

# TRAILBLAZER



## Das Spiel

Die Aufgabe ist bei Trailblazer denkbar "einfach". Sie müssen lediglich einen Ball, der auf Feuerknopfdruck hüpf, möglichst schnell ins Ziel steuern. Die Strecke kommt sehr schnell auf Sie zugerast. Jeder Kurs besteht aus zahllosen Farbfeldern, die alle ihre Besonderheiten haben.

Neben den schwarzen Löchern gibt es Farbfelder die den Ball beschleunigen, abbremsen, besonders hoch springen lassen oder ihm sogar den Weg versperren. Besonders verrückt wird es in einer Zone mit türkisfarbenen Feldern in der die Joystick-Steuerung vertauscht wird.

Das Spiel hat nicht weniger als 21 Strecken. Es gibt 2 Varianten. Entweder geht man auf Punktejagd und muß einen Kurs innerhalb einer bestimmten Zeit schaffen oder man versucht sich in einen Wettkampf. Hier kurvt man drei beliebige Strecken entlang. Wer die beste Gesamtzeit hat, gewinnt.

Sei können das Spiel alleine, gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler gleichzeitig spielen. Sie können auch Ihren Gegner mit dem Ball von der Strecke schubsen

Das Programm merkt sich die besten Streckenzeiten und höchsten Punktezahlen.

## Bedeutung der Felder

Blau	Der Ball hüpf höher
Grün	Der Ball wird schneller
Rot	Der Ball wird langsam und hüpf nicht mehr
Braun	Normal
Lila	Der Ball wird aufgehalten
Türkis	Links-Rechts bei Steuerung vertauscht
Weiß	Sie müssen nur mehr auf die Löcher achten. Die anderen Felder sind wirkungslos
Schwarz	Loch. Fällt der Ball in ein Loch, wird er nach einiger Zeit wieder ausgeworfen
Grau	Weg zwischen zwei Rennstrecken. Die Zeit läuft hier nicht

## Bedienung

### im Spiel

- ↑/↓ Ball rollt schneller/ langsamer
- ←/→ links/rechts steuern
- ◇ Ball hüpf
- ◇ halten Ball hüpf höher

### Im Auswahlmenü

- ←/→ zum Auswählen
- ◇ zum Bestätigen
- ↑/↓ Nur bei Streckenauswahlzeichen möglich. Zum Einstellen der Strecken.



## Spielvarianten

### 1 Player Arcade

Sie haben nur sieben Sprünge pro Strecke (Anzeige rechts oben). Sie spielen solange, bis Sie eine Strecke nicht in der geforderten Zeit bewältigen. Die Zeit, die Sie bei einer Strecke nicht benötigen, wird bei der nächsten Strecke gutgeschrieben. Sie fangen mit Strecke A an, dann kommt Strecke B usw. Hin und wieder bekommen Sie ein Bonusspiel. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte bekommen hat, ist der Sieger.

**Bonusspiel:** Sie sehen ein 5x3 Quadrate großes Feld und dahinter den Ball. Nach dem Drücken des Feuerknopfs springt der Ball auf einige Felder. Sie merken sich diese Felder, denn Sie müssen diese in der gleichen Reihenfolge mit Ihrem Ball nachhüpfen. Sie benötigen für die Bewegung des Balls von Quadrat zu Quadrat je eine Joystickbewegung. Platzieren Sie nun den Ball auf das Feld das Ihrer Meinung nach das erste war das der Ball vorher angehüpft hat und drücken den Feuerknopf. Dann platzieren Sie ihn auf das zweite angehüpfte Feld und drücken den Feuerknopf und so weiter. Dies vollziehen Sie bis Sie alle Felder in der richtigen Reihenfolge nachgehüpft sind. Aber beachten Sie das Zeitlimit.

### 2 Player Arcade

Wie 1 Player Arcade nur mit zwei Spieler gleichzeitig.

### 1 Player Trial

Zum Üben. Die Strecke kann mit dem ersten Buchstaben des Streckenauswahlzeichens eingestellt werden

### 2 Player Match

Sie können drei beliebige Strecken mit den drei Buchstaben des Streckenauswahlzeichens einstellen. Die drei Streckenzeiten jedes Spielers werden am Ende zusammengezählt. Der Spieler mit der geringeren Gesamtstreckezeit gewinnt. Sie können unbegrenzt hüpfen.

### Play v Robot

Wie 2 Player Match nur mit Computer als Gegner

## Tipps

- Rollen Sie immer genau auf der Linie zwischen den Feldern, Sie brauchen dann beim Ausweichen weniger Zeit.
- Ärgern Sie Ihren Gegner indem Sie seinen Ball von der Strecke oder in ein Loch stoßen