

# $\pi r^2$

## ENGLISH, FRENCH AND GERMAN INSTRUCTIONS



### THE STORY

"Sorry, did you say something?"

Distraction; this is not often heard from the lips of Professor Brian Storm V.I.P. (very intelligent person), but he said it just before his big debut on the television doing an open Polytechnic course on geometric solids.

You are Professor Storm about to embark on the proudest day of your life. You are at the TV studios feeling OK; not even hot in that thick corduroy jacket beneath the glaring studio lights. A quiet confidence slips over you as the programme credits run up.

But then . . . oh no! It's happening again, you're distracted, suddenly you can hardly remember your own name let alone the basic rules of geometry. Looks like first night nerves.

Panic sets in; what are you going to do?! Frantically you try to pull yourself together, but the cogs and wheels of your mind just aren't in gear.

You need to get inside that head of yours and see what's going on . . . get that brain into gear.

Time seems to stop (luckily) and lets you go hunting for all the formulae you have forgotten. Rattle round inside your head and locate the bits of formulae, but beware stray thoughts and other distractions that will try and put you off.

Keep that I.Q. up . . .

### THE GAME

$\pi r^2$  is a multi-level arcade game. Each level is a series of wheels around which the character travels in order to collect a number of objects whilst avoiding chasers which will slowly destroy his I.Q. (life).

The object of the game is to collect geometric formulae for Storm to remember. The formulae are broken down into simple components ( $\pi r^2$  into 3) which must be collected in the correct order. If they are collected in the wrong order the level is restarted. Before a level begins the required formula is displayed for a short time.

The circles contain rotating spokes and held in the centre of the spokes are memory bubbles. These may be empty or it may contain one of a number of objects including parts of the forgotten formulae.

### MOVEMENT

Professor Storm's movement around the circle's rim is controlled by three keys. Two of the keys allowing him to move clockwise or anti-clockwise and the third will take him from one rim to another where the circles touch.

His speed varies depending on whether he is travelling in the same direction as the spokes revolution (faster) or against it (slower). If no movement key is pressed Storm moves around the rim at the speed on the spokes rotation.

His stray thoughts move in a similar manner.

### STRAY THOUGHTS

There are several types of stray thoughts.

The first type move in a random pattern aimlessly switching from circle to circle.

The second type (set in their ways) always follow the same pattern of movement.

The third and deadliest form attempt to home in on Storm.

When a stray thought touches Storm it is temporarily paralysed, it has no speed of its own and cannot transfer to another circle, however it does still move with the rotation of the spoke.

### COLLECTING OBJECTS

When Storm makes a continuous revolution of a circle and it contains a bubble, the bubbles burst. The object vanishes along with the bubble and takes immediate effect, e.g. appearing on the control panel if it is part of the formula.

Contained in the centre of the spokes are the following objects:

1. A letter, symbol or number which is part of the formula for that level.
2. Nothing
3. A calculator which increases the speed of Storm's movement.
4. A book which increases I.Q.
5. A hammer which allows him to chase and stun stray thoughts.
6. A trashcan. This places the last letter of the collected sections of the formula in the centre of the bubble. It may then be picked up at the wrong time.

The following bubbles will burst the instant that Storm enters the circle.

1. Fond memories (e.g. ice cream cone) paralyse Storm so that he may not move and is carried around the circle for a certain length of time, these would activate the instant that he joins the circle.
2. Abstract memories (e.g. a molecule) which reduce I.Q. by a small amount.

### INTELLIGENCE QUOTIENT

Storm's status in the game is reflected in his I.Q., this is initially high but if stray thoughts touch him, thereby distracting him, he becomes more confused and his I.Q. drops. Some objects may help him regain his I.Q. as will completion of a level. If his I.Q. ever drops to zero then Storm has become a moron and the game is over.

### CONTROLS

SPECTRUM: REDEFINABLE KEYS

COMMODORE: P = CLOCKWISE

O = ANTI-CLOCKWISE

SPACE BAR TO CHANGE CIRCLES

### LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM: LOAD " " "

COMMODORE: SHIFT RUN STOP

COMMODORE DISC: LOAD " \* " ,8,1

GREETINGS GAMESTERS!!

We know you are great players, but have you written any games?? Quicksilva are looking for games written by **you** with a view to publishing.

Send your tape or disc submission with written scenario and instructions to:

Mind Games,

Victory House, Leicester Place,

London, WC2H 7NB.

### $\pi r^2$

### PRESENTATION DU SCENARIO

"Pardon, que dites-vous?"

On entend rarement ces mots de distraction sortir de la bouche du professeur Raymond Ménéges, V.I.P. (Very Intelligent Person ou personne très intelligente) et pourtant, il les a prononcés juste avant de commencer son cours sur la géométrie de l'espace et de passer pour la première fois à la télévision.

Vous êtes le professeur Ménéges. Vous voici sur le point de vivre le jour le plus important de votre vie et vous vous sentez tout à fait prêt dans ce studio de télévision ; vous n'avez même pas chaud sous votre blouse blanche dans votre costume en flanelle malgré la chaleur des projecteurs, et c'est d'un oeil confiant que vous regardez défilier le générique de l'émission.

Mais tout à coup . . . Oh non! Vous êtes de nouveau distrait; vous vous souvenez à peine de votre nom sans parler des règles fondamentales de la géométrie. Exactement come si vous aviez le trac.

La panique s'empare de vous. Que faire? Vous essayez vainement de reprendre vos esprits, mais les rouages de votre cerveau semblent s'être bloqués.

Vous devez découvrir ce qui se passe dans votre tête et . . . refaire fonctionner normalement ce maudit cerveau.

Le temps semble s'être arrêté (fort heureusement!) et cela va vous permettre de rechercher toutes les formules que vous avez oubliées. Fouillez bien votre cerveau afin de retrouver les morceaux de formules épars mais méfiez-vous des pensées qui n'ont rien à voir avec la géométrie et qui vont essayer de vous distraire.

Essayez de maintenir votre Q.I. à son excellent niveau . . .

### PRESENTATION DU JEU

$\pi r^2$  est un jeu électronique à niveaux multiples. Chaque niveau se compose d'une série de roues autour desquelles le professeur Ménéges voyage afin de récupérer un certain nombre d'objets tout en essayant d'éviter ceux destinés à détruire petit à petit son Q.I. (sa vie).

Le but du jeu est de récupérer les formules géométriques pour que le professeur Ménéges puisse de nouveau s'en souvenir. Ces formules se décomposent en éléments simples ( $\pi r^2$  en 3) qui doivent être récupérés dans le bon ordre, sinon le professeur Ménéges est renvoyé à la première roue du niveau où il se trouve. Au début de chaque voyage sur un niveau, la formule à retrouver est affichée momentanément à l'écran.

De chaque roue partent des rayons qui aboutissent à une bulle de mémoire. Cette bulle peut être vide ou peut contenir un objets parmi d'autres, y compris des parties des formules oubliées.

#### DEPLACEMENT

Trois touches permettent de contrôler les déplacements du professeur Méninges autour d'une roue. Deux touches le font progresser dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse, et la troisième le déplace d'un bord d'une roue à l'autre, au point de contact entre ces roues.

La vitesse à laquelle le personnage évolue varie selon le sens de son déplacement. Elle sera rapide s'il se déplace dans le même sens que les rayons de la roue et lente s'il progresse en sens inverse. Si vous ne pressez aucune touche de déplacement, le professeur Méninges évoluera autour de la roue à la vitesse de rotation des rayons.

Le déplacement de ses divagations est semblable.

#### DIVAGATIONS

Les divagations du professeur Méninges sont de plusieurs sortes.

Les premières se déplacement dans tous les sens et passent sans but précis d'une roue à l'autre.

Les secondes se déplacent toujours selon le même principe.

Enfin, les troisièmes, que sont aussi les plus nocives, sont attirées par le professeur Méninges.

Lorsqu'une divagation atteint le professeur, celui-ci est momentanément paralysé. Etant donné qu'il n'évolue pas selon une vitesse propre, il ne peut passer dans une autre roue. Cependant, il peut encore se déplacer avec le mouvement de rotation des rayons.

#### RECUPERATION DES OBJETS

Une fois que le professeur Méninges a effectué un tour de roue, si celle-ci contient une bulle, cette bulle éclate. L'objet qu'elle renferme disparaît avec elle et apparaît immédiatement sur le panneau de contrôle, s'il s'agit d'une partie de formule.

On peut trouver les objets suivant dans la bulle de mémoire:

- Une lettre, un symbole ou un chiffre appartenant à la formule recherchée pour le niveau où se trouve le professeur Méninges.
- Rien.
- Une calculatrice qui accélère la vitesse de déplacement du professeur.
- Un livre augmentant son Q.I.

5. Un marteau lui permettant de pourchasser et d'anéantir ses divagations.

6. Une poubelle; elle peut être utilisée pour déposer un symbole qui n'a pas été récupéré dans le bon ordre.

Les bulles décrites ci-dessous éclatent dès que le professeur Méninges pénètre dans la roue:

1. Les souvenirs agréables (représentés par un comet de glace). Ils sont activés dès qu'il est sur la roue et sont destinés à l'immobiliser puis à le promener autour de la roue pendant un certain temps.

2. Les souvenirs abstraits (représentés par une molécule) qui diminuent légèrement le Q.I. du professeur.

#### QUOTIENT INTELLECTUEL

Lors de la partie, l'état de Raymond Méninges est reflété par son Q.I. Au départ, celui-ci est élevé mais lorsque des divagations atteignent le professeur et viennent le distraire, son esprit devient de plus en plus confus et le niveau de son Q.I. diminue. Cependant, grâce à certains objets ou si vous réussissez à passer par toutes les roues d'un niveau, le Q.I. de Raymond Meninges peut retrouver son seuil initial. Si, en revanche, son Q.I. descend à zéro, il devient alors un imbécile et la partie est terminée.

#### COMMANDES

SPECTRUM: LES TOUCHES PEUVENT ETRE REDEFINIES

COMMODORE: P = DROITE

O = GAUCHE

BARRE D'ESPACEMENT POUR CHANGER DE ROUE

#### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM: LOAD " "

COMMODORE: SHIFT RUN STOP

DISQUETTE CBM: LOAD"\*",8,1

#### π r²

#### HANDLUNG

“Verzeihung, sagten Sie etwas?”

Geistesabwesenheit ist bei Professor Brian Storm nicht die Regel. Trotzdem unterlief dem professor diese Bemerkung kurz vor seinem ersten Auftritt in einem Programm der Fernsehuniversität, in dem er über geometrische Körper sprechen sollte.

In diesem Spiel sind Sie der Professor Storm. Sie beginnen den Tag, der in Ihrem Leben einen besonders stolzen Platz einnehmen soll. Sie sind im Fernsehstudio und fühlen sich vollkommen wohl. Trotz der hellen Beleuchtung und der warmen Jacke sind Sie gelassen. Ihr Gesicht strahlt Zuversicht aus, als der Titel des Programms abläuft.

Plötzlich . . . aber nein! Eben passierte es wieder. Sie sind völlig geistesabwesend. Plötzlich können Sie sich an nichts mehr erinnern, nicht einmal an Ihren eigenen Namen, ganz zu schweigen an die Formeln für Geometrie. Vielleicht ist es Lampenfieber.

Sie geraten in Panik. Was können Sie nur tun? Sie versuchen, sich zusammenzureißen. Aber Ihr Gehirn will einfach nicht funktionieren.

Deshalb müssen Sie in Ihren eigenen Kopf steigen und nachsehen, was hier los ist. Sie müssen das Getriebe Ihres Gehirns wieder in Gang bringen.

Die Zeit scheint zum Glück stillzustehen. Deshalb können Sie auf die Formeln Jagd machen.

Suchen Sie in Ihrem Kopf nach den Teilchen der Formeln. Beachten Sie jedoch, daß zerstreute Gedanken und andere Ablenkungen in den Weg geraten.

Sie müssen Ihren Intelligenzquotienten auf einem hohen Niveau halten.

#### SPIELREGELN

πr² ist ein Spiel mit mehreren Durchgängen. Jeder Durchgang besteht aus einer Reihe von Rädern, um die sich der Professor bewegt, um verschiedene Gegenständen einzusammeln, während er gleichzeitig versucht, den verfolgen zu entkommen, die seinen Intelligenzquotienten und damit sein Leben langsam zerstören möchten.

Die Aufgabe besteht darin, die Teile der Formeln einzusammeln, an die sich professor Storm erinnern muß. Die Formeln liegen in ihren Bestandteilen vor (πr²: 3 Teile) und müssen in der richtigen Reihenfolge eingesammelt werden. Werden sie in der falschen Reihenfolge eingesammelt, beginnt der Durchgang von vorn. Vor dem Beginn eines Durchganges wird die gewünschte Formel für eine kurze Zeit auf dem Bildschirm angezeigt.

Die Kreise sind sich drehende Räder mit Speichen. In der Mitte des Rades befindet sich ein Speicherblase. Sie kann leer sein, oder sie kann eine Reihe von Gegenständen enthalten, darunter Teile der vergessenen Formeln.

#### BEWEGUNGEN

Die Bewegungen von Professor Storm um den Rand des Rades werden durch drei Tasten gesteuert.

Eine Taste gestattet die Bewegung im Uhrzeigersinn, eine andere Taste die Bewegung im entgegengesetzten Uhrzeigersinn. Die dritte Taste bringt ihn am Berührungspunkt der Kreise von einem Radrand zum anderen.

Die Geschwindigkeit des Professors hängt von der Richtung ab, in der er sich bewegt. Bewegt er sich in der gleichen Richtung wie die Speichen, ist die Geschwindigkeit höher. Bewegt er sich in umgekehrter Richtung, ist seine Geschwindigkeit langsamer. Wird keine der Bewegungstasten gedrückt, dann bewegt sich Professor Storm auf dem Radrand mit der Geschwindigkeit der Speichen.

Seine zerstreuten Gedanken bewegen sich auf eine ähnliche Weise.

#### ZERSTREUTE GEDANKEN

Es sind drei Arten von zertreuten Gedanken vorhanden.

Die erste Art bewegt sich zufällig und ziellos von Kreis zu Kreis

Die zweite Art besitzt eine unverändert regelmäßige Bewegung.

Die dritte Art hat die tödlichste Form, weil sie sich gezielt auf Professor Storm zubewegt.

Berührt ein zerstreuter Gedanke den Professor, wird er vorübergehend gelähmt. Er hat keine Geschwindigkeit. Folglich kann er sich nicht von einem Rad zum anderen bewegen, sondern sitzt auf dem Radrand und bewegt sich nur passiv mit der Geschwindigkeit der Speichen.

##### EINSAMMELN VON GEGENSTÄNDEN

Legt Professor Storm eine ganze Umdrehung zurück und enthält dieses Rad eine Speicherblase, dann platzt diese Blase. Mit der Blase verschwinden auch die Gegenstände. Waren Teile der Formel in der Blase gespeichert, dann werden diese Teile eingesammelt und sofort auf der Steuerkonsole abgebildet.

Folgende Gegenstände können sich in der Speicherblase befinden:

1. Ein buchstabe, ein Zeichen oder eine Ziffer, die Teil der Formel für diesen Durchgang sind.

2. Nichts.

3. Ein Rechner der die Geschwindigkeit der Bewegungen von Professor Storm erhöht.

4. Ein buch, das den Intelligenzquotienten erhöht.

5. Ein Hammer, der zerstreute Gedanken jagt und sie betäubt.

6. Einen Abfallkorb, der Zeichten speichert, die später verwendet werden können.

Die folgenden Blasen bersten in dem Augenblick, in dem Professor Storm den

1. Glückliche Erinnerungen (z. B. eine Waffel mit Speiseeis) lähmen Professor Storm. Er kann sich nicht bewegen und rotiert für eine bestimmte Zeit passiv auf dem Rand des Rades.

2. Abstrakte Gedanken (a. B. über ein Molekül) vermindern seinen Intelligenzquotienten um eine kleine Menge.

#### INTELLIGENZQUOTIENT

Der Zustand von Professor Storm spiegelt sich in seinem Intelligenzquotienten wider. Der Intelligenzquotient ist bei Beginn des Spiels sehr hoch. Wenn zerstreute Gedanken den Professor berühren, wird er verwirrt, und sein IQ. fällt. Das Einsammeln einiger Gegenstände können den IQ. wider erhöhen. Der IQ. wird auch erhöht, wenn der Professor einen Durchgang abgeschlossen hat. Fällt der Intelligenzquotient während des Spiels auf Null, dann wird Professor Storm schwachsinig und verliert das Spiel.

#### TASTENBEDIENUNG

SPECTRUM: REDEFINIERBARE TASTEN

COMMODORE: P = IM UHRZEIGERSINN

O = IM ENTGEGENGESETZTEN UHRZEIGERSINN

LEERTASTE = OBERTRITT ZU EINEM ANDEREN RAD

#### LADEN DES PROGRAMMS

SPECTRUM: LOAD " "

COMMODORE: SHIFT RUN STOP

COMMODORE DISKETTE: LOAD"\*",8,1