

HIER
FINDEN
SIE
ALLES
WISSENS
WERTE
ÜBER
EYE

....UND MEHR!

Herausgegeben von Endurance Games Ltd. unter der Lizenz von Finger Products Ltd.
Endurance Games Ltd. verfügt über das Urheberrecht an diesem Programm. Kopieren,
Vermieten, Verleih, Tausch, Öffentliche Vorführung, und Senden ist strengstens untersagt,
sofern nicht die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Herausgebers vorliegt.
Endurance Games Ltd. ist eine Abteilung der Prism Leisure corp. pic.
Musik: "Nature Watch" von G. De Wild.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128

Kassette: Achten Sie darauf, daß das Band vollständig zurückgespult ist und drücken Sie gleichzeitig die RUN/STOP und die SHIFT-Taste. Danach drücken Sie die Taste PLAY des Kassettenlaufwerks. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Diskette: Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben ein und tippen Sie LOAD "''",8. Erscheint READY, geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste.

SCHNEIDER CPC

Kassette: Geben Sie RUN "''" ein, und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Diskette: Geben Sie RUN "EYE" ein, und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

ATARI ST/AMIGA

Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben ein und klicken Sie doppelt auf dem Symbol für Laufwerk A. Laden Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol EYE.TOS. Nach dem Laden wird das Spiel automatisch gestartet.

Sollten hierbei Probleme auftauchen, lesen Sie bitte im entsprechenden Kapitel Ihres Computer-Handbuches nach.

WILLKOMMEN IN DER FASZINIERENDEN WELT VON **EYE**. Die Herausgeber, **Endurance Games Ltd.**, möchten Ihnen herzlich dafür danken, daß Sie gerade dieses Spiel ausgewählt haben, und wünschen Ihnen viele vergnügliche Stunden mit **Eye**

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld besteht aus 32 farbigen Vierecken, die als zwei Spiralen in einem Kreis angeordnet sind. Es gibt insgesamt 8 verschiedene Farben, wobei immer 4 Vierecke jeder Farbe sichtbar sind. Durch Drehen der Spiralen ist es möglich, die Position der Vierecke der jeweiligen Farbe zu verändern. Die Anordnung der einzelnen Farben wird als Muster bezeichnet, und wenn Sie die Spiralen drehen, werden Sie feststellen, daß es 4 verschiedene Muster gibt: die lange Spirale, die kurze Spirale, die grade Linie und den Kreis.

Gleichzeitig erscheint auf dem Spielfeld das Statusfeld des Spielers. Dieses Feld dient anfänglich dazu, die Anzahl der Spielmarken anzugeben, die ein Spieler während der Aufstellung einsetzen darf, und zeigt später die "kontrollierten Farben" an, die ein Spieler während des Spielverlaufes besetzt hat.

DAS ZIEL DES SPIELES

Die Aufgabe ist, die erforderliche Anzahl von Spielmarken auf die gleiche Farbe im Spielfeld zu setzen.

ZWEI SPIELER

Sieger einer Zwei-Personen-Partie ist der Spieler, dem es gelingt, vier Spielmarken auf das Muster seiner eigenen Farbe im Spielfeld zu setzen. Jeder Spieler beginnt mit sechs Spielmarken, und es wird abwechselnd je eine Marke auf ein unbesetztes Viereck im Spielfeld gesetzt. Der Spieler mit der Farbe Rot beginnt. Die Anzahl Züge, die ein Spieler durchführen darf, wird von der höchsten Anzahl Spielmarken bestimmt, die er auf einer Farbe platziert hat. Liegen bei einem Spieler beispielsweise 3 Marken auf Grau, 2 Marken auf Grün und 1 Marke auf Orange, so darf er drei Züge hintereinander durchführen.

ZWEI SPIELER (FORTS.)

Ein Zug wird gemacht, indem ein Spieler entweder seine Spielmarke auf ein benachbartes Feld bringt (siehe Bild 1) oder eine der Spiralen links oder rechtsherum dreht. Der Spieler, der am Zug ist, darf sowohl sein Spielmarken als auch die Spiralen in jeder beliebigen Kombination bewegen, bis die maximal erlaubte Zuganzahl ausgenutzt ist. Der Spieler darf keine Spielmarke auf ein bereits besetztes Feld führen oder über besetzte Felder hinwegspringen. Die Spiralen können links oder rechtsherum in Einzelschritten bewegt werden, wobei eine vollständige Drehung aus 16 Schritten besteht. Jeder Schritt gilt als ein Zug.

Hat ein Spieler irgendwann während seines Zuges vier Spielmarken auf einer anderen als der eigenen Farbe positioniert, bedeutet es, daß er diese Farbe "kontrolliert" und dies wird angezeigt, indem eine "Kontrollfarben"-Spielmarke im Statusfeld des entsprechenden Spielers abgelegt wird. Sollten sich nun vor dem Zug eines Spielers irgendwelche gegnerischen Steine auf einer von ihm "kontrollierten" Farbe befinden, so kann er, wenn er möchte, beliebig viele oder sogar alle gegnerischen Steine von dieser Farbe auf unbesetzte Felder des Spielbrettes verschieben.

DREI SPIELER

Das Spiel zu dritt folgt denselben Regeln, wie das Spiel zu zweit, mit folgenden Ausnahmen und Abweichungen: Jeder Spieler erhält statt 6 nur 4 Spielmarken. Eine Farbe ist "erobert", wenn ein Spieler sie mit drei Spielmarken besetzt. Eine Farbe kann nicht erobert werden, falls eine gegnerische Spielmarke sich auf dieser Farbe befindet. Wird die eigene Farbe des Spielers erobert, scheidet er aus und die übrigen beiden Spieler machen weiter. Wurden die eigenen Farben von zwei Spielern erobert, gewinnt der letzte Spieler.

VIER SPIELER

Das Spiel zu viert folgt denselben Regeln, wie das Spiel zu zweit, mit folgenden Ausnahmen und Abweichungen: Jeder Spieler erhält nur 3 Spielmarken. Eine Farbe ist "erobert", wenn ein Spieler sie mit 2 Spielmarken besetzt. Eine Farbe kann nicht kontrolliert werden, wenn sich eine gegnerische Spielmarke darauf befindet. Wird die eigene Farbe eines Spielers erobert, scheidet er aus und die übrigen Spieler machen weiter. Wurden die eigenen Farben von drei Spielern erobert, gewinnt der letzte Spieler.

SPIELVARIANTEN

Die Computerversion von Eye verfügt über verschiedene Funktionen und Regelvarianten, die das Brettspiel nicht hat. Die Einstellung der Varianten erfolgt durch Bildschirmabfragen vor Beginn des Spieles.

Zuerst werden Sie gebeten, eine Zahl einzugeben, mit der die Anzahl von Zügen festgelegt wird, nach denen ein Farbwechsel auf dem Feld erfolgt. Die Farbenpaare, die miteinander vertauscht werden, sind Rosa mit Grau und Orange mit Lila. Der Wert dieser Eingabe kann zwischen 1 und 255 liegen. Geben Sie 0 ein oder drücken Sie nur die ENTER-Taste, erfolgt kein Farbwechsel.

Während des normalen Spielverlaufes kann ein Spieler eine Partie nur gewinnen oder eine Farbe besetzen, wenn er am Zuge ist. Die andere Möglichkeit ist, daß ein Sieg oder das Besetzen zu jeder Zeit erlaubt ist. Drücken Sie einfach die entsprechende Taste bei der Bildschirmabfrage, um diese Option ein-oder auszuschalten. Schließlich gibt es noch die Variante, bei der einem Mitspieler eine "kontrollierte" Farbe im Spiel geraubt werden darf, indem Sie einfach die erforderlicher Anzahl von Spielmarken auf die bereits eroberte Farbe setzen. Auch diese Option wählen Sie mit Hilfe der Bildschirmabfrage aus.

STEUERUNG

COMMODORE 64/128

AUF.....U
 AB.....N
 LINKS.....H
 RECHTS.....J
 AUF/LINKS.....Y
 AUF/RECHTS.....I
 AB/LINKS.....B
 AB/RECHTS.....M
 ABLEGEN/AUFNEHMEN . RETURN
 SICHERN.....S
 COMPUTERGEGNER WÄHLEN . F1
 Zur Steuerung kann auch ein
 Joystick in Port 2 angeschlossen
 werden.

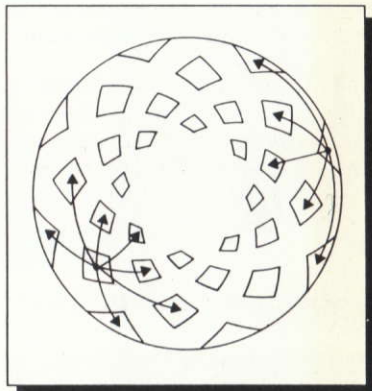
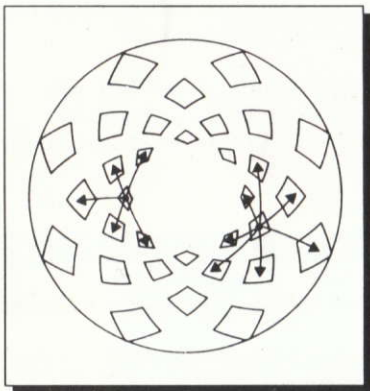
SCHNEIDER CPC

AUF.....)
 AB.....) CURSOR-
 LINKS.....) TASTEN
 RECHTS.....)
 ABLEGEN/
 AUFNEHMEN.....LEERTASTE
 SICHERN.....SHIFT S+X
 Steuerung auch mit
 Joystick möglich.
 Cursortasten können
 undefiniert werden.

ATARI ST/AMIGA

AUF.....)
 AB.....) CURSOR-
 LINKS.....) TASTEN
 RECHTS.....)
 ABLEGEN/
 AUFNEHMEN.....LEERTASTE
 SICHERN.....S
 SPIELLENDE.....ESC
 COMPUTERGEGNER
 WÄHLEN.....X
 Steuerung auch mit
 der Maus möglich

ABBILDUNG 1



Beispiele für mögliche Züge auf benachbarte Felder.