
Fight

ENGLISH



"Dedicated to Vincenzo Stoduto for his patience, his trust and the support he gave us. Also dedicated to those who, each of them in their own way, helped our dream come true. Thank you."

Development team

Producer	Vincenzo Stoduto
Programming	Fabrizio Stoduto, Gaetano Russo
Graphics	Gaetano Russo
Sounds and music	Gaetano Russo
System programming	Magrathea Development
Beta testing	Marco Russo, Ferdinando Lombardi, Salvatore Russo, Ferdinando Russo, Morena Stoduto
Manual	Fabrizio Stoduto, Rudi Chiarito, Melissa Williams, Isabella Villa
Special thanks to	Pasquale Rotoloni, Gino Lestingi, Alberto Picariello, Fabio Ciucci, Giuseppe Troncone, Massimo Manfuso, Monica Picariello, Anna Colella, Vincenzo Russo, Emmanuela Russo, M.Rosaria Lombardi, Giorgione, Maurizio Porzio, Serena Misso :-P

Please visit our Internet site at the address http://www.ologram.com, you can find The Real Ologram's latest news.

HOW TO REACH US

Fax: +39-081-5514711
E-mail: ologram@ologram.com General information
sales@ologram.com Sales
support@ologram.com Technical support

All the rights relative to the idea, the project, the graphics, the code and the music of "OloFight" are property of The Real Ologram di Fabrizio Stoduto.

UNAUTHORIZED COPYING

Distribution and sale of this product are a violation of the laws in force and are thus prohibited.

The Real Ologram guarantees that the magnetic media this product comes on are defect-free. Such guarantee is void if the media have been damaged by improper use, wear or any other kind of damage caused by the user or third parties. The guarantee is valid for 30 days after purchase. To get a replacement, send the whole package along with invoice/bill and a description of the defect to: The Real Ologram di Fabrizio Stoduto - Via Epitaffio n° 100 P.co Nuovo Mondo lotto M - 80014 Giugliano (NA) - ITALY.

The Real Ologram is delighted to welcome you as customer of our first title. We hope that you will find it enjoyable. We also wish to offer you other great titles in the future.

HARD DISK INSTALLATION

You need 10 MBytes of free space on your hard disk in order to install OloFight. Run the "Install" program on disk 1 and follow the instructions you are given.

LAUNCHING THE GAME

Double-click on the game icon or, in a shell, enter the game directory and type "OloFight". You will be asked to type a word from the manual to ensure you are using a legal copy.

INTRODUCTION

In OloFight's world, every match increases the players' experience, according to the difficulty of the match itself. As a character gets more experience, both his skills and his special moves get stronger. On top of that, new special moves are discovered. A more powerful fighter means a higher score and consequently higher position in the various ranks, including the general ones which are managed by our web server, thus making you compete with other users worldwide.

THE PLOT

In a very distant future, the beings that can be considered as the last descendants of the human race live on eight artificial planets in a system called Zeitor. They used to live on a planet called Kobaia, where humans had settled down after Planet Earth had been destroyed by an astral collision. A terrifying inner conflict which lasted thousands of years almost turned Kobaia into a dead planet. It was clear that there was not going to be a winner; the eight races realized they were just making life impossible for themselves and eventually abandoned Kobaia in favour of artificial planets they had built. Still they were enemies with each other.

Now an ex-leader of planet Karn, Thitan, thanks to an ancient document discovers





the secret of the energy produced inside Kobaia's core, which had been a mistery for milleniums. Brave warriors from each of the planets set off to face Thitan before it is too late. They have to defeat him before he builds a power generator using the principles he has just discovered!

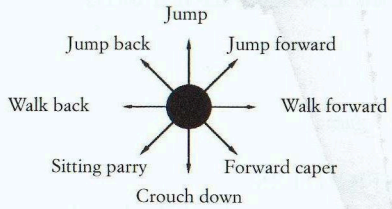
The eight races could stand united against the common enemy, but after hundreds of thousand years those who were once known as humans haven't learned history's lessons yet and are going to fight each other, if chance arises...

CONTROLS

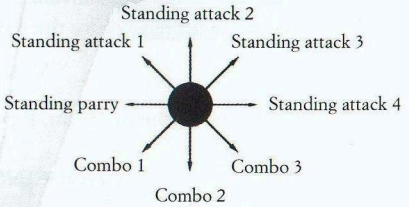
- Joysticks in ports 1 and 2.

- Base moves:

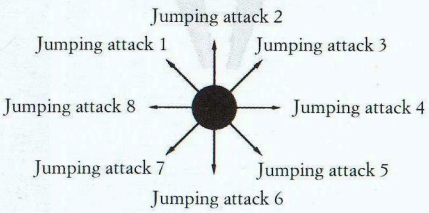
Standing movements



Standing moves (while depressing fire)



Jumping moves (while depressing fire)



Sitting movements	Sitting moves (while depressing fire)
 Sitting parry Forward caper	 Sitting attack 1 Sitting attack 3 Sitting attack 2

- Grips

There are two different grips for each fighter: get close to the opponent and move left or right while pushing the fire button.

- Special moves

Special moves are activated by pushing the fire button until their light above the power bars turns on; then pick one of the four available slots (up, down, left, right) moving in that direction.

Every slot is associated with a different special move. There are a limited number of special moves (see "**Special move counters**").

Attack special moves can be neutralized by the shield, which is the first special move from the left in the game screen before the match.

- Keys

ESC quits the game or the program. P pauses the game.

CHOOSING THE FIGHTERS

On top you can find the available characters. Below are shown the skills of the highlighted fighter:

- Attack

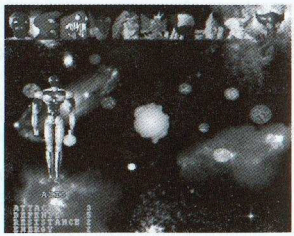
How much you can damage your opponent

- Defense

How effective your parry is

- Resistance

How much you can resist your enemy's blows



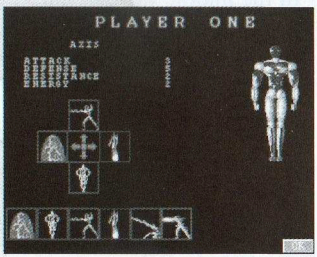
- Energy

How much energy you have "1" is the minimum level, "9" is the maximum.

To select a fighter, move left or right and press the fire button.

GETTING READY FOR THE MATCH

In the middle of the screen you are shown how special moves are distributed among the four slots. Below you can find the icons of the available special moves and the power for each of them, as a numerical value. The higher the value, the more powerful the move.



Move the joystick left or right to select the special move you want to equip your fighter with, then push the fire button and select which slot you want it to be assigned to (up, down, left, right).

Click on "OK" to start the game.

THE MATCH

Here's what the screen looks like while you are fighting:



- Energy

The fighters' energy is shown by the horizontal bars on top. When the bar starts flashing and fading to red, it means you are getting weak and thus your movements will become slower.

- Special move counters

Next to the fighters' icons you can find the counters of the available special moves: for numbers in a cross that tell you how many moves are left for each of the slots.

- Time

In the middle you can find the timer. If you're playing in "Time mode" and time runs out before one of the fighters defeats the other, the winner is the one that has more energy.

THE MENU

After the game intro, you will be presented with the main menu and its options. Move the joystick up or down to highlight options and push the fire button to select them.

GAME MODES

- STORY MODE

Defeat all of the other enemies. You can't set the time limit. If you get through this mode with a "hard" or "super" difficulty, you will be able to choose new fighters.

- SURVIVAL MODE

Fight to see how many enemies (under the computer's control) you can defeat before you run out of energy.

For each game you win you are given some bonus energy for the next match.

You can't set the difficulty level or the time limit.

- TIME ATTACK MODE

Fight against time until you have defeated all of your opponents.

You can't set the time limit.

- SINGLE BATTLE

Fight against the computer in a single match.

- VS BATTLE

Fight against another player (this mode doesn't affect the fighters' skills).

- RECORDS

- VIEW RECORDS

Shows the high scores for each of the game modes.
Move the joystick left or right to move among the various game modes.

- SEND RECORDS

Sends the high score data to our web server. You can see the worldwide high scores with your favourite browser on our web site, which is located at http://www.ologram.com
A TCP/IP stack like Miami, AmiTCP or INet225 needs to be running for this option to work.

- OPTIONS

- AUTOSAVE

Enables or disables automatic storing, on program exit, of all the options and skills of your fighters.

- SOUND

- NONE

No sound at all

- MUSIC

Music

- BACKGROUND

Background sounds

- FAM (Fighting Adaptive Music)

Enables or disables the intelligent system that adapts the music pace to the progress of the game.

- DIFF LEV

Difficulty level

- GRAPHIC

Sets the graphic detail level. Set a lower value if the game slows down while fighting.



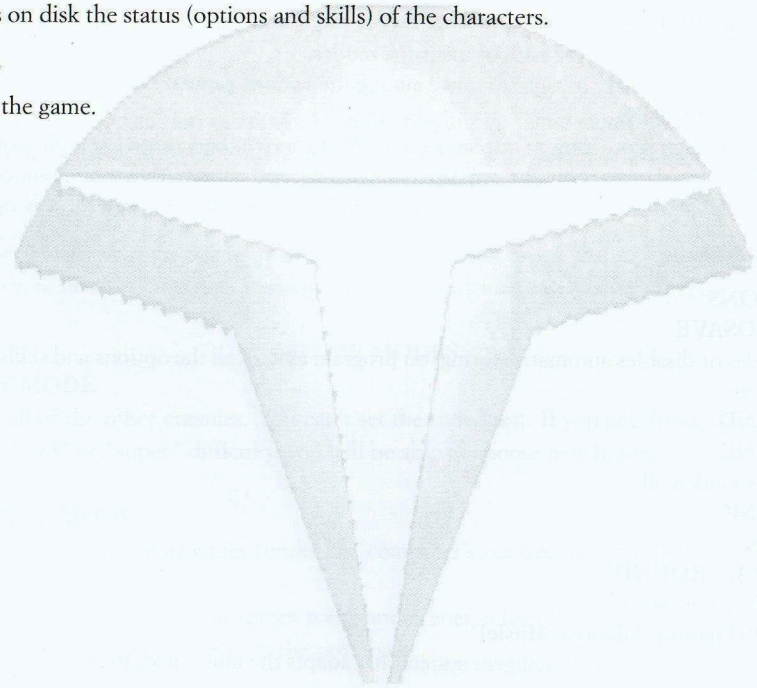


- TIME
Enables or disables the timer.

- CREDITS
Information about the game development.

- SAVE
Stores on disk the status (options and skills) of the characters.

- QUIT
Quits the game.



DEUTSCH



"Vincenzo Stoduto gewidmet für die Geduld, das Vertrauen und die Unterstützung und all denjenigen, die zur Verwirklichung des Traums beigetragen haben: ein herzliches Danke."

Ausarbeitungsteam

Produktion	Vincenzo Stoduto
Programmierung	Fabrizio Stoduto, Gaetano Russo
Grafik	Gaetano Russo
Musik und Toneffekte	Gaetano Russo
Programmierung des Systems	Magrathea Development
Beta Test	Marco Russo, Ferdinando Lombardi, Salvatore Russo, Ferdinando Russo, Morena Stoduto
Gebrauchsanweisung	Fabrizio Stoduto, Rudi Chiarito, Melissa Williams, Isabella Villa
Besonderen Dank an:	Pasquale Rotoloni, Gino Lestingi, Alberto Picariello, Fabio Ciucci, Giuseppe Troncone, Massimo Manfuso, Monica Picariello, Anna Colella, Vincenzo Russo, Emmanuela Russo, M.Rosaria Lombardi, Giorgione, Maurizio Porzio, Serena Misso :-P

Besuchen Sie uns in Internet bei der folgenden Adresse: http://www.ologram.com, dort werden Sie die letzten Neuigkeiten und Initiativen der "The Real Ologram" erfahren.

KONTAKTE

Fax: +39-081-5514711

E-mail: ologram@ologram.com Für allgemeine Informationen

sales@ologram.com Für den Verkauf

support@ologram.com Für technische Assistenz

Alle Rechte, der Erfindung, Planung, Grafik, Kodex und Musik von "OloFight", sind Eigentum der "The Real Ologram" von Fabrizio Stoduto vorbehalten.

JEGLICHE REPRODUKTION IST VERBOTEN

Die Herstellung, die Verteilung und der Verkauf dieses Produktes, ohne eine schriftliche Genehmigung von "The Real Ologram", sind gesetzwidrig und daher verboten.

"The Real Ologram" garantiert, dass die magnetischen Träger auf denen das Produkt gespeichert ist, von jeglichen Fabrikationsfehlern frei sind. Die Garantie ist ungültig für Produkte die durch falschen Gebrauch, Abnutzung oder andere äussere Ursachen geschädigt wurden. Die Garantie hat eine Dauer von 30 Tagen nach dem Datum des Kaufs. Bei Reklamation schicken Sie bitte den Artikel in Originalverpackung, versehen mit Kassenbon und einer Beschreibung des Defekts an die folgende Adresse: "The Real Ologram" von Fabrizio Stoduto, Via Epitaffio n° 100 P.co Nuovo Mondo lotto M - 80014 Giugliano (NA), Italien.

"The Real Ologram" freut sich, dass Sie unser erstes Videogame gewählt haben. Wir hoffen, dass Sie Spass daran haben und dass wir Ihnen in Zukunft noch mehr Spiele dieser Art zur Verfügung stellen können.

INSTALLATION AUF HARD DISK

Um das Programm auf Hard Disk zu installieren sind 10 Mbyte freier Raum notwendig. Führen Sie das Programm "Install" auf der diskette n°1 ein und folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm.

SPIEL STARTEN

Mit der Mouse zwei Mal auf dem Symbolbild von Olofight klicken oder gehen sie über Shell direkt in das Spiel indem Sie "OloFight" eingeben. Zu Beginn des Spieles müssen Sie ein Losungswort eingeben, dass Sie aus den Gebrauchsanweisung entnehmen, um die Authentizität der Kopie, in Ihrem Besitz, prüfen zu können.

SPIELANLEITUNG

In der OloFight Welt steigert jeder Kampf die Erfahrung der Kämpfer, in Hinsicht auf die Schwierigkeit des Kampfes. Je grösser die Erfahrung, desto ausgeprägter werden die Kampfhandlungen, bis zur Entdeckung neuer Kampfbewegungen. Je stärker der Kämpfer, desto höher die Bewertung, um auf diese Weise immer höhere Positionen in den verschiedenen Ranglisten zu erreichen, eingeschlossen die Gesamtbewertung, die über unseren Server Web laufen und Sie in die Lage versetzen mit anderen Spielern aus der ganzen Welt zu wetteifern.

GESCHICHTE

In einer fernliegenden Zukunft leben die letzten Nachkommen der Menschheit, verteilt auf 8 künstliche Planeten im "Zeitorsystem". Sie hatten auf dem Planeten Kobaia gelebt, den sie, nachdem die Erde durch eine Sternkollision vernichtet worden war, besiedelt hatten. Jahrtausendlange schreckliche interne Kriege hatten Kobaia fast in eine Wüste verwandelt. Es gab keine Sieger und die acht Rassen beschlossen Kobaia zu verlassen, um die acht Planeten zu besiedeln, die sie sich selber gebaut hatten. Doch blieben sie weiterhin Feinde.

Ein Ex-Führer des Planeten Karn, Thitan, entdeckt, dank einem alten Dokument, das Geheimnis der gewaltigen Energie, die von dem Kern Kobaias erzeugt wird, ein echtes

Rätsel über Jahrtausende. Mutige Krieger der einzelnen Planeten brechen auf, um Thitan anzugreifen, bevor es zu spät ist. Sie müssen ihn besiegen, bevor er einen Energiegenerator baut mit den Elementen, die er eben entdeckt hat!

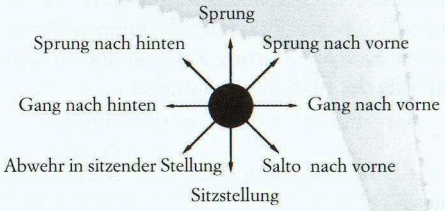
Die acht Rassen könnten sich verbünden gegen den gemeinsamen Feind, doch haben sie nach hunderttausend Jahren immer noch nicht aus der Geschichte gelernt und werden also bei der ersten sich bietenden Gelegenheit wieder gegeneiander kämpfen.

STEUERUNG

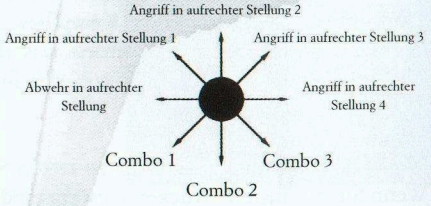
- Joystick in den Toren (Positionen) 1 und 2.

- Grundbewegungen:

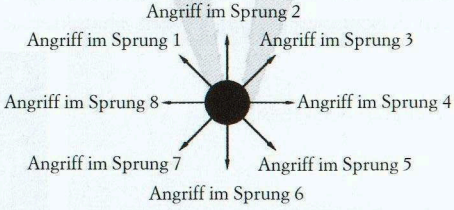
Bewegungen in aufrechter Stellung



Kampfbewegungen in aufrechter Stellung (indem man auf Feuer drückt)



Kampfbewegungen mit Sprung (in dem man auf Feuer drückt)



Bewegungen in Sitzstellung



Abwehr in Sitzstellung Salto vorwärts

Kampfhandlungen in Sitzstellung (in dem man auf Feuer drückt)



Angriff in Sitzstellung 1 ; Angriff in Sitzstellung 3

Angriff in Sitzstellung 2

- Festhanlten und Gefangennahme

Es gibt zwei verschiedene Zugriffe, die ein Kämpfer durchführen kann: indem er sich dem Gegner nähert und nach links oder rechts mit dem Joystick rückt und gleichzeitig auf Feuer drückt.

- Besondere Kampfbewegungen

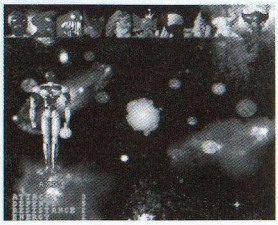
Um besondere Kampfbewegungen auszuführen, müssen Sie solange auf die Taste Feuer drücken, bis der Anzeiger der besonderen Kampfbewegungen, im unteren Teil des Bildschirms aufleuchtet. Dann genügt es eine der vier zur Verfügung gestellten Slots auszuwählen (oben, links, rechts, unten), indem man den Joystick zu einer dieser 4 Positionen hinbewegt. Jeder Slot drückt eine besondere Kampfbewegung aus, die aber beschränkt sind (siehe "**Aufzählung der besonderen Kampfbewegungen**"). Besondere Angriffe können durch das Schutzschild abgewehrt werden was die erste Kampfbewegung darstellt, indem man zur Vorbereitung des Kampfes von der linken Seite des Bildschirms ausgeht.

- Tasten

Wenn Sie die Taste Esc drücken treten Sie aus dem Programm oder dem Kampf aus. Wenn Sie die Taste P drücken entsteht eine Pause.

AUSWAHL DER GESTALTEN

Oben sind die Abbildungen der zur Verfügung gestellten Figuren aufgezeigt. Unten werden die Eigenschaften der entsprechenden Gestalt charakterisiert:



- Attack

Zeigt die Stärke des zugefügten Schadens.

- Defense

Zeigt die Wirksamkeit der Verteidigung.

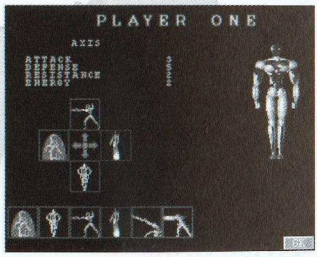
- Resistance
Zeigt den Widerstand der erlittenen Schläge.

- Energy
Zeigt den Stand der verbliebenen vitalen Energie; 1 ist der niedrigste Wert, 9 der höchste.

Um die bevorzugte Gestalt auszuwählen, bewegen Sie den Joystick rechts oder links und drücken Sie auf Feuer.

DIE VORBEREITUNG ZUM KAMPF

In der Mitte des Bildschirms ist die Konfiguration der besonderen Kampfbewegungen in den verschiedenen Slots angezeigt. Darunter befinden sich die Abbildungen der verschiedenen besonderen Kampfbewegungen, deren Potenz in Zahlen ausgedrückt wird. Einer hohen Zahl entspricht eine grössere Kraft.



Bewegen Sie den Joystick nach links oder nach rechts, um die besonderen Kampfbewegungen zu wählen, mit denen Sie Ihre Figur ausrüsten möchten. Drücken Sie auf Feuer und wählen Sie in welchem Slot Sie die Kampfbewegung führen wollen (oben, unten, links, rechts).

Drücken Sie auf "Ok", um den Kampf zu starten.

DER KAMPF

So präsentiert sich der Kampf auf dem Bilschirm:



- Energie

Die vitale Energie der Gestalten wird mit senkrecht-angeordneten Strichen angezeigt. Wenn diese anfangen Rot aufzuleuchten, heisst dass die Energie des Kämpfers ist sehr niedrig, daher werden seine Bewegungen langsamer.

- Aufzählung der besonderen Kampfbewegungen

Neben der Abbildung der Gestaltungen finden Sie die Aufzählung der besonderen Kampfbewegungen, vier Zahlen auf Art des Joysticks geordnet, die die Zahl der in den Slots übriggebliebenen besonderen Kampfbewegungen zeigen: oben, links, rechts und unten.

- Zeit

In der Mitte des Bildschirms oben steht der Zeiteinheitenzähler. Falls Sie sich in "**Time**" (zeitbegrenztes Spiel) befinden und die Zeit abläuft, bevor ein Sieger feststeht, siegt jene Figur, dessen Energiestand am höchsten ist.

DAS MENÜ

Am Ende der Einführung ins Spiel erscheint auf dem Bildschirm das Hauptmenü, das den Zugriff zu den einzelnen verfügbaren Optionen ermöglicht. Um die gewünschte Option zu wählen, bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten bis zur gewünschten Option und dann drücken Sie auf Feuer.

SPIELBEDINGUNGEN

- STORY MODE

Führen Sie Ihren Kämpfer zum Sieg und vernichten Sie alle Feinde. Die Zeitgrenze ist unveränderbar. Wenn man diese Kampfhandlung mit "Hard" oder "Super" übersteht, kann man sich einen neuen Kämpfer aussuchen.

- SURVIVAL MODE

Um zu sehen wieviele vom Computer kontrollierten Feinde Sie besiegen können bevor die vitale Energie ausgeht. Wenn Sie einen Feind besiegen, werden Sie als Preis eine kleine Menge vitale Energie bekommen für den nächsten Kampf. Der Schwierigkeitsstand und die Zeitgrenze können nicht verändert werden.

- TIME ATTAK MODE

Zeitbedingter Kampf.





Die Zeitgrenze kann nicht verändert werden.

- **SINGLE BATTLE**
  Kämpfen Sie gegen den Computer in einem Einzelkampf.

- **VS BATTLE**
  Zwei Spieler fordern sich gegenseitig heraus (diese Bedingung hat keinen Einfluss auf die Verstärkung der Gestalten).

- **RECORDS**
  - **VIEW RECORDS**
    Zeigt die Ranglisten der verschiedenen Kampfbedingungen.
    Um die verschiedenen Ranglisten zu visualisieren bewegen Sie den Joystick nach rechts oder nach links.
  - **SEND RECORDS**
    Überträgt die Daten der Ranglisten unserem Server, der sie in eine Gesamtbewertung einführen wird, abrufbar durch Ihren Web Browser, der von unsere Web Adresse bevorzugt wird (http:/www.ologram.com).
    Bevor man die Daten eingibt, sendet man einen Stack TCP (Miami, Ami TCP usw.).

- **OPTION**
  - **AUTOSAVE**
    Aktiviert und Disaktiviert die automatische Speicherung am Ende des Spieles, und alle ensprechenden Daten der Optionen und Eigenschaften der Figuren.
  - **SOUND**
    Auswahl des bevorzugten Klangsystems, während des Kampfes:
    - **NONE**
      Ohne Ton
    - **MUSIC**
      Musik
    - **BACKGROUND**
      Umgebungsgeräusche
  - **FAM** (Fighting adaptive music)
    Aktiviert oder disaktiviert ein intelligentes System der Musikauswahl.

- **DIFF LEV**
  Schwierigkeitsgrad des Kampfes.
- **DETAIL**
  Bestimmt die Grafik. Zur Bestimmung der Grafik im Falle einer Verlangsamung während des Kampfes.
- **TIME**
  Aktiviert oder disaktiviert den Zeitzähler.

- **CREDITS**
  Information über die Mitspielergruppe.

- **SAFE**
  Speichert sämtliche Daten der Optionen und der Eigenschaften der Figuren.

- **QUIT**
  Ende des Spieles Aufzählung der Kämpfe.

ITALIANO



"Dedicato a Vincenzo Stoduto per la pazienza, la fiducia e il supporto datoci e a tutti quelli che, ognuno a proprio modo, hanno contribuito a far sì che il nostro sogno si avverasse. Grazie."

Gruppo di sviluppo

Produzione	Vincenzo Stoduto
Programmazione	Fabrizio Stoduto, Gaetano Russo
Grafica	Gaetano Russo
Musica ed effetti sonori	Gaetano Russo
Programmazione di sistema	Magrathea Development
Beta test	Marco Russo, Ferdinando Lombardi, Salvatore Russo, Ferdinando Russo, Morena Stoduto
Manuale	Fabrizio Stoduto, Rudi Chiarito, Melissa Williams, Isabella Villa
Ringraziamenti speciali	Pasquale Rotoloni, Gino Lestingi, Alberto Picariello, Fabio Ciucci, Giuseppe Troncone, Massimo Manfuso, Monica Picariello, Anna Colella, Vincenzo Russo, Emmanuela Russo, M.Rosaria Lombardi, Giorgione, Maurizio Porzio, Serena Misso :-P

Visitate il nostro sito Internet all'indirizzo http://www.ologram.com, troverete le ultime novità e le iniziative di The Real Ologram.

CONTATTI

Fax: +39-081-5514711
E-mail: ologram@ologram.com Informazioni generali
sales@ologram.com Vendite
support@ologram.com Supporto tecnico

Tutti i diritti relativi all'ideazione, progetto, grafica, codice e musica di "OloFight" sono di proprietà di The Real Ologram di Fabrizio Stoduto.

È VIETATA LA RIPRODUZIONE

La duplicazione, la distribuzione e la vendita di questo prodotto, se non dietro autorizzazione scritta di The Real Ologram, costituiscono violazione della Legge e sono quindi vietate.

The Real Ologram garantisce che i supporti magnetici su cui il prodotto è memorizzato sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia non è valida per quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un uso non corretto, per usura o per altro tipo di danno. La garanzia è valida per 30 gg. dalla data di acquisto. Per la sostituzione inviare l'intera confezione, completa dello scontrino fiscale e di una descrizione del difetto riscontrato, a The Real Ologram di Fabrizio Stoduto Via Epitaffio n° 100 P.co Nuovo Mondo lotto M - 80014 Giugliano (NA), ITALY.

The Real Ologram è lieta che abbiate scelto questo suo primo titolo, spera vivamente che vi divertiate con esso e che in futuro vi possa mettere a disposizione molti altri giochi dello stesso calibro.

INSTALLAZIONE SU HARD DISK

Per installare il programma su hard disk sono necessari 10 MByte di spazio libero. Lanciare il programma "Install" dal disco n° 1 e seguire le istruzioni a schermo.

AVVIARE IL GIOCO

Cliccare due volte sull'icona di OloFight oppure, da Shell, entrare nella directory del gioco e digitare "OloFight". All'inizio del gioco vi verrà chiesto di inserire una parola dal manuale per verificare l'autenticità della copia in vostro possesso.

INTRODUZIONE

Nel mondo di OloFight ogni combattimento effettuato incrementa l'esperienza dei combattenti, in base alla difficoltà del combattimento. L'incremento di esperienza comporta un potenziamento delle caratteristiche dei combattenti e delle mosse speciali, oltre a farne scoprire di nuove. Avere un combattente più potente significa poter ottenere punteggi migliori, in modo da raggiungere posizioni sempre più alte nelle varie classifiche, comprese quelle generali che vengono gestite dal nostro server web che vi permette di competere con altri utenti in tutto il mondo.

STORIA

In un futuro molto remoto, gli esseri che possono essere considerati gli ultimi discendenti della razza umana vivono su otto pianeti artificiali nel sistema di Zeitor. Avevano vissuto su un pianeta chiamato Kobaia, sul quale si erano stanziati dopo che la Terra era stata distrutta da una collisione astrale. Un terrificante conflitto interno durato millenni aveva quasi ridotto Kobaia ad un pianeta morto. Era chiaro che non c'era stato un vincitore; le otto razze si resero conto che stavano rendendo la vita impossibile per loro stesse e alla fine abbandonarono Kobaia in favore di pianeti artificiali da loro costruiti. Ma ancora erano nemici l'uno dell'altro.

Un ex-capo del pianeta Karn, Thitan, grazie ad un antico documento scopre il segreto della fortissima energia prodotta nel nucleo di Kobaia, un autentico mistero per millenni. Coraggiosi

guerrieri da ognuno dei pianeti partono per affrontare Thitan prima che sia troppo tardi. Debbono sconfiggerlo prima che costruisca un generatore di energia usando i principi da lui appena scoperti!

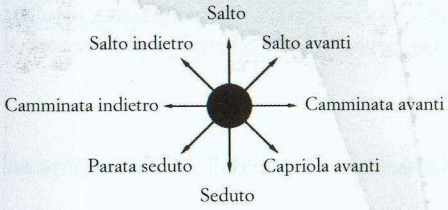
Le otto razze potrebbero allearsi contro il nemico comune, ma dopo centinaia di migliaia di anni quelli che un tempo erano conosciuti come umani ancora non hanno imparato le lezioni della storia e combatteranno gli uni contro gli altri, nel caso si presenti l'occasione...

CONTROLLI

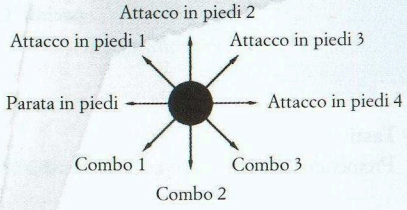
- Joystick nelle porte 1 e 2.

- Mosse di base:

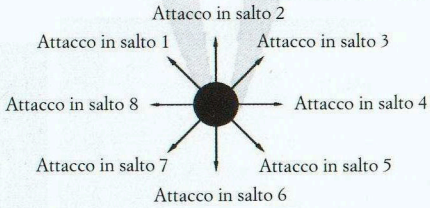
Movimenti in piedi



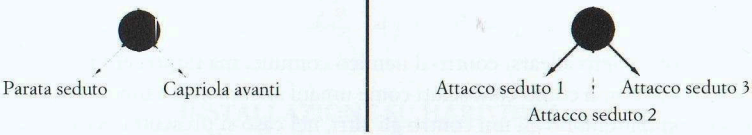
Mosse in piedi (premendo fuoco)



Mosse in salto (premendo fuoco)



Movimenti da seduto	Mosse da seduto (premendo fuoco)



- Prese

Ci sono due diverse prese che ogni combattente può effettuare, avvicinandosi all'avversario e spostandosi a destra o a sinistra con il joystick premendo contemporaneamente fuoco.

- Mosse speciali

Per effettuare le mosse speciali bisogna tenere premuto il tasto di fuoco fino a far accendere l'indicatore della mossa speciale posto sotto le barrette; a questo punto basta scegliere uno dei quattro slot a disposizione (su, sinistra, destra, giù) portandosi con il joystick in una di queste posizioni. Ad ogni slot è associata una mossa speciale diversa. Le mosse speciali sono di numero limitato (vedi "**Contatori mosse speciali**"). Le mosse speciali di attacco possono essere annullate dallo scudo, che è la prima mossa speciale partendo da sinistra nello schermo di preparazione al combattimento.

- Tasti

Premendo il tasto ESC si esce dal programma o dal combattimento. Premendo il tasto P si entra in pausa.

SCELTA DEI PERSONAGGI

In alto sono visualizzate le icone dei personaggi disponibili. In basso sono visualizzate le caratteristiche del personaggio evidenziato:

- Attack

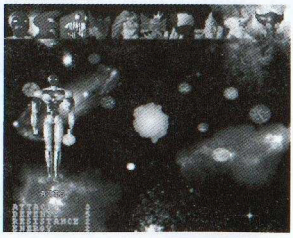
Indica la potenza dei danni inflitti

- Defense

Indica l'efficacia della parata

- Resistance

Indica la resistenza ai colpi subiti

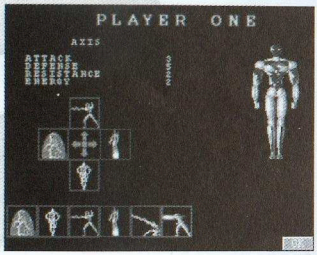


- **Energy**
  Indica il valore dell'energia vitale "1" è il livello più basso, "9" è quello più alto.

Per selezionare il personaggio desiderato, spostare il joystick a destra o sinistra e poi premere fuoco.

LA PREPARAZIONE AL COMBATTIMENTO

Al centro dello schermo è visualizzata la configurazione delle mosse speciali nei vari slot.
In basso sono visualizzate le icone delle mosse speciali disponibili e la potenza di ognuna di esse, espressa con un valore numerico. Ad un numero maggiore corrisponde una potenza maggiore.



Spostare il joystick a sinistra o a destra per scegliere le mosse speciali con cui equipaggiare il vostro combattente, tenendo premuto fuoco scegliere in che slot mettere la mossa (su, giù, sinistra, destra).

Premere l'icona "OK" per dare inizio al combattimento.

IL COMBATTIMENTO

Ecco come apparirà la schermata del combattimento:



- Energia

L'energia vitale dei personaggi è indicata dalle barrette in alto. Quando la barretta incomincia a lampeggiare verso il rosso vuol dire che l'energia del vostro combattente è molto bassa e di conseguenza i suoi movimenti diventano più lenti.

- Contatori mosse speciali

Accanto alle icone in alto dei personaggi trovano posto i contatori delle mosse speciali, quattro numeri posti a mo' di joystick che indicano il numero di mosse speciali rimanenti negli slot: alto, sinistra, destra e basso.

- Tempo

Al centro dello schermo in alto è posto il contatore delle unità di tempo. Se si è in modalità "**Time**" e le unità di tempo scadono prima che vi sia un vincitore, la vittoria verrà assegnata al personaggio il cui livello dell'indicatore di energia vitale è maggiore.

IL MENU

Finita l'introduzione del gioco, apparirà sullo schermo il menu principale da cui sarà possibile accedere alle varie opzioni disponibili. Per selezionare l'opzione desiderata, spostare il joystick verso l'alto o verso il basso fino a che l'opzione non sarà evidenziata e a quel punto premere fuoco.

MODALITÀ DI GIOCO

- STORY MODE

Porta il tuo combattente alla vittoria eliminando tutti gli avversari. Non si può modificare il limite di tempo. Se si supera questo modo con difficoltà "hard" o "super" si potranno poi scegliere nuovi combattenti.

- SURVIVAL MODE

Competi per vedere quanti avversari controllati dal computer puoi sconfiggere prima che la tua energia vitale si esaurisca. Quando sconfiggi un avversario otterrai in premio una piccola quantità di energia vitale per la battaglia successiva. Non si può modificare il livello di difficoltà e il limite di tempo.

- TIME ATTACK MODE

Competi contro il tempo fino a quando avrai sconfitto tutti gli avversari.

Non si può modificare il limite di tempo.

- **SINGLE BATTLE**
  Combatti contro il computer in una partita singola.

- **VS BATTLE**
  Due giocatori si sfidano uno contro l'altro (questo modo non influisce sul potenziamento personaggi).

- **RECORDS**
  - **VIEW RECORDS**
    Visualizza le classifiche delle varie modalità di combattimento.
    Per visualizzare le varie classifiche spostare il joystick a destra o sinistra.
  - **SEND RECORDS**
    Trasmette i dati delle classifiche al nostro server, che li inserirà in una classifica generale, consultabile mediante il vostro Web browser preferito al nostro sito web (http://www.ologram.com).
    Per inviare i dati bisogna prima far partire uno stack TCP (Miami, AmiTCP, etc.).

- **OPTION**
  - **AUTOSAVE**
    Attiva o disattiva la memorizzazione automatica, all'uscita del gioco, di tutti i dati relativi alle opzioni e alle caratteristiche dei personaggi.
  - **SOUND**
    Scelta del sistema sonoro preferito nel combattimento:
    - **NONE**
      Nessun suono di fondo
    - **MUSIC**
      Musica
    - **BACKGROUND**
      Suoni ambiente
  - **FAM** (Fighting Adaptive Music)
    Attiva o disattiva il sistema intelligente che adatta la musica all'andamento del combattimento.
  - **DIFF LEV**
    Livello di difficoltà dei combattimenti.

- DETAIL

Setta il dettaglio grafico. Settare il dettaglio grafico minore in caso di rallentamenti durante il combattimento.

- TIME

Attiva o disattiva il contatore delle unità di tempo.

- CREDITS

Informazioni sul gruppo che ha sviluppato il gioco.

- SAVE

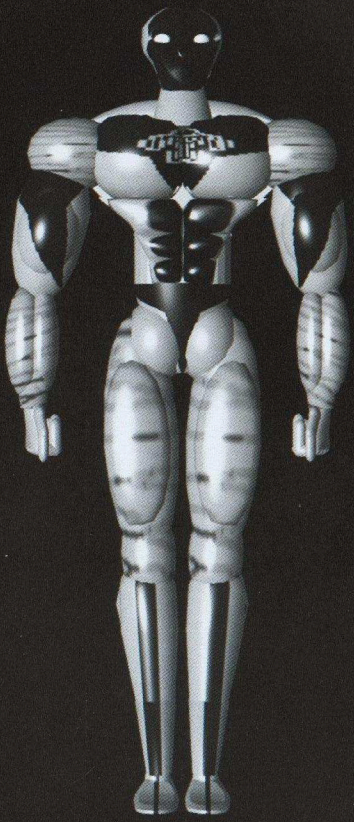
Memorizza tutti i dati relativi alle opzioni e alle caratteristiche dei personaggi.

- QUIT

Esce dal gioco.

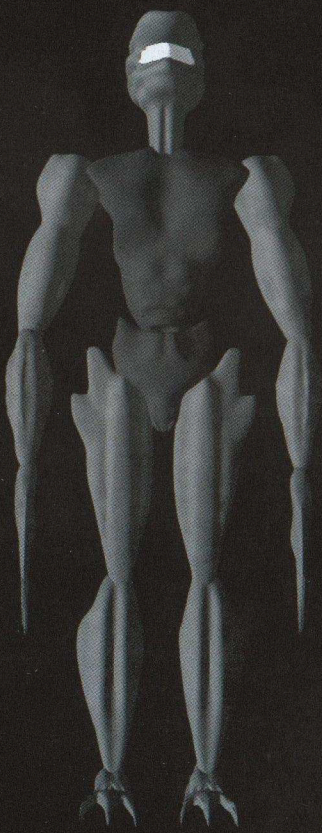


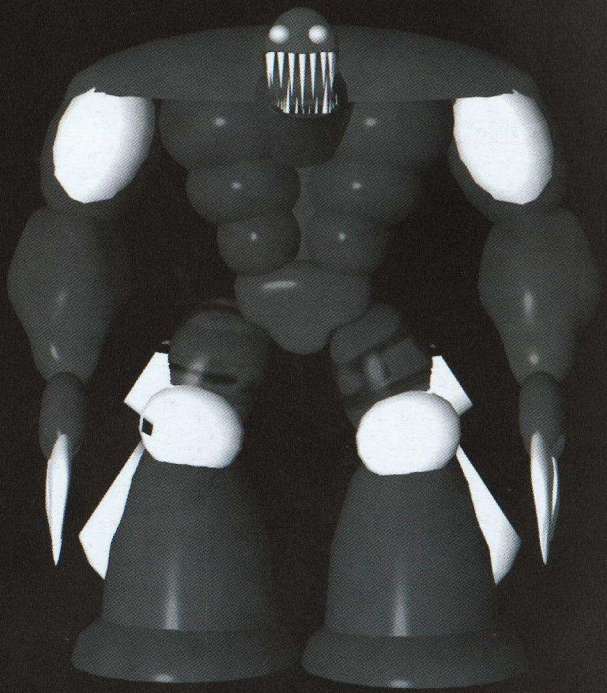




AXIS

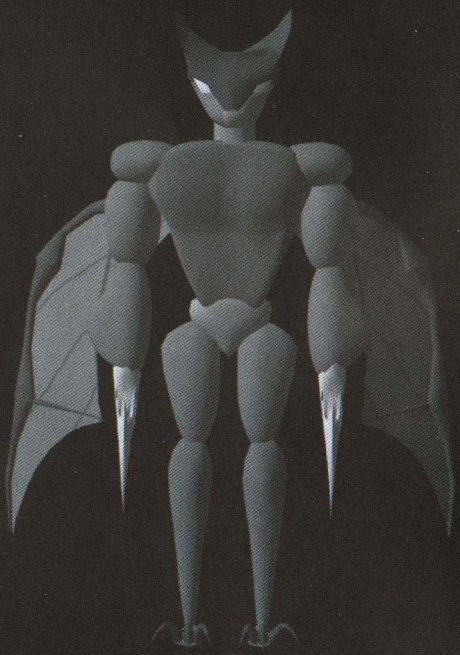
ARGHOS





ORKS

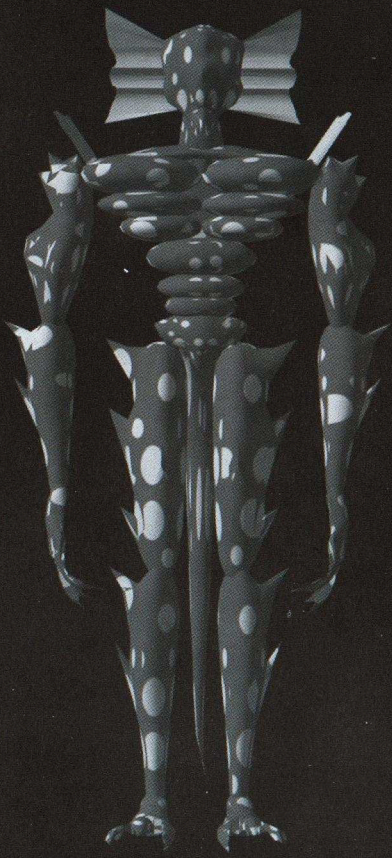
NECTER

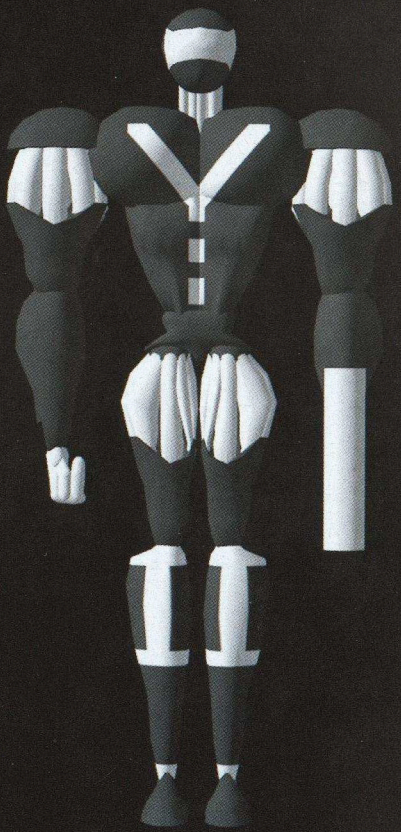




NUBIUM

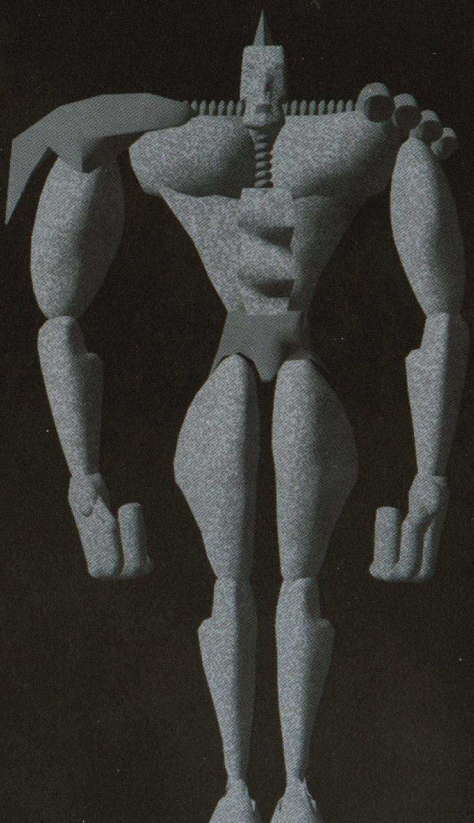
HAMALA



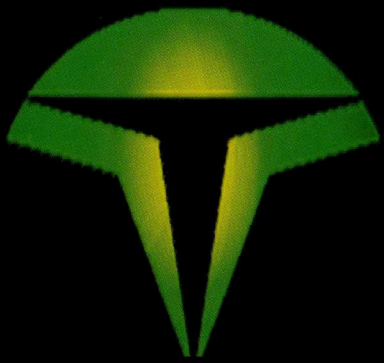


TYCHOR

RAUGER







The Real Ologram di Fabrizio Stoduto
Via Epitaffio n° 100 P.co Nuovo Mondo - 80014 - Giugliano (Na) - ITALY
Fax: +39-81-5514711 - E-mail: ologram@ologram.com
MADE IN ITALY