

KEEP THE BALANCE!



KEEP THE
CHAINES



Deutsch

Page 5 - 18

English

Page 19 - 32

en Français

Page 33 - 46

Español

Page 47 - 59

Deutsch

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria

www.jowood.com
www.keepthebalance.com



Copyright © 2000 by JoWood Productions Software GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWood Productions Software AG.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden.

Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiter spielen.

Anregungen, Vorschläge, Wünsche ...

Lassen Sie uns wissen, was Sie von diesem Spiel halten. Sie erreichen uns per Email unter: jowood@jowood.at

Neueste Informationen

Besuchen Sie unsere Webseiten. Dort finden Sie neueste Infos zu allen unseren Spielen:
<http://www.keepthebalance.com>
<http://www.jowood.com>

Installation

Um das Spiel zu installieren starten Sie einfach Ihren Computer, beenden Sie bitte alle anderen Programme und legen Sie die Keep The Balance CD in Ihr CD-ROM Laufwerk. Sollten Sie Plug&Play deaktiviert haben, müssen Sie das CD-ROM Symbol auf Ihrem Arbeitsplatz anklicken und dort auf Keep The Balance. Haben Sie Plug&Play aktiviert, dann startet das Programm nach ein paar Sekunden automatisch.

Folgen Sie dann während des Installationsprozesses den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spiel starten

Doppelklicken Sie auf das Keep The Balance-Icon auf Ihrem Desktop um das Spiel zu starten.

Programme im Hintergrund

Bevor Sie Keep the Balance starten, sollten Sie ALLE Programme beenden. Manche Bildschirmschoner können kurzfristige Probleme beim Bildaufbau verursachen. Sollten Unregelmäßigkeiten nach dem Aktivieren eines Bildschirmschoners auftreten, empfehlen wir, diesen zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel starten.

Auch das Umschalten zwischen verschiedenen Anwendungen während der Laufzeit des Spiels, kann bei manchen Grafikkarten dazu führen, daß die Grafik des Spiels anschließend nicht mehr korrekt aufgebaut bzw. aktualisiert wird. Wollen Sie mit einem anderen Programm arbeiten, dann beenden Sie bitte vorher das Spiel.

Modus

Einzel-Spieler

Halte das Gleichgewicht! Wenn der Affe runterfällt, hast du verloren. Wenn es dir gelingt, die Waagschalen im Gleichgewicht zu halten, wirst du gelassener werden.

Pass auf den Joker auf! Er sitzt im Karren und bewegt sich in alle möglichen Richtungen auf dem Laufband. Er würde alles tun, um dich zum Verlieren zu bringen. Einmal springt er auf die Waagschalen und bringt sie durch sein eigenes Gewicht aus dem Gleichgewicht, ein andermal wirft er unerwartet irgendeinen Gegenstand darauf. Das zwingt dich dazu, von neuem um dein Gleichgewicht zu kämpfen.

VIEL GLÜCK!

Hot Seat - Spiel

Dreh den Spieß um! Lass den Affen auf deiner Seite runterfallen. Wirf schwere Gegenstände auf deine Seite und entferne sie von der Seite des Gegners.

Beobachte das Spiel! Die Typen auf den Waagschalen haben ein Eigenleben. Die Situation kann sich sehr plötzlich verändern, wenn du ihren Charakter nicht berücksichtigt.

VIEL GLÜCK!

Optionen

Spiel-Einstellungen

Festgelegter Schwierigkeitsgrad

Gutschriften

Zusätzliche Künste:

Level

Ungezogene Bestien

Endlich hat er Glück! Da sind sie: Die Magischen Waagschalen, die die Welt im Gleichgewicht halten.

Allerdings macht der Joker wirklich seine Arbeit gut: er hat die große Aufgabe übernommen, das Gleichgewicht zu zerstören und die Kräfte des Chaos zu entfesseln.

Weiter:

Zunächst einmal ist es unvermeidlich, dass der perfekte Mechanismus der Waagschalen gestört wird, der in der Morgendämmerung der Zivilisation von den größten Zauberern geschaffen und eingerichtet wurde.

Wenn nur niemand die wahren Absichten des Jokers vorzeitig errät! Er muss seine Mission geheim halten, solange die Räder der Magischen Waagschalen in Bewegung bleiben.

Weiter:

Was zum Teufel macht sie hier? Das kleine garstige Mädchen hat beinahe die ganze Sache verdorben...

Der Joker ist demaskiert!

”He, du verrückter kleiner Artist! Ich werde dich in einen Affen verwandeln! Jetzt kannst du mich nicht mehr aufhalten, schmutziger Affe! Ich treibe dich in den Käfig!”

Hilfe (Ungezogene Bestien)

Nun, der Affe hat alle Käfige geöffnet, als er vor dem Joker weggerannt ist. Deshalb sind alle Zirkustiere, die vorher eingeschlossen waren, frei. Die kleinen, wie z.B. Hase, Eichhörnchen und Hähne, sind sehr schnell. Sie erscheinen früher als die anderen auf dem Förderband. Gleich nach ihnen bringt das Förderband eine Menge Gemüse und Früchte in der Form von Zirkustier-Essen. Hippo, das Flusspferd, das immer Hunger hat, hat wahrscheinlich die Aufbewahrungstonnen des Zirkus zerstört. Tatsächlich, hier ist er höchst persönlich. Die Raubtiere, die Löwen und die Tiger, haben es nicht eilig, ihre Käfige zu verlassen. Sie erscheinen später, zusammen mit Käfigen und anderen Zirkus-Gegenständen. Du könntest versuchen, die Tiere in ihre Käfige zurückzutreiben ... Der überraschte Dompteur kommt - wie gewöhnlich - zu spät. Trotzdem kommt er schnell zu sich und beginnt peitschenknallend, die Tiere zu dressieren. Und hier ist ja auch der Zirkusdoktor mit seiner riesigen Spritze. Zum Schluss erscheinen die auffälligsten Typen: der Elefant, das schwerste Tier, und das Krokodil, das gefräßigste.

Level

Salto- Parade

So ein Mist! Der Joker ist trotz seines Erfindungsreichtums geschwächt. Ein garstiger Affe spaziert herum, als ob nichts passiert wäre. Die Mission des Jokers ist ziemlich gefährdet ...

Was für eine scheußliche Musik! Du willst Spaß haben? O.K., wart mal ein bisschen! Bald ist die Zeit reif für einen Beerdigungs-Marsch ...

Weiter:

Wer zuletzt lacht, lacht am besten. Der Joker kennt noch eine Menge Tricks. Schau dir sorgfältig seine Spiegelung im Magischen Spiegel an. Worauf weisen diese Doppelgänger hin? Spiegelung ... Doppelgänger ... Heureka! Ihr müßt gegen eure eigenen Doppelgänger antreten, liebe Schauspieler!

Hilfe (Salto – Parade)

Endlich haben sich die Tiere beruhigt. Die Vorstellung kann beginnen. Der Dirigent gibt seinen Musikern ein Zeichen und das Orchester spielt einen Tusch. Zu den ersten Klängen der Musik bringt das Förderband die Akrobaten mit Hanteln, Gewichten, Sprungbrettern und anderen Hilfsmitteln. Die Vorführung ist jetzt auf ihrem Höhepunkt. Der Feuerwehrmann hält sich in Bereitschaft. Du weißt, dass es viele explosive und brennbare Gegenstände im Ring gibt. Es sieht so aus, als ob alles jeden Moment in kleine Stücke explodieren kann. Deshalb hat der Zirkusarbeiter immer eine Menge zu tun.

Level

Clown - auf den Kopf gestellt

Die brillante Idee des Jokers hat nicht funktioniert. Die Zirkus-Vorstellung scheint ihre eigene Magie zu haben, die im Moment stärker ist als all seine Tricks.

Der ganze Zirkus scheint sich verschworen zu haben, dem Affen gegen den Joker zu helfen. Der Joker kann nicht glauben, dass sie es raten.

”Unsinn! Billige Trickbetrüger! Sie werden niemals imstande sein, sich mit dem Joker zu messen. Guck dir ihre primitiven Hilfsmittel an!”

Weiter:

Und wenn diese lächerlichen Anhäufungen nun doch das Geheimnis des Gleichgewichts verbergen, was dann?

Nun, er wäre nicht der Joker, wenn er seine Feinde nicht mit ihren eigenen Waffen angreifen würde.

Es ist zu früh, um aufzugeben. Man muss nur sein eigenes Arsenal verstärken und seinen Gegner schwächen.

Hilfe (Clown - auf den Kopf gestellt)

Kein Zirkus kann ohne Clowns leben. Sie sind jetzt an der Reihe! Hurra! Als Clowns benutzen sie närrische Ausrüstungsgegenstände. Die große Presse verschluckt jeden, der versucht, sie umzuwerfen. Das Gewehr überrascht einen mit farbigen Blumen, wenn man damit schießt. Die Sprungfedern gehen fortwährend hin und her. Der Kreisel eilt hierhin und dorthin. Man erlebt ständige Bewegung.

Nur der Schneemann friert die Vorstellung ab und zu ein, so dass alles bewegungslos wird. Aber sobald die letzte Schneeflocke gefallen und geschmolzen ist, erwacht die ganze Szenerie wieder zum Leben. Und wieder blitzt Feuerwerk auf, Kracher explodieren, und die Clowns bringen Späße und Gelächter.

Level

Königs-Schachzug

Es wird gefährlich. Der Joker merkt, dass seine Magie schwächer und schwächer wird. Der Affe könnte sich jederzeit wieder in ein Mädchen verwandeln.

Wie kommt's, dass er nicht früher drauf gekommen ist? Diese kleine Tänzerin ist die Seele des Zirkus, und der Joker kann seine Mission nicht erfüllen, wenn er sie nicht fängt.

Jetzt ist es jedoch noch schwieriger. Fällt dir noch irgendwas ein, Joker?

Weiter:

Das uralte Wissen ist verlorengegangen. Der Zirkus ist zu einem Routine-Geschäft geworden. Dieses Geschäft ist nicht sehr erfolgreich.

”Nun, Herr Direktor, warum sich noch länger mit Kopfschmerzen herumquälen? Es geht ihrem Geschäft nicht gut. Schauen sie sich nur diesen Haufen Geld an! Der kann ihnen gehören. Ich biete ihnen ein faires Spiel an. Ein Schachspiel soll über Triumph oder Niederlage entscheiden. Sie sind am Zug ...”

Hilfe (Königs-Schachzug)

Die Schachfiguren auf den Waagschalen spielen nach Regeln, die dem Schachspiel ähneln. Sie als Rivale des Jokers spielen entweder mit den weißen gegen die schwarzen Figuren oder umgekehrt. Jede beliebige Schachfigur kann eine Schachfigur der gegnerischen Farbe angreifen, oder eine eigene Figur verteidigen. Allerdings stört der Joker das Spiel mit seinen Tricks immer wieder. Deswegen schaut es manchmal mehr nach Bowling aus als nach Schach.

Level

Joker-Trickserei

”Nun, Herr Direktor, sie haben gewonnen. Das Geld gehört ihnen. Keine Reklamationen meinerseits. Es war ein faires Spiel. Jetzt können sie ihre Artisten bezahlen, gutes Futter für ihre Tiere besorgen und sogar das Zeltdach reparieren. Aber bleibt dann noch was für sie selbst übrig? Und für wie lange wird das Geld reichen?

Warum gehen sie nicht auf volles Risiko und gewinnen noch einmal? Der Gewinner bekommt alles. Es geht wieder um alles, aber diesmal in einem anderen Spiel.

Hilfe (Joker – Trickserei)

Der Spieler sieht seine/ihre Karten, kann aber nicht die unaufgedeckten Karten des Jokers sehen. Du kannst jede deiner Karten auf den Waagschalen gegen eine andere austauschen. Darüber hinaus kannst du auch versuchen, eine Karte des Jokers auszutauschen. Ist die Karte des Jokers schwächer, wird sie durch die stärkere Karte des Spielers ersetzt. Ist die Karte des Jokers allerdings höher, wird sie umgedreht

(du kannst jetzt das Bild sehen) und bleibt auf ihrem Platz. Karten, die eine bestimmte Kombination/Ordnung ergeben (z.B.: vier Asse) fallen von den Waagschalen runter. Möglich sind dabei alle Kombinationen aus dem Pokerspiel.

Level

Größenwahn

Der Joker hat vergessen, dass die Zeit sein größter Rivale ist. Oh, wie sich die Welt in der Zwischenzeit verändert hat! Es ist erstaunlich, daß sie noch immer im Gleichgewicht ist.

Weiter:

Das macht aber nichts. Der Joker hat immer schnell gelernt und weiß, wie man die Hauptfeder findet, die das Funktionieren dieses komplexen Mechanismus garantiert.

Aber diesmal wird er keinen Erfolg haben, wenn er nicht seine magischen Assistenten einsetzt. Dies ist also seine letzte Schlacht gegen das Gleichgewicht.

Hilfe (Größenwahn)

Der Zirkus hat sich in die Straßen der Stadt begeben. Alle Tiere, Akrobaten, Clowns bilden zusammen mit dem Direktor und seiner Sekretärin einen neuen weiten Kreis. Auf dem Förderband sind viele neue Gegenstände zu sehen, wie z.B. Möbel, Computer, Haus-Ausrüstung, Autoreifen, Wasserrohr-Ventile und sogar ein städtischer Springbrunnen.

Darüber hinaus stellt sich heraus, dass die Stadt von Action und Magie beherrscht ist. Diese magischen Kräfte werden durch spektakuläre Zauberer präsentiert, die aktiv an der Vorstellung teilnehmen. Die Kombination ihrer Kräfte mit der Trickserie des Jokers macht es dir beinahe unmöglich, das Gleichgewicht herzustellen.

Level

Ewige Besessenheit

Er kann nicht glauben, dass er schon besiegt ist. Die Welt des Gleichgewichts hat ihn vertrieben.

Aber was ist das? Sogar hier im kalten interplanetarischen Raum erhalten seltsam aussehende Kreaturen das Gleichgewicht. Oder versuchen sie, es zu stören?

Unsinn! Besessenheit! Ewige Besessenheit.

Hilfe (Ewige Besessenheit)

Willkommen in der Welt der Springer! Drei Rassen interagieren hier mit einander und kämpfen gegen einander – Die Blauen, die Grünen und die Roten. Jede Rasse hat verschiedene Kasten. Die Dummies, die untere Kaste, hat nur einen gewöhnlichen Körper, der durch einiges Gewicht gekennzeichnet ist. Die mittlere Kaste - die Kicker, Roller und Brüter – sind leicht an ihren aktiven Organen oder Waffen zu erkennen, mit denen sie ausgerüstet sind. Jede Kaste besitzt außerdem Hybrid-

und Super-Formen. Super-Formen repräsentieren die stärksten Qualitäten einer Rasse. Im einzelnen sieht das so aus: Die Blauen sind große Kicker, aber vermehren sich nicht gut. Die Grünen brüten fleißig, aber sind schwache Roller. Im Gegensatz dazu sind die Roten harte Roller, aber sind nicht in der Lage, Springer anderer Rassen zu schlucken.

Alle Kennzeichen der einzelnen Springer-Rassen und –Kasten zeigen sich jedoch erst Schritt für Schritt beim Weiterspielen.

English

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria

www.jowood.com
www.keepthebalance.com



Copyright © 2000 by JoWood Productions Software AG
All rights reserved.

Software, graphic, music, text, names and manuals are protected by copyright. No part of the software or the manual may, in any way, be reproduced, listed, sent or translated into another language without the explicit and written permission of JoWood Productions Software AG.

The main part of the definitions of the hard- and software in this manual are registered trademarks and have to be treated accordingly.

Epilepsy - Warning

Some people may suffer from black-outs or have an epileptic fit, when exposed to certain lighting effects or flashes of light. Certain graphics and effects in computer games may cause, in some people, epileptic fits or black-outs. Furthermore, unknown tendencies to epilepsy can be stimulated.

If you or someone in your family is epileptic, please, consult your doctor before using this game.

If, during the game, you notice symptoms such as dizziness, perception problems, muscle spasms, fluttering of eyelids, faintness, dis-

orientation, or if any other kind of unwanted movements or spasms occur, immediately switch off the computer and consult a doctor before you play again.

Ideas, Suggestions, Requests...

Please let us know what you think about this game. You can contact us at the following e-mail address: jowood@jowood.at

Latest Information

Please visit our websites. There you will find the latest information on all our games:

<http://www.keepthebalance.com>

<http://www.jowood.com>

Installation

In order to install the game simply start your computer - please exit all other programs - and insert the CD "Keep The Balance" into your CD-ROM drive. If you have deactivated "Plug & Play" you have to click on the CD-ROM symbol in your desktop window and then on "Keep The Balance". If "Plug & Play" is activated then after a few minutes, the program will start automatically.

During the installation process, please, follow the instructions on the monitor.

Start Game

To start the game double click the icon of "Keep The Balance" on your desktop.

Programs Running in the Background

Before you start "Keep The Balance", you should exit ALL programs. Some screen savers could cause problems for a while, affecting the picture. Should irregularities occur after having activated the screen-saver, we suggest you deactivate it before starting the game.

Switching between various applications ('application' is the term for other software programs) during the running time of the game could also cause problems with some graphic cards, with the game graphics not loading or being updated correctly. Before you start working with another program, please exit the game.

Mode

Single Player

Keep the balance! If Monkey falls down, you have lost. If you manage to balance the scales, you'll get cooler.

Watch Joker! He sits in a trolley, moving hither and thither along the conveyor. He would do anything possible to make you lose: At one moment he jumps onto the scales destroying their balance by his own weight. Another time he throws an unexpected object up there which causes you to struggle anew for balance.

GOOD LUCK!

Hot Seat Game

Turn the scales! Let Monkey fall down on your side. Throw weighty objects onto your side and remove them from your opponent's side.

Watch the game! The characters on the scales live their own lives. The situation can sharply change, if you don't consider their temper.

GOOD LUCK!

Options

Game Setting

Fixed Skill Level

Credits

Additional Arts:

Level

Naughty Beasts

Finally, he is lucky! Here they are: The Magic Scales keeping the balance of the world.

However, Joker gets down to business. He has assumed a great mission of upsetting Balance and releasing the forces of Chaos.

Next:

First of all, it is inevitable to derange the perfect mechanism of the Scales which was created and tuned by the greatest sorcerers at the dawn of civilization.

If only nobody guessed about Joker's true intentions before time. He must keep his mission secret, as long as the wheels of the Magic Scales continue moving.

Next:

What the hell is she doing here?! The little, nasty girl has nearly spoiled the whole thing ...

Joker, himself, is unmasked!

"Hey you, silly, little artist! I'm going to turn you into a monkey! You won't be able to stop me now. Nasty monkey! I'll drive you into the cage!"

Help (Naughty Beasts)

Well, Monkey has opened all the cages while running away from Joker. Thus, all the circus animals which were locked up before now get free. The little ones, such as Hair, Squirrel, Rooster and others, are very nimble. They appear on the conveyor earlier than the others. Right after them, the conveyor brings lots of vegetables and fruits designed as circus animal food. Probably, Hippo, who is always hungry, has destroyed circus bins. Indeed! Here he is personally. The predators, Lion and Tiger, do not hurry to leave their cages. They appear later along with cages and other circus properties. You could try to drive the animals back into the cages ... The perplexed trainer is late as usual. Nevertheless, he quickly comes to and starts to train animals crackin his whip. And here is Circus Doctor with his huge syringe, too. At last, the most notable characters appear: Elephant, the heaviest one, and Crocodile, the most gluttonous guy.

Level

Somersaulting Parade

What the hell! Joker is disgraced despite of all his resourcefulness. A nasty monkey strolls about, as if nothing had happened. Joker's mission is considerably threatened ...

What a vile music! You want to make fun? Okay, wait a little! It'll soon be the time to play the funeral march ...

Next:

He laughs best who laughs last. Joker still knows plenty of new tricks. Only study carefully his malignant reflection in the Magic Mirror. What are these doubles hinting at? Reflection ... Double ... Eureka! You'll have to compete with your own doubles, dear actors!

Help (Somersaulting Parade)

At last the animals settled down. The performance is about to begin. Conductor gives a sign to his musicians and the orchestra plays a flourish. With the first sounds of music the conveyor brings the acrobats along with dumb-bells, weights, gym boards and other props. The performance is at its height now. Fireman holds himself in readiness. You know, there are many explosive and flammable properties at the ring. It looks, as if anything is to explode into small pieces at any moment. Therefore, Yardkeeper always has a lot of work to do.

Level

Clown Topsyturvy

Joker's brilliant idea hasn't worked! The circus performance seems to have its own magic that currently turns out to be more powerful than his contrivances.

All the circus appears to have agreed to help Monkey against Joker. The latter can't believe they guess.

"Nonsense! Cheap tricksters! They'll never be able to vie with Joker. Look at their primitive props!"

Next:

And what if exactly these ridiculous aggregates conceal the secret of Balance?

Well, he wouldn't be Joker, if he didn't attack the enemy with his own weapons.

It's too early to give up. One only needs to reinforce one's arsenal and weaken the opponent.

Help (Clown Topsyturvy)

No circus lives without clowns. It is their turn now. Cheers! As they are clowns, they use fool's equipment. The huge press swallows up anybody, while you try to throw it down. The gun surprises you shooting bright flowers. Springs continuously pace back and forth. The whirligig rushes here and there. Perpetual motion is what you experience! Only Snowman freezes the performance every now and then, so that

everything grows motionless. But as soon as the last snowflake has fallen down and melted, the whole scenery revives. And once again fireworks sparkle, crackers explode and the clowns create fun and laughter.

Level

King's Gambit

It's getting dangerous. Joker feels that his magic power is running shorter and shorter. Monkey might turn back into a girl any moment.

How is it that he hasn't guessed earlier? This little dancer is the soul of the circus, and Joker won't be able to fulfill his mission before he catches her.

However, it is even more difficult now. Have you got any ideas, Joker?

Next:

The ancient knowledge is lost. The circus has transformed into a routine enterprise. This business isn't very successful.

"Well, Mr. Director, what's the use of this headache you're suffering from? You aren't doing well. Only look at this heap of money. It can be yours! I offer you a fair play. Chess is going to decide whose triumph it will be. It's your turn ..."

Help (King's Gambit)

Chessmen on the Scales play according to rules similar to those of the chessboard. You as Joker's rival play either with white against black or black against white figures. Each single chessman can attack a chess-

man of the other colour or defend his fellow-figures of the same colour. However, Joker's tricks often interfere with the game procedure. So, it sometimes looks more like bowling than chess.

Level

Jockery-Trickery

"Well, Mr. Director, you have won. The money is yours. No claims. Everything went fair. Now pay your artists, get some good food for your animals and even patch up the roof. But is there much of it left for yourself? And for how long will it do?

Why don't you risk and win once more? The winner gets everything. Everything is at stake again, but in a different game this time.

Help (Jokery-Trickery)

The user sees his/her cards, but does not see Joker's cards which are upside down. You can exchange any of your cards on the Scales with another. Moreover, you can try to replace Joker's card, too. If Joker's card is weaker, it is replaced by the user's stronger card. But if Joker's card counts more, it is turned (at this moment you can see the picture) and remains on its place.

Cards which constitute a definite set/order (for example: "Four Aces") fall down from the Scales. The possible combinations are the same as such in a poker game.

Level

Megalomania

Joker has forgotten about the time which is his main rival. Oh, how the world meanwhile has changed!
It is amazing that it still keeps its balance.

Next:

However, it doesn't matter. Joker has always been a gifted learner and knows how to find the mainspring that guarantees the functioning of this complex mechanism.

But this time he won't succeed without his magic assistants. So, this is his last battle against the Balance.

Help (Megalomania)

The circus has moved into the city streets. All animals, acrobats, clowns, along with Director and his secretary, open up a new, wide circle. There are many new items on the conveyor, such as furniture, computers, housing equipment, car wheels, water-pipe valves and even a city fountain.

And what's more, the city turns out to be a sphere of action and magic spell. These magic forces are presented by spectacular conjurers who take an active part in the performance. The combination of their power with Joker's trickiness makes it almost impossible for you to achieve balance.

Level

Perpetual Obsession

He can't believe it's his total defeat. The world of Balance has driven him away.

But what is this? Even here, in cold, inter-planetary space, some strange-looking creatures maintain the balance. Or do they try to upset it?

Nonsense! Obsession! Perpetual obsession.

Help (Perpetual Obsession)

Welcome to springers' world! Three races - the Blues, Greens and Reds - interact and struggle against each other in this world. Each race is represented by several castes. The Dummies, the inferior caste, have only their ordinary bodies characterized by some weight. You can easily recognize middle castes - the Kickers, Rollers and Breeders - by their active organs or arms which they are equipped with. Furthermore, each caste possesses its Hybrids and Supers. Supers personify the strongest qualities of their race. In particular: Blues are great kickers, but weak procreators. Greens diligently breed, but are weak rollers. Opposed to them, Reds are hard rollers, but are not able to swallow springers of other races.

However, all the features of springers' races and castes only manifest step by step in the game itself.

en Français

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



www.jowood.com
www.keepthebalance.com

Copyright © 2000 by JoWood Productions Software GmbH
Tous droits réservés.

Logiciel, graphique, musique, texte, noms et manuel sont soumis aux lois sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction du logiciel ou du manuel, représentation publique ou traduction dans une langue étrangère, que ce soit entièrement ou partiellement, sont interdites sans autorisation écrite de la JoWood Productions Software AG.

Les désignations de matériel ou de logiciels citées dans ce manuel sont presque toutes des marques déposées et à traiter en tant que telles.

Prévention de l'épilepsie

Chez certaines personnes, des pertes de connaissance ou des crises épileptiques peuvent intervenir quand ils sont exposés à certains effets de lumières ou éclairs. Certains graphiques et effets spéciaux intégrés aux jeux d'ordinateur peuvent déclencher ces pertes de connaissance

ou crises épileptiques. Des tendances à l'épilepsie jusque là ignorées peuvent être mises à jour.

Si vous ou un membre de votre famille êtes sujet à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce jeu.

Au cours du jeu, si des symptômes comme des étourdissements, troubles de perception, papillotements dans les yeux, crampes musculaires, pertes de connaissance, désorientation ou tout autre genre de mouvements involontaires ou crampes interviennent, éteignez l'appareil SANS ATTENDRE et consultez un médecin avant de poursuivre le jeu.

Réactions, idées, souhaits ...

Faites-nous savoir ce que vous pensez du jeu. Vous pouvez nous contacter par e-mail à l'adresse suivante :
jowood@jowood.at

Les nouveautés

Visitez nos sites. Vous y trouvez les nouveautés concernant tous nos jeux :

<http://www.keepthebalance.com>

<http://www.jowood.com>

Installation

Pour installer le jeu, démarrez votre ordinateur, fermez tous les autres programmes et insérez le CD Keep The Balance dans votre lecteur de CD-ROM. Si vous avez désactivé Plug&Play, vous devrez cliquer sur le symbole du lecteur de CD-ROM dans l'explorateur et ensuite sur Keep The Balance. Si Plug&Play est activé, le programme démarre automatiquement après quelques secondes.

Pendant l'installation, suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Démarrer le jeu

Cliquez deux fois sur l'icône Keep The Balance se trouvant sur votre Poste de travail.

Programmes en arrière-plan

Avant de démarrer Keep The Balance, éteignez TOUS les autres programmes. Quelques économiseurs d'écrans peuvent causer des dérangements dans la construction de l'image. Si vous remarquez des irrégularités apparues à la suite de l'activation d'un économiseur d'écran, nous vous recommandons de désactiver celui-ci avant de démarrer le jeu. Des permutations entre de différentes applications pendant le cours du jeu peuvent, avec certaines cartes graphiques, causer des perturbations dans la construction ou dans l'actualisation du graphique du jeu. Par conséquent, si vous désirez travailler avec un autre programme, veuillez fermer le jeu.

Mode

Joueur unique

Gardez l'équilibre ! Si le Singe tombe, vous avez perdu. Si vous arrivez à garder l'équilibre dans l'Escalier, vous pouvez vous détendre.

Regardez le Joker ! Il est assis dans un caddie et se déplace çà et là sur le convoyeur. Il va faire tout son possible pour vous faire perdre : des fois, il sautera dans l'Escalier pour lui faire perdre l'équilibre au moyen de son propre poids. Ou bien, il lancera un objet inattendu et vous devrez lutter de nouveau pour garder l'équilibre.

BONNE CHANCE !

Jeu en Hot Seat

Faites pivoter les escaliers ! Faites tomber le Singe de votre côté. Lancez des objets lourds de votre côté et enlevez-les du côté de vos adversaires.

Observez le jeu ! Les personnages dans l'Escalier vivent leur vie. La situation peut changer du tout au tout si vous ne faites pas attention à leur humeur.

BONNE CHANCE !

Options

Paramétrages du jeu

Niveau d'habileté fixé

Crédits

Arts supplémentaires :

Niveau

Méchantes bêtes

En fin de compte, il a de la chance ! Les voilà : les Escaliers Magiques maintenant l'équilibre du monde.

Cependant, le Joker se met au travail. Il a accepté une grande mission : perturber l'Equilibre et de délivrer les forces du Chaos.

Suite :

En premier lieu, il est indispensable de démonter le mécanisme parfait des Escaliers qui fut créé et peaufiné par le plus grand magicien de la civilisation.

Si seulement personne ne devinait les véritables intentions du Joker avant l'heure. Il doit garder sa mission secrète tant que les roues des Escaliers magiques continueront de tourner.

Suite :

Mais qu'est-ce qu'elle fait là, celle-là ? La méchante petite fille a déjà presque tout gâché...

Le Joker en personne est démasqué !

"Et, toi, petite artiste folle ! Je vais te transformer en singe ! Tu ne pourras plus m'arrêter. Méchant Singe ! Je t'amène à ta cage !"

Aide (Méchantes bêtes)

Bon, le Singe a ouvert toutes les cages en fuyant devant le Joker. Bon, tous les animaux du cirque qui étaient enfermés sont maintenant libres. Les petits animaux, entre autres les animaux à poil, les écureuils, la volaille, sont très rapides. Sur le convoyeur, ils apparaissent avant tous les autres. Juste après, le convoyeur apporte toutes sortes de plantes et de fruits destinés à nourrir les animaux. L'Hippo, qui a toujours faim, a probablement déjà dévasté toutes les réserves du cirque. En effet ! Le voici en chair et en os. Les prédateurs, le Lion et le Tigre, ne sont pas pressés de sortir de leurs cages. Ils apparaissent plus tard dans les environs des cages et sur le reste de la propriété du cirque. Vous pourriez essayer de ramener les animaux dans leurs cages ... comme d'habitude, le dresseur est en retard. Néanmoins, il arrive vite et commence à dresser les animaux en faisant claquer son fouet. Et voilà maintenant le Docteur du cirque avec sa seringue gigantesque. Enfin apparaissent les animaux les plus notables : l'Eléphant, le plus lourd, et le Crocodile, le plus glouton.

Niveau

La parade des Saltos

Mais que se passe-t-il ? Le Joker est disgracié malgré sa multitude de ressources. Un méchant Singe se promène comme si rien ne s'était passé. La mission du Joker est en danger...

Quelle affreuse musique ! Vous voulez vous amuser ? OK, attendez un peu ! Bientôt, vous pourrez jouer la marche funèbre...

Suite :

Rira bien qui rira le dernier. Le Joker a encore pas mal d'astuces en réserve.

Contentez-vous d'observer sa réflexion maligne dans le Miroir Magique. Sur quoi ces doubles tapent-ils ?

Réflexion ... Double ... Eurêka ! Chers acteurs, il va falloir vous faire aider par vos propres doubles !

Aide (La parade des Saltos)

Enfin, les animaux se sont calmés. La représentation va commencer. Le Chef d'orchestre fait un signe à ses musiciens et l'orchestre joue une fanfare. Dès la première note de musique, le convoyeur amène les acrobates avec, entre autres, des haltères, des poids et des tapis de gymnastique.

La représentation atteint son point culminant. Le pompier est prêt à intervenir. Vous savez qu'il y a beaucoup d'explosifs ou de matières inflammables tout autour de la piste. Vous avez l'impression que tout peut exploser en petits morceaux à tout moment. Le gardien a donc toujours beaucoup de travail.

Niveau

Les clowns sens dessus dessous

L'idée géniale du Joker n'a pas fonctionné ! La représentation du cirque a l'air d'avoir sa propre magie et celle-ci s'avère plus puissante que toutes ses manigances.

Apparemment, tout le cirque est prêt à aider le Singe dans son combat contre le Joker. Ce dernier ne peut pas croire qu'ils ont tout dévoté.

"N'importe quoi ! Voyous sans intérêt ! Ils ne pourront jamais tenir tête au Joker. Regardez leur objets primitifs !"

Suite :

Et si ces attributs ridicules étaient le secret de l'Équilibre ?

Et bien, que serait le Joker s'il n'attaquait pas l'ennemi avec ses propres armes ?

Il est encore trop tôt pour abandonner. Il suffirait de renforcer un arsenal et l'adversaire serait affaibli.

Aide (Les clowns sens dessus dessous)

Il n'existe pas de cirque sans clown. Maintenant, c'est leur tour. Hourra ! Ce sont des clowns, donc ils ont un équipement de fou. Si vous jetez la presse gigantesque, elle écrase tout le monde. Vous êtes surpris en voulant tirer avec le pistolet : des fleurs multicolores en sortent. Des ressorts avancent et reculent en permanence. Le culbuto saute de tous les côtés. Vous expérimentez le va-et-vient permanent ! Seul le

Bonhomme de neige arrive à arrêter la représentation en la congelant de temps en temps de sorte que tout s'immobilise. Mais, dès que le dernier flocon de neige est tombé, toute la représentation revit. Et le feu d'artifices éclate, et les pétards explosent et le clown amuse de nouveau tout le monde et provoque des éclats de rire.

Niveau

Le gambit du roi

Cela commence à devenir dangereux. Le Joker sent que son pouvoir magique est de plus en plus insuffisant. Le Singe pourrait se retransformer en petite fille à tout moment.

Pourquoi n'a-t-il pas compris cela plus tôt ? La petite danseuse est l'âme du cirque et le Joker ne pourra pas achever sa mission tant qu'il ne l'aura pas attrapée.

C'est plus compliqué maintenant. Joker, as-tu d'autres idées ?

Suite :

L'ancien savoir est perdu. Le cirque se transforme en une entreprise prisonnière de la routine. Ce n'est pas vraiment une bonne affaire.

"Eh bien, Mr le Directeur, à quoi mènent les maux de tête dont vous souffrez ? Vous avez tort. Vous n'avez qu'à regarder ce tas d'argent. Cela pourrait vous appartenir ! Je vous propose un jeu équitable. Les échecs décideront du gagnant. C'est à vous de jouer ..."

Aide (Gambit du roi)

Les figures d'échec sur l'Escalier se déplacent selon des règles sem-

blables à celles du jeu d'échec. Vous êtes l'adversaire du Joker et vous pouvez soit jouer avec les figures blanches contre les noires, soit avec les figures noires contre les blanches. Chaque figure d'échec peut en attaquer une de l'autre couleur ou défendre un des coéquipiers de sa couleur. Cependant, les astuces du Joker ne sont pas souvent en accord avec la procédure du jeu. Ainsi, le jeu a souvent plutôt l'air de bowling que d'échecs.

Niveau

Les astuces du Joker

"Eh bien, Mr le Directeur, vous avez gagné. L'argent vous appartient. Pas de contestation. Tout a été juste. Maintenant, payez vos artistes, achetez de la nourriture pour vos animaux et réparez aussi le toit. Mais reste-t-il quelque chose pour vous-même ? Et combien de temps tiendrez-vous ?

Pourquoi ne pas essayer de gagner encore une fois ? Le gagnant aura tout. De nouveau, tout est en jeu mais cette fois, dans un autre jeu.

Aide (Les astuces du Joker)

L'utilisateur voit ses cartes mais pas celles du Joker qui sont à l'envers. Vos cartes se trouvent sur l'Escalier, vous pouvez les échanger contre d'autres. Vous pouvez aussi essayer de remplacer les cartes du Joker. Si la carte du Joker est plus faible, elle sera remplacée par la carte la plus forte de l'utilisateur. Mais si la carte du Joker apporte plus de points, elle est retournée (à ce moment, vous pouvez voir l'image) et reste à sa place.

Les cartes constituant un set/ordre défini (par exemple, quatre as) tombent de l'Escalier. Les combinaisons possibles sont les mêmes que pour le poker.

Niveau

Mégalomanie

Le Joker a oublié le temps, son adversaire principal. Oh, comme le mode a changé entre-temps !
C'est étonnant qu'il garde son équilibre.

Suite :

Mais, cela ne fait rien. Le Joker a toujours été très doué pour apprendre et il sait maintenant comment trouver la source principale qui garantit le fonctionnement de ce mécanisme complet.

Mais, cette fois-ci, il ne réussira rien sans ses assistants magiciens, La dernière bataille contre l'Equilibre a commencé.

Aide (Mégalomanie)

Le cirque s'est déplacé dans les rues de la ville. Tous les animaux, acrobates, clowns ainsi que leur directeur et son secrétaire, ouvrent un nouveau cirque immense. Il y a beaucoup de nouveaux objets sur le convoyeur, tels que des meubles, des ordinateurs, des pièces d'eménagement, des roues, des pipes à eau et même une fontaine municipale.

Et, plus important encore, la ville devient une sphère d'action et de formules magiques. Ces forces magiques sont présentées par des magiciens spectaculaires qui font partie de la représentation. L'association de leur pouvoir et des astuces du Joker vous font la vie dure et rende l'accomplissement de l'Equilibre presque impossible.

Niveau

Obsession perpétuelle

Il ne peut pas croire à sa défaite définitive. Le monde de l'Equilibre l'a chassé.

Mais que se passe-t-il ? Même ici, dans cet espace interplanétaire glacial, il existe des créatures à l'air bizarre qui maintiennent l'équilibre. Ou essayent-ils de le bouleverser ?

N'importe quoi ! Obsession ! Obsession perpétuelle.

Aide (Obsession perpétuelle)

Bienvenue dans le monde des ressorts ! Dans ce monde vivent trois races – les Bleus, les Verts et les Rouges – qui se battent les unes contre les autres. Chaque race est représentée par quelques castes. Le corps des Dummies, la caste inférieure, est ordinaire et représenté par quelques poids. Les castes moyennes – les Kickers, les Rollers et les Educateurs – sont faciles à reconnaître : ils sont munis d'organes et de bras actifs. Par ailleurs, chaque caste possède des Hybrides et des Supers. Les Supers sont les atouts principaux de leurs races respectives. Quelques particularités : les Bleus sont de très bons kickers mais ne sont pas doués pour la procréation. Les Verts ont une éducation sérieuse mais sont des mauvais rollers. Au contraire, les Rouges sont des rollers sans pitié mais ne sont pas capables de vaincre les ressorts des autres races.

Cependant, toutes les caractéristiques des races et des castes de ressorts ne se manifestent réellement que pendant le déroulement du jeu.

Español

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria



www.jowood.com
www.keepthebalance.com

Copyright © 2000 JoWood Productions Software AG
Todos los derechos reservados.

El software, los gráficos, la música, el texto, los nombres y los manuales están protegidos por copyright. Se prohíben la reproducción, el envío y la traducción a otro idioma de cualquier parte del software y del manual y por cualquier método, sin el permiso explícito y por escrito de JoWood Productions Software AG.

La mayoría de las definiciones del hardware y software mencionadas en este manual son marcas registradas y deben recibir un tratamiento acorde a su condición.

Advertencia sobre epilepsia

Algunas personas pueden sufrir mareos o ataques de epilepsia si se exponen a determinados efectos luminosos o destellos de luz.

Algunos gráficos y efectos de los juegos de ordenador pueden producir, en algunas personas, crisis de epilepsia y mareos. Además, la exposición puede estimular tendencias desconocidas a la epilepsia. Si tú o alguna persona de tu familia sufre de epilepsia, consulta al médico antes de usar este juego.

Si durante el juego experimentas mareos, problemas de percepción, espasmos musculares, parpadeo incontrolado, desvanecimientos, desorientación de cualquier clase, espasmos o movimientos inconscientes, apaga el ordenador INMEDIATAMENTE y consulta a un médico antes de volver a jugar.

Ideas, sugerencias, peticiones...

Te rogamos que nos hagas llegar tus opiniones sobre el juego. Puedes escribirnos a la siguiente dirección de correo electrónico: jowood@jowood.at

Información de última hora

Visita nuestro sitio web. Encontrarás información actualizada sobre todos nuestros juegos en:
<http://www.keepthebalance.com>
<http://www.jowood.com>

Instalación

Para instalar el juego, enciende el ordenador, cierra todos los programas que estén en ejecución e introduce el CD de Keep The Balance en la unidad de CD-ROM. Si has desactivado la reproducción automática, haz clic en el icono del CD-ROM situado en el escritorio y acto seguido en Keep The Balance. Si la reproducción automática se encuentra activada, el programa se ejecuta automáticamente tras unos segundos.

Durante el proceso de instalación, sigue las instrucciones de la pantalla.

Inicio del juego

Para empezar a jugar, haz doble clic en el icono de Keep The Balance del escritorio.

Ejecución de otros programas en segundo plano

Debes cerrar TODOS los programas que se estén ejecutando antes de jugar a Keep The Balance.

Algunos salvapantallas pueden crear problemas que afectan a la imagen. Como las irregularidades se producen tras la activación del salvapantallas, recomendamos que lo desactives antes de empezar a jugar.

El cambio entre distintas aplicaciones durante el desarrollo del juego también puede crear problemas con algunas tarjetas gráficas, e impedir que las imágenes del juego se carguen o se actualicen de forma correcta. Sal del juego si quieres empezar a trabajar con otro programa.

Modo

Juego individual

¡Mantén el equilibrio! Si el mono se cae, has perdido. Si consigues equilibrar las balanzas, te irá bien.

¡Cuidado con Joker! Va sentado un carrito, moviéndose de aquí a allá a lo largo de la cinta transportadora. Hará lo posible para que pierdas: En un momento dado, saltará sobre la balanza rompiendo el equilibrio por su propio peso. En otra ocasión, lanzará un objeto inesperadamente, obligándote a recuperar de nuevo el equilibrio.

¡BUENA SUERTE!

Partida vertiginosa

¡Inclina las balanzas! Consigue que el mono caiga de tu lado. Pon objetos pesados en tu lado y quítalos del lado del adversario.

¡Observa el juego! Los personajes de las balanzas viven su propia vida. La situación puede cambiar bruscamente si no tienes en cuenta su temperamento.

¡BUENA SUERTE!

Opciones

Configuración del juego

Nivel de dificultad fijo

Créditos

Trabajo artístico adicional:

Nivel

Bichos desobedientes

¡Por fin ha tenido suerte! Aquí están: las balanzas mágicas, que mantienen el equilibrio del mundo.

Pero Joker se pone manos a la obra. Tiene ante sí la gran misión de romper el equilibrio y desencadenar las fuerzas del Caos.

A continuación:

Antes de nada, es fundamental perturbar el perfecto mecanismo de las Balanzas, que fue creado y ajustado por los grandes hechiceros en los albores de la civilización.

Si alguien hubiese adivinado las verdaderas intenciones de Joker antes de tiempo... Él debe mantener su misión en el secreto, mientras que los mecanismos de las Balanzas mágicas sigan funcionando.

A continuación:

¿Qué demonios hace ella aquí? Esa niña insoportable casi lo arruina todo...

¡El mismísimo Joker ha quedado desenmascarado!

”Eh, tú, pequeña artista boba! ¡Te voy a convertir en mono! Ahora no podrás detenerme. ¡Maldito mono, te voy a meter en la jaula!”

Ayuda (Bichos desobedientes)

Vaya, el mono ha abierto todas las jaulas mientras escapaba de Joker. Por ello, todos los animales de circo que antes estaban encerrados son ahora libres. Los pequeños, como la liebre, la ardilla, el gallo y otros, son muy ágiles y aparecen en la cinta transportadora antes que los demás. Justo tras ellos la cinta lleva un montón de frutas y verduras, que constituyen la comida del circo. Es probable que el hipopótamo, siempre hambriento, haya destrozado los cajones del circo. ¡Es cierto! Aquí está, en persona. Los depredadores, el tigre y el león, no se apresuran a abandonar sus jaulas, sino que aparecen más tarde con ellas y otros objetos del circo. Podrías intentar devolver a los animales a sus jaulas... El domador, perplejo, llega tarde como siempre. No obstante, empieza a domar a los animales sacudiendo el látigo. Y aquí está el médico del circo, con su enorme jeringa. Al final aparecen los personajes más notables: El elefante, el más pesado, y el cocodrilo, el más glotón.

Nivel

Desfile del salto mortal

¡Qué demonios! A pesar de todo su ingenio, a Joker le han humillado. Un mono asqueroso se pasea por ahí como si no pasase nada. La misión de Joker está seriamente amenazada...

¡Qué música tan odiosa! ¿Quieres diversión? Pues espera un poco, que pronto podremos escuchar una marcha fúnebre...

A continuación:

El que ríe el último, ríe mejor. A Joker todavía le quedan multitud de trucos nuevos.

Estudia cuidadosamente su malvado reflejo en el Espejo mágico. ¿Qué pista te dan todos esos dobles?

Reflejo... Doble... ¡Eureka! ¡Tendréis que competir con vuestros propios dobles, queridos actores!

Ayuda (Desfile del salto mortal)

Por fin se han tranquilizado los animales. La representación está a punto de comenzar. El director hace una señal a los músicos y la orquesta toca una fanfarria. Las primeras notas hacen que por la cinta transportadora salgan los acróbatas con pesas, mancuernas, tablas de gimnasio y otros accesorios.

La representación está en su momento cumbre. El bombero está preparado por si algo ocurre. Ya sabes, en la pista hay material inflamable y muchos explosivos. Parece como si todo fuese a explotar en pedazos en cualquier momento. Es por ello que el cuidador siempre tiene mucho que hacer

Nivel

Payasos patas arriba

¡La brillante idea de Joker no ha funcionado! La representación de circo parece tener su propia magia, que ahora resulta ser más poderosa que los inventos de Joker.

Todo el circo parece estar de acuerdo en ayudar al mono contra Joker. Éste no se lo puede creer.

”¡Tonterías! ¡Saltimbanquis del tres al cuarto! Nunca podrán estar a la altura de Joker. ¡No hay más que ver las antiguallas con las que trabajan!”

A continuación:

¿Y si esos ridículos cachivaches encierran el secreto del equilibrio?

Está claro que no sería Joker si no atacase al enemigo con armas de su creación.

Es demasiado pronto para rendirse. Sólo hace falta reforzar el arsenal propio y debilitar el del adversario.

Ayuda (Payasos patas arriba)

Ningún circo funciona sin payasos. Ahora es su turno. Como son payasos, usan los accesorios apropiados. La prensa gigante se lo traga todo, mientras intentas tirarla. La pistola dispara por sorpresa flores brillantes. Los resortes se mueven continuamente hacia un lado y hacia otro. El molinete va de aquí a allá. ¡Esto sí que es movimiento perpetuo! Sólo el hombre de nieve congela la representación de vez

en cuando, de manera que todo se queda quieto. Pero en cuanto haya caído el último copo de nieve y se haya derretido, todo el escenario volverá a la vida. Y de nuevo relumbrarán los fuegos artificiales, explotarán los petardos y harán reír los payasos.

Nivel

La apertura del rey

La cosa se pone peligrosa. Joker nota que su poder mágico se va diluyendo, y el mono podría volver a convertirse en niña en cualquier momento.

¿Cómo no lo ha adivinado antes? Esta pequeña bailarina es el alma del circo, y Joker no podrá realizar su misión sin antes atraparla.

Sin embargo, ahora es incluso más difícil. ¿Tienes alguna idea, Joker?

A continuación:

Los antiguos conocimientos se han perdido. El circo se ha convertido en un negocio rutinario, que por otra parte no va muy bien.

”Bien, Sr. Director, ¿de qué le sirven todos estos dolores de cabeza? No es que le vaya bien. Observe tan sólo este montón de dinero. ¡Puede ser suyo! Le ofrezco un trato: El ajedrez decidirá quién gana. Es su turno...”

Ayuda (La apertura del rey)

Las piezas de ajedrez funcionan igual que en el tablero. Tú, como rival

de Joker, juegas o bien con las blancas contra las negras o bien con las negras contra las blancas. Cada pieza puede atacar a otra del color contrario o defender a sus compañeras del mismo color. Sin embargo, los trucos de Joker a menudo se cruzan en el desarrollo de la partida, de manera que ésta a veces se parece más a los bolos que al ajedrez.

Nivel

Trucos de Joker

”Bien, Sr. Director, ha ganado. El dinero es suyo. No hay quejas, ha sido limpiamente. Ahora pague a sus artistas, consiga comida para los animales y arregle incluso el techo. Eso sí... ¿queda algo para usted? ¿Y cuánto tiempo durará? ¿Por qué no se arriesga y consigue vencerme otra vez más? El ganador se lo lleva todo. Nos jugamos todo de nuevo, pero con un juego distinto esta vez.

Ayuda (Trucos de Joker)

El jugador ve sus cartas, pero no las de Joker, que están boca abajo. Puedes intercambiar cualquiera de tus cartas en la balanza con otra. Es más, también puedes intentar sustituir la de Joker. Si la carta de Joker es más baja, será sustituida con la del jugador, más alta. Pero si la carta de Joker vale más, se pondrá boca arriba (podrás ver la imagen en ese momento) y permanecerá en su sitio. Las cartas que constituyan una jugada (por ejemplo, cuatro ases), se caerán de la balanza. Las combinaciones posibles son las correspondientes al juego del Póquer.

Nivel

Megalomanía

Joker se ha olvidado del tiempo, que es su mayor enemigo. ¡Vaya, cómo ha cambiado el mundo mientras tanto! Es increíble que siga manteniendo el equilibrio.

A continuación:

Sin embargo, no importa. Joker siempre ha sido un aprendiz ejemplar, y sabe cómo encontrar el resorte principal que garantiza el funcionamiento de este complejo mecanismo.

Pero esta vez no podrá salir victorioso sin sus ayudantes mágicos. Ésta es su última batalla contra el Equilibrio.

Ayuda (Megalomanía)

El circo ha salido a la calle. Todos los animales, acróbatas y payasos, junto con el director y su secretaria constituyen un nuevo circo, más grande. Hay muchos objetos nuevos en la cinta transportadora, como muebles, ordenadores, material doméstico, ruedas de coche, válvulas de tuberías e incluso una fuente.

Y lo que es más, la ciudad se convierte en una esfera de acción y sortilegios. Estas fuerzas mágicas aparecen como espectaculares magos que toman parte activa en la representación. La combinación de su poder con los trucos de Joker hacen que te sea casi imposible conseguir el equilibrio.

Nivel

Obsesión perpetua

¡No puede creer que haya sido completamente derrotado! El mundo del equilibrio le ha expulsado.

Pero ¿qué es esto? Incluso aquí, en el frío espacio interplanetario, algunas criaturas extrañas mantienen el equilibrio. ¿O están intentando romperlo?

¡Tonterías! ¡Obsesión! ¡Obsesión perpetua!

Ayuda (Obsesión perpetua)

Bienvenido al mundo de los Springers. Hay tres razas: los Azules, los Verdes y los Rojos, que interactúan y combaten entre sí en este mundo. Cada raza está representada por numerosas castas. Los Bobos, la raza inferior, se caracteriza por tener cierto peso en sus ordinarios cuerpos. Es fácil reconocer las razas medias: Pateadores, Rodadores y Criadores, por los brazos u órganos con que están equipados. Y cada raza posee Híbridos y Súpers. Los Súpers personifican las mejores cualidades de cada raza. En particular, los Azules son grandes pateadores, pero malos criadores. Los verdes procrean rápidamente, pero ruedan mal. Y los Rojos son grandes rodadores, pero no consiguen tragar los Springers de otras razas.

Sin embargo, todas las características de las razas y castas de Springers se manifiestan en el juego sólo paso a paso.

