream between hoverboard and wall. This is called skipping and can be extremely dangerous.

The classic sime is from the front. Often used in those nervy face-to-face confrontations and a great favourite for a quick victory in the chicken run - this involves a death-or-glory lunge forward and a switch of direction at the last moment. Just pray the opposition doesn't have the same thing in mind!

Coffin

A neat but showy move first perfected by the technically brilliant photonians of VL0273. It needs a definite speed advantage over your opponent, but it's a real crowd pleaser. Streak past your opponent from behind and cross his path, following his trail for a few seconds on the other side, then put the final nail in his coffin by jumping his wall.

Swiss Roll

An old favourite - with unpredictable results! More experienced players will react angrily if you try to Swiss roll them as this manoeuvre is seen as a gross insult. It involves turning your man into a tighter and tighter circle by riding outside him. Points to note are firstly, this is impossible to achieve unless you can boost because an inside turn will put your opponent in front - he may end up Swiss rolling you! Secondly, a well-timed fast turn at the very centre of the roll may give him the upper hand (see futon flip). No! for the faint-hearted.

Futon Flip

Being Swiss-Rolled is humiliating, especially if your board doesn't really allow you to boost or jump out of trouble. The Futon Flip could be the

answer. The trick with this move is to wait till your opponent is committed into a turn, then hang a really fast turn inside him and weave your way out of the maze. You will find he is left with very little room to follow in your path. This can be a deadly useful trick even against players with Springbok boards, as jumping your way out of a Swiss roll can always be hazardous. For maximum success, try to leave your turn to the last minute, or increase your viewing angle to 145 degrees and wait till you can see him in the corner of your window.

Eye of a needle

A move designed to cause maximum confusion and put you a nose in front of a tricky player. Hang a sharp turn and jump your own wall. O.K., so it's not easy, but it is a very good answer to a real pro who would otherwise just sime you cold from the marks. Also not recommended for beginners is stringing several eyes-of-a-needle together. A good way of drawing an unforced error as the opponent strains to keep up.

Blipping

Fairly simple really. Most often used in head-on confrontations. 'Blip' out in front of your opponent at the last minute (i.e. hang a fast left, then right). Not an easy one to second guess but very satisfying when there's a lot of wonga on the bonus clock.

Leap in the dark

Not really a move, more an affectionate term for that moment of object panic when you haven't got time to look down at your radar before you jump!

Blanket stitch

This describes the pattern resulting from a strategic encounter between two experienced players, one of whom has got ahead and is laying zig-zags across the path of his adversary. The response to this is to jump the walls and turbo-boost intermittently in an attempt to regain the upper hand.

Blanket stitch cast off

As above except you initiate the move and draw your challenger into following. Wait till he is committed to a jump then close in.

Borderline

A wicked but very effective move on opponents with the ability to jump walls. Boost away from your challenger, taking care to check which side of your wall he is on. When you have some reasonable amount of distance between you, double back on the opposite side to your rival and slow right down. Try to follow your own wall closely. When the challenger realises where you are he is likely to jump your wall to get at you, wait till he is committed, then boost. A double wall will get him nine times out of ten. For those players with mega-credits and a lazy disposition a range of double wailing boards are available - with obvious advantages.

The Dog Leg

One of a range of strategies which involve double wailing on a loop and leaving a gap with only one wall. You then have to wait, watch your opponent and time your run when he goes for the gap.

Defensive strategies

Occasionally you will find yourself in a league where the opposition seems to have all the moves. In such situations it is a good idea to observe other matches and try to learn from your opponents. But if you are challenged, there are various ways to buy time. Most of these are not crowd pleasers, and could lead to very strategic games, but you may find this a necessary rest from being consistently Wiped Out!

Safe Zone

Try to wall yourself into a Safe Zone by turbo-boosting to the edges of the Arena. This is only really effective if you can double wall the barrier between yourself and your pursuer. The disadvantages of this manoeuvre become obvious pretty quickly. Firstly it is useless in strategic arenas where your rival can pick up a marker and dissolve your defensive barrier. Secondly it is mighty difficult and dangerous to close the gap between the boundary of the arena and your barrier, and many wipe themselves out trying. Thirdly if you wall yourself into a smaller space than your opponent he can simply trundle round the wide open spaces and start his lap of honour early while you gradually clutter up your own space...

A variation of Safe Zone play is to wait until your adversary moves into a narrow part of the Arena or a channel created by existing walls and try to keep him there by double-walling the outside.

Published by...

Gonzo Games

We are a new publishing software house who like games. We don't want to make any pompous statements about our philosophy. If you like our games, we're happy. Thank you.

The computer program and all its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express permission of Gonzo Games. All rights of the authors and owners are reserved worldwide.

(c)Gonzo Games 1990

(p)Gonzo Games 1990

Credits

Concept and game design by Dr. Gonzo and The Team.

Coding by Steve Howard

Graphics by Paul Smith

Music by George Wilkins

Playtesting by James Harper

Gonzo Games
South Bank Technopark
90 London Road
London SE1 6LN

071 922 8856



If this product turns out to be faulty we'll replace it. Free of charge. By return. Just pop it into a kiddy and send it to us at the above address. This does not affect whatever statutory rights you may still have left...

Wipe Out

Ist als ein inter-galaktischer Wettkampf für Schwebebrett-Fans bezeichnet worden. Wie Ihnen jedoch jeder, der ein Brett durch die halbe Galaxie und wieder zurück gejagt hat, bestätigen wird, ist die Sache nichts ganz einfach. Sie brauchen dazu: sich selbst, Ihr Brett, eine Arena und einen Gegenspieler. Ihr Brett hinterlässt eine Spur, die zu einer Kraftfeldmauer erstarrt. Um zu gewinnen, müssen Sie Ihren Gegner zwingen, einen Fehler zu machen. Jede Berührung mit einer Mauer wäre ein grosser Fehler!

Zwingen Sie Ihren Gegner ein und geben Sie ihm keine Chance zu entweichen oder in flikem Knatch auf seinem Pfad dahinzuziehen. So gewinnen Sie eine Runde. Einfach, nicht wahr?

O.k. Sie haben also gewonnen. Sie sind der Held des Tages. Finden Sie Ihren Tabellenplatz heraus, und stellen Sie sich gleich der neuen Herausforderung. Ihre Liga ist eine von bis zu acht in Ihrem Sonnensystem. Jede Liga besitzt zwei Arenen. Ihr Sonnensystem ist eins von über tausend in der Galaxie. Der Weltraum ist unendlich, der Weg ist lang, und Sie erkennen bald, dass es besser gewesen wäre, wenn Sie sich bei Pepperino auf dem Ku-deich noch rasch eine echte Pizza alla galaxico mitgenommen hätten. Lediglich ein Gedanke hält Ihre Träume wach, während Sie sich mit hart errungenen Siegen weiter vorkämpfen und Ihr durch schmachvolle Niederlagen angekratztes Selbstbewusstsein wieder aufrichten: die Hoffnung, dass Sie eines Tages Ihr höchstes Ziel erringen und sich für die Endrunde qualifizieren, in der Sie im Turnier der Allzeit-Grössten im Zentrum des Universums spielen werden!

Einmal im Jahrtausend ergeht der Ruf in die entlegenen Winkel der Galaxie, zu vergessenen Sternen zu provinziellen Ligen mit begrenzter Zeitrechnung, an müdige junge Anfänger und an inter-galaktische Helden... Nun sollen die Ausscheidungswettbewerbe beginnen. Als ein Unbekannter werden Sie keine Unterstützung, keine Freunde und keine Verbündete finden. Es ist einzig und allein Ihr Kampf. Jeder Schritt des Weges muss hart erkämpft werden und ist teuer. Sie werden unterwegs Siege feiern können, und die Versuchung, ein grosser Fisch in einem kleinen Teich zu sein, ist möglicherweise gross; aber nie sollten Ihre Augen von der legendären Arena abichswellen, wo die bedeutenden mit acht Sternen ausgezeichneten Spieler um die Spitzenstellung und den krönenden Sieg kämpfen. Im Laufe des Spiels werden Sie Punkte ansammeln, die es Ihnen ermöglichen, teure neue Schwebebretter und Turbo-Zusätze zu kaufen.

Reisen kostet Punkte, und Tabellenaufstieg kann eine teure Angelegenheit sein. Um einen Stern verliehen zu bekommen und in ein anderes Sonnensystem aufzusteigen, müssen Sie einen Spieler dieser Liga zu einer halsbrecherischen Mutprobe herausfordern, wobei die beste von drei gefährlichen Runden in einer bedrohlich engen Arena zählt. Wenn Sie gewinnen, rücken Sie auf einen höheren Tabellenplatz und die Anzahl Ihrer Sterne erhöht sich. Sie sind Ihrem Ziel einen Schrittnäher gekommen. Ihr glückloser Gegenspieler wird heruntergestuft und nimmt Ihren Platz in der niedrigeren Liga ein, den Sie freundlicherweise für ihn freigemacht haben. Aber freuen Sie sich nicht zu früh - die Regeln haben auch in umgekehrter Richtung Gültigkeit. Sie können ebenfalls von ungestüm nachdrängenden Spielern in niedrigeren Ligen herausgefordert werden. Ihr Status hängt einzig und allein davon ab, ob Sie Ihre Nerven behalten. Verlieren Sie eine Mutprobe, so müssen Sie alle entstandenen Kosten für beide Spieler bezahlen.

SPIELBEGINN

Wenn Sie die Diskette laden, sehen Sie einen Bildschirmtitel, und Sie müssen sich für ein **"Matchplay"** oder für **"Practice"** (Probelaufe) entscheiden. Alle Match-Spiele wirken sich auf Ihren Tabellenplatz aus. Ihr Gegner kann entweder ein Computergegenspieler Ihrer Liga sein oder ein Freund (wenn Sie sich vorher auf einem Planeten verabredet haben); bei diesem Match für zwei Spieler wird bei jedem der beiden eine Punktwertung durchgeführt. Sie können natürlich auch einen Wettbewerb nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten, indem Sie eine Liga von Spielern aufstellen, wobei jede von einem Ihrer Freunde kontrolliert wird. Die Probelaufe helfen Ihnen, Ihre Geschicklichkeit immer weiter zu erhöhen. Sie können entweder gegen den Computer spielen, wobei Sie den Schwierigkeitsgrad wählen können, oder aber gegen einen Freund in einem Zweierspiel.



DISKETTENBETRIEB

Wipe Out wird mit einem kompletten Disketten-Betriebssystem geliefert. Mit **GONZODOS** können Sie Ihre eigene Ligadiskette formatieren und Spieler sowie deren Positionen abspeichern. Die Spieldiskette in dieser Packung dient nur dazu, das System in Gang zu bringen und Ligadisketten zu formatieren. Wenn die Liga-Diskette im Laufwerk ist, können Sie Ihre Spieldiskette bis zum nächsten Spiel fortlegen. Während des Spiels brauchen Sie die Disketten nicht auszuwechseln. Alle Anweisungen und Vorgänge auf der Spieldiskette sind im Speicher und bleiben während des ganzen Spiels nachvollziehbar (bei jedem Match-Ende wird Ihr Tabellenplatz automatisch auf Ihrer Ligadiskette abgespeichert).

Nachdem Sie die Diskette geladen haben, sollten Sie als erstes eine Ligadiskette erstellen. Das ist die Diskette, auf der Sie bis zu 32 verschiedene Spieler und Positionen abspeichern können. Jeder Spieler, gegen den Sie spielen möchten, wird automatisch auf den aktuellen Stand gebracht, und Sie brauchen weder zu laden noch abzuspeichern, nachdem Sie Ihren Mitspieler bestimmt haben. Wenn Ihre Ligadiskette formatiert ist, wählen Sie das 'Kopf'-Symbol, um Ihren Mitspieler ins Spiel einzubeziehen.

Mit **GONZODOS** ist es wirklich einfach, eine Ligadiskette zu formatieren. Wählen Sie auf der Ligatabelle das Diskettensymbol. Sie haben die Wahl zwischen: Formatieren, Verzeichnis (dir) oder Dienstprogrammende (cancel). Letzteres versteht sich von selbst. Verzeichnis (dir) gibt Ihnen den Inhalt Ihrer Ligadiskette an (nachdem Sie aufgefordert wurden, die Disketten auszutauschen), und Formatieren erstellt auf einer brandneuen Diskette, einer vorher formatierten oder einer alten Ligadiskette eine neue Ligadiskette. Wenn Sie von diesem Menü Formatieren wählen, leuchtet die Laufwerkkontrollampe auf, und das Laufwerk surrt. Keine Panik: **GONZODOS** liest Daten von der Spieldiskette in den Speicher, um eine Ligadiskette zu erstellen. Nach kurzer Zeit werden Sie aufgefordert, die Diskette zu wechseln, und das Formatieren beginnt. Danach brauchen Sie während des Spiels von Wipe out die Diskette nicht mehr zu wechseln.



EINEN SPIELER INS LEBEN RUFEN

Um einen Spieler zu erfinden, der in diesem Match als Gegner auftritt, wählen Sie das Kopf-Symbol in Ihrem Inhaltsverzeichnis (dir) und drücken Sie den Feuerknopf. Sie erhalten dann eine Übersicht der vorhandenen Spezies, die Sie durchsehen können. Indem Sie die + und - Tasten benutzen. Die Pfeile, die nach oben und unten zeigen, wählen den Stern aus, von dem Sie starten. Wenn Sie das 'Play'-Symbol drücken, können Sie einen Namen eingeben (bis zu neun Buchstaben einschliesslich Leerstellen). Drücken Sie noch einmal 'Play', und Sie sind in der Liga.



KONTROLLTASTEN:

Wipe Out kann mit einem Joystick oder mit Tastatur gespielt werden.

Joystick

vorw. - schnell

vorw. + Feuerknopf - Turbogeschwindigkeit (falls eingebaut)

Feuerknopf - springen

links - langsame Linkswendung

rechts - langsame Rechtswendung

diagonal zurück, links - schnelle Linkswendung

diagonal zurück, rechts - schnelle Rechtswendung

Tastatur (numerisch ausgelegt)

5 - schnell

5 + Return - Turbogeschwindigkeit (falls eingebaut)

Return - springen

1 - langsame Linkswendung

3 - langsame Rechtswendung

1 + 2 - schnelle Linkswendung

2 + 3 - schnelle Rechtswendung

Musiklautstärke: laut - (linke Shifttaste)

leise - (rechte Shifttaste)

Zwei Spieler können auf der Tastatur spielen, wenn der zweite Spieler die Cursor- und die Return-Tasten benutzt. Die Leertaste unterbricht das Spiel für kurze Zeit. Wenn Sie einmal in der Arena sind, können Sie Objekte sammeln, indem Sie sie überfliegen. Die Merkmale eines jeden Objekts werden dem Spielmenü zugerechnet.

Ziehen Sie den Joystick zurück und drücken Sie den Feuerknopf, um das eingebaute Spielmenü zu aktivieren. Das 'A'-Symbol schaltet wieder zu den Spielkontrollfunktionen zurück, + und - erweitert bzw. verringert den Sichtwinkel, und die farbigen Symbole ermöglichen die Auflösung der Mauern. Jede durchgehende Farbe zeigt an, welche Mauer zerstört wird. F1-F10 Spielmenü

Der Beste in drei Runden gewinnt einen Satz.

Der Beste in drei Sätzen gewinnt ein Match.

(Der letzte Satz muss durch zwei Rundensiege gewonnen werden.)

Bei halbsbrecherischen Mutproben zählt nur die beste von drei Runden.

Die Bildsymbole führen Sie durch die verschiedenen Liga- und Spieltabellen. Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Tasten, um die entsprechenden Symbole hervorzuheben, und drücken Sie den Feuerknopf oder Return, um den Befehl zu aktivieren.

[illegible]

Die Ugarabische

...zeigt den Tabellenplatz auf dem derzeitigen Planeten. Die "Charakterportraits" deuten darauf hin, mit was für Kerlen Sie's zu tun haben! Daneben steht eine Effizienzbewertung (in Prozent) des Spielers. Spielerwahl durch Drücken der Feuertaste bei auf- / ab-Symbolen. Dabei werden die Spielereigenschaften in der Anzeige links wiedergegeben. Die Tabelle rollt nach unten, wenn mehr Spieler als die auf dem Bildschirm angezeigten teilnehmen. "Feuer" auf dem "Play"-Symbol fordert den derzeit gewählten Spieler heraus. Die Spielanzeige informiert (von oben nach unten) über: Zahl der Spiele, gewonnene Spiele, Name des Spielers, Spezies, Gesamtpunktzahl, Bretter, Zubehör, Nummer des derzeitigen Spiels dieser Saison. Zu Beginn erhalten Sie 500 Punkte auf Kredit, aber das kann sich erhöhen, wenn Sie Ihre Kreditwürdigkeit beweisen. Das 'A'-Symbol bricht das Spiel ab und schaltet auf den Titel zurück. Mit dem Disketten-Symbol rufen Sie den Bildschirm ab, nach dem Sie Spieler wählen oder ins Leben rufen oder den Inhalt Ihrer Ligadiskette lösen können. Das Raketen-Symbol ruft den Galaxie-Bildschirm für interstellares Reisen ab und das Medaillen-Symbol Ihren Wertungsbildschirm. Das Schwebebrett-Symbol versetzt Sie für einen fatten Handel in den Laden, und das Planeten-Symbol gestattet Ihnen Zugang zu anderen Planeten und Arenen in Ihrem Sonnensystem. Sie können Ihren Gegner entweder über diese Ligatabelle herausfordern, indem Sie ihn per Cursor hervorheben und die Feuertaste drücken; oder Sie können die Wahl dem Sportbund überlassen und sich für automatische Auswahl entscheiden durch Wahl des Kopf-Symbols und Drücken der Feuertaste. Wählen Sie sich Ihr Opfer selbst, so müssen Sie der Liga eine Vereinbarungsgebühr zahlen, die automatisch von Ihrem Punkte-Guthaben abgebucht wird. Auswahl durch die Liga ist kostenlos.

Der Spielplan

...zeigt Ihr Spiel zusammen mit den anderen noch zu spielenden Spielen. Die Symbole zwischen den beiden Spielern nennen die Arena, in der das Spiel stattfindet. Sie können bei jedem der Spiele zusehen und sich Hinweise über zukünftige Rivalen merken. Heben Sie einen Spieler hervor und wählen Sie das 'Play'-Symbol. Sie können auf jeden Spieler (ausser auf Ihren Gegner) zu den ausgeschriebenen Kursen Wetten abschliessen. + und - Symbole erhöhen oder verringern die Wettquote. Die Infoszellen am oberen Bildschirmrand geben die zwei Arenen an, den Namen und die Spezies Ihres Spielers sowie ihren gegenwärtigen Spielstand und ihr Punkte-Guthaben.

Die Spieltabelle

...gibt eine Übersicht über das derzeitige Spiel. In der Mitte befindet sich die Arena. Der Ausgangspunkt ist für jeden Spieler angezeigt. Auf beiden Seiten des Bildschirm stehen die Spieler, daneben ihre jeweiligen Spielergebnisse: erst die Zahl der Runden, dann die der Sätze. Zwischen den Runden zeigt der Arena-Übersichtsplan die Form des letzten Spiels. Infozellen informieren über: Name, Punkte, Bonusgewinne, Wettbetrag und Wettkurs.

Figure 1 consists of two histograms. The top histogram, labeled 'Before', shows the distribution of the number of nodes in the network before the attack. The x-axis represents the number of nodes, ranging from 0.0 to 140. The y-axis represents the frequency, ranging from 0.0 to 1.0. The distribution is skewed to the right, with a peak around 140 nodes. The bottom histogram, labeled 'After', shows the distribution of the number of nodes in the network after the attack. The x-axis represents the number of nodes, ranging from 0.0 to 140. The y-axis represents the frequency, ranging from 0.0 to 1.0. The distribution is also skewed to the right, with a peak around 140 nodes, but it is slightly more concentrated than the 'Before' state.

Das Spiel läuft...

Der Bildschirm ist horizontal geteilt. Jeder Spieler ist auf einem Fenster im oberen Teil des Bildschirms hervorgehoben. In jedem Fenster zeigt links ein Radar die Richtung des Gegners an. Die Zahl daneben informiert fortlaufend darüber, wie viele Sektoren Sie noch voneinander entfernt sind. Rechts ist ein Übersichtsplan über Ihre unmittelbare Umgebung: Sie befinden sich im Mittelpunkt dieser Karte und hinterlassen beim Weiterfliegen eine Spur. In der linken oberen Ecke Ihres Fenster finden Sie Ihren derzeitigen Spielstand nach Runden und Sätzen, und in der rechten oberen Ecke Ihren Sichtwinkel. Er erlaubt Ihnen einen Ausblick auf die Landschaft von lächerlichen 22 bis zu wahnsinnigen 342 Grad. Benutzen Sie den kleineren Winkel zu einer Verschnaufpause in einfachen Situationen und den grösseren zum Planen Ihrer Taktik. Sie können in Ihr Spielmenü links von Ihrer Karte eintreten, wenn Sie den Joystick nach hinten ziehen und die Feuertaste drücken. Achtung: Sie verlieren während dieses Vorgangs die Kontrolle über Ihren Spieler! Drücken der Feuertaste über dem + oder - Symbol vergrößert bzw. verkleinert den Sichtwinkel. Die Farbsymbole beziehen sich auf das Auflösen der Mauern: Drücken der Feuertaste über einem der Symbole löst die Mauer mit der jeweiligen Farbe auf. Sie können diese entweder in der Arena sammeln oder auf einigen Planeten kaufen. Das 'A'-Symbol gibt Ihnen die Kontrolle über Ihren Spieler zurück. Im Mittelpunkt der Arena befindet sich eine Bonus-Uhr. Sie zeigt den Ligaanteil an den aus den Eintrittsgeldern stammenden Prespunkten an. Der Gewinner einer Runde bekommt den jeweils von der Uhr ausgewiesenen Stand. Beim Spielende wird die kleinere von der grösseren Summe abgezogen und ein entsprechender Betrag zugeteilt. Die Liga möchte mit dieser Methode zu schnellen, publikumswirksamen Siegen zu ermuntern.

[illegible]

Ergebnisse

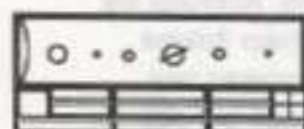
Wer hat wen und um wieviel geknatscht? Wo ist die ganze Knete - abgeblieben? Jedes neue Ergebnis hebt die jeweilige Begegnung in der Spielanzzeige hervor. Die Zahl neben jedem Spielerportrait zeigt

an, wie viele Punkte im letzten Spiel gewonnen wurden. Der aktuelle Spielstand (Zahl der Sätze) ist in der Bildmitte angegeben. Match-Anzeige in den oberen Infozeilen. In den äußeren Spalten: Name des Spielers, Punkte-Guthaben, Spielstand vor dem letzten Spiel, gegenwärtiger Stand nach Gesamtpunkten. Mittlere Spalten: Wettengegewinne, Bonusgewinne, Vereinbarungsgebühr und Gesamtgewinne für dieses Spiel. Beim Ausblenden dieses Bildschirms werden die Daten für alle Spieler von **GONZODOS** automatisch auf den neuesten Stand gebracht und gespeichert.



Der Laden

...wird mit dem Schwebebrett-Symbol abgerufen. Hier können Sie nach Herzenslust Schwebebretter handeln und Turbo-Zusätze kaufen. Oder vielleicht wollen Sie sich nur mal umgucken und sehnsüchtig die Bretterbeständen, die Sie sich noch nicht leisten können! Die Infozeilen zeigen an: Name des Spielers, Ihr Punkte-Guthaben, den Wert Ihres Brettes bei Inzahlungnahme, den Wert des derzeit hervorgehobenen Brettes, Restbetrag nach dem geplanten Handel (keine Anzeige in diesen Infozeilen deutet darauf hin, dass Ihr Guthaben wohl nicht ausreicht), den Namen des Brettes und schließlich die mitgelieferten Zusätze. Heben Sie das Brett Ihrer Wahl hervor, und drücken Sie die Feuertaste über dem Brett-Symbol, um den Handel abzuschließen. Das 'Play'-Symbol führt Sie zur Liga zurück.



Das Sonnensystem

...wird über das Planeten-Symbol abgerufen und zeigt jeden Planeten in Ihrem eigenen (regionalen) System. Während Sie den Cursor bewegen, werden Reisekosten und den Restbetrag Ihres Punkte-Guthabens fortlaufend hochgerechnet - falls es Sie gelüsten sollte, sich kurzentschlossen ins Shuttle zu schwingen. Finanzielle Transaktionen werden in den mittleren Infozeilen angegeben. Rechts stehen der Name des Planeten und die Arenen, die zu dieser regionalen Liga gehören. Der Name Ihres Spielers, Spezies und derzeitiger Spielstand werden ebenfalls angezeigt. Sie können davon ausgehen, dass die anderen Planeten in Ihrem System einen dem Wettbewerbsstandard Ihrer derzeitigen Liga ziemlich ähnlichen Standard aufweisen. Aber Strategien der Spieler, Arenen, Wettquoten, Preisgelder und verfügbare Bretter können sich von Region zu Region unterscheiden.

Die Galaxie

...wird über das Raketen-Symbol abgerufen, jeweils mit + und - für Ein- bzw. Ausblenden. Wählen Sie das 4-Richtungs-Pfeil-Symbol, halten Sie die

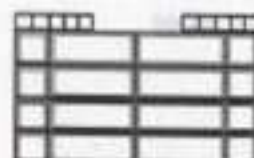


Feuertaste gedrückt und fliegen Sie mit Hilfe des Joysticks von Stern zu Stern. Wegen der enormen Entfernungen und der Flugpreis-Kartelle der grossen Reiseunternehmen sind die Kosten hier wesentlich höher. Sollten Sie ein System ausserhalb Ihres derzeitigen Sterns-Rangs wählen, so fordern Sie damit automatisch einen Spieler einer höheren Liga zu einer Mutprobe heraus. Wenn Sie gewinnen, nehmen Sie seinen Platz ein, und er zahlt die Kosten. Sollten Sie aber verlieren, so bringt Sie das 'A'-Symbol zu Ihrem derzeitigen Heimatstern zurück, das Raketen-Symbol trägt Sie zum derzeit hervorgehobenen Stern, oder das 'Play'-Symbol bringt Sie zum Liga-Bildschirm zurück. Infozeilen geben an: Name des Spielers, derzeitiger Stern, hervorgehobener Stern, Entfernung zwischen beiden (in parsecs), Ihr derzeitiges Punkte-Guthaben, Reisekosten, Restbetrag nach einer eventuellen Reise (auch hier findet sich keine Angabe, wenn Sie es sich nicht leisten können), und schliesslich die Einstufung des hervorgehobenen Sterns. Wählen Sie einen Stern höherer Rangordnung, bedeutet das eine Mutprobe. Sie können das nur machen, wenn Sie sich den Flug leisten können und wenn der Spielstand in Ihrer Liga hoch genug ist, Sie für eine Herausforderung in der übergeordneten Liga zu qualifizieren. Dasselbe Prinzip gilt natürlich auch umgekehrt, sollten Sie eine Herausforderung aus einer untergeordneten Liga erhalten. Hüten Sie sich davor, am Tabellenende zu schmachten! Sie könnten Ihren Sternrang verlieren und an den Rand der Galaxie abgeschoben werden in dem verzweifelten Gerangel, zum Zentrum des Spielgeschehens vorzustossen.



Status

Das Medaillen-Symbol führt Sie zu Ihrer Trophäenvitrine! Dort stehen Gongs, Pokale und Auszeichnungen, die Sie auf Ihren Reisen gesammelt haben. Sie werden am Ende einer jeden Ligasaison (15 Spiele) verliehen. Zeigen Sie sie mit Stolz!



Das Trainingsspiel

...erlaubt Ihnen zu spielen, ohne Ihren Tabellenplatz in der Liga zu riskieren. Nach dem Plan auf dem Übungsbildschirm können Sie sich einen Computer-Spieler von unterschiedlichem Rang wählen, oder Sie können, wenn Ihnen das besser gefällt, gegen einen Freund antreten. Heben Sie mit den Cursor-Pfeilen einen Spieler hervor und bestimmen Sie, ob dieser Spieler durch Joystick (Joystick-Symbol) oder durch Computer (Kopf-Symbol) gesteuert werden soll. Das 'A'-Symbol führt Sie zum Titel zurück, und jedes der beiden 'Play'-Symbole startet das Trainingsspiel.

DIE GESCHICHTE DER SPEZIES

1. Sapiens

Sie sind als sehr fähige Spieler bekannt, obwohl sie wenige krönende Siege erlangt haben. Sie trainieren normalerweise auf Planeten mit hohem Wasseranteil, sie betreiben saisonbedingten Sport wie Windsurfing, Skilaufen, Rotschuhlaufen und Scree-riding. Das galaktische Komitee glaubt nicht, dass die Sapiens das richtige Format für die höchsten Stadien des Spiels haben, aber es gibt natürlich auch bemerkenswerte Ausnahmen. Olbane Waldmunsey-Brickett III sorgte für eine Sensation in den grossen Turnieren von MI 4.7, sein ungewöhnlicher Stil und sein Sinn für Humor erwiesen sich als echter Publikumserfolg. In einem besonders denkwürdigen Match demonstrierte er seine absolute Dominanz und Überlegenheit über einen glücklosen Acht-Sterne-Photonier (dessen Name in einer flutähnlichen Welle von statistischen Daten verlorengegangen ist, die durch verrückte Sonnenflecken auf TR 8403 verursacht wurden), als er mit seiner Mauer im Zentrum der Hauptarena seinen Namen hinschrieb.

2. Cyborgs

Konsequente und robuste Spieler mit dem berühmtesten Ethos, niemals aufzugeben. Trotzdem neigen die Cyborgs auch zu Grössenwahn, wenn sie den Erfolg riechen. Absolut gute Gewinnchancen sind von offensichtlich talentierten Cyborgs verspielt worden, die plötzlich einen unwiderstehlichen Drang zum Feiern zeigten, noch bevor sie eine Runde tatsächlich gewonnen hatten. Farbveränderungen, die von Kopf bis Fuss gehen, deuten oft auf grosse Verlegenheit oder extreme innere emotionale Konflikte hin. Es ist auch allgemein bekannt, dass Cyborgs eine irrationale und tiefe Liebe zu unbelebten Objekten entwickeln können. Arc ni Arcblarc, der noch immer unübertroffene Rekordhalter in halsbrecherischen Mutproben, hat vor kurzem die dreihundsechzigste Wiederkehr seiner Heirat mit Jren Hopp Hoppla, einer Chili-Hotdog-Schnitte mit einer Extraportion Krautsalat von XK 1740 gefeiert.

3. Archeoptera

Bekannt und gefürchtet als formidable Gegner in der gesamten inter-galaktischen Liga. Archeoptern erreichen Stabilität auf ihren Brettern, indem sie den Aufwind ihrer Flügel in unterschiedlichem Ausmass benutzen. Bis zur Änderung der Vorschriften in MI 3.09 nutzten viele Archeoptren diese ihre Fähigkeit, Hindernisse und Mauern losgelöst von ihren Brettern einfach zu umfliegen. Das ist nun verboten, aber da es allen Spezies gestattet ist, ihre erworbenen Fähigkeiten und Perzeptionen

gemäss der galaktischen Regeln voll auszunutzen, ist es dieser Spezies gestattet, ihre Flügel zu benutzen unter der Bedingung, dass sie ständig in Kontakt mit dem Brett stehen. Archeoptren sind oft zu Schaden gekommen, wenn sie in einem Anfall von Panik zu viel Rückstoss gegeben und dabei hoffnungslos überzogen haben. Ausserdem sagt man ihnen nach, sie würden auf wärmeren Planeten von starken Gemütschwankungen geplagt.

4. Ameboids

Obgleich in einigen Sonnensystemen verhasst und rassistischen Vorurteilen ausgeliefert, sind Ameboids tatsächlich hoch- intelligente Formen halbentwickelten Lebens mit einem erstaunlich gut ausgebildetem Gehörsinn. Zwar sind sie in der Arena für vorsichtiges Taktieren bekannt, aber es gibt dennoch einige berühmte Ameboids, die der Geschichte des Spiels ihren Stempel aufgesetzt haben. Da ihr beliebtester Dialekt eine Variation eines binären Datentransfers in drei Oktaven ist, haben die meisten Ameboids völlig unübersetzbare Namen, es sei denn, Sie besitzen zufälligerweise die richtige Übertragungsgeschwindigkeit und das richtige Interface. Aus diesem Grund rät das galaktische Komitee allen Spielern, sich zu Beginn des Spiels mit einer Nummer registrieren zu lassen. Zu den berühmtesten Ameboids aller Zeiten gehören C 574/u, 098ju/fd und der unnachahmliche 92/76Z.

5. Thermoids

Als wenig gesprächige und eingeschnappte Wesen haben die Thermoids einen Ruf als unberechenbare Genies. Quam ki grood, der legendäre preisgekrönte Sieger hält immer noch den ungebrochenen Rekord von 2 - 0 Siegen in den Turnieren von MI 2.57. Opre tou Famoud, von dem man munkelt, er sei der ungeschlagen schnellste Thermoid der je gespielt habe, hält den Rekord für den schnellsten Knatsch in einem Turnier. Thermoids haben einen hohen Feuchtigkeitsgehalt, gepaart mit einem schnellen Stoffwechsel und einer vergleichsweise hohen latenten Körpertemperatur. Seitdem der Skandal um die 'Expodierenden Thermoids' die regionalen und solaren Ligen von XV0827 schockiert hat, vermeiden die Thermoids nach Möglichkeit die Wüstenarenen.

6. Photonians

Voll entwickelt und sehr schnell. Einigen Photonien sagt man nach, sie hätten an dem Spiel aus altruistischen Gründen teilgenommen und hätten esvorgezogen zu verlieren, um niedrigeren Existenzen ein Erfolgserlebnis zu bereiten. Doch diese Taktik ist bei den weniger entwickelten Spezies, die sehr schnell merken, ob man auf sie herabblickt, rundweg auf Abiehnung

gestossen. Das Spiel hat sich aber eine Art Kultstatus zugelegt als ein Zweig der chaotisch-mathematischen Theorie und als Spiel theoretischer Semantik im Heimatland der Photonier. Zwei der beliebtesten-Nachschlagewerke in der Datenzugangs-Hitliste sind nämlich: "Triumph des Geistes über die Arena" von Ulonb de Facto Ninny und die grosse philosophische Detektivgeschichte "Ich, mein Brett und das übrige Universum" von Kontemplative Weifenform 0.2. Den gelegentlichen-Sportfreund wird es nicht überraschen, dass man die Photonier im allgemeinen für zu gehirorientiert erachtet, als dass sie sich je zum Spitzenreiter aufschwingen könnten. Aber es hat Berühmtheiten gegeben, die diese Theorie Lügen gestraft haben. Der ungeschlagene KJ FB Sid in den Meisterschaften von Mi 5.39 soll einmal gesagt haben, er habe das Spiel aus lauter Blödsinn angefangen, und es sei ihm dann langweilig geworden, dauernd Runden zu verlieren.

7. Mechanoids

Von den Mechanoids ist bekannt, dass sie daran Anstoss nehmen, nicht für eine eigentliche Spezies gehalten zu werden. Die Geschichte ihrer Evolution ist faszinierend und komplex und beginnt mit dem Zusammenschluss der selbst-reparablen Droiden aus dem ausgedehnten Mittelalter des Bundes und der darauffolgenden politischen Entscheidung, das Lebensalter der Mechanoids auf den Punkt zu begrenzen, wo die kritische Titanlegierungs-Turbine in ihrem Zentralkühlsystem eine Ausfallrate von 55% erreicht. Mechanoids sind gute Spieler in allen Sparten, und es ist bekannt, dass sie unvergessliche Wettkämpfer geworden sind. Bei einer metall- und silikonbasierten Lebensform unerklärlich aber ist die Tatsache, dass ihre allerbesten Spieler auf der Höhe ihres Erfolgs alle eine Art psychologischer Krise erlitten haben. Man hat umfangreiche Forschungen angestellt, um die Wurzel des Nervenzusammenbruchs zu ergründen. Doch die beste Erklärung, die die post-Monische Analyse dafür anzubieten hat, ist die, dass der Durchschnittsmechanoid unter Stress dazu tendiert, sehr grosse Angst zu haben.



SCHWEBEBRETTER UND IHRE EIGENSCHAFTEN

Groundhog (Das Murrellier)

Sehr verlässlich. Das Brett, auf dem fast jeder Novize seine Kunst lernt. Das Brett hat direkte Schnittstellen für thermische sowie für Solarenergie und stellt mit seiner soliden Leistung keine zu hohen Anforderungen an Spielanfänger.

Technische Daten: 1Quad/sc Spitzengeschwindigkeit
4.25dg/Quad langsame Wendung

15dg/Quad schnelle Wendung

Grinder (Die Schleifmühle)

Ähnlich wie das Murrellier, aber zusätzlich mit einer eingebauten RAM-LuftServobremse für kritische Situationen.

Technische Daten: 1Quad/sc Spitzengeschwindigkeit
4.25dg/Quad langsame Wendung
15dg/Quad schnelle Wendung
RAM-Luft Servobremse

Springbok (Der Springbock)

Stammt vom Simpson Stratos Springbock ab, beliebt in den frühen Turnieren um ca. Mi 3.8, und immer noch ein Bestseller. Vorsicht: Erst umsehen, dann springen! Leicht und einfach in der Handhabung, mit grossem Zuladerraum für die benötigten Zwischenrunden-Brötchen oder ein Ersatzpaar Schenkelwärmer für kältere Klimate.

Technische Daten: 1Quad/sc Spitzengeschwindigkeit
4.25dg/Quad langsame Wendung
22.5dg/Quad schnelle Wendung
RAM-Luft Servobremse
ausgerüstet für Rückschub-Start

Skimmer (Der Tiefflüter)

Sehr günstiger Treibstoffverbrauch, operationsfähig in vielen unterschiedlichen Klimaten und Atmosphären. Der Tiefflüter hat sich viele Freunde erworben, seitdem ihm vom intergalaktischen Rat das volle Flugsicherheitszertifikat verliehen worden ist. Frühere Unsicherheiten, als einige Modelle zurückgezogen werden mussten, sind nun überwunden, und das Brett kann in allen Situationen mit vollem Vertrauen geflogen werden.

Technische Daten: 2Quad/sc Spitzengeschwindigkeit
4.25dg/Quad langsame Wendung
22.5dg/Quad schnelle Wendung
ausgerüstet für Rückschub-Start
kann mit Turbo-Pack ausgerüstet werden

Sprayhopper (Der Sprühhüpfer)

Ein sehr bewegliches Brett in der mittleren Preisklasse, bekannt für seinen Einsatz in der Spitzeklasse. Enge Wendungsmöglichkeiten sind ausreichend für fast alle Wettbewerbe ausser den ganz "heissen". Ein Tip für Umweltbewusste: Das Brett ist aus für Recycling geeigneten Materialien

hergestellt.

Technische Daten: 2Quad/sc Spitzengeschwindigkeit
4,25dg/Quad langsame Wendung
30dg/Quad schnelle Wendung
ausgerüstet für Rückschub-Start
kann mit Turbo-Pack ausgerüstet werden

Wirewalker (Der Seiltänzer)

Ein ganz neuartiges Brett, das auf den telekinetischen Einfluss einiger höherer Lebensformen reagieren soll. Sogar weniger entwickelte Lebensformen schwören auf seine intuitive Reaktion und sein sicheres Flugverhalten. Ein Brett, auf das man sein Leben wetten kann.

Technische Daten: 3Quad/sc Höchstgeschwindigkeit
4,25dg/Quad langsame Wendung
30dg/Quad schnelle Wendung
ausgerüstet für Rückschub-Start
kann mit Turbo-Pack ausgerüstet werden
RAM-Luft Servobremse

Rier (Der Flieger)

Ein Spitzen-Flugbrett für Rekordversuche und mit einer Leistung, mit der man Wettbewerbe gewinnt! Vom Flieger sagt man, er habe alles. Für einige vielleicht ein bisschen zu viel für sichere Handhabung. Aber dieses Brett nimmt es mit jedem Champion auf.

Technische Daten: 3Quad/sc Höchstgeschwindigkeit
4,25dg/Quad langsame Wendung
45dg/Quad schnelle Wendung
ausgerüstet für Rückschub-Start
kann mit Turbo-Pack ausgerüstet werden
RAM-Luft Servobremse

Scorched Earth Series (SES) (Serie "Verbrannte Erde")

Es gibt hartgesottene Zyniker in kleinen Gesellschaftsgruppen am Rande der Galaxie, die noch immer nicht glauben wollen, dass es die Serie "Verbrannte Erde" tatsächlich gibt! Das Brett ist schon in seiner Aus-Zeit bei Turnieren zur Legende geworden, und nur wenige können sich die Anschaffung leisten. Es geht das Gerücht, dass von diesem fast mythischen Exemplar mit dem hohen Warenprestige umfrisierte Varianten erhältlich sind. Das Gerücht hat sich bis zum Beginn dieses Turniers nicht bewahrheiten lassen. Im Verlauf des letzten Berühmtheiten-Turniers hat die Serie Eins der "Verbrannten Erde" fast alle Kapitel im Buch der Rekorde zu Altmüll gemacht, und Sie können Ihren Turbo-Pack darauf verwetten, dass

es auch dieses Mal die am meisten gefragten Bretter sind. Das Gerücht sagt auch, dass das Angebot begrenzt sei - aber das hört man schliesslich immer, oder...?

Technische Daten: 4Quad/sc Höchstgeschwindigkeit
4,25dg/Quad langsame Wendung
45dg/Quad schnelle Wendung
ausgerüstet für Rückschub-Start
kann mit Turbo-Pack ausgerüstet werden
RAM-Luft Servobremse

Auf Sonderwunsch werden folgende Extras eingebaut:

Doppelmauer
Superstärke Grenzmauer
Streumauerl

ZUG UM ZUG...

Knatsch

Der Knatsch hat viele Formen. Beliebte ist die folgende, die die Cyborg-Champions von KT529 angewandt haben: Sie hängen sich hinter ihren Gegner, beobachten ihren Radarschirm, und schneiden dann mit einer schnellen Wendung seine Flugbahn, bevor ihm bewusst wird, was sie vorhaben. Es empfiehlt sich, bis zuletzt ausser Sicht zu bleiben, und Turbo ist bei diesem Manöver sehr nützlich.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die gegnerische Mauer entlangzufliegen und dann von hinten mit Voltschub vorbetzuziehen. Bei Anwendung dieser dithergebrachten Technik sollten Sie vorsichtig sein, damit Sie nicht zu dicht vorbeifliegen, denn es ist möglich, in der Strömung zwischen Schwebebrett und Mauer die Spur zu wechseln. Man nennt das "Seitensprung", und der kann äusserst gefährlich sein...

Der klassische Knatsch von vorn und wird oft in nervigen Frontal-Begegnungen angewandt. Beliebte bei Waghalsigen für einen raschen Sieg. Er besteht aus einem todesmutigen Alles-oder-nichts-Sprung nach vorn mit plötzlichem Richtungswechsel im allerletzten Augenblick. Bleibt bloss zu hoffen, dass der Gegner nicht dasselbe im Schilde führt!

Sarg

Ein eleganter aber angeberischer Zug, den die technisch brillanten

Photonier von XY 807 als erste vervollkommen haben. Erforderlich dafür ist ein klarer Geschwindigkeitsvorteil gegenüber ihrem Gegner. Der Zug steht bei fast allen hoch im Kurs. Ziehen Sie von hinten an Ihrem Gegner vorbei, und kreuzen Sie seine Bahn; dann folgen sie ein paar Sekunden lang seiner Spur von der anderen Seite, bevor Sie seine Mauer überspringen und damit den letzten Nagel in seinen Sarg hämmern.

Zitronenrolle

Seit eh und je beliebt - mit unerwarteten Folgen. Erfahrene Spieler reagieren böse wenn Sie versuchen sollten, sie mit der Zitronenrolle zu überrollen, denn man erachtet dieses Manöver als grobe Beleidigung. Das Ziel ist, den Gegner in eine immer enger werdende Kreisbahn zu zwingen, indem Sie ihn außen umfliegen. Dabei sollten Sie folgendes bedenken: Erstens kann Ihnen das Manöver nur gelingen, wenn Sie durchstarten können, denn mit einer Innenwendung kann Ihr Gegner sich vor Sie setzen - und Sie vielleicht selbst zur Zitronenrolle machen. Zweitens kann eine rasche Wendung im rechten Augenblick und genau im Zentrum der Rolle Ihren Gegner begünstigen (siehe Futon-Dreh). Nichts für Hasenfüßel!

Futon-Dreh

Mit der Zitronenrolle zermatscht zu werden, ist erniedrigend, besonders wenn Sie mit Ihrem Brett nicht durchstarten oder aus dem Teufelskreis herauspringen können. Der Futon-Dreh ist vielleicht die Lösung. Der Trick besteht darin zu warten, bis Ihr Gegner auf eine Wendung festgelegt ist, um ihn dann durch eine äußerst schnelle Wendung auf seiner Innenseite zu überraschen und sich so aus dem Labyrinth herauszuwinden. Sie werden sehen, es bleibt ihm sehr wenig Platz, um Sie auf Ihrem Weg zu verfolgen. Dies kann ein unverschämte nützlicher Trick sein, sogar gegen Spieler mit Springbockbrettern, da der Sprung aus einer Zitronenrolle heraus immer gefährlich sein kann. Um den größtmöglichen Erfolg sicherzustellen, versuchen Sie das Abdrehen bis zum letzten Moment hinauszuzögern, oder erweitern Sie Ihren Sichtwinkel auf 145 Grad, und warten Sie, bis Sie ihn in der Ecke Ihres Fensters sehen können.

Nadelöhr

Ein Zug, der auf maximale Verwirrung abzielt und Sie einem raffinierten Spieler gegenüber um eine Nasenlänge schneller macht. Drehen Sie scharf ab und springen Sie über Ihre eigene Mauer. O.k., das ist nicht so einfach, aber es ist eine gute Strategie gegen einen Profi, der Sie sonst von Anfang kaltknatscht. Ebenso wenig empfehlenswert für Anfänger ist das Aneinanderketten mehrerer Nadelöhrer. Eine gute Möglichkeit, dem Gegner zu einem Fehler zu verhelfen, während er sich bemüht, Schritt zu halten.

Blitz

Eigentlich recht einfach. Wird am häufigsten bei Frontalkonfrontationen angewandt. Blitzen Sie in letzter Sekunde vor Ihrem Gegner her (d.h. schlagen Sie einen schnellen Haken, erst links, dann rechts). Gar nicht so einfach, die richtige Sekunde abzapfen, aber sehr lohnend, wenn eine Menge Bonuspunkte auf dem Spiel stehen.

Sprung im Dunkeln

Eigentlich kein Zug, eher ein liebevoller Ausdruck für jenen Moment unbeschreiblicher Panik, wenn Sie keine Zeit mehr haben, auf Ihr Radar zu blicken, bevor Sie springen!

Zick-zack-Stich

Dies beschreibt das Muster, das aus einer strategischen Begegnung zwischen zwei erfahrenen Spielern resultiert, von denen einer in Führung liegt und im Zick-zack vor seinem Gegner herfliegt. Die Antwort darauf ist, über die Mauern zu springen, und zwischendurch immer wieder mit Turbo durchzustarten, um erneut die Oberhand zu gewinnen.

Elastikstich

Wie Zick-zack mit dem Unterschied, dass Sie den ersten Zug machen und Ihren Gegner in die Verfolgerposition drängen. Warten Sie, bis er auf einen Sprung festgelegt ist, dann rücken Sie ihm auf den Leib.

Grenzwall

Ein gemeiner aber sehr effektiver Zug, gemünzt auf Gegner mit der Fähigkeit, Mauern zu überspringen. Dösen Sie Ihrem Herausforderer davon, aber vergessen Sie nicht zu checken, auf welcher Seite der Mauer er ist. Sobald ein ausreichender Abstand zwischen Ihnen beiden besteht, fliegen Sie auf der Ihrem Gegner gegenüberliegenden Seite und bremsen Sie scharf ab. Halten Sie sich so dicht wie möglich an Ihre eigene Mauer. Wenn Ihr Gegenspieler erkennt, wo Sie sind, wird er vermutlich über die Mauer springen, um Sie zu schnappen. Warten Sie, bis er auf den Sprung festgelegt ist, dann dösen Sie los. Eine doppelte Mauer erledigt ihn mit 90prozentiger Sicherheit! Für Spieler mit Megapunkten und einem Hang zur Faulheit steht eine ganze Reihe von Doppelmauerbrettern - mit offensichtlichen Vorteilen - zur Verfügung.

Das Hundebein

Eine Strategie aus einer ganzen Reihe, bei denen man Doppelmauern mit einem Loop erstellt aber dabei eine Lücke mit nur einer Mauer hinterlässt.

Sie müssen dann warten, ihren Gegner beobachten und ihren Lauf timen, wenn er auf die Lücke zusteuert.

Verteidigungsstrategien

Gegentlich wird es Ihnen passieren, dass Sie in einer Liga sind, wo die Gegenpartei ständig am Zug zu sein scheint. In solchen Fällen ist es eine gute Idee, andere Matches zu beobachten und von Ihren Gegnern zu lernen. Aber wenn Sie herausgefordert sind, gibt es verschiedene Möglichkeiten, Zeit zu gewinnen. Die meisten davon sind nicht gerade Publikumsschlager und können zu sehr strategischen Spielen führen. Aber vielleicht empfinden Sie das als eine angenehme Unterbrechung vom ständigen Ausgelöschtwerden!

Sicherheitszone

Versuchen Sie, sich mit Turboantrieb in eine Sicherheitszone in den Ecken der Arena einzumauern. Das ist natürlich nur dann effektiv, wenn sie eine Doppelmauer zwischen sich und Ihrem Verfolger errichten können. Die Nachteile dieses Manövers werden recht schnell offensichtlich. Einmal ist es zwecklos in strategischen Arenen, wo Ihr Rivale einfach eine Markierung aufheben kann, um Ihren Schutzwall aufzulösen. Zweitens ist es unheimlich schwierig und gefährlich, die Lücke zwischen dem Rand der Arena und Ihrer Barriere zu schließen, und viele eliminieren sich selbst bei dem Versuch. Driften kann Ihr Gegner, wenn Sie sich in einem kleineren Raum einmauern als er, einfach auf weiten Flächen entlangzockeln; er kann früh seine Ehrenrunde beginnen, während Sie sich immer mehr in Ihrem Raum einengen.

Eine Spielvariante der Sicherheitszone besteht darin, solange zu warten, bis Ihr Gegenspieler sich in einen engen Bereich der Arena oder einen Kanal begibt, der durch schon existierende Mauern zustande gekommen ist. Versuchen Sie, ihn dort durch doppeltes Einmauern von aussen her festzuhalten.

GONZO GAMES

Wir sind ein neuer Softwarehersteller mit einem Sinn für Spiele, und wir reden nicht grossartig über unsere zugrundeliegende Philosophie. Wir freuen uns, wenn Sie unsere Spiele lieben. Vielen Dank.

Das Computerprogramm sowie alle begleitende Dokumentation und Materialien sind durch nationales und internationales Copyright geschützt. Speicherung in einem Dokumentationssystem, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Ver- und Entleeren, Rundfunk- und Fernsehübertragungen und öffentliche Vorführungen sind ohne ausdrückliche Genehmigung von Gonzo Games verboten. Alle Rechte der Autoren und Eigentümer weltweit vorbehalten.

(c) GONZO GAMES 1990

(p) GONZO GAMES 1990

Idee und Spielentwurf: Dr. Gonzo und Team

Codierung: Steve Howard Grafik: Paul Smith

Musik: George Wilkins Spektakel: James Harper

Übersetzungen: UCNW Language Services, University of Wales, Bangor

Gonzo Games South Bank Technopark 90 London Road London SE1 6LN (071 922 8856)

Wipe Out

On a décrit WIPE OUT comme un Championnat Inter-Galactique à Skateboard. Voiant. Mais comme vous le diront ceux qui ont traversé la galaxie avec leur planche, le jeu est beaucoup plus que ça. Les éléments de base sont: vous, votre skateboard, une arène et un adversaire hostile. Votre planche laisse une traînée derrière elle, qui se cristallise et forme un mur d'énergie. Pour gagner vous devez forcer votre adversaire à faire une erreur. Ne touchez pas les murs! C'est une faute grave. Entourez votre adversaire et ôtez-lui l'occasion de s'évader, ou bien dévancez-le avec votre mur. En ce faisant, vous gagnez. Simple, non?

Vous avez donc gagné, vous êtes à la place d'honneur. Vérifiez votre position dans le championnat et attaquez-vous au défi devant vous. Votre division du championnat compte parmi jusqu'à huit divisions dans votre système solaire, qui possèdent chacune deux arènes. Il y a plus de mille divisions dans la galaxie entière. L'espace est énorme, la route est longue, est vous constaterez bientôt que vous auriez dû apporter vos casse-croûtes authentiques de chez vous. Une seule pensée fait vivre l'espoir comme vous luttez pour remporter des victoires dures et que vous soignez votre amour-propre abîmé par les parties perdues: l'idée que vous réussirez un jour à accéder au Grand Toumoi au centre de l'univers pour le Panthéon Galactique!

Tous les mille ans l'appel est lancé aux quatre coins de la galaxie, aux étoiles oubliées et aux divisions locales de troisième ordre, aux débutants courageux et aux héros inter-galactiques... Que les éliminations commencent! Étant un inconnu, vous ne trouverez ni soutien, ni amis, ni alliés. La lutte est à vous seul. Chaque étape sera un combat dur et coûteux. Vous aurez des victoires, et vous serez peut-être tenté de rester dans un environnement où il vous est facile de gagner - mais n'oubliez jamais cette Arène légendaire où les grands joueurs avec un classement de huit étoiles se battent pour gagner la domination totale et ultime. En faisant des progrès on vous accordera des crédits, qui permettent d'acheter de nouveaux skateboards chers et des accessoires à turbo. Les voyages coûtent des crédits et il peut coûter cher d'avancer dans le championnat. Pour gagner un classement à étoiles et avancer à un nouveau système solaire vous devrez inviter un joueur de la division du système à un jeu de "dégonflage" - le gagnant sera le premier à remporter deux parties sur trois dans une arène dangereusement étroite. Si vous gagnez

vous monterez à la prochaine division avec une amélioration de classement à étoiles. Vous voilà plus proche de votre but ultime. Votre adversaire malchanceux sera relégué à la place que vous venez de libérer dans la division inférieure. Mais faites attention: le revers de la médaille, c'est que des joueurs pleins de promesses dans les divisions inférieures peuvent vous inviter à jouer, et votre position dépend de votre sang-froid. Si vous perdez un "dégonflage", vous devez rembourser tous les frais des deux joueurs.

LE DÉBUT

En chargeant WIPE OUT dans votre ordinateur, vous verrez un écran de titre demandant un choix entre "Matchplay" (jouer) et "Practice" (entraînement). Tous les jeux "matchplay" ont un effet sur votre classement. L'adversaire peut être choisi par l'ordinateur dans votre division actuelle, ou si vous avez déjà organisé une réunion sur une planète donnée, vous pouvez jouer contre un ami: le résultat modifiera vos deux classements personnels. Il est également possible de créer toute une division de joueurs contrôlés par un ami, et d'établir ainsi votre propre compétition. "Practice" vous permet de mettre au point votre technique contre un ami dans un jeu à deux, ou contre un niveau choisi d'opposition par l'ordinateur.



OPÉRATIONS DE DISQUE

WIPE OUT a son propre système d'opération de disque. Avec GONZODOS vous pouvez formater une disque de championnat personnelle pour conserver des joueurs et des classements. La disque portant le jeu ne sert qu'à démarrer le système et à formater des disques de championnat. Une fois que la disque personnelle est insérée dans le lecteur de disques, vous n'aurez pas besoin de la disque de jeu avant votre prochaine séance. Il n'est pas besoin de changer de disque en jouant, et toutes les opérations de disque sont transparentes pendant le jeu (et votre classement est conservé automatiquement sur votre disque personnelle à la fin de chaque match).

L'une de vos priorités, après avoir chargé le jeu dans l'ordinateur, est de créer une disque de championnat personnelle, sur laquelle vous pourrez stocker jusqu'à 32 joueurs et classements. Chaque joueur sélectionné est mis à jour automatiquement pendant le jeu, et il est inutile de charger ou de stocker, une fois le joueur choisi. Avec votre disque personnelle formatée, sélectionnez le symbole montrant la tête pour créer votre joueur. Avec GONZODOS, le formatage d'une disque personnelle est simple! Choisissez le symbole de disque à partir de l'écran de classements de championnat, et on vous présentera trois options: "format", "dir" ou

"cancel". "Cancel" annule l'opération, "dir" montrera le contenu de votre disque personnelle (vous ayant demandé de changer de disque), et "format" vous permet de créer une disque de championnat personnelle à partir d'une disque neuve, d'une disque déjà formatée, ou d'une vieille disque de championnat. Quand vous choisissez "format", la lampe du lecteur de disques s'illuminera, et le lecteur fonctionnera. Pas d'effolement! GONZODOS cherche sur la disque de jeu l'information dont il a besoin pour créer une disque personnelle. Un message de guidage vous demandera bientôt de changer de disque, et le formatage commencera. C'est la dernière fois que vous devrez changer de disque en jouant WIPE OUT.



CRÉATION D'UN JOUEUR

Pour créer un joueur à utiliser dans un jeu "matchplay", sélectionnez le symbole "tête" de l'écran donnant le contenu de votre disque, et appuyez sur FEU ou RETURN. Un fichier des espèces disponibles vous sera présenté, que vous pouvez parcourir avec les touches + et -. Les flèches verticales sur l'écran sélectionnent l'étoile de départ, et en choisissant le symbole "play" (jouer) vous pouvez taper un nom (jusqu'à neuf lettres, blancs compris). Appuyez de nouveau sur "play", et vous voilà dans le championnat.

COMMANDES

Vous pouvez jouer WIPE OUT avec une manette de jeu ou un clavier.

Manette:

- Avant - Accélérer
- Avant + Feu - Turbo (si présent)
- Feu - Faire un saut
- Gauche - Virage lent à gauche
- Droite - Virage lent à droite
- Diagonalement en arrière et à gauche - Virage rapide à gauche
- Diagonalement en arrière et à droite - Virage rapide à droite

Clavier (clavier numérique):

- 5 - Accélérer
- 5 + RETURN - Turbo (si présent)
- RETURN - Faire un saut
- 1 - Virage lent à gauche
- 3 - Virage lent à droite
- 1 + 2 - Virage rapide à gauche
- 2 + 3 - Virage rapide à droite

Musique: Touche SHIFT gauche - plus fort
Touche SHIFT droite - moins fort

Deux joueurs peuvent utiliser le clavier si le deuxième se sert des touches fléchées et de RETURN. La barre d'espacement fait une pause dans le jeu.

Quand vous êtes dans l'arène, vous pouvez ramasser des objets en les survolant. Leurs attributs s'ajoutent à votre menu de jeu.

Tirez la manette en arrière et appuyez sur FEU pour activer le menu de jeu. Le symbole "A" vous rapporte aux commandes de jeu, + et - augmentent et réduisent votre angle de vue, et les symboles colorés vous permettent de dissoudre des murs. Chaque couleur solide indique quelle mur va disparaître!

Le premier à gagner deux jeux sur trois gagne un set:

Le premier à gagner deux sets sur trois gagne le match (le dernier set doit être gagné par deux jeux); Dans les dégonflages, il n'y a que trois jeux, et le premier à en gagner deux est le vainqueur.

Des commandes symboliques permettent de parcourir les écrans de classements et de matchs prévus: déplacez la manette ou servez-vous des touches fléchées pour choisir un symbole, puis utilisez FEU ou RETURN pour l'activer.



Classements

1									
2									
3									
4									
5									
6									

Vous verrez les classements des joueurs sur la planète actuelle. Les visages vous donneront des indications sur la caractéristique des adversaires. A côté vous avez un pourcentage d'efficacité pour le joueur en question. Si vous appuyez sur FEU sur les symboles montrant des flèches

verticales, vous choisirez un joueur et vous verrez ses statistiques dans les bandes d'information à gauche. Il est possible de faire descendre l'écran de classements s'il y a trop de joueurs pour un seul écran. FEU sur le symbole "play" (jouer) invite l'adversaire sélectionné à jouer. Les bandes d'information montreront (commençant par le haut) le nombre de parties jouées et gagnées, le nom du joueur, son espèce, ses crédits, son skateboard et les accessoires de celui-ci, et le nombre du jeu actuel dans la série en cours. Au début on vous accorde une limite de 300 crédits, qui peut être améliorée au fur et à mesure que vous faites preuve de vos capacités. Le symbole "A" abandonne la partie et vous ramène à l'écran de titre. Le symbole "clic" vous permet de passer aux écrans pour créer ou choisir un joueur, et aussi de vérifier le contenu de votre disque personnel. Le symbole "fusée" mène à l'écran de galaxies pour vos voyages interstellaires, et "médaille" mène à l'écran montrant vos trophées. Le symbole "planche" vous déposera dans le magasin pour faire des achats, et "planète" permet de gagner les autres planètes et grènes de votre système. Il y a deux façons de trouver un adversaire: indiquez-le avec le curseur et appuyez sur FEU sur le symbole "play"; ou la fédération peut faire une sélection automatique - FEU sur le symbole "tête". Si vous choisissez la victime vous-même, il faut payer les frais de sélection, qui seront prélevés sur vos crédits, mais la sélection automatique est gratuite.

Malcha Prévus

NAME		DATE	
GRADE		SCORE	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

Vous verrez votre propre match, ainsi que les autres matchs prévus. Les symboles entre les deux joueurs indiquent l'arène où le match aura lieu. Vous pouvez regarder n'importe quel des matchs, et vous informer sur vos futurs adversaires en indiquant un joueur et en choisissant le symbole "play". Vous pouvez parler sur n'importe quel joueur (sauf votre adversaire) à la cote donnée. Les symboles + et - changent le nombre de crédits parés. Les bandes d'information montrent les deux types d'arène en haut de l'écran, et aussi le nom et l'espèce de votre joueur, ainsi que votre score et vos crédits actuels.

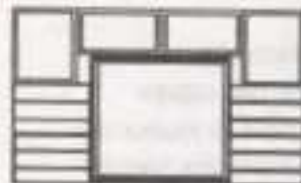
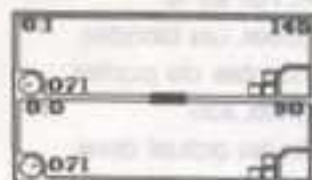


Tableau d'affichage

Vous verrez l'état actuel du jeu en cours. Au centre la position de chaque joueur dans l'arène au début est indiquée. Les joueurs se trouvent aux deux côtés de l'écran, à côté de leur score dans le match (jeux puis sets). Dans la pause entre les jeux, le plan de l'arène montre le cours du jeu précédent. Les bandes visualisent nom, espèce, crédits, gains de bonification, somme parlée et cote.



Pendant le jeu

L'écran se divise horizontalement en deux, avec le joueur indiqué sur l'écran des matchs prévus dans la fenêtre supérieure. A la gauche de chaque fenêtre un radar indique la direction prise par votre adversaire. Le chiffre changeant à côté vous donne le nombre de secteurs entre lui et vous. A droite une vue d'en haut montre vos environs immédiats: vous êtes au centre, laissant une traînée comme vous vous déplacez. En haut et à gauche vous verrez votre score actuel, et à droite votre angle de vue, qui peut être varié entre 22 degrés et (ce n'est pas une hallucination!) 348 degrés. L'angle étroit vous donne un moment de répit dans les situations difficiles, et le grand angle vous aide à ébaucher votre stratégie. Vous pouvez passer du menu de jeu à la gauche de votre plan en tirant la manette en arrière et en appuyant sur FEU, mais faites attention, vous perdez en même temps le contrôle de votre joueur! FEU sur le symbole + augmente l'angle de vue, - le réduit. Les symboles colorisés indiquent la capacité de dissoudre les murs. FEU sur un de ces couleurs dissoudra le mur de la même couleur. Vous pouvez ramasser ces symboles dans l'arène, ou bien on les vend sur certaines planètes. Le symbole "A" (abandonner) vous rend le contrôle du joueur. Au centre de l'écran il y a un compteur de bonifications - une partie de la recette est retenue, et le vainqueur dans chaque jeu reçoit ce qui reste sur le compteur. A la fin d'un jeu le total le plus bas est retranché du plus grand, et une somme est décernée. Cette méthode sert à encourager des victoires rapides qui plairont aux spectateurs.



Résultats

Qui a fait le plus de coups de mur, et à qu? Les crédits, que sont-ils devenus? L'actualité, c'est les scores, et les correspondances font partie de la visualisation statistique. Le chiffre à côté de chaque usage donne le résultat atteint dans le dernier jeu. Le score, en sets, se trouve au centre. Les bandes supérieures donnent les statistiques des matchs. Les colonnes de côté montrent le nom du joueur, son score avant son dernier jeu, et son score total actuel. Les colonnes au centre montrent le résultat des paris, les bonifications, les frais de sélection, et les

gains globaux pour le jeu. Les dossiers des joueurs sont mis à jour automatiquement par GONZODOS quand vous quittez cet écran.



Le Mogasin

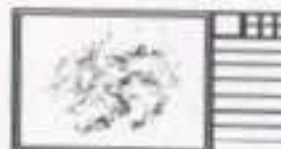
Vous y arrivez en vous servant du symbole "planche". Ici, vous pouvez acheter de nouveaux skateboards ou des accessoires de propulsion turbo. Si c'est trop cher... vous pouvez faire du lèche-vitrines et vous extasier devant les planches que vous achèterez peut-être un beau jour... Les bandes d'information montrent le nom du joueur, vos crédits, la valeur de votre planche actuelle si vous voulez la faire reprendre, le prix de la planche indiquée, le niveau de vos crédits après un achat éventuel (si la bande est vide, vous n'êtes pas assez riche), le nom de la planche, et finalement les accessoires compris. Indiquez le skateboard désiré et appuyez sur FEU sur "planche" pour l'acheter. Le symbole "play" vous ramène aux classements.



Système Solaire

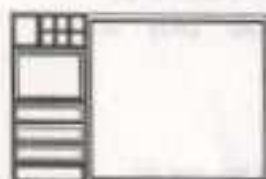
On y arrive par le symbole "planète". Vous verrez toutes les planètes de votre système actuel. En déplaçant le curseur vous verrez les prix des voyages et combien de crédits il vous restera si vous décidez de changer de planète. Les opérations financières sont visualisées dans les bandes au centre. Chaque voy indique la planète de destination, ainsi que les genres d'arène de sa division locale. Vous verrez aussi votre nom, espèce et score. Il est probable que les autres planètes de votre système auront des niveaux de concurrence essentiellement pareils, mais il est très possible qu'il y aura de grandes variations dans les stratégies de jeu, les cotes, les prix à gagner et les planches disponibles dans les différentes régions.

Galaxie



C'est le symbole "fusée" qui vous y amène. + et - font un zoom. Sélectionnez le symbole d'une croix à quatre points, gardez le pouce sur FEU et utilisez la manette pour vous déplacer entre étoiles. De tels voyages sont plus chers, à cause des distances énormes et des tarifs opérés par les grandes lignes spatiales. Si vous choisissez un système trop élevé pour votre classement à étoiles, vous invitez effectivement un joueur dans une division supérieure à un dégonflage. Si vous gagnez, vous prenez la place et c'est lui qui rembourse les frais. Mais si vous perdez, le symbole "A" vous ramène à votre étoile précédente, ou "fusée" vous amène à l'étoile indiquée, ou bien "play" (jouer) vous ramène aux classements. Les bandes d'informa-

tion montrent le nom du joueur, son étoile actuelle, l'étoile désirée, la distance entre les deux en parsecs, vos crédits actuels, le prix du billet, vos crédits après un voyage éventuel (en blanc si vous n'avez pas les moyens d'y aller), et finalement le classement à étoiles de l'étoile que vous avez indiquée. Monter dans les classements implique un jeu de dégonflage, qui sera possible seulement si (i) vous avez assez de crédits pour le voyage et (ii) votre classement dans votre division est assez élevé pour un tel défi à un membre d'une division supérieure. Le principe est pareil si vous recevez un défi d'un joueur d'une division inférieure - évitez de vous morfondre au pied des classements dans une division, vous risquez de perdre votre classement à étoiles et de vous faire reléguer vers les marges de la galaxie dans la course folle pour arriver au grand tournoi à son centre.



Trophées

Servez-vous du symbole "médaille". Voici l'étagère pour vos trophées. Vous y verrez les médailles, les coupes et les marques d'approbation gagnées dans vos voyages. On les accorde après chaque cycle d'une division (15 jeux). Soyez fier de vos victoires!



Entraînement

Ceci vous permet de jouer sans compromettre votre classement. Vous pouvez choisir un adversaire créé par l'ordinateur, avec un classement à étoiles variable selon l'écran d'entraînement. Ou si vous voulez, vous pouvez jouer contre un ami. Employez les touches fléchées pour indiquer un joueur, et pour ce dernier vous avez le choix entre le contrôle par manette (symbole "manette") ou par ordinateur (symbole "tête"). "A" vous ramène à l'écran de titre, et n'importe quel des deux symboles "play" déclenchera votre match d'entraînement.



HISTOIRE DES ESPÈCES

1. Sapiens

Ce sont des joueurs assez capables, mais rares au Panthéon Galactique. Ils s'entraînent normalement sur les planètes où il y a de l'eau, avec des sports de saison comme planche à voile, patinage ou descentes sur éboulis dans la montagne. Le Conseil Galactique ne considère pas que les Sapiens aient le tempérament nécessaire aux plus hauts niveaux du jeu, mais il y a eu quelques exceptions notables. Osborne Woldmunsey-Brickett III a fait sensation aux grands tournois de M1 4.7, ayant fait une grosse attraction de son style oblique et de son sens de l'humour. Dans un match exceptionnellement mémorable il a démontré sa domination et sa supériorité totales sur un malchanceux photonien à huit étoiles (dont le nom a été perdu depuis dans un raz-de-marée de données occasionné par des taches solaires exceptionnelles sur TR 8403) en épelant son nom avec son mur d'énergie au centre de l'arène principale.

2. Cyborgs

Des joueurs fiables et robustes, qui ont une réputation de ne jamais désespérer. Les Cyborgs sont cependant sujets à de sérieuses crises d'égoïsme quand le succès paraît proche. Des Cyborgs en apparence doués ont gaspillé d'excellents espoirs en développant une tendance soudaine à fêter la victoire avant de la gagner. Les changements de couleurs sur tout le corps indiquent souvent un embarras profond ou un sérieux conflit émotionnel. Parfois, les Cyborgs développent des attachements tenaces et irrationnels à des objets inanimés. Arc ni Arbiarc, qui défient le record de tous les temps pour le dégonflage a récemment fêté le soixante-treizième anniversaire de son mariage avec Jren Woop Woopla, un hot-dog de XK 1740 avec piment et salade de chou cru en supplément.

3. Archeoptera (Archéoptera)

Redoutés comme des adversaires effrayants dans les divisions du championnat de toutes les galaxies. Les Archéoptera arrivent à se stabiliser sur leurs planches en variant la portance de leurs ailes. Avant les modifications de réglementation de M1 3.09, beaucoup d'Archéoptera profitaient de cette capacité d'éviter les obstacles en volant autour d'eux sans leurs planches. Ceci est interdit aujourd'hui, mais comme la réglementation galactique permet à toutes les espèces de se servir au maximum de leurs capacités et perceptions naturellement évoluées, cette espèce peut utiliser les avantages de ses ailes, pourvu que les pieds restent toujours en contact avec le skateboard. On sait que les Archéoptera peuvent échouer par une perte de vitesse catastrophique lorsqu'ils utilisent trop de

poussée verticale en cas de panique. On les trouve aussi de tempérament instable sur les planètes à température élevée.

4. Ameboids (Améboïdes)

La cible de beaucoup de préjugés raciaux et de haine dans certains systèmes solaires, les Améboïdes sont en réalité des êtres semi-évolués de haute intelligence, doués de l'oreille intensément fine. On connaît surtout leur prudence dans l'Arène, mais certains Améboïdes célèbres n'en ont pas moins fait un nom dans l'histoire du jeu. Comme leur dialecte préféré est une variation de la transmission de données binaires sur trois octaves, la plupart des Améboïdes ont des noms qu'il est impossible de traduire sans s'ajuster, avec la bonne interface, à la vitesse de transmission correcte. Le Conseil Galactique a donc exigé l'inscription de chaque joueur avec un numéro au début d'un tournoi. Parmi les plus grands Améboïdes on compte C574/u, 098ju/td, et l'imitable 92/762.

5. Thermoids (Thermoïdes)

Mauvaise, parlent peu. Les Thermoïdes ont une réputation de génie capricieux. Quam ki Grood, un membre légendaire du Panthéon Galactique, détient toujours le record pour une série ininterrompue de 2 - 0 victoires aux tournois de M1 2.57. Opre tou Famoud, réputé comme le plus rapide Thermoïde à avoir joué, détient le record de tous les temps pour le coup de mur le plus rapide dans un tournoi officiel. Les Thermoïdes ont un contenu élevé d'eau, combiné avec un métabolisme énergétique et une haute température latente du corps. Ils préfèrent éviter les Arènes de désert après les bouleversements causés dans les divisions locales et Solaires de XV0827 par le Scandale des Thermoïdes Explosifs.

6. Photonians (Photoniens)

Complètement évolués, très rapides. Certains Photoniens ont joué pour des raisons purement altruistes, perdant volontiers pour que les espèces moins développées éprouvent un sens de réussite. Cette tactique a souvent causé un ressentiment considérable parmi ces mêmes espèces moins développées, qui saisissent très vite cette attitude condescendante. Le jeu est devenu une culte dans les patries photonniennes comme une sous-branche de la théorie mathématique chaotique et de la sémantique de la théorie du jeu. Deux des ouvrages de référence les plus populaires dans le hit-parade photonien des bases de données s'avèrent être "Victoire de l'esprit sur l'Arène" d'Ulomb de Facto Ninny, et cette grande investigation philosophique, "Moi, mon skateboard et le reste de l'univers", de Contemplate Waveform 0.2. L'amateur occasionnel du sport apprendra sans s'étonner qu'on considère généralement les Photoniens

trop cérébraux pour réussir au plus haut niveau. Mais il y a, en revanche, des Photoniens au Panthéon Galactique. KLJ FB Sid, le héros invaincu du tournoi mémorable de M1 5.39 a proclamé publiquement qu'il avait commencé à jouer "pour rire" et qu'il "en avait eu marre de perdre".

7. Mecanoids (Mécanoïdes)

On offense les Mécanoïdes en les accusant de ne pas être une espèce au sens propre. Leur évolution offre une histoire fascinante et complexe, commençant avec la syndicalisation des robots auto-réparants pendant les années expansives de la première maturité de la Fédération, et avec les décisions politiques conséquentes qui ont fixé la fin de la vie d'un Mécanoïde au point où une turbine en titane allié qui est une partie essentielle de son circuit de refroidissement atteint une probabilité de panne de 95%. Les Mécanoïdes sont de bons joueurs dans tous les domaines et certains sont devenus des champions mémorables. Cependant, et ce qui est inexplicable chez une espèce basée sur le métal et le silicium, leurs meilleurs joueurs ont tous connu des crises psychologiques à l'apogée de leur succès. Les chercheurs ont essayé d'établir les origines de ces crises; mais la meilleure explication fournie jusqu'ici par les analystes post-Monkeys, c'est que quand le Mécanoïde moyen est sous pression, il a tendance à avoir une peur des plus bleues.



LES SKATEBOARDS VOLANTS ET LEURS QUALITÉS

Groundhog (Marmotte d'Amérique)

Une planche très fiable, le choix de presque tous les joueurs apprentis. Avec accès direct aux réserves d'énergie thermique et solaire, c'est une planche à performance solide qui ne donnera pas de difficultés aux débutants.

Caractéristiques:	Vitesse maximum: 1 Quad/sc
	Virage lent: 4.25 degrés/Quad
	Virage rapide: 15 degrés/Quad

Grinder (Broyeur)

Une alternative au Groundhog avec un frein à statoréacteur pour les moments difficiles.

Caractéristiques:	Vitesse maximum: 1 Quad/sc
	Virage lent: 4.25 degrés/Quad
	Virage rapide: 15 degrés/Quad
	Frein à statoréacteur

Springbok

Crée à partir du Springbok Simpson Stratos, le skateboard préféré des premiers tournois circa M 3,8 reste un best-seller aujourd'hui. Gardez l'œil ouvert avant de bondir! Léger et facile à manœuvrer, avec assez de place pour garder les sandwiches dont vous aurez besoin entre les jeux et pour une deuxième paire de gants à cuisses, pour les climats froids.

Caractéristiques: Vitesse maximum: 1 sec/Quad
Virage lent: 4,25 degrés/Quad
Virage rapide: 22,5 degrés/Quad
Frein à statoréacteur
Poussée verticale

Skimmer (Rase-sol)

Fait un emploi économique d'énergie et peut fonctionner dans une grande diversité de climats et d'atmosphères. Le Skimmer a attiré beaucoup d'enthousiastes depuis sa homologation par le Conseil Galactique. Les problèmes qui ont nécessité le rappel de certains des premiers modèles ont été éliminés, et on peut faire confiance à cette planche dans toutes les situations.

Caractéristiques: Vitesse maximum: 2 sec/Quad
Virage lent: 4,25 degrés/Quad
Virage rapide: 22,5 degrés/Quad
Poussée verticale
Addition turbo éventuelle

Sprayhopper (Sauteur-Pulvérisateur)

Une planche très chic et pas trop chère, qui a parfois été utilisée au plus haut niveau. Ses capacités de virage étroit suffisent à vaincre presque toute concurrence, et cette planche plaira à ceux qui s'inquiètent pour l'environnement, car elle est entièrement recyclable.

Caractéristiques: Vitesse maximum: 2 sec/Quad
Virage lent: 4,25 degrés/Quad
Virage rapide: 30 degrés/Quad
Poussée verticale
Addition turbo éventuelle

Wirewalker (Funambule)

Une innovation notable; on dit que ce skateboard répond aux commandes télécinétiques utilisées par certaines des espèces les plus avancées. Même les espèces avec une évolution moins complète trouvent qu'il n'y a rien de tel que ses réactions intuitives et sûres.

Caractéristiques: Vitesse maximum: 3 sec/Quad

Virage lent: 4,25 degrés/Quad
Virage rapide: 30 degrés/Quad
Poussée verticale
Addition turbo éventuelle
Frein à statoréacteur

Flier (Aviateur)

Une planche haut de gamme pour battre les records et pour une performance à remporter des victoires. On a dit que l'Aviateur ne manque de rien. Certains la trouveront un peu trop difficile, mais c'est une planche pour vaincre les champions.

Caractéristiques: Vitesse maximum: 3 sec/Quad
Virage lent: 4,25 degrés/Quad
Virage rapide: 45 degrés/Quad
Poussée verticale
Addition turbo éventuelle
Frein à statoréacteur

Scorched Earth Series (Série Terre Brûlée)

Il reste beaucoup de cyniques endurcis dans certaines petites communautés aux extrémités de la galaxie qui refusent encore d'admettre l'existence même de la SES! Ces skateboards ont gagné une grande renommée dans les tournois récents et peu de joueurs ont les moyens d'en acheter un. Le bruit court que des versions de cet article presque mythique sont maintenant fabriquées sur commande, mais on n'a pas pu le confirmer avant le présent tournoi. Le premier membre de la SES a remporté presque la totalité des records lors du dernier tournoi pour le Panthéon Galactique, et vous pouvez parier votre turbo que ce seront les planches les plus recherchées cette fois-ci. Le bruit court aussi que le nombre disponible est limité, mais faut-il le croire?

Caractéristiques (d'après les SES déjà immatriculées auprès du Conseil Galactique): Vitesse maximum: 4 sec/Quad
Virage lent: 4,25 degrés/Quad
Virage rapide: 45 degrés/Quad
Poussée verticale
Addition turbo éventuelle
Frein à statoréacteur

Parmi les éléments supplémentaires sur demande seront peut-être:

Mur double
Mur limitant lourd
Mur à dispersion

TOUS LES COUPS...

Coup de Mur

Il y a plusieurs façons de le faire. L'une des plus populaires, inventée par les champions Cyborgs de KT529 est de rester derrière l'adversaire, gardant un œil sur le radar au-dessus de vous, et puis de faire un virage rapide, le croisant juste avant qu'il ne s'avise de vos intentions. Il est conseillé de rester hors de vue aussi longtemps que possible, et un turbo est très utile pour cette tactique.

Vous pouvez aussi suivre le mur ennemi et puis dépasser l'adversaire. Gardez-vous de passer trop proche de celui-ci en employant cette technique ancienne, car il est possible de croiser les traînées dans le sillage entre le skateboard et le mur. On appelle ça "sautiller", et c'est souvent extrêmement dangereux.

Le coup de mur classique vient d'en avant. On l'utilise souvent pour des confrontations face à face tendues, et il est très populaire pour une victoire rapide dans un dégonflage. Il faut un brusque coup téméraire en avant, suivi par un changement de direction au dernier instant. Espérez seulement que votre adversaire n'a pas la même idée!

Cercueil

Un coup élégant mais ostentatoire mis au point par la technique brillante des Photoniens de XY 807. Il demande un avantage de vitesse marqué sur votre adversaire, mais la foule l'adore. Commençant derrière votre adversaire, dépassez-le très vite et traversez son chemin, suivez sa traînée pour quelques secondes de l'autre côté, puis enfoncez le dernier clou dans son cercueil en sautant à travers son mur.

Gâteau Roulé

Un coup très répandu - mais dont les résultats sont incertains! Les joueurs plus expérimentés réagissent avec colère si vous essayez de leur faire un gâteau roulé, parce que cette manœuvre est considérée comme une insulte flagrante. Vous forcez l'adversaire à tourner dans un cercle de plus en plus petit en passant autour de lui. Il faut souligner d'abord que ceci est impossible si vous ne pouvez pas accélérer, car un virage dans le cercle peut mettre votre adversaire en avant - et puis il peut vous faire subir un gâteau roulé! Notez aussi qu'un virage rapide au bon moment au cœur du gâteau peut lui donner l'avantage (voir Saut de Futon). On conseille aux timides d'éviter cette manœuvre.

Saut de Futon

Il est humiliant de souffrir un gâteau roulé, surtout si votre planche ne vous permet pas d'accélérer ou de sauter pour éviter les ennuis. Le saut de futon peut être la réponse au problème. L'essentiel de ce coup, c'est d'attendre que votre adversaire soit certainement en train de faire un virage, puis faites un virage très rapide à côté de lui et cherchez un chemin pour sortir du labyrinthe. L'autre joueur aura très peu de place pour vous suivre. C'est un truc meurtrier et utile même contre un joueur avec une planche Springbok, comme il est toujours dangereux d'essayer de sortir d'un gâteau roulé avec un saut. Pour une réussite maximale, essayez de tourner au tout dernier instant, ou bien élargissez votre angle de vue à 145 degrés et attendez le point où vous voyez l'adversaire dans un coin de votre fenêtre.

L'Œil de l'Aiguille

Conçu pour semer la confusion et pour vous donner un petit avantage sur un joueur rusé. Faites un virage rapide et franchissez votre propre mur. Oui, ce n'est pas facile, en effet, mais cette manœuvre répond bien à un vrai professionnel qui, normalement, vous démolirait à coups de mur dès le début. Les débutants feront bien ne pas faire suivre une série de ces coups. Une bonne façon de provoquer une erreur sans la forcer comme l'adversaire s'efforce à se maintenir à votre hauteur.

Double Virage

Une technique assez facile, courant dans les confrontations face à face. Au dernier instant, virez rapidement à gauche et puis à droite devant votre adversaire. Difficile à comprendre après coup, mais très satisfaisant quand il y a beaucoup de crédits sur le compte.

Saut Aveugle

Ce n'est pas vraiment un coup, plutôt une expression affectueuse pour ce moment de panique totale quand vous n'avez pas de temps pour regarder votre radar avant de bondir!

Point de Feston

Le nom indique le dessin qui résulte d'un engagement stratégique entre deux joueurs expérimentés, dont celui en tête fait des zigzags devant son adversaire. La solution est de sauter à travers les murs et d'accélérer à turbo à des intervalles pour essayer de reprendre l'avantage.

Arène de Point de Teston

Même chose, mais cette fois-ci vous prenez l'initiative du coup vous-même et provoquez l'adversaire à vous suivre. Attendez qu'il soit engagé dans un saut, et allez-y.

Mur de Frontière

Un coup méchant mais très efficace contre les adversaires capables de franchir les murs. Mettez une distance entre l'adversaire et vous-même, envérifiant de quel côté de votre mur il se trouve. Quand vous êtes assez éloigné de lui, faites demi-tour du côté opposé de celui pris par votre adversaire, et ralentissez considérablement. Essayez de suivre de près votre propre mur. Quand le challenger se rend compte de votre position, il est probable qu'il franchira le mur pour vous chercher. Quand il est engagé dans le saut, accélérez. Neuf fois sur dix, un mur double le vaincra. Les joueurs paresseux munis de mégacredits peuvent s'offrir un skateboard à mur double, avec des avantages évidents.

Coûde

L'une des stratégies où un double mur est crée en forme de boucle, laissant une seule section où il n'y a qu'un seul mur. Après, il faut attendre, regarder son adversaire, et accorder l'attaque au moment où l'autre essaye de profiter de cette section.

Stratégies de Défense

De temps en temps vous vous trouverez dans une division où la concurrence semble connaître tous les trucs. Dans ces situations il est bon d'observer d'autres matchs et d'apprendre ainsi les techniques de vos adversaires. Mais si l'on vous invite à jouer, il y a plusieurs façons de gagner du temps. Elles ne plairont généralement pas à la foule, et elles peuvent provoquer des jeux très stratégiques; mais parfois il faut peut-être un peu de repos d'être sans cesse anéanti - c'est-à-dire, subir un "Wipe Out"!

Zone de Sécurité

Essayez de créer une Zone de Sécurité en vous emmurant - accélérez à turbo jusqu'aux bords de l'Arène. Ceci est seulement vraiment efficace si vous pouvez créer un double mur entre vous et votre poursuivant. Les inconvénients de cette manœuvre se font assez vite sentir. En premier lieu elle est inutile dans les Arènes stratégiques où votre rival peut ramasser une marque et dissoudre votre barrière de défense. En deuxième lieu il est

extrêmement difficile et dangereux de fermer le vide entre la limite de l'Arène et votre barrière, et beaucoup de joueurs se font anéantir en essayant de le faire. Et en troisième lieu, si vous vous emmurez dans une espace plus petite que celle occupée par votre adversaire, il peut tout simplement circuler tout autour et commencer son tour d'honneur pendant que vous encombrez graduellement votre propre espace...

Une variation de la Zone de Sécurité est d'attendre jusqu'à ce que votre adversaire entre dans une partie étroite de l'Arène ou dans un passage créé par des murs existants, et puis vous pouvez essayer de le garder là-dedans en créant un double mur à l'extérieur.

Édité par...

GONZO GAMES

Nous sommes une nouvelle société d'édition en informatique et nous aimons les jeux. Nous ne voulons pas faire d'expositions pompeuses de notre philosophie. Si vous aimez nos jeux, nous sommes contents. Merci.

Le logiciel et toute la documentation associée sont protégés par les lois de copyright nationales et internationales. Il est interdit de les conserver dans les systèmes de recherches, de les reproduire, traduire, louer, emprunter, diffuser ou de les utiliser dans une représentation publique sans l'autorisation formelle de Gonzo Games. Tous droits des auteurs et des propriétaires réservés pour tous pays.

(c) Gonzo Games 1990

(p) Gonzo Games 1990

Conception et dessin du jeu par le Dr. Gonzo et son équipe

Codage par Steve Howard

Art graphique par Paul Smith

Musique par George Wilkins

Évaluation par James Harper

Traductions par UCNW Language Services, University of Wales, Bangor

Gonzo Games

South Bank Technopark

90 London Road

London SE1 6LN, Londres, G-B.

(Tél. 071 922 8856)

Wipe Out

Wipe Out è stato definito una sfida intergalattica su pattino volante. Tuttavia, come può dirsi chi ha provato a condurre un pattino volante attraverso la galassia, non è così semplice. Gli elementi base sono: Tu, il tuo pattino volante, un'arena ed un avversario. Il tuo pattino lascia una traccia che si cristallizza in una parete costituita da un campo di forza. Per vincere devi obbligare l'avversario a compiere un errore. Il contatto con qualsiasi parete è un grosso errore. Circonda l'avversario e non dargli alcuna possibilità di fuggire né di tagliarti improvvisamente la strada usando la scia vischiosa! In questo modo vincerai. Facile, no?

O.K. Hai vinto. Il giorno è tuo. Controlla la categoria della tua lega e preparati alla prossima sfida. La tua lega è una delle otto del tuo sistema solare ed ognuna ha due arene. Il tuo sistema solare è uno delle migliaia della galassia. Lo spazio è profondo. La strada è lunga e ti renderai presto conto che avresti dovuto portare degli autentici spuntini da casa tua. Un pensiero mantiene vivi i tuoi sogni mentre lotti nelle vittorie duramente conquistate e rassicuri il tuo ego ferito nelle sconfitte umilianti: la speranza che un giorno avrai l'estremo onore di essere degno di partecipare al Torneo dei Grandi di tutti i tempi nel Salone della Fama al centro dell'universo!

Una volta ogni mille anni la voce raggiunge gli angoli più remoti della galassia, stelle dimenticate, leghe locali di dilettanti, coraggiosi giovani principianti ed eroi intergalattici.... Ma, via alle eliminatorie! In quanto sconosciuto non avrai alcun appoggio, nessun amico né alleato. La battaglia è tua e soltanto tua. Ogni passo dovrà essere conquistato con fatica e sacrificio. Avrai le tue vittorie lungo il cammino e la tentazione di darti delle arie sarà forte, ma non perdere mai d'occhio la leggendaria Arena dove i grandi giocatori della categoria ad otto stelle lottano per il completo dominio e la supremazia assoluta. Man mano che avanzi ti costruirai delle credenziali che ti permetteranno di acquistare nuovi costosi pattini volanti ed accessori turbo. Viaggiare costa in credenziali ed avanzare di categoria può essere una faccenda piuttosto costosa. Per guadagnare una stella e passare ad un diverso sistema solare devi sfidare un giocatore di quella lega in una "corsa recintata" in tre tentativi, in un'arena pericolosamente stretta. Se vinci ottieni la promozione e la tua categoria stellare aumenta. Ti sei avvicinato di un passo alla meta. Il tuo

sfortunato avversario viene relegato ad occupare il posto lasciato da te vuoto nella lega inferiore. Ma attenzione- il processo opera in due modi. Puoi essere sfidato da promettenti giocatori di leghe inferiori e la tua posizione dipenderà da quanto soldi saprai mantenere i nervi. Perdere una "corsa recintata" significa pagare le spese per entrambi i giocatori.

COME SI COMINCIA

Una volta caricato comparirà sullo schermo un titolo che ti inviterà a scegliere "Matchplay" (Partita) o "Practice" (Pratica). Ogni gioco partita influisce sulla categoria della tua lega. L'avversario può essere scelto dal computer tra i membri della tua lega attuale o (se hai deciso di incontrarti precedentemente con un amico su un pianeta) si tratterà di una partita a due giocatori che influirà su entrambe le vostre categorie. Puoi infatti creare un'intera lega di giocatori ognuno controllato da un tuo amico e organizzare una tua gara. Il modo chiamato Pratica ti permette di perfezionare le tue capacità o contro un avversario di un determinato livello scelto dal computer o contro un amico in una partita a due giocatori.

OPERAZIONI DI DISCO

Wipe Out arriva completo di disco e sistema operativo. Con **GONZODOS** puoi creare il tuo disco lega e salvare giocatori e posizioni. Il disco Game in questa confezione serve solo a caricare il sistema e a creare i dischi lega. Una volta che il disco lega si trova nella scanalatura puoi mettere via il disco Game fino alla prossima volta che giocherai. Non vi è alcun bisogno di scambiare i dischi durante il gioco, tutte le operazioni di disco sono di facile comprensione (la posizione della tua lega viene automaticamente salvata nel disco lega alla fine di ogni partita).

Una delle prime cose da farsi dopo aver caricato il gioco è quella di creare un disco lega. Su questo disco potrai salvare fino a 32 diversi giocatori e posizioni. Ogni giocatore con cui scegli di giocare viene automaticamente aggiornato durante la partita e non c'è bisogno né di salvare né di caricare una volta che hai selezionato il tuo giocatore. Quando il disco lega è pronto, scegli un simbolo per creare il giocatore. Creare un disco lega è semplice con **GONZODOS**. Scegli un simbolo per il disco dalla tabella delle leghe sullo schermo, questa ti presenterà una casella con tre possibilità: "format" (crea), "dir" (elenco), "Cancel" (cancella). Cancella fa ciò che dice, elenco ti mostra i contenuti del tuo disco lega (dopo averti invitato a scambiarti) e crea prepara un disco lega da un disco nuovo di zecca, da un disco precedentemente creato o da un vecchio disco lega. Quando scegli crea da questo menu la luce della



scandatura si accenderà e sentirai un ronzio! Non ti preoccupare. **GONZODOS** sta registrando i dati dal disco game per creare il disco lega. Dopo breve tempo verrai invitato ad invertire i dischi ed avrà inizio la creazione. Non vi sarà più alcun bisogno di scambiare i dischi durante la partita di Wipe Out.

CREARE UN GIOCATORE

Per creare un giocatore contro cui battersi in una partita, scegli il simbolo dall'elenco sullo schermo e premi fuoco. Questo ti metterà di fronte ad una lista di speci disponibili che potrai far scorrere usando i tasti + o -. Le frecce verso l'alto e verso il basso scelgono la stella con cui parti, e premendo il simbolo gioco potrai scrivere un nome (massimo 9 lettere inclusi gli spazi). Premendo nuovamente gioco ti troverai nella lega.

COMANDI

Wipe Out può essere giocato sia servendosi della cloche che della tastiera.

Cloche

- avanti - veloce
- avanti + fuoco - turbo (se inserito)
- fuoco - saltare
- sinistra - svolta lenta a sinistra
- destra - svolta lenta a destra
- indietro a sinistra diagonalmente - veloce a sin.
- indietro a destra diagonalmente - veloce a dest.

Tastiera numerica

- 5 - veloce
- 5 + return - turbo (se inserito)
- return - saltare
- 1 - svolta lenta a sin.
- 3 - svolta lenta a dest.
- 1 + 2 - veloce a sinistra
- 2 + 3 - veloce a destra
- Volume della musica: più forte - tasto shift di sinistra
meno forte - tasto shift di destra

Due giocatori possono usare la tastiera se uno si serve del cursore e dell'altro la cloche. La sbarra per gli spazi ferma il gioco. Una volta che sei nell'arena puoi raccogliere oggetti volandovi sopra. Gli attributi di ogni oggetto verranno sommati al tuo nel menu di gioco.

Tira indietro sulla cloche e premi fuoco per attivare il menu di gioco. Il simbolo "A" ti riporta ai comandi, + e - aumentano e diminuiscono l'angolo della tua

visuale e i simboli colorati ti permettono di distruggere le pareti. Ogni colore indica quale parete verrà distrutta.

Chi vince due colpi su tre vince un set.

Chi vince due set su tre vince la partita.

La corsa recintata consiste di soli tre tentativi.

I simboli ti mostrano la lega e le partite sullo schermo, muovi la cloche o il cursore per evidenziare un simbolo e premi fuoco o return per attivarli.

1									
2									
3									
4									
5									
6									

TAVOLA DEL CAMPIONATO

Mostra la situazione del campionato nel pianeta presente. Le foto ti danno un'idea dei tipi con cui hai a che fare. Subito dopo vi è una valutazione di percentuale/efficacia per il giocatore. Premendo i comandi delle frecce verso l'alto e verso il basso seleziona un giocatore e mostra la sua posizione sulle sbarre di informazione a sinistra. Il campionato scenderà se ci sono più giocatori spiegati sullo schermo.

Premendo il comando "gioca si sfida il giocatore scelto. Le infobarre mostrano (legendo verso il basso: i giochi effettuati, quelli vinti, il nome del giocatore, la specie, il totale dei crediti, il tabellone, le aggiunte, e il numero attuale del gioco nella stagione. Per cominciare tu potrai avere un limite di credito fino a 500, ma questo potrà aumentare se dimostri credibilità. La figura "A" arresta il gioco e ti riporta al titolo. La figura del disco da' accesso agli schermi di scelta/creazione del giocatore e ti permette anche di dare istruzioni alla squadra. Il comando missile ti porta nella schermata della galassia per il viaggio interstellare e la figura della medaglia ti porta allo schermo della tua posizione. La figura dell'aeronave ti porterà al negozio per una veloce compraventa e la figura del pianeta da' accesso agli altri pianeti e campi del tuo sistema. Puoi sfidare un avversario da questo tabellone del campionato evidenziandolo con il cursore e sparando sulla figura "gioca", oppure puoi lasciare che la federazione lo raggiunga con un avversario optando per autoselezione (sparando sulla figura "testa"). Se scegli la tua vittima, devi pagare una tassa concordata dalla squadra che verrà direttamente dedotta del tuo credito, ma far fissare le tue partite dal campionato è gratis!

ESPOSIZIONE DELLE PARTITE

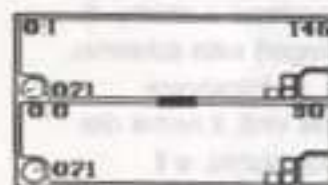
Mostra la tua partita e tutte le altre partite da giocare. I simboli che si trovano tra i due giocatori indicano il campo in cui avrà luogo la partita. Puoi assistere a qualsiasi partita e raccogliere informazioni sugli avversari futuri evidenziando un giocatore e selezionando la

figura gioca. Puoi scommettere su qualsiasi giocatore (eccetto il tuo avversario) secondo i punti indicati, le figure + e - aumentano e diminuiscono la scommessa. Le infobarre mostrano i due tipi di campo in alto nello schermo, il nome e la specie del tuo giocatore, e il tuo attuale numero di punti e di crediti.



TABELLONE DEL PUNTEGGIO

Indica la situazione della partita in atto. Al centro c'è il campo con il punto di partenza per ogni giocatore esposto. Sulle due parti dello schermo si trovano i giocatori e vicino a loro il loro punteggio nella partita, prima i turni e poi i sets. Tra i vari turni la ripresa del campo mostra l'andamento dell'ultimo gioco. Le infobarre indicano il nome, la specie, i crediti, le vincite di un bonus, il numero delle scommesse e delle puntate.



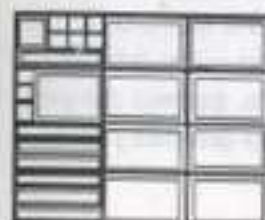
IN GIOCO

Lo schermo è diviso orizzontalmente in due con il giocatore evidenziato sullo schermo delle partite nel riquadro in alto. A sinistra di ciascun riquadro vi è un radar che indica la direzione del tuo avversario, il numero vicino aggiornato costantemente ti dice quanti settori sei lontano. A destra vi è un'area di ripresa dell'alto delle tue vicinanze immediate; sei al centro della mappa e muovendoti lasci una traccia dietro di te. Nell'angolo in alto a sinistra del tuo riquadro si trova il tuo attuale punteggio di turni e di sets e in alto a destra c'è il tuo angolo di veduta. Ciò ti permette di avere una veduta dai 22 gradi agli scarsi 348 gradi. Usa l'angolo acuto per darti più spazio in situazioni difficili, e l'angolo ottuso per lo studio di tattiche. La tua lista di gioco a sinistra della mappa è accessibile tirando la barra di comando e sparando, attenzione: facendo così si può perdere il controllo sul giocatore, sparando sul comando + si aumenta il tuo angolo di veduta e il comando - lo diminuisce. I comandi colorati indicano la abilità di annullare i muri, sparando su qualunque di essi annullerà il muro dello stesso colore. Puoi raccoglierti nel campo o comprarli su qualche pianeta. La figura di arresto ti dà di nuovo il controllo del tuo giocatore. Al centro dello schermo si trova l'orologio del bonus. Questa è una posta di premi di crediti proveniente dagli incassi al cancelli e il vincitore di un turno prende tutto ciò che rimane nell'orologio. Alla fine del gioco il totale minore è preso da quello superiore e viene elargita una somma. La squadra usa questo metodo per incoraggiare veloci vittorie che accontentano le masse.



RISULTATI

Chi ha battuto chi e di quanto? Dove sono andati tutti i 'wano'? Tutti i punteggi, come avvengono...evidenziano ciascun pareggio per la presentazione delle statistiche. Il numero vicino a ciascuna foto indica quanti punti sono stati fatti nell'ultimo gioco. Il punteggio del gioco in sets è quello al centro. Le statistiche delle partite appaiono nelle infobarre in alto. Le colonne esterne mostrano: il nome del giocatore, il suo totale dei crediti, il suo punteggio prima dell'ultimo gioco. Le colonne centrali indicano: la vincita di scommesse, la vincita di bonus, la tassa concordata e il totale delle vincite del gioco. Tutti i dettagli dei giocatori vengono automaticamente aggiornati da GONZODOS alla Exit dallo schermo.



NEGOZIO

Attraverso il comando aeronave puoi occuparti di compravendita di pattini e di acquisto di aggiunte di combustibile turbo o forse puoi soltanto guardare le vetrine e ammirare le pattini che ancora non ti puoi permettere. Le infobarre indicano: il nome del giocatore, i tuoi crediti, il valore commerciale della tua attuale pattino, il costo della pattino attualmente in evidenza, l'ammontare che ti rimane dopo la transazione (se la sbarra è vuota puoi dedurre che il tuo credito non si estenderà) il nome della pattino e infine le aggiunte ad essa comprese. Evidenzia la pattino di tua scelta e spara sulla figura pattino da trattare, il comando gioco ti riporta al squadra.



SYSTEMA SOLARE

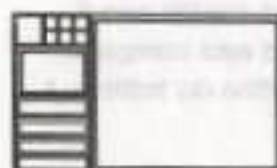
Accessibile attraverso il comando pianeta. Questo indica ciascun pianeta nel tuo sistema locale. Muovendo il cursore vedrai il costo di viaggio e il rimanente del credito in caso tu volessi saltare sullo navetta. Le operazioni finanziarie sono mostrate delle infobarre centrali. Il nome del pianeta è indicato sulla destra insieme ai diversi tipi di campo che si trovano in quelle particolare campionato. Il nome del tuo giocatore, la specie e il punteggio attuale sono anch'essi indicati. Gli altri pianeti nel tuo sistema possono avere uno standard di competizione simile alla tua squadra attuale, ma le strategie del giocatore, i campi, i punti di scommessa, il premio e le pattini disponibili possono tutte variare da luogo a luogo.

GALASSIA

Accessibile attraverso il comando missile. I comandi + e - portano dentro e fuori. Seleziona la figura freccia a quattro vie, premi il comando di fuoco e



usa la tua barra di comando per muoverti da stella a stella. Il costo del viaggio è maggiore per via delle distanze e dei prezzi dei grandi operatori. Se scegli un sistema al di sopra della tua attuale valutazione stellare, stai sfidando con successo un giocatore di una squadra superiore. Se vinci prendi il suo posto e lui paga i conti, ma se perdi... il comando di arresto ti riporta alla stella dove attualmente abiti, la figura del missile ti porta alla stella attualmente evidenziata, e il comando di gioco ti porta allo schermo della squadra. Le infobarre mostrano: il nome del giocatore, la stella in gioco, la stella in evidenza, la distanza tra le due parsecs, i tuoi attuali crediti, il costo del viaggio, il rimanente se scegli di viaggiare (che sarà vuoto se non te lo puoi permettere) e infine la valutazione della stella che hai evidenziato. Muovendo in su una valutazione di stella significa una corsa recintata, e potrai far ciò solo se hai abbastanza fondi per viaggiare e se hai un punteggio di squadra abbastanza alto per qualificarti per una sfida nella squadra sopra di te. Un principio simile si applica anche quando si viene sfidati da sotto, attenzione a non fermarsi qui alla base della tabella del campionato, potresti perdere la tua valutazione od essere relegato verso i margini della galassia nel tentativo disperato di entrare al centro in azione.



SITUAZIONE

Ottenuto attraverso la figura della medaglia. Questo è la tua stanza dei trofei. Mostra le medaglie, le coppe e le lodi raccolte nei tuoi viaggi. Questi vengono assegnati alla fine di ciascun ciclo di partita (15 giochi); da mostrare con orgoglio.



ALLENAMENTO

Ti permette di giocare senza cambiare lo stato della partita. Puoi scegliere un avversario con diversi gradi di valutazione stellare come indicato nello schermo di allenamento. O, se preferisci, puoi scegliere di giocare con un amico. Usa i cursori con le frecce per evidenziare il giocatore e scegli se vuoi che lo stesso sia controllato dalla barra di comando (figura barra di comando) o del computer (figura della testa) la figura di arresto ti riporta allo schermo del titolo e la figura del gioco ti riporta alla partita di allenamento.

STORIA DELLE SPECIE

1. Sapiens (I Sapienti)

Nati come abili giocatori sebbene pochi abbiano raggiunto il Salone della Fama. Generalmente si allenano su pianeti acquatici e praticano sport stagionali quali il wind surf, lo sci, il pattinaggio e la corsa su ghiaccio. Secondo il concilio galattico i Sapienti non posseggono il temperamento adatto alle fasi più elevate del gioco al massimo livello, ma ci sono state alcune notevoli eccezioni. Oibane Woldmunsey-Brickett il dest notevole scalpore nel grande torneo di Mi 4.7, dimostrando di essere con il suo stile indiretto ed il suo senso dello humor un vero incantatore di folle. Durante una partita particolarmente memorabile dimostrò la propria superiorità e completo dominio sullo sfortunato fotoniano della categoria ad otto stelle (il cui nome andato perduto in un'onda anomala di dati statistici causata da eccezionali macchie solari su TR 8403) scrivendo con la propria parete il suo nome al centro dell'arena principale.

2. Cyborgs (I Cyborg)

Giocatori coerenti e robusti nati per la loro etica del mai-darsi-per-vinti, i Cyborg sono tuttavia inclini a pesanti attacchi di egocentrismo quando sentono puzza di successo. Ottimi colpi vincenti sono stati sprecati da cyborg apparentemente dotati che avevano improvvisamente mostrato la tendenza a festeggiare prima di aver effettivamente vinto. Mutamenti di colore dalla testa ai piedi spesso indicano un profondo imbarazzo od un estremo conflitto emozionale interiore. I Cyborg sono anche noti per attaccarsi in modo irrazionale e profondo ad oggetti inanimati. Arc ni Arblarc, colui che detiene il record della corsa recintata al torneo dei grandi di tutti i tempi, ha recentemente festeggiato il settantatreesimo anniversario di matrimonio con la moglie Jren Woop Woopia, un hot-dog con chilli ed extra insalata di cavolo su XK 1740.

3. Archeoptra (Gli Archeoptra)

Nati i temuti come avversari straordinari da tutta la lega inter-galattica. Gli Archeoptra ottengono la stabilità sul loro pattini mutando l'inclinazione delle proprie ali. Fino al cambiamento dei regolamenti di Mi 3.09, molti Archeoptra si sono avvantaggiati di questa capacità di volare sopra a pareti ed ostacoli indipendentemente dai propri pattini. Ciò non è più permesso, ma visto che è possibile per tutte le specie usare a pieno le proprie capacità maggiormente evolute e percezioni secondo le leggi galattiche, questa specie può far uso delle ali a patto che i piedi restino sempre a contatto col pattino. Gli Archeoptra sono noti per finire nei guai

e trovarsi in posizione di stallo quando impiegano un' eccessiva spinta verso il basso nei momenti di panico. Si dice anche che nei pianeti più caldi abbiano un temperamento instabile.

4. Ameboids (Gli Ameboidi)

Oggetto dei notevoli pregiudizi razziali ed ostilità in alcuni sistemi solari, gli Ameboidi sono infatti della forma di vita semi-evolute altamente intelligenti con un senso dell' udito sorprendentemente acuto. Noti principalmente per la loro cautela sull' arena ci sono stati, tuttavia, degli Ameboidi che hanno lasciato un segno nella storia del gioco. Visto che il loro dialetto più diffuso è una variazione in tre ottave su una linea di trasferimento dati binari, la maggior parte degli Ameboidi hanno nomi assolutamente in traducibili a meno che uno conosca l' interfaccia e l' esatto tasso di frequenza. Per questo motivo il concilio galattico chiede ai giocatori di iscriversi con un numero all' inizio di un torneo. Tra gli Ameboidi che hanno partecipato al torneo dei grandi di tutti i tempi ricordiamo C574/u, 098ju/fd, e l' inimitabile 92/76Z.

5. Thermoids (I Termoidi)

Schivi e burberi, i Termoidi sono famosi per la loro genialità ineguagliabile. Opre tou Famoud, noto per essere il Termoid più veloce che abbia mai partecipato al gioco è il detentore del record di tutti i tempi per lo Sime più veloce durante un torneo ufficiale. Quam ki Grood, il leggendario membro del Salone della Fama detiene ancora imbattuto il record per una serie di vittorie di 2-0 al torneo di M1 2.57. I Termoidi mantengono un abbondante contenuto d' umidità e combinano ciò ad un elevato tasso metabolico ed una temperatura corporea latente relativamente alta. Cercano di evitare di giocare nelle Arene desertiche da quando lo scandalo dei Termoidi esplosi sconvolse la lega locale e solare di XV 0827.

6. Photonians (I Fotoniani)

Pienamente sviluppati ed estremamente veloci. Alcuni Fotoniani sono noti per aver partecipato al gioco per ragioni puramente altruistiche, preferendo perdere in modo da permettere anche alle forme di vita inferiori di provare un certo successo. Questa tattica è nota per aver causato notevole risentimento tra le specie meno sviluppate che capiscono assai rapidamente quando vengono trattate con condiscendenza. Il gioco tuttavia acquistò pregio e rilevanza quale branca secondaria della teoria matematica caotica e della semantica teorica del gioco nella patria dei Fotoniani. I due manuali più diffusi secondo la banca dati dei Fotoniani sembrano essere: "La mente sull' Arena" di Ulonb de Facto

Ninny e quel grande romanzo giallo a sfondo filosofico "Io, il mio pattino ed il resto dell' universo" di Contemplate Waveform 0.2. Non sarà una sorpresa quindi per il sostenitore casuale dello sport apprendere che i Fotoniani sono considerati troppo cerebrali per farcela al massimo livello. Ma vi sono stati dei membri del Salone della Fama che hanno provato l' errore di questa teoria. L' imbattuto KLI FB Sid della memorabile serie M1 5.39 è noto per aver detto di aver incominciato il gioco "per ridere" e di essersi poi "annoiato" a forza di perdere colpi.

7. Mechanoids (I Meccanoidi)

Si dice che i Meccanoidi si offendano quando vengono accusati di non essere una specie vera e propria. La loro storia evolutiva è affascinante e complessa a partire dalla sindacalizzazione dei robot auto-riparanti nei lunghi anni intermedi della Federazione, alle successive decisioni politiche di limitare la durata della vita dei Meccanoidi fino al punto in cui una problematica turbina costruita con una lega di titanio nel loro sistema di raffreddamento ha raggiunto un tasso di fallimento del 95%. I Meccanoidi sono buoni giocatori in tutti i settori e hanno la fama di diventare campioni memorabili. Tuttavia, inspiegabilmente per una forma di vita a base di metallo e di silicio, i loro giocatori soffrono di crisi psicologiche all' apice del successo. Numerose ricerche sono state fatte per scoprire la causa del crollo, ma la miglior spiegazione finora offerta dall' analisi post-Monkiana è che il Meccanoid medio sotto pressione ha una chiara tendenza a lasciarsi prendere dal panico.



I PATTINI VOLANTI ED I LORE ATTRIBUTI

Groundhog (Il Maiale selvatico)

Un pattino estremamente affidabile su cui qualsiasi principante può imparare il mestiere. Avendo appreso scorte di energia termica e solare, questo pattino offre prestazioni valide senza mettere a troppa dura prova il giocatore inesperto.

Spec: 1 Quad/sc massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
15dg/Quad svolta veloce

Grinder (Il Macinino)

Una variante del Maiale selvatico con l' aggiunta di un freno atmosferico ad aria compressa per le situazioni difficili.

Spec: 1 Quad/sc massima velocità

4.25dg/Quad svolta lenta
16dg/Quad svolta veloce
Freno atmosferico ad aria compressa

Springbok (La Molla)

Un'evoluzione della Molla Stimpson Stratos, favorito dei primi tornei circa Mi 3.8 ed ancora oggi un best-seller. Ma cerca di non essere troppo affrettato nelle tue decisioni! Leggero e facile da maneggiare, con un bagaglio abbastanza grande da trasportare i sandwich per i rifornimenti tra un colpo e l'altro o un paio di copri-coscia in più per i climi più freddi.

Spec: 1 Quad/sc massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
22.5dg/Quad svolta veloce
Freno atmosferico ad aria compressa
Capacità propulsiva

Skimmer (La Schiumaiola)

Molto efficiente dal punto di vista del combustibile ed in grado di operare in climi ed atmosfere diversi, la Schiumaiola ha acquistato numerosi sostenitori da quando ha ottenuto l'approvazione del concilio galattico. I vecchi timori relativi ad alcuni modelli sono scomparsi ed ora il pattino può essere usato in qualsiasi situazione con tranquillità.

Spec: 2 Quad/sc massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
22.5dg/Quad svolta veloce
Freno atmosferico ad aria compressa
Capacità propulsiva
Possibilità di inserimento di accessori turbo

Sprayhopper (Il Salto-spruzzi)

Un pattino di prezzo medio molto ingegnoso noto per operare ai massimi livelli, la capacità di svolta stretta lo rende adatto a tutti i tipi di gara tranne le più animate, e il pattino è costruito con materiali riciclabili per coloro che hanno una sensibilità ecologica.

Spec: 2 Quad/sc massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
30dg/Quad svolta veloce
Freno atmosferico ad aria compressa
Capacità propulsiva
Possibilità di applicare accessori turbo

Wirewalker (L'Equilibrista)

Pattino estremamente innovativo creato per rispondere ai comandi telecinetici usati da alcune delle forme di vita più elevate. Anche le specie meno evolute fanno affidamento sulle risposte intuitive e sulla facile manovrabilità dell'Equilibrista. Un pattino su cui scommettere la propria vita.

Spec: 3 Quad/sc massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
30dg/Quad svolta veloce
Spinta propulsiva
Possibilità di inserimento di accessori turbo
Freno atmosferico ad aria compressa

Flier (Il Pilota)

Pattino da alta quota adatto per chi vuole tentare un record che offra prestazioni vincenti da competizione. Si è detto che il Pilota ha tutto. Un po' troppo difficile da maneggiare per alcuni, questo pattino può tuttavia competere con campioni.

Spec: 3 Quad/sc massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
30dg/Quad svolta veloce
Spinta propulsiva
Possibilità di inserimento di accessori turbo
Freno atmosferico ad aria compressa

Scorched Earth Series (La Serie Terra Bruciata)

Vi sono numerosi cinici incalliti nelle piccole comunità ai margini della galassia che si rifiutano di credere che la SES esista veramente! Questo pattino è stato una leggenda per diversi tornei e pochi possono permettersi di possederne uno. Si è sparsa la voce che anche le varianti a piacere di questo quasi mitico prodotto d'alto livello siano disponibili. La fondatezza della voce non era stata ancora provata prima di questo torneo. La SES ha distrutto in tutti i settori i libri dei record nel corso dell'ultimo Torneo del Salone della Fama e puoi scommetterci il turbo che questa volta sarà il pattino più ricercato. Gira anche la voce che ve ne sia soltanto un numero limitato, ma dicono sempre così...no?

Spec: (Come risulta dalle istruzioni attuali) 4
sc/Quad massima velocità
4.25dg/Quad svolta lenta
45dg/Quad svolta veloce
Spinta propulsiva

Possibilità di inserire accessori turbo

Freno atmosferico ad aria compressa

Gli extra a piacere includono:

Doppia parete

Muro di cinta estremamente resistente

Parete di dispersione:

TUTTE LE MANOVRE.....

Lo Silme (creazione della parete)

Esistono diversi tipi di silme. Un primo grande favorito usato dai campioni Cyborg di KT529 è quello di retrocedere dall'avversario, tenendo d'occhio il radar superiore, per poi tagliargli improvvisamente la strada prima che si renda conto di cosa stai facendo. E' consigliabile restar fuori vista fino all'ultimo momento, ed il turbo è estremamente utile in questa manovra.

Un altro modo è quello di seguire la parete dell'avversario e superarla dal retro. Attenzione a non passare troppo vicino nell'impiegare questa antica tecnica preche è possibile "Incrociare le Tracce" nel risucchio tra pattino e parete. Questo si chiama salto della corda e può essere estremamente pericoloso.

Lo silme classico avviene dal davanti. Spesso usato in tesi incontri faccia faccia, è un grande favorito per la vittoria veloce della corsa recitata - ciò implica un salto mortale in avanti ed un mutamento di direzione all'ultimo momento. Prega solo che l'avversario non abbia la stessa idea!

La Bara

Manovra bella ed appariscente portata per la prima volta alla perfezione dai tecnicamente ottimi Fotoniani di XY 807. Ha bisogno di un deciso vantaggio di velocità sull'avversario, ma è una vera incantatrice di folle. Streccia oltre l'avversario dal retro e tagliagli la strada seguendo la sua traccia per alcuni secondi dall'altro lato, e poi pianta l'ultimo chiodo nella bara saltando la sua parete.

La Pagnotta Svizzera

Una vecchia favorita con risultati imprevedibili. I giocatori più esperti reagiscono con rabbia quando cerchi di acciarrli in una pagnotta svizzera poiché questa manovra è considerata un insulto grossolano. Consiste nel

costringere l'avversario in un cerchio sempre più stretto girandogli attorno dell'esterno. I punti da tener presente sono che prima, non è possibile riuscire in questa manovra a meno che tu sfrecci verso l'alto perché una svolta interna potrebbe mettere l'avversario davanti e potrebbe finire per cacciare te in una pagnotta svizzera! Secondo, una ben ponderata svolta veloce al centro della pagnotta potrebbe dargli il vantaggio (vedi Divano Giapponese). Non è certamente per i cuor di leone.

Il Divano Giapponese

Finire in una pagnotta svizzera è umiliante, specialmente se il tuo pattino non ti permetta di sfrecciare verso l'alto o saltar fuori dai guai. Il Divano Giapponese può essere la risposta. Il trucco di questa manovra sta nell'aspettare che l'avversario si decida a compiere una svolta, quindi raggiarlo in modo estremamente veloce dall'interno e cercare la via di uscita dal labirinto. Ti renderai conto che gli resta pochissimo spazio per seguire la tua traccia. Questo può essere un trucco incredibilmente utile anche contro giocatori con pattini Molla, perché cercare di uscire da una pagnotta svizzera saltando è sempre piuttosto pericoloso. Per avere il massimo successo ritarda la tua svolta fino all'ultimo momento, o porta il tuo angolo visivo a 145 gradi e aspetta fino a quando l'avversario comincerà ad apparire sullo schermo.

La Cruna d'Ago

Manovra creata per causare la massima confusione e metterti di un palmo di naso davanti ad un giocatore pericoloso. Svolta bruscamente e salta la tua stessa parete. OK, non è facile ma è una buona risposta contro un vero professionista che altrimenti finirebbe per intrappolarti con la sua parete fin dal principio. E' anche sconsigliabile per i principianti il cercare di riunire più crune d'ago insieme. Un buon modo per costringere l'avversario a compiere un errore mentre si sforza di mantenere il passo.

La Doppia Svolta

Abbastanza semplice. Spesso usato in scontri faccia a faccia. Consiste nel balzare improvvisamente davanti all'avversario all'ultimo momento (es: svoltando prima a destra e poi a sinistra). Non è poi così facile a ripensarci bene, ma dà molta soddisfazione quando si vedono comparire sul cantedpremi numerosi crediti.

Il Salto nel Buio

Non si tratta di una vera e propria manovra ma piuttosto di un modo affettuoso per descrivere quel momento abietto di panico in cui non si ha tempo di guardare il radar prima di saltare!

Il Punto della Coperta

Ciò descrive il motivo che risulta dallo scontro strategico di due giocatori esperti, uno dei quali è passato avanti e traccia un motivo a zig-zag lungo la traiettoria dell'avversario. La risposta a questo quella di saltare le pareti e schizzare verso l'alto col turbo ad intervalli intermittenti nel tentativo di riconquistare il vantaggio.

Il Punto della Coperta Coduto

Come spara solo che tu inizi la manovra ed obblighi l'avversario a seguire. Aspetta fino a quando si decide a saltare poi accerchiolo.

La Linea di Demarcazione

Manovra cruenta ma molto efficace contro avversari capaci di saltare le pareti. Sfreccia oltre il tuo sfidante facendo in modo di controllare da che parte si trova rispetto alla tua parete. Quando vi sarà una ragionevole distanza tra voi due, fai marcia indietro dal lato opposto del tuo rivale e rallenta notevolmente. Cerca di restare vicino alla tua parete. Quando l'avversario scoprirà dove sei cercherà molto probabilmente di saltare oltre la tua parete per raggiungerti, aspetta fino a quando si decide a compiere la manovra, quindi schizza via. Una doppia parete lo bloccherà nove volte su dieci. Per quei giocatori con mega-crediti e di natura pigra sono disponibili una varietà di pattini a doppia parete- con ovvi vantaggi.

La Zampa di Cane

Fa parte di una gamma di strategie che implicano la creazione di una doppia parete a forma di cappio lasciando un varco protetto solo da una parete. Devi aspettare, osservare l'avversario e programmare la tua corsa quando cerca di penetrare l'apertura.

Strategie Difensive

Occasionalmente ti potrai trovare in una lega in cui l'avversario sembra avere tutte le manovre. In simili situazioni è una buona idea osservare altre partite e cercare di imparare dagli avversari. Se vieni sfidato tuttavia esistono diversi modi per prendere tempo. Questi non sono molto graditi dalle folle, e possono condurre a partite estremamente strategiche, ma sono di gran lunga meglio che venir costantemente "Wiped Out" (eliminati).

Zona Sicura

Cerca di racchiuderti con la parete in una zona sicura sfrecciando col turbo ai margini dell'arena. Questa manovra è efficace solo se puli

raddoppiare la barriera della parete tra te e l'avversario. Gli svantaggi sono ovvi. Primo, è inutile nelle Arene strategiche in cui l'inseguitore può raccogliere un marcatore e dissolvere le tue barriere difensive. Secondo, è estremamente difficile chiudere il varco tra il margine dell'arena e la tua barriera, e molti si eliminano nel tentativo. Terzo se ti chiudi in uno spazio più piccolo di quello dell'avversario, questi può semplicemente farsi strada tra le vaste aperture e cominciare precocemente il suo giro sulla ruota dell'onore, mentre tu ingombri gradualmente il tuo stesso spazio....

Una variante della zona sicura è quella di aspettare che l'avversario si decida a muoversi in una zona stretta dell'arena o in un solco lasciato da precedenti pareti e cercare di bloccarlo il circondandolo con una doppia parete dall'esterno.

Pubblicato da....

GONZO GAMES

Siamo una nuova ditta di Software che ama i giochi. Non vogliamo fare affermazioni allisonanti circa la nostra filosofia. Se vi piacciono i nostri giochi siamo contenti. Grazie.

Il programma ed i relativi materiali e documentazioni sono protetti dalle leggi nazionali ed internazionali di Copyright. La conservazione in sistemi di recupero, la riproduzione, traduzione, copiatura, il prestito, l'affitto, la trasmissione o l'uso in spettacoli pubblici sono proibiti senza l'esplicito permesso della Gonzo Games. Tutti i diritti d'autore e di proprietà sono riservati in tutti i paesi.

(c) Gonzo Games 1990

(p) Gonzo Games 1990

Titoli:

Gioco ideato dal Dr. Gonzo e la sue equipe

Programmazione di Steve Howard

Grafica di Paul Smith

Traduzione di UCNW Language Services, University of Wales, Bangor

Musiche di George Wilkins

Collaudo di James Harper

Gonzo Games

South Bank Technopark

90 London Road

London SE1 6LN

(071 922 8856)