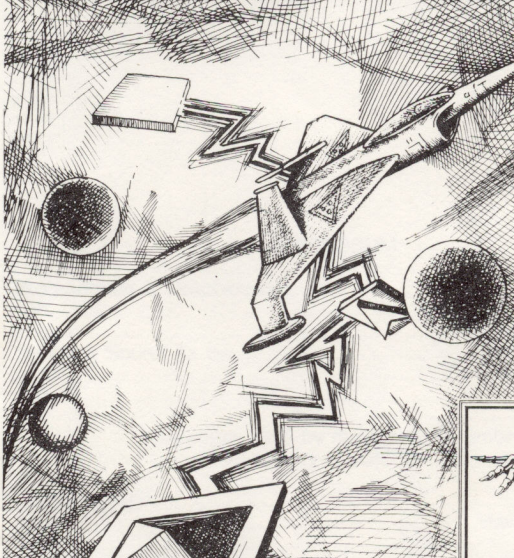


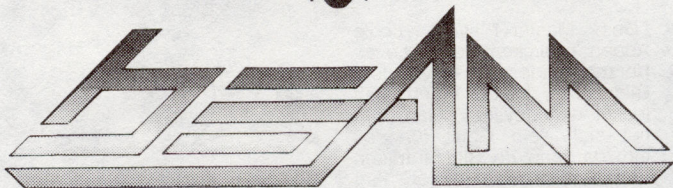
TEAM



MANUAL



MAGIC BYTES



IMPRESSUM

Programmed & Graphics by.....Ingo Böker
and.....Jan Dark
and.....Frank Stephan
Sound & Sound Fx by.....Thomas Hermann
and.....Carsten Neu(ge)bauer
and.....Georg Brandt

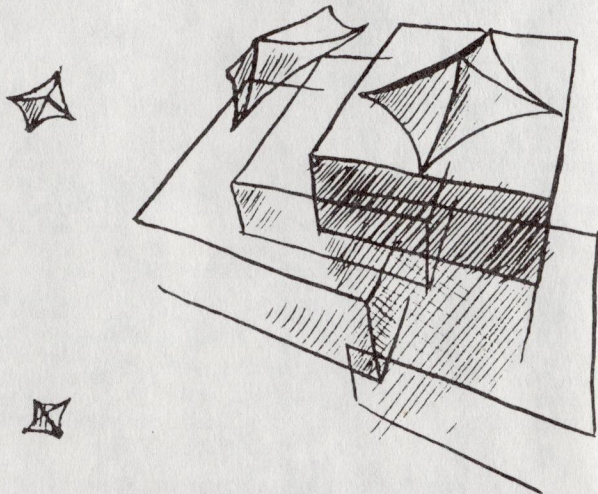
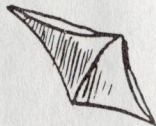
Copyright 1989 by micropartner GmbH
Produced by MAGIC BYTES

Layout & Artwork.....Ralf Vogel
and.....Hans-Georg Witte
Artwork.....Dirk Schulz
Text, Types & illustrations.....Stefan Reißmann
Translations.....Nathalie Escot
and.....Dave T. Anderson

Thanks to:
Susanne, Elisabeth, Nathalie, Ute and Thomas.



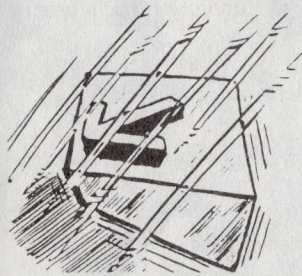
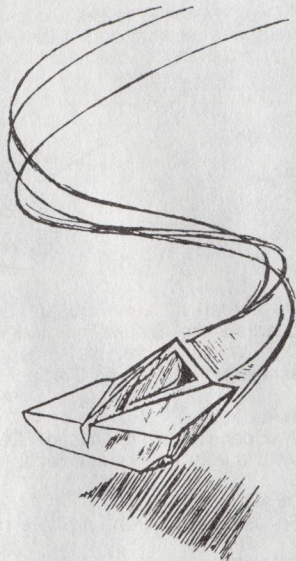
"Des Master-Players coole Augen erblicken den 1.Level. Kerzengerade sitzt er vor dem Bildschirm, seine Hand hält locker den Joystick. Ganz öffnet sich sein Geist für das ihm dargebotene Bild. Intuition und Berechnung lassen ihm die Lösung wie ein Donner Schlag plötzlich klar werden. Die verwinkelten Zusammenhänge der Objekte untereinander erscheinen ihm als



Ganzes plötzlich so vertraut wie seine Hosentasche..."

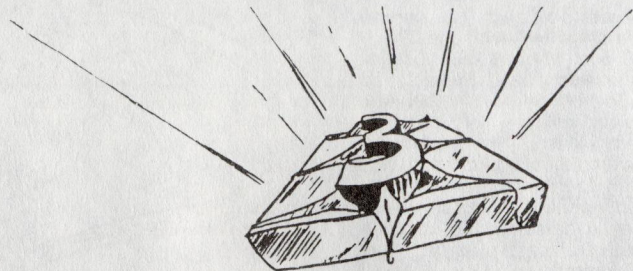
So oder ähnlich ließe sich die Innenwelt des Players zur 1.Spielphase beschreiben, bevor er loslegen wird. Was unseren Master-Player in diesen Sekunden so durch den Kopf geht, beruht auf einer gewissen Kenntnis. Nun, um in den Genuß derselben zu kommen, tust Du das, was er auch auch getan hat:

Weiterlesen. Nachdem Du das Spiel geladen hast, siehst Du das Einstiegsmenü. Du wirst mir sicherlich zustimmen, wenn ich die folgenden Schritte als "No Problem" klassifiziere und ergo nicht besonders erläutere. Nur soviel: Du wählst zwischen dem One- oder Two-Player Modus und zwischen der Rocket- oder Direct Funktion für den Stream-Line Glider. Die Rok-



ket-Funktion ist etwas schwieriger... Zum Bremsen des Gliders benutzt Du den Fire-Knopf und wenn Du den Joystick bewegst, fliegt der Glider in dieselbe Richtung.

Innerhalb des Spielens kannst Du (aus jedem Level) durch Betätigung der ESC Taste zum Anfang zurückkehren, um die Optionen z.B. neu einzustellen.



Du bemerkst, wenn Du auf den 1.Level starrst, sicherlich viele quadratische Blöcke mit unterschiedlichen Zeichnungen darauf. Das Wissen über die Eigenheiten dieser Steine ist spielentscheidend. Ich will es Dir auch nicht vorenthalten:

WALL

Wie der Name schon sagt: Da kannst du gegenfliegen, aber eben nicht durch. Drüber erst recht nicht.

DEAD

So isse. Bei Berührung. Wie beim Hochspannungsmast.

GRAVITY

Es entsteht eine plötzliche Schwerkraft. Und zwar nach unten, was gar nicht so selbstverständlich ist.

MAGNET

Er zieht Dich an und aus dem eingeschlagenen Kurs.

FRICTION

Dein Glider wird einer stetigen Luftreibung ausgesetzt, wodurch sich das Flugverhalten verändert.

ENERGY

Das sind die Energiestationen, von denen gleich noch die Rede sein wird. Diese z.B. ist voll...



NO ENERGY

...und diese ist leer.

MOVER

Ja, der wuselt da so rum, ist mal hier mal da, immer in Pfeilrichtung. Gutartig.

ALKOHOLIC

Ja, und der torkelt da so rum, ist immer da, wo er stören kann. Rein "zufällig" natürlich. Und völlig unzurechnungsfähig.

HUNTER

Ein solcher Klotz ist ein rechter am Bein! Ich sag's dir.

POINTS

Wenn Du eine solchen Stein so oft berührst, wie die Zahl es sagt, so wird er verschwinden, und Du wirst Punkte bekommen. (Nicht im Gesicht, Mensch! Auf'm Konto!)

STOPPER

Ein kurzfristiger Ruck wird den Glider erschüttern und die Geschwindigkeit herabsetzen oder Dich vollends stoppen.

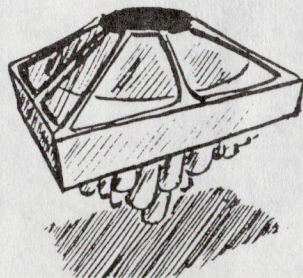
VECTOR

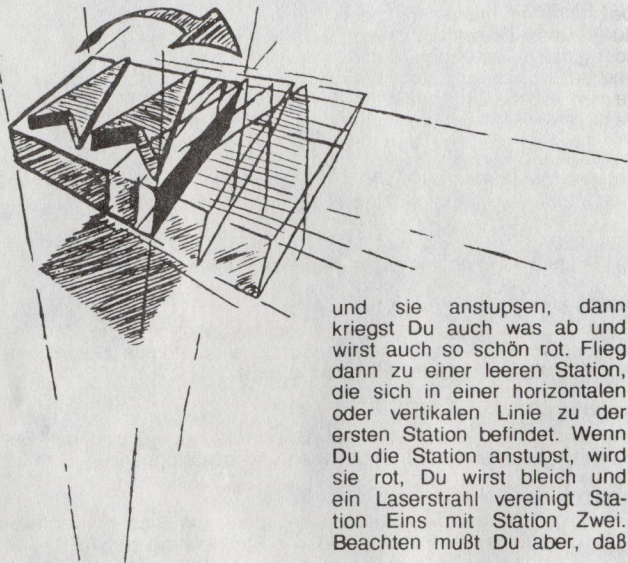
Ein kleines technisches Wunderwerk, denn ein Richtstrahlschweifeld wird kommen und den Glider in Pfeilrichtung ziehen.

JUMPER

Ein großes technisches Wunderwerk. Fliegst Du hinein, so kommst Du woanders wieder heraus: Wir beamen!

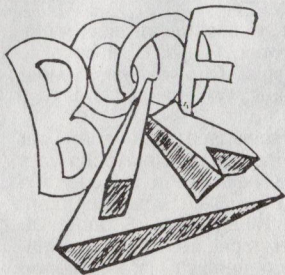
Verschiedene Eigenarten der Steine kommen nur dann zum Vorschein, wenn Du oder die KILLER BALLS sie berühren. Die KILLER BALLS darfst Du aber nicht berühren, die machen nämlich Ihren Namen



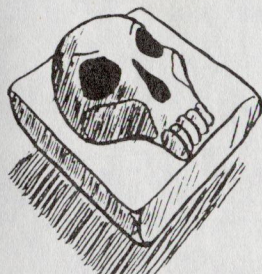
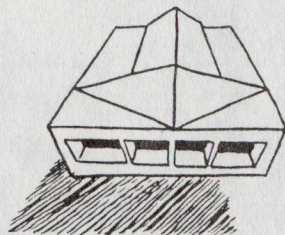


und sie anstupsen, dann kriegst Du auch was ab und wirst auch so schön rot. Flieg dann zu einer leeren Station, die sich in einer horizontalen oder vertikalen Linie zu der ersten Station befindet. Wenn Du die Station anstupst, wird sie rot, Du wirst bleich und ein Laserstrahl vereinigt Station Eins mit Station Zwei. Beachten muß Du aber, daß

alle Ehre. Da gibt es aber noch so kleine Käfige, in denen Du vor Ihnen sicher bist. Um endlich anfangen zu können, mußst Du noch Deine Aufgabe kennen. Sehen wir das Ganze mal locker: Eine Laserstation ist voller Energie und leuchtet förmlich rot auf, so voller Energie ist sie. So voll und so rot und gar nicht blau. Mit dem Stream-Line Glider wirst Du hinfliegen

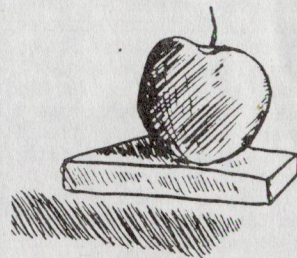


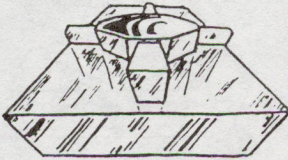
Dein Glider nicht in oder durch den Laserstrahl fliegt, sonst macht es Krach-Bumm und so weiter. Auf diese Weise verkuppelst Du immer mindestens zwei Stationen, indem Du die Energie hin- und her transportierst. Als Ergebnis erhältst Du ein passables Netz von Laserstrahlen, daß Dich, wenn Du unklug warst, eingeschlossen hat. Falls Du aber klug warst und außerdem die



Reales mit in den nächsten Level nehmen kannst. Nun, da Du alles Notwendige weißt, wirst Du des Master-Players erste Spielphase nachvollziehen können. Verfolgen wir nun die Gedankengänge des Players in der zweiten Spielphase: "...und wie von selbst entsteht in seinem Kopf die Strategie, die den Stream-Line Glider

Eigenarten der beschriebenen Objekte beachtest hast, sich Dir oben "Tür und Tor". Wenn Du durchfliegst, erreichst Du einen Zwischenlevel. Hier begegnest Du alten Bekannten wieder, aber das dürfte kein Problem für so einen ausgefuchsten Spieler sein, wie Du es hoffentlich bist. Stups immer fleißig die "Points" an, damit Du außer dem Flugerlebniss auch 'was





zum Ziel führen wird..."

Du wirst merken, auch Dir wird ähnliches wiederfahren! Aber im Gegensatz zum Master-Player, der sich nach vollzogener Ausarbeitung seiner Strategie auch erfolgreich mit der Ausführung derselben befassen kann, wirst Du noch Lehrgeld bezahlen müssen. Es ist schließlich noch kein Meister vom Dach gefallen. Ich prophezeie folgendes:

"Nachdem sich der Newcomer (das bist Du, hehe) souverän mit der Steuerung des Stream Line Gliders vertraut macht, indem er ihn 12 mal um die eigene Achse dreht, gegen diverse Hindernisse prallen läßt, aus unerfindlichen Gründen von irgendeinem Kurs abkommt und wunderbarerweise nicht explodiert, torkelt sein Glider letztendlich doch zielbewußt auf die erste Energie-

station zu. Daß er den Killing Balls ausweichen kann, liegt sicherlich an seiner raffiniert unberechenbaren Flugbahn. Oder hängt das mit den merkwürdigen Schwerkraftfeldern zusammen...?"

Du wirst schon noch dahinterkommen, und wenn Du erstmal diesen sensibel reagierenden Glider beherrschst, wird von Dir sicherlich keine Tiefflugfahrt ausgehen. Oder?

