

# SPACE LORDS

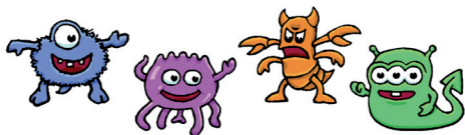
© 2012 P1X3L.net

**An action-packed party game in space  
for up to 4 players.**

**Code: ALeX  
Graphics: Retrofan  
Music: Taxim**

**ENGLISH**

Four *Space Lords* battle for supremacy in their galaxy. Everyone has a space station on the edge of the great spiral nebula. In order to protect their own stations the lords try to move their shields to reflect the glowing plasma balls which they hurl against each other. If the station is hit despite resistance individual segments will burn until it eventually provides no protection for the Lord. If a *Space Lord* is then hit by a plasma ball which got through the station he loses a life. The game runs until a single lord remains, who thus receives the golden crown of the galaxy.



## CONTROLS

In order to give as many players the opportunity to participate, **SPACE LORDS** supports a large number of different controllers. The game is optimized for paddle (tennis)

controller from Atari and Commodore. As 2 controllers fit into a single port it's always possible to play with 4 players simultaneously without additional adapters.

However, if there are no (or too few) paddle controllers present, you can also use joysticks (acceleration of the shield by fire button), mice 1351 from Commodore and even Amiga mice. To complete it a player can also use the keyboard to control his shield and also the CGA / Protovision 4-player adapter is supported (for 2 more joysticks or Amiga mice).

### **Keys**

Keyboard Player: [ , ] = left [ / ] = right [ C = ] = action

During the game: [ RUN/STOP ] or [ Q ]

= pause on/off

Title screen: [ RUN/STOP ] or [ Q ]

= show/hide highscore list

Always: press longer [ RUN/STOP ] or [ Q ]

= game reset

If there are not enough players available the other *Space Lords* are controlled by AI (artificial intelligence), so there are always four active opponents playing.



Players with paddle controllers at one of the top two screen positions may change the direction of their shield with the fire button, because some players with a reverse rotation at the top cope better. If the direction is changed a small rotating arrow icon (see above) appears next to the space station. The direction can be changed at any time during the game, but there is a time barrier of a few seconds, in order to suppress rapid, tactical jumps.



## START

To start the game, the first player must press the fire button of their input device and move the controller in any direction. This action is needed by the game to recognize the used input device automatically. The other players do the same, to join the game. The first player will be assigned to the lower left space station, the other players are placed counterclockwise to the space station. In contrast to the respective positions, the *Space Lords* are assigned by random. The number of the control port and a symbol of the detected controller (paddle, joystick, keyboard or mouse) is displayed for each player in their corner. There is a microchip symbol for AI controlled Lords.

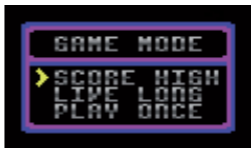
After the controller detection and alien assignment each player is presented with a terminal in their corner which gives them the ability to



replace the default alien name (ARC, PEX, WOR and XYM) with a custom three letter initial. To finish the name input

press the OK check mark in the lower right corner of the virtual keyboard.

After name entry, the first player is presented with three possible game options to select from:



**SCORE HIGH:** 3 game rounds. After each completed round, a bronze, a silver and a gold crown will be distributed. Finally, the crown and the survived time are evaluated and awarded an overall winner on the podium. The round display is in the form of 3 rings on the left side. Only in this variant, points are scored and the highscore is stored.



**LIVE LONG:** Each player has 3 lives (which are shown near the border as hearts). If a *Space Lord* lost a life it's taken off and his space station rebuilt, while the other players continue to play without interruption. If you have used

up all 3 lives, you're ruled out. Until all players have lost (except the last) their lives, the game is over. The place on the podium shows how long a player has survived, compared to its rivals.



**PLAY ONCE:** Only one round with the subsequent ceremony (no points). Optimal for quick games or a competition for many players by knockout system.

## HOW TO PLAY

The game begins when all inputs are complete. In the center of the spiral nebula appears a transport aircraft which yields a plasma ball. Players must try to deflect the ball with their shields so that it does not hit their own space station and is instead hurled toward a possible opponent (changing the rebound angle by varying the position of the shield to the ball). Plasma balls bounce off the shields, from the space stations (after generating a loss) and from field-edges.

If a plasma ball hits a space station the segment touched burns and the ball bounces off. In this situation you should make sure that you do not cover the path with your shield because otherwise the ball immediately bounces off the shield back to the station and thus increases the damage quickly.



If the plasma ball causes no harm for some time it will be accelerated. The speed is reduced if it hits a space station. After some time additional

plasma balls are put into play. These are, as the first ball, carried by a cargo spacecraft from the center of the spiral nebula into play. The new plasma ball only begins to fly if triggered by another ball flying very close by, the spacecraft flies away when a timer expires. Up to 4 plasma ball will be in the game - a single ball will disappear when it hits a *Space Lord*.

## END OF GAME

The game ends when only one player (after one or three rounds) is alive. The stations will be restored and in the middle a winner's podium will be displayed. Here the players are awarded with bronze crown (3rd place), silver crown (2nd place) and gold crown (winner).

### ***Round end with warp mode:***

When at the end of a round there are only AI controlled *Space Lords* active, it will be switched into warp mode to finish the game as quickly as possible and yet to determine ranking. The space stations will no longer bounce the plasma balls off and they are launched much faster.



## SCORING

In the game mode SCORE HIGH the gold crown is worth 3,000 points, the silver crown brings 1,500 points and the bronze crown 750 points. In addition, depending on total time a player is in the game about 2,000 points are distributed to all *Space Lords*, so when there is a tie due to crowns this acts as a tie breaker, declaring the player who lasted longest in the game as the winner.

In the modes LIVE LONG and PLAY ONCE the player who has survived the longest wins and thus is awarded the gold crown. The other players get their places according to their crowns, points are not awarded.

## HIGHSCORE LIST

The high score list saves the top 8 places, initial and score. AI-controlled *Space Lords* will not be considered.

### ***save and load highscore list***

The highscore list can be saved to disk (drive 8). It's only saved when there is already an highscore file. So to start the saving you have to create a file with the correct name

manually. To do so type in C64 Basic mode after inserting a media NEW [Return] and then SAVE"SPACELORDS.HI",8 [Return]. When Space Lords finds the file SPACELORDS.HI on drive 8 it will automatically load the list and stores new results without further action.

**Warning:** Due to a bug in the original ROM of early Commodore 1541 drives it's possible that when writing the highscore file the contents of the disk may be damaged.

**SPACE LORDS** was developed for C64 PAL models. It also works well on NTSC devices – but 10% faster and there are max. 3 plasma balls at the same time.

The **P1X3L.net** development team and **RGCD** wishes you much fun with **SPACE LORDS!**

Design: Retrofan | english text: ALeX | manufacturing: RGCD

# SPACE LORDS

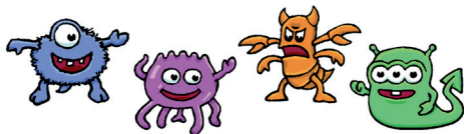
© 2012 P1X3L.net

Ein action-geladenes Weltraum-Spiel  
für 1 bis 4 Spieler.

Programmierung: ALeX  
Grafik: Retrofan  
Musik: Taxim

DEUTSCH

Vier *Space Lords* kämpfen um die Vorherrschaft in ihrer Galaxie. Jeder verfügt über eine Raumstation am Rande des großen Spiralnebels. Um die eigene Station zu schützen, versuchen die Lords, glühende Plasmabälle, die sie sich entgegen schleudern, mit beweglichen Schutzschilden abzuwehren. Wird die Station trotz Gegenwehr getroffen, so verglühen einzelne Segmente, bis sie irgendwann keinen Schutz mehr für den Lord bietet. Sollte ein *Space Lord* dann durch einen in die Station eingedrungenen Plasmaball getroffen werden, verliert er ein Leben. Das Spiel läuft so lange weiter, bis ein einzelner Lord übrig bleibt und damit die goldene Krone der Galaxie erhält.



## STEUERUNG

Um möglichst vielen Spielern die Gelegenheit zur Teilnahme zu geben, unterstützt **SPACE LORDS** eine große Anzahl unterschiedlicher Eingabegeräte. Optimiert ist die Steue-

rung des Spiels für Drehregler (Paddles, Tenniscontroller) von Atari und Commodore. Da hier immer 2 Controller an einem Port des C64 Platz finden, können auf diese Weise 4 Personen ohne weiteren Adapter gleichzeitig spielen. Sind allerdings keine (oder zu wenige) Paddle-Controller vorhanden, kann man auch Joysticks (Beschleunigung des Schildes durch Feuer-Button), Commodore 1351 Mäuse und sogar Amiga Mäuse verwenden. Zur Komplettierung der Möglichkeiten kann zudem ein Spieler die Tastatur zum Steuern seines Schutzschildes nutzen und es wird auch der CGA/Protovision 4-Spieler-Adapter (für weitere 2 Joysticks oder Amiga Mäuse) unterstützt.

### ***Tastaturbelegung***

Tastatur-Spieler: [ , ] = Links [ / ] = Rechts [ C = ] = Action

Während des Spiels: [ RUN/STOP ] oder [ Q ]

= Pause an/aus

Titelscreen: [ RUN/STOP ] oder [ Q ]

= Highscore-Liste ein-/ausblenden

Jederzeit: [ RUN/STOP ] oder [ Q ] länger drücken

= Spiel-Reset

Stehen nicht genügend Mitspieler zur Verfügung, werden die übrigen *Space Lords* von der KI (künstlichen Intelligenz) des Spiels gesteuert, sodass sich immer vier aktive Gegner gegenüberstehen.



Spieler mit Paddle Controller an einer der oberen beiden Bildschirm-Positionen können mit dem Feuer-Button die Drehrichtung ihres Schildes ändern, weil manche Spieler mit einer umgekehrten Drehrichtung am oberen Rand besser zurecht kommen. Die Richtungsänderung wird mit einem kleinen Drehpfeil-Symbol (s.o.) neben der Raumstation angezeigt. Die Richtung kann man jederzeit während des Spieles ändern, allerdings gibt es eine zeitliche Sperre von einigen Sekunden, um schnelle, taktische Sprünge der Schilder zu unterbinden.



## START

Um das Spiel zu starten, betätigt der erste Spieler den Feuer-Knopf seines Eingabegeräts und be-

wegt dabei den Controller in eine beliebige Richtung. Diese Aktion dient dem Spiel dazu, das verwendete Eingabe-Gerät automatisch zu erkennen. Die Mitspieler gehen genauso vor, um am Spiel teilzunehmen. Der erste Spieler bekommt die linke untere Raumstation zugewiesen, die weiteren Spieler werden gegen den Uhrzeigersinn auf die Raumstationen verteilt. Im Gegensatz zu den Positionen werden die jeweiligen *Space Lords* per Zufallssteuerung den Spielern zugewiesen. Die Nummer des Control-Ports und ein Symbol für den erkannten Controller (Paddle, Joystick, Tastatur oder Maus) wird für den jeweiligen Spieler in seiner Ecke angezeigt. Durch KI gesteuerte Lords erhalten einen Microchip als Symbol.

Nach der Controller-Erkennung und Alien-Zuweisung wird jedem Mitspieler mittels eines in seiner Bildschirmecke eingeblendeten Terminals die Mög-



lichkeit gegeben, den voreingestellten Alien-Namen (ARC, PEX, WOR und XYM) durch ein eigenes, dreibuchstabiges Namenskürzel zu ersetzen. Zum Beenden der Eingabe be-

stätigt man das OK-Häkchen in der rechten unteren Ecke der virtuellen Tastatur.

Der erste Spieler bekommt nach seiner Namenseingabe drei mögliche Spieloptionen angezeigt, von denen er eine auswählen kann:



**SCORE HIGH:** 3 Spiel-Runden. Nach jeder beendeten Runde werden eine bronzene, eine silberne und eine goldene Krone für die Plätze verteilt. Zum Schluss werden die Kronen und die überlebte Spielzeit gewertet und ein Gesamtsieger auf dem Siegereppchen gekürt. Die Runden-Anzeige befindet sich in Form von 3 Ringen am linken Rand. Nur bei dieser Variante werden Punkte gezählt und der Highscore gespeichert.



**LIVE LONG:** Jeder Spieler hat 3 Leben (als Herzen am Rand dargestellt). Wird ein *Space Lord* getroffen, wird ihm ein Leben abgezogen und seine Raumstation wieder aufgebaut, während die anderen Spieler ohne Unterbrechung

weeterspielen. Hat man alle 3 Leben verbraucht, so scheidet man aus. Erst, wenn alle Spieler (außer dem Letzten) ihre Leben verbraucht haben, ist das Spiel beendet. Der Platz auf dem Siegereppchen zeigt, wie lange ein Spieler im Verhältnis zu seinen Gegnern überlebt hat.



**PLAY ONCE:** Nur eine Runde mit anschließender Siegererhöhung (ohne Punkte). Optimal für schnelle oder teilnehmerreiche Competitions per KO-System.

## SPIELBLAUF

Das Spiel beginnt, wenn alle Eingaben beendet sind. Aus der Mitte des Spiralnebels taucht ein Raumtransporter auf, der einen Plasmaball abwirft. Die Spieler versuchen jetzt, mit ihrem Schutzschild den Ball so abzulenken, dass er die eigene Raumstation nicht trifft und möglichst in Richtung eines Gegners geschleudert wird (man kann den Abprallwinkel durch unterschiedliche Schild-Positionierung steuern). Plasmabälle prallen von den Schutzschildern, von den Raumstationen (nach Erzeugen eines Schadens) und den Spielfeld-Rändern ab.

Trifft ein Plasmaball ein Segment der Raumstation, so verglüht dieses und der Plasmaball prallt ab. In dieser Situation sollte man darauf achten, dass man mit dem Schild nicht dem Plasmaball den Rückweg abschneidet, weil man ihn sonst gleich wieder in Richtung seiner Raumstation schickt und somit den Schaden schnell vergrößert.



Erzeugt ein Plasmaball einige Zeit keinen Schaden, so beschleunigt er immer weiter. Die Geschwindigkeit wird durch Treffer auf Raumstationen wieder reduziert. Nach bestimmten

Zeitspannen werden zusätzliche Plasmabälle ins Spiel gebracht. Diese werden, wie der erste Ball, mit einem Raumtransporter aus der Mitte des Spiralnebels ins Spielfeld befördert. Der neue Plasmaball wird aber erst vom Raumschiff ausgelöst, wenn ein anderer Ball sehr nah vorbei fliegt oder ein Timer abläuft. Es können bis zu 4 Plasmabälle ins Spiel kommen – einzelne verschwinden, wenn sie einen *Space Lord* getroffen haben.

## ENDE

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler (nach einer bzw. drei Runden) am Leben ist. Die Stationen werden restauriert und in der Mitte ein Siegereppchen eingeblendet. Hier werden Sieger und Platzierte mit Bronzekrone (3. Platz), Silberkrone (2. Platz) und Goldkrone (Sieger) geehrt.

### *Runden-Ende mit Warp-Modus:*

Sind am Ende einer Runde nur noch KI-gesteuerte *Space Lords* aktiv, so wird in in den Warp-Modus geschaltet, um das Spiel möglichst schnell zu beenden und trotzdem eine Rangfolge zu ermitteln. Dazu werden die Raumstationen für die Plasmabälle durchlässig und zusätzlich in schnellem Abstand alle Plasmabälle aktiviert.



## WERTUNG

Im Spielmodus SCORE HIGH ist die Goldkrone 3.000 Punkte wert, die Silberkrone bringt 1.500 Punkte und die Bronzekrone 750 Punkte. Darüber hinaus werden je nach überlebter Spielzeit insgesamt ca. 2.000 Punkte auf die *Space Lords* verteilt, sodass bei Kronen-Gleichstand der Spieler besser bewertet wird, der im Verhältnis zu seinen Gegnern länger im Spiel geblieben ist.

Bei den Spielmodi LIVE LONG und PLAY ONCE gewinnt der Spieler, der am längsten überlebt hat und somit die Goldkrone besitzt. Die weiteren Spieler werden nach Leistung auf die Plätze verteilt, Punkte werden nicht vergeben.

## HIGHSCORE

Die Highscore-Liste speichert von den besten 8 Plätzen die Namenskürzel und die Punktzahl. KI-gesteuerte *Space Lords* werden nicht berücksichtigt.

### ***Highscore-Liste speichern und laden***

Die Highscore-Liste kann auf Diskette (bzw. Laufwerk 8) gesichert werden. Damit sie nicht auf jede eingelegte

Disk gesichert wird, prüft **SPACE LORDS**, ob die Highscore-Datei schon existiert. Man muss also einmal eine Datei mit dem richtigen Namen manuell erzeugen. Dafür tippt man im C64 Basic-Modus bei eingelegtem Medium NEW [Return] und dann SAVE"SPACELORDS.HI",8 [Return]. Findet Space Lords die Datei SPACELORDS.HI auf Laufwerk 8, so lädt es die Liste automatisch und speichert darin auch ohne weiteres Zutun neue Ergebnisse.

**Warnung:** Aufgrund eines Fehlers im Original-ROM von frühen Commodore 1541 Laufwerken kann es beim Schreiben der Highscore-Datei zu Beschädigungen des Disketteninhaltes kommen.

**SPACE LORDS** wurde für C64-PAL-Modelle entwickelt. Es läuft auch auf NTSC-Geräten – aber 10% schneller und es werden maximal 3 Plasmabälle dargestellt.

Das **P1X3L.net** Entwickler-Team und **RGCD** wünschen viel Spaß mit **SPACE LORDS**!

Text & Design: Retrofan | Produktion: RGCD