



Einleitung

Begonnen hat alles, als das Volk der Goblins aus nicht mehr rekonstruierbaren Gründen beschloß, einen Krieg gegen die Menschen zu führen. Dieser begann an einem Nes (Montag) des Jahres 10365 mit dem Abrücken von 7000 Mann und nicht wenigen Katapulten. Dazu muß man wissen, daß die Goblins als die Experten für Katapulte galten und gelten.

Nach zwei Monaten war es dann soweit, die Goblins hatten ihre erste Feindberührung; sie stießen auf eine Wüstenfestung der Menschen. Und so begann ein Ereignis, das unter der Bezeichnung "Große Peinlichkeit" in die Geschichte von GhoID eingehen sollte. Der Angriff der Goblins fand, wie gesagt, in einer Wüste statt, genauer: in einer Sandwüste. Um aber die Katapulte benutzen zu können, benötigt man bekannterweise Steine. Ein paar hatten die Goblins dabei, aber nach fünf Minuten war der Angriff zu Ende. Die Menschen lachten sich in der Festung natürlich halb tot, was die Goblins nur noch wütender machte. Sie versuchten nun mit allen Mitteln die Belagerung aufrecht zu erhalten. Sie verwendeten anstelle der Steine so ziemlich alles, was nicht niet- und nagelfest war; aber umsonst. Schließlich versuchte man es mit einem Frontalangriff auf die Zinnen der Burg, aber der Kommandant der Festung hatte mitgedacht; die Goblins wurden mit genau den Steinen bombardiert, die sie zuvor in die Festung geschleudert hatten. Den Goblins blieb nichts anderes übrig, als sich zurückzuziehen.

Nach drei Jahren war der Krieg zu Ende und Menschen und Goblins schlossen einen Friedensvertrag. Zum Gedenken an die "Große Peinlichkeit" trafen sie sich weiterhin alle 3 Jahre, um im Rahmen eines großen Festes einige Katapultschüsse auszutauschen.

Dieses Ereignis blieb natürlich nicht unbemerkt. Einige Halblinge hatten von den Jubiläumsfeiern Wind bekommen und wollten auch an dem Katapultschießen teilnehmen. Sie erklärten den Menschen und Goblins den Krieg, warfen ein paar Steine und baten nach fünf Minuten um Frieden. Die Bedingungen für eine Teilnahme waren damit erfüllt. Menschen und Goblins blieb nichts anderes übrig, als die Halblinge mitkatapultieren zu lassen.

Nachdem immer mehr Völker an den Feierlichkeiten teilnahmen, wurde nach und nach aus der eigentlichen Gedenkfeier ein richtiges Sportereignis, mit allem was dazugehört. Es wurde z.B. ein richtiges Komitee gegründet, das sich mit einer Regelreform zu befassen hatte, um einen ordentlichen Verlauf der Spiele zu gewährleisten. Eine wichtige Neuregelung war die Teilnahme der Beloms am Grand Monster Slam.

Das Volk der Beloms war ursprünglich in den Randgebieten des Landes zu Hause. Aufgrund ihres kugelförmigen Aussehens kam es jedoch immer wieder zu den gefürchteten "Belomwinen", Massenabrollungen von den Gipfeln in die Täler, so daß man heute Beloms in fast allen Gegenden von GhoID antreffen kann. Als dieses Volk beim Organisationskomitee vorsprach, um an den Spielen teilzunehmen, wurden die etwa 30 cm durchmessenden Pelzkugeln sofort unter Vertrag genommen, um als Ersatz für die doch etwas harten Steine Verwendung zu finden. Von Stund an wurden also nicht mehr Steine geworfen, sondern Beloms mit dem Fuß in Richtung Gegner getreten. Die Beloms protestierten, aber umsonst. Sie hätten das Kleingedruckte lesen sollen . . .

Wegen des großen Andrangs war man nach HodH KaiserwachT umgezogen. Zwar hat das Stadion nur 1348 Sitzplätze frei, der "Bund kommerzieller Hellseher" (BKH) bietet jedoch jedermann seine Dienste an, so daß alle interessierten Wesen an den Spielen teilhaben können. Der Kaiser zeichnet nun den Gewinner mit einem gelben Wams und einer güldenen Medaille aus.

Das eigentliche Spiel ist in 3 Sätze gegliedert; der 1. dient zur Qualifikation. Dabei wird, wie in den anderen Sätzen auch, der Sieger im K.O. System ermittelt. Für den Teilnehmer des ersten

Satzes bedeutet dies: Will er den Grand Slam gewinnen, muß er alle Duelle gewinnen, um sich für den 2.Satz zu qualifizieren.

Im ersten Satz stehen sich acht Gegner paarweise gegenüber, wobei die Paarungen ausgelost werden. Nur der Sieger eines Kampfes kommt weiter, für den Verlierer ist der Grand Slam zu Ende. Veteranen des Spiels mutet man diese Runde übrigens nicht mehr zu, sie beginnen gleich im zweiten Satz. Nur Anfänger und notorische Verlierer findet man hier.

Gewinner der Paarung ist, wem es gelingt seine sechs Beloms von seiner Spielfeldhälfte in die des Gegners zu befördern. Dann, und nur dann, kann man zu seinem "Homerun" antreten, ein Lauf zum Überqueren des Spielfeldes. Wird der Gegner von einem Belom getroffen, so ist er für kurze Zeit kampfunfähig.

Dies ist aber nicht alles, nach jedem Kampf muß sich der Sieger der "Rache der Beloms" unterziehen, den der "Kampfbund geschundener Beloms" (KGB) durchgesetzt hat. Dabei versuchen acht Beloms den in ihrer Mitte stehenden Spieler mittels eines Kitzelangriffs zu Fall zu bringen, welcher mit ihren vielen Beinchen ausgeführt wird. Der Spieler selbst, versucht mit einer sogenannten "Schürbelstange" die einzeln anlaufenden Beloms "wegzuschürbeln", sie sich also von Leib zu halten. Gewinnen kann er nicht, es geht im Prinzip nur darum, sein Punktekonto zu erhöhen. Der Gewinner eines Kampfes erhält nämlich nach diesem eine Anzahl Punkte, abhängig von der Stärke des Gegners und der benötigten Zeit, ihn zu besiegen. Die Pelvänste, so will es die Überlieferung, kommentierten diese Spielerweiterung mit den Worten "Zwergenaufstand", was natürlich eine äußerst rassistische Bemerkung war und den Zorn und Unmut der Beloms auf sie zog. Einer dieser Pelvänste war es auch, der einen Belom mit Blei ausgegossen hat, und damit den Elfen zu Fußfrakturen und einem zeitweiligen Boykott der Spiele verhalf. Damals hat man den Schuldigen auch gefunden und ebenfalls mit Blei ausgegossen.

Ja, diese Pelvänste. Als Günstlinge des Kaisers forderten und bekamen sie eine Beteiligung am Spielgeschehen. Immer wenn ein Teilnehmer einen Belom in das Publikum schießt, seilt sich ein Pelvans auf das Spielfeld ab, um sich zu dem Pelvanspunkt des jeweiligen Gegners zu begeben. Dieser kann ihn dann in die Spielhälfte des anderen treten. Der "Beschossene" kann dann versuchen, den Pelvans abzufangen. Gelingt ihm dies nicht, so fliegen einige Beloms in sein Spielfeld (bis zu drei). Im umgekehrten Fall, erhält der Pelvanstreter einen Belom zurück.

Um im zweiten Satz mitspielen zu können, muß man noch die Qualifikation durch die "sechs hervorragenden Faultons" bestehen. Ursprünglich waren die Faultons ein teilnehmendes Volk, wie jedes andere auch. Einige dieser breitmäuligen Amphibien hatten es sich jedoch zur Gewohnheit gemacht, anfliegende Beloms zu verschlucken. Da die ursprünglichen Regeln dies nicht verboten, traten die Beloms in Streik. Daraufhin wurden die Faultons zwar disqualifiziert, drohten aber unter anderem an, eine "Interessensgemeinschaft sadistischer Spieler" zu gründen. Um eine Eskalation zu verhindern, beschloß die Organisationsleitung, die Faultons in die Spiele zu integrieren. Der Gewinner der ersten beiden Kämpfe eines Satzes steht nun vor dem Problem mindestens zwei im ersten Satz oder vier Beloms im zweiten Satz in die Rachen von insgesamt sechs Faultons zu schießen, die sich auf Podesten verschiedener Höhen befinden. Schafft er dies nicht, so muß er den Satz wiederholen. Zum Glück erlaubt der Kaiser, diese Qualifikation vorher zu üben.

Der zweite und dritte Satz unterscheidet sich vom ersten durch einen hüfthohen Zaun, der das Spielfeld unterteilt. In der Mitte hat der Zaun eine kleine Öffnung, damit Pelvänste und Homeruns durchgeführt werden können. Dadurch wird das Spiel erheblich schwerer, es sind nun keine Flachsüsse zum Gegner mehr möglich.

Hard- und Software Unverträglichkeiten

- Dieses Spiel kann aufgrund eines integrierten Interrupt-Schnellers und des Kopierschutzes nur auf einer originalen 1541-Floppy gespielt werden. Jedes andere Laufwerk (71, 81, CMD-Geräte) stürzt ab !!!
- Stecken Sie alle anderen Geräte außer der 1541-Floppy am seriellen Bus aus (Drucker, CMD-Geräte, etc.).
- Sollten Sie trotzdem beim Laden des Spiels Probleme haben, entfernen Sie alle Erweiterungen (Module) vor dem Start.
- Das CMD-RamLink kann eingeschaltet bleiben.
- Einige Versionen des Final-Cartridge-III können Probleme bereiten, schalten Sie es deshalb bevor Sie das Spiel laden mit SYS64738 aus.
- Wenn Sie die Diskette kopieren wollen, müssen Sie zuerst die Seite A+B mit einem Disk-Kopierprogramm (z.B. 1min-Copy) und dann den Track 18 auf Seite A mit dem Turbonibbler V4.0 kopieren.
- Um das Spiel zu beenden müssen Sie, wenn Sie einen RESET-Taster benutzen, die Floppy aus und wieder einschalten, da sie sich sonst nicht ansprechen läßt. Wenn Sie die Highscore-Liste nicht speichern wollen, schalten Sie einfach den Computer aus und wieder ein.

Laden und Starten des Spieles

LOAD"*",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. Das Spiel startet automatisch.

Das Titelbild wird angezeigt. Wenn die Aufforderung "PRESS SPACE" erscheint, drücken Sie die SPACE-Taste.

Nach kurzer Zeit erscheint die Aufforderung "Please Flip the Disk over then press Fire". Drehen Sie dann die Diskette um und drücken Sie den Feuerknopf. Dies gilt im ganzen Spiel (gilt nicht für die Version von Remember, da diese einseitig ist).

Sie befinden sich nun im Hauptmenü.

Hauptmenü

Die Menüpunkte werden mit dem Joystick ↑/↓ ausgewählt und durch Feuerknopfdruck bestätigt. Der angewählte Menüpunkt wird durch einen bewegten Belom dargestellt. Das Menü bietet folgende Möglichkeiten:

1.) Grand Monster Slam: Nach Anwahl dieses Menüpunktes beginnt das eigentliche Spiel (Tournament).

2.) Revenge of Belom: Hier können Sie das Zwischenspiel "Rache der Beloms" üben. Wenn Sie genug geübt haben, gelangen Sie durch Anwahl von "Return to the Main-Menu" wieder ins Hauptmenü.

3.) Faulton Feeding: Hier können Sie das Zwischenspiel "Die hervorragenden 6 Faultons", auch "Faulton füttern" genannt, üben. Um wieder ins Hauptmenü zu gelangen, wählen Sie wieder den Menüpunkt "Return to the Main-Menu".

4.) Hall of Fame: Nach Anwahl dieses Menüpunktes können Sie die Liste der besten 8 Slammers (die ewige Highscore-Liste des Grand Monster Slams) betrachten. Durch Drücken des Feuerknopfs gelangen Sie wieder ins Hauptmenü. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt "Highscore-Liste".

Der Grand Monster Slam

Bei Grand Monster Slam übernimmt der Spieler die Rolle eines Zwergs, der im Rahmen einer Sportveranstaltung gegen andere Monster antreten muß. Ziel eines jeden Kampfes ist es kugelförmige Wesen, die Beloms, auf die gegnerische Seite des Spielfeldes zu kicken. Hat man alle Beloms auf die Seite des Gegners

befördert, kann man die Begegnung durch einen Homerun, einen Lauf quer über das Spielfeld, für sich entscheiden. Wird man während des Spiels von einem Belom getroffen, so ist man für einige Zeit kampfunfähig. Wenn man einen Belom in die Reihen der Zuschauer tritt, so erhält der Gegner einen Strafstoß, der jedoch abgewehrt werden kann (den Pelvans).

Die Gegner des Zwergs zeichnen sich durch ein eigenes Persönlichkeitsprofil aus. Da gibt es gute, aber langweilige Taktiker, Raufbolde, Komiker und viele mehr. Welchen Stil der Zwerg vorlegt um die Monster zu besiegen, hängt vom Spieler ab. Vor allem in der dritten Liga kann man auf die verschiedensten Arten gewinnen.

Zwischen den Spielen muß der Zwerg die "Rache der Beloms" absolvieren. Dies ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem ein schnelles Reaktionsvermögen mit dem Joystickhebel gefragt ist und bei dem man sein Punktekonto erhöhen kann.

Um in die nächste Liga aufzusteigen muß noch das Spiel "Die hervorragenden 6 Faultons" erfolgreich beendet werden. Hier muß mindestens die angegebene Anzahl der Beloms (in der dritten Liga zwei und in der zweiten Liga vier) in die Rachen der Faultons geschossen werden. Dieses Spiel erfordert ein präzises Bedienen der Feuertaste.

Hauptspiel



Ziel ist es, alle Beloms auf die gegnerische Seite zu befördern und sofern kein Belom auf der eigenen Grundlinie liegt, einen Home-Run (einen Lauf quer über das Spielfeld) zu starten. Die Punktezahl die Sie erhalten wenn Sie Ihren Gegner besiegt haben, richtet sich nach der Stärke des Gegners und der Kampfdauer, je kürzer die Kampfdauer desto mehr Punkte.

Steuerung:

- | | |
|-------------|---|
| ← → | -Entlang der Grundlinie laufen |
| ⊙ halten | -Kraft sammeln für einen Belomschuß |
| ⊙ u. ← → | -Schußrichtung bestimmen |
| ⊙ auslassen | -Schießen |
| ↖ ↗ | -Spezielschuß |
| ↓ u. ⊙ | -Gegnerische Fans reizen |
| ↑ u. ⊙ | -Home-Run starten (geht nur wenn kein Belom auf der Grundlinie liegt) |

Pelvans

Wenn Sie einen Belom in die Zuschauerreihen schießen, seilt sich ein Pelvan von der Tribüne ab. Diesen müssen Sie über die gegnerische Grundlinie treten. Wehrt der Gegner ihn ab, bekommen Sie einen Belom dazu, ansonsten geben Sie bis zu 3 Beloms an ihn ab.

Steuerung:

- | | |
|------------|---|
| ↖ ↑ ↗ u. ⊙ | -Richtung bestimmen und schießen |
| ← → | -Richtung bestimmen in die man laufen will um den Pelvan abzuwehren |

Zwischenspiel - Rache der Beloms



Ziel ist es möglichst viele Beloms, die einzeln einen Kitzelangriff starten, mit der Stange abzuwehren, bevor sie einen selbst erreichen. Die Vorgabe in der dritten Liga ist: Nach dem ersten Gegner zehn Beloms, nach dem zweiten Gegner zwanzig Beloms. In der zweiten Liga ist sie: Nach dem ersten Gegner fünfunddreißig Beloms, nach dem zweiten Gegner fünfundvierzig Beloms. Ihrem Punktekonto werden 100 Punkte pro zusätzlichen Belom hinzuge-rechnet und je Belom unter der Vorgabe 100 Punkte abgezogen. Wenn Sie die Vorgabe genau erreichen gibt es einen Superbonus von 5000 Punkten.

Steuerung:

- ← → -Stange ausrichten
- ← u. ⬇ -Grundausrichtung des Zwergs ändern
- u. ⬆ -Grundausrichtung des Zwergs wieder normal
- ↑ ↓ -Zustoßen

Zwischenspiel - Die hervorragenden 6 Faultons



Um die nächste Runde zu erreichen, muß nach dem dritten Kampf innerhalb eines Zeitlimits mindestens die angegebene Anzahl der Beloms in die Rachen der Faultons, die sich auf Podesten verschiedener Höhen befinden, geschossen werden (auf die Bewegungen der Beloms achten). In der dritten Liga sind dies zwei Beloms und in der zweiten Liga vier Beloms.

Steuerung:

- ⬆ halten -Schußstärke bestimmen (je länger desto höher)
- ⬆ auslassen -schießen

Highscore-Liste

Laden der Highscore-Liste (Original-Version):

Es wird keine Hiscore-Liste geladen. Sie beginnen immer mit der vorgegebenen Liste.

Laden der Highscore-Liste (Remember-Version):

Das Laden erfolgt automatisch beim Laden des Spiels.

Laden der Highscore-Liste (HtW-Version):

Das Laden erfolgt automatisch beim Laden des Spiels.

Eintragen in die Highscoreliste (gilt für alle Versionen):

Wenn Sie eine genügend hohe Punktezahl erreicht haben, können Sie sich in die Liste eintragen. Benützen Sie dazu die Tastatur. Mit der Inst/Del-Taste können Sie Buchstaben löschen, Mit der Return- Taste bestätigen Sie.

Speichern der Highscoreliste (Original-Version):

Das Speichern ist in der Original-Version nicht möglich!

Speichern der Highscoreliste (Remember-Version):

Das Speichern der Liste wird automatisch durchgeführt, sofern Sie beim Start des Spiels die Option "Highscore" gewählt haben. Sollten Sie "Trainer gewählt haben, iist es nicht möglich die Highscore-Liste zu speichern

Speichern der Highscoreliste (HtW-Version):

Wenn Sie die Highscore-Liste auf Diskette speichern möchten, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- 1.) Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt "Hall of Fame".
- 2.) Unterbrechen Sie das Spiel mit einem RESET-Taster.
- 3.) Schalten Sie die Floppy aus und wieder ein.
- 4.) Legen Sie die Seite A der Diskette ind das Laufwerk und laden und starten Sie das Programm SAVEHISCORE. (LOAD"SAVEHISCORE",8,1 / RUN)
- 5.) Nach kurzer Ladezeit wird die zu speichernde Liste angezeigt und Sie werden gefragt ob Sie diese Liste speichern möchten.
- 6.) Drücken Sie nun die Taste "J" um die Liste auf Diskette zu speichern.

Eigene Bemerkungen



Gegner

3. LIGA



Name : CONOLD
Race : Barbarian
Profession : Barbarian
Skills : Mediocre in every respect
Character : eating, sleeping, drinking, plundering, swearing, robbing, spitting, bashing
Sponsored by his buddies



Name : RED SONJA VALMORA
Race : Amazon
Profession : Man Hunter
Skills : Skillful, but unfit
Character : Rumors has it, that it is worth the Male competitors letting her win . . . and vice versa !
Sponsored by Lalania Aphrodisiacs



Name : ZSCH LNK
Race : Quadropus
Profession : Fisherman
Skills : Poor, but tireless
Character : Nobody knows anything about this amphibian . . . because nobody understands what he says !
Sponsored by Writonats Inc.



Name : STIG FIRY GRUNF
Race : Ninotaur
Profession : Cattle Breeder
Skills : slow, but accurate
Character : A very experienced player, who participates for the 12th time, more for reasons of fun than ambiation
Sponsored by Long Rope Yarnspinning Mill



Name : BRUNF
Race : Ogre
Profession : Ogceman
Skills : Stupid and strong
Character : It's the Brunfts first performance in the Grand Slam. All his predecessors were banned for live after their first performance
Sponsored by Dunkwack Sticks



Nobody knows anything about this opponents . . .

2. LIGA



Name : CRAZY DRUNKFLUK
Race : Orc
Profession : Warrior
Skills : agile, strong, silly
Character : This warrior became famous after participating in a Grand Slam in full armour . . . and surviving !
Sponsored by Drunkfluk Fan Club



Name : QUIRKS
Race : Imp
Profession : Court Jester
Skills : Good in nearly every respect
Character : Quirks is very popular and is great admired by the fans because of his jokes and tricks
Sponsored by Jack in the Box Toys



Name : GNARL
Race : Hyena Man
Profession : Scrap Dealer
Skills : No particular weakness
Character : He never exercises, but nourishes on the natura qualities of his pe- ople. He is clever brutal and swift
Sponsored by Doggie Dog Food



Name : KLAUS VON ADLERBERG
Race : Human
Profession : Knight
Skills : Good tactican, but slow
Character : "Klaus" regards the Grand-Slam as the setting of an affair of honour. He is not mean enough to be very successful
Sponsored by Heavy Armour Smithies



Name : HIRO SHA
Race : Troll
Profession : Hunter
Skills : outstanding, but rickety
Character : Hiro the old one Sha is the oldest participant. He took part in the very first Games and is very perienced.
Sponsored by Methusalem Rejuvenations



Nobody knows anything about this opponents . . .

Tips und Sonstiges

Allgemein

Auf den ersten Blick kommt es bei Grand Monster Slam darauf an, den Gegner möglichst häufig zu treffen, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Es gibt aber noch einige weitere Tips, die einem das Leben als Kampfwerg enorm erleichtern können:

Schießen

Wie schnell man nacheinander schießen kann, hängt vor allem von den Wegen ab, die man läuft. Wenn Sie gerade einem Belom ausgewichen sind, ist dieser am schnellsten zu erreichen. Wenn auf Ihrer Seite viele Beloms darauf warten, wieder die Belomspunkte zu besetzen, sollten Sie einen Reihenschuß machen: Stellen Sie sich auf einen Belompunkt und drücken Sie schnell nacheinander die Feuertaste. Die wartenden Beloms besetzen nacheinander den Belompunkt, um gleich danach auf die gegnerische Seite befördert zu werden.

Treffen

Exaktes Zielen auf den Gegner bringt Zeitvorteile. Entweder muß der Gegner ausweichen (verliert dadurch Zeit und läßt sich eventuell in eine Ecke treiben) oder er wird vom Belom getroffen (er bleibt am Boden liegen). Je häufiger ein Gegner getroffen wurde, desto länger bleibt er liegen. Nutzen Sie die Zeit! Wer gut zielen kann und das nötige Timing besitzt, sollte den Gegner noch einmal treffen wenn er wieder aufsteht.

Wer exakt schießen kann, sollte versuchen, den Gegner in Kopfhöhe zu treffen. Solche Treffer ermüden den Gegner mehr, als Treffer am Fuß. Alle Gegner haben Schwierigkeiten, flach geschossenen Beloms, die an einer Bande abgeprallt sind, auszuweichen.

Den Gegner reizen

Wann immer man Zeit dazu hat, sollte man die "Ärger-Geste" machen (Joystick unten und Feuer). Man merkt es vielleicht nicht sofort, aber der Gegner wird dadurch zusehens nervöser. Wenn der Gegner seine Beherrschung verliert und auf die Zuschauertribüne schießt, erreicht man damit einen Pelvans. Wer den Pelvans-Freistoß verwandelt, hat auf einen Schlag gleich drei Beloms weniger. Das ist schon der halbe Sieg!

Nicht getroffen werden

Es empfiehlt sich, immer in Bewegung zu bleiben. Einige Gegner haben Schwierigkeiten, die Bewegung des Zwerges beim Zielen mit zu berücksichtigen. Häufiges Ändern der Bewegungsrichtung kann den Gegner verwirren.

Tips für die höheren Ligen

In der zweiten und ersten Liga gibt es einen störenden Zaun mitten im Spielfeld. Da man höher zielen muß, schießt man langsamer. In der Mitte des Spielfeldes ist der Zaun unterbrochen. Solange der Gegner sich bei den drei mittleren Belompunkten aufhält, kann man ihn ohne Probleme durch das "Loch im Zaun" treffen. Nur von der Mitte aus sind auch effektive Reihenschüsse möglich.

Die Gegner

Einige Gegner haben Schwächen, die es auszunutzen gilt:

-Faulheit: Faule Gegner laufen eventuell nicht zu Beloms hin, die zu weit entfernt liegen.

-Ängstlichkeit: Ängstliche Gegner weichen ankommenden Beloms schon aus, wenn sie nur in ihre Nähe kommen. Vor lauter Ausweichen kommen solche Gegner häufig nicht zum Schießen.

-Schlechte Beobachtungsgabe: Manche Gegner berücksichtigen die Bewegung des Zwerges selten beim Schießen.

-Schußgenauigkeit: Manche Gegner haben Schwierigkeiten, den Zwerg exakt zu treffen.

-Geschwindigkeit: Langsame Gegner warten länger an Belompunkten, bevor sie den nächsten Belom losschießen.

-Empfindlichkeit: Manche Gegner stehen nach einem Treffer sofort wieder auf, während andere längere Zeit liegenbleiben.

Die Steckbriefe der Gegner in der 3.Liga

-Brunf, der Oger: Weicht selten Beloms aus (Treffer machen ihm aber auch nicht viel), faul, läßt sich leicht ärgern, läuft bei einem Pelvans meistens nach links oder rechts.

-Red Sonja Valmora, die Amazone: Recht ängstlich (Treffer machen ihr auch viel aus) und etwas langsam.

-Conold, der Barbar: Nicht sehr schußgenau, faul.

-Zsch Lnk, der Quadropus: Schlechte Beobachtungsgabe, weicht selten aus, etwas faul.

Die Steckbriefe der Gegner in der 2.Liga

-Klaus von Adlerberg, der Ritter: Etwas ängstlich und etwas faul. Schießt häufig in die Ecken.

-Hiro Sha, der Troll: Nicht sehr schußgenau, schlechte Beobachtungsgabe, faul.

-Quirks, der Kobold: Zielt schlecht, ist aber recht schnell und schwer zu treffen.

-Gnarl, der Gnoll: Treffer machen ihm relativ viel aus. Etwas ängstlich, etwas faul.

Die Steckbriefe der Gegner in der 1.Liga

Alle Gegner in dieser Runde sind so stark, daß man gegen sie keinen schnellen Sieg erzwingen kann. Spielen Sie auf Zeit, lassen Sie sich nicht selbst treffen und warten Sie auf die richtige Gelegenheit.

-Nurfuk, der Yalk: Kann Beloms per Magie von allen Belompunkten aus losschießen (Nicht nur dort, wo er steht). Bleiben Sie immer in Bewegung! Der Yalk schießt nicht sehr schnell und ist recht ängstlich.

-Roarch, der Drache: Er speit Feuer. Also möglichst nie direkt ihm gegenüber stehen. Durch das Feuerspeien verliert er aber Zeit, die man nutzen kann. Mit der Ärger-Geste kann man jederzeit das Feuerspeien erzwingen. Nach dem Feuerspeien gibt es eine Pause, in der der Drache kein neues Feuer speien kann.

-Winner, der Goblin: Setzt eine magische Windsäule als Hindernis auf der Zwergenseite. Nicht gegen die Säule laufen! Vermeiden Sie es, sich von der Säule in eine Ecke drängen zu lassen! Der Goblin ist (wie alle Goblins) etwas faul.

Tips zum Belom punching

Man sollte sich als Anfänger nicht selbst damit verwirren, daß man mit dem Zwerg in alle vier Positionen springt. Aus nur zwei Positionen (z.B.: "Zwerg schaut nach links" und "Zwerg schaut nach oben") kann man alle ankommenden Beloms erwischen. Für jede der acht Richtungen gibt es nur eine Joystickbewegung, die man lernen muß. Wer die Möglichkeit hat, sollte auf alle Fälle auf Tasten spielen, da dabei die Rechts/Links-Bewegung und das Stoßen leichter voneinander zu trennen sind.

Tips zum Faulton feeding

Da das Timing bei diesem Zwischenspiel sehr genau eingehalten werden muß um den Belom in den Rachen des Faulton zu befördern sollten Sie sich nach den Auf-Abbewegungen der Beloms richten:

Faultonnummer (von links):	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Bewegung der Beloms (auf+nieder):	1x	1x	2x	3x	4x	4x



H.T.W