

## Cyclone – Spielanleitung

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein Arcade-Spiel, bei dem, ein sich im Kreis bewegendes Licht, durch das Drücken eines Knopfes getroffen werden muss.

### Spielablauf

Das Gerät wird an der rechten Seite mittels dem An-Aus-Schalter gestartet. Mit dem Einschalten des Gerätes beginnt jedes Mal ein neues Spiel.

Das Ziel des Spiels ist es, die zirkulierende grüne LED genau dann zu treffen, wenn sie sich mit der roten bzw. gelben LED überlagert, indem man den Push-Button im richtigen Moment drückt.

Dabei sollen so viele Punkte wie möglich gesammelt werden.

Ein Treffer bzw. Flop wird durch das Gerät entsprechen signalisiert.

Hierbei haben die Farben der Lichter die folgende Bedeutung:

- Grün (Full Hit) = 2 Punkte
- Gelb (Half Hit) = 1 Punkt
- Rot (Miss) = 0 Punkte und -1 Leben

Jeder Spieler hat zu Beginn eines neuen Spiels drei Leben. Nach jedem Treffer zirkuliert die LED mit erhöhter Geschwindigkeit als in der Runde davor, was die Schwierigkeit von Runde zu Runde steigert.

Nach jedem „Miss“ wird eines der drei Leben abgezogen, bis keine mehr vorhanden sind. Hat ein Spieler keine leben mehr kommt es zum „Game Over“, welcher deutlich durch Displayanzeige und Farbrückmeldung des LED-Rings kommuniziert wird.

Nach einem „Game Over“ startet direkt ein neues Spiel.

Wurde im vorherigen Spiel ein neuer Highscore erreicht wird dieser gespeichert, bis ein neuer High Score erzielt wird.

**! Achtung:** Der Highscore wird nur gespeichert, wenn man das Spiel bis zum Game Over spielt. Wird das Spiel frühzeitig, beispielsweise durch Ausschalten, gestoppt wird der Highscore nicht gespeichert.

Soll der Highscore zurückgesetzt werden muss hierfür der Push-Button für 5 Sekunden gedrückt werden.