

WHEELS

- THE ADVANCED EDITION -

ENGLISH INSTRUCTIONS
DEUTSCHE ANLEITUNG
INSTRUCTIONS FRANÇAISE

brought to you on
AMSTRAD CPC by

ELMSOFT

GAME-SERVICE

(c)1992

All rights reserved

Alle Rechte an diesem Programm vorbehalten. Kein Teil des Handbuches sowie des dazugehörigen Programmes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem sonstigen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der Firma NoName EDV-Service Gbr reproduziert oder vervielfältigt werden.

Wir werden jede uns bekanntwerdende, nichtautorisierte Weitergabe dieses Programmes mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln verfolgen.

Der Kunde erhält das Programm inklusive Diskette und Handbuch. Sollte der Kunde eine defekte Diskette erhalten oder die Diskette während der Nutzung beschädigt werden, so wird diese gegen Einsendung der Diskette und eines ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlages ausgetauscht.

Für die Fehlerlosigkeit dieses Programms und eventuell durch die Nutzung entstehende Schäden wird keinerlei Haftung übernommen. Die Alleinvertriebsrechte weltweit liegen bei der Firma NoName EDV-Service Gbr

(C)opyright : Elmar Krieger

Design of this manual: Wolfgang Noisternig

Druck: Print-Service Köln

Vertrieb in BRD, Österreich, Schweiz, Liechtenstein, Luxemburg:

NoName EDV-Service Gbr
In den Peschen 51
4100 Duisburg 14
Telefon: 02065/2991-70
Fax: 02065/2991-81

ZAP TIBALLS

- The Advanced Edition -

**WRITTEN AND DESIGNED IN 1992
BY ELMSOFT GAME-SERVICE
PUBLISHED BY NONAME EDV-SERVICE
(C) 1992, ALL RIGHTS RESERVED**

SERIAL NUMBER



English Instructions on page 4
Deutsche Bedienungsanleitung ab Seite 12
Instructions françaises à la page 20

ZAPTBALLS

- The Advanced Edition -

INDEX

Author's note	page 5
ZAPTBALLS - The history	page 6
How to load the four worlds	page 7
The main menu	page 8
The game	page 9
The 2-player mode in the WORLD OF FIRE	page 9
The book of wisdom	page 10
Technical information	page 11

ZAP'TBALLS

- The Advanced Edition -

»»» *Author's Note* »»»

Right in the beginning, let me say *sorry* for any grammatical or idiomatic mistakes I made, but as I'm an Austrian (and not Australian) schoolboy, English is simply a foreign language for me.

Luckily, ASSEMBLER is spoken all over the world, so there won't be any "pro"grammatical mistakes in the game you've just bought.

And everybody who got once wrapped up in the world of programming, felt without doubt (during the lonely hours in front of the screen...) closely attached to the growing program. ZAP'TBALLS took me six months from the initial idea to the finished game, and even though it was incredibly difficult to program, I wouldn't call it "work". It was sort of a "hobby".

There are poor programmers out there, working for huge software houses, who have to face an incredible pressure of time whilst trying to finish the CPC and Spectrum versions of a game at the same time. It's clear that the quality of these games isn't impressive, just look at the programs published for the "Arnold" nowadays. But luckily, I had all the time I needed, I could spend days on perfecting the fastest sprite-routines ever.

So ZAP'TBALLS isn't "a game one copies to fill up the disc-box as fast as possible", ZAP'TBALLS contains the experience of eight years of programming on the CPC and of seven more or less impressive demos. ZAP'TBALLS is copied by hand and marked with a serial number. (For service and to provide a better survey.)

In conclusion, I would like to say that ZAP'TBALLS contains a lot of love, passion and energy, it's not distributed by a huge softwarehouse, so there will only be a few hundred honest buyers. Any forgeries or cracked versions would simply be a shame for the CPC scene.

*I wish you many weeks of fun playing
ZAP'TBALLS - The Advanced Edition.*

Elmar Krieger

ZAP'TBALLS

- The Advanced Edition -

»» *What happened in the first part of the ZAP'TBALLS saga...* →

When the new CPC+ models appeared in 1990 A.D., one of the first who bought this new machine was Dr. Morlock, a very strange representative of the human race. A mad scientist. Nobody ever found out what he used his CPC for; all we know is that he loved it more than Jeffrey, his pet eel. Anyway, he was very disappointed by its failure on the open market, so he decided to use all his devilish knowledge in order to make the CPC+ a winner. He became a byte-sequence and copied himself into the registers of the new ASIC chip inside the CPC Plus. From there, he aims to emit low frequency waves, determined to destroy every computer without an ASIC chip. A total collapse of our computerized society would be the result. All the old CPC machines would "die" as well. Mankind needs a hero or two.

That's the right job for our two little friends Ramses and Columbus. Born in an old, clattering CPC 6128 back in 1984, they left their safe home to defeat Morlock.

They hide as a computer-virus inside a game cartridge (better not mention the name here...) and finally reached the cartridge slot of the CPC+. Unfortunately, they were discovered. Morlock activated the power supply and suddenly they were trapped in the game inside the cartridge. That was the beginning of a long, painful fight against the hardware sprites of the CPC+, which can now even be made visible on the old CPCs, thanks to revolutionary sprite technology. The first edition of ZAP'TBALLS was not available in any shops.

»» *The second part: THE ADVANCED EDITION ...* →

Our two heroes are still trapped inside the cartridge, 80 levels lie ahead of them. But in the end, all the balls will be destroyed and the gate to the CPC+ and to Morlock will open...

ZAPT'BALLS

- The Advanced Edition -

»» *How to load the four worlds...* »»

Insert side A of the game-disc and type |CPM, followed by <RETURN>.

IMPORTANT: Both sides must NOT be write-protected. (Highscore table and load number will be saved.)

You can leave the intro screen by pressing <SPACE>.

Now the game-menu will load. A few seconds later, Vectrix, the man of balls, and the ZAPT'BALLS logo will appear. Use the function-keys to choose a world:

- F1 - THE CUDDLY TESTWORLD
- F2 - THE WORLD OF ICE
- F3 - THE WORLD OF FIRE
- F4 - THE DREAMWORLD

Then press <SPACE> to confirm the selection.

If you choose the worlds 2,3 or 4, you have to enter a password. At the beginning you can only run the CUDDLY TESTWORLD, but as soon as you've finished this "entrance examination", you get a 12-letter code that allows you to step into the worlds 2 and 3. For the DREAMWORLD (4), you need a 24-letter password.

This one can be noted having finished the worlds 2 and 3.

Now turn over the disc if you are asked to do so, and you will reach the main menu of the chosen world.

ZAP T-BALLS

- The Advanced Edition -

The Main Menu

For the CUDDLY TESTWORLD, the WORLD OF ICE and the WORLD OF FIRE:

- 1 - STARTS GAME IN 1-PLAYER MODE.
- 2 - STARTS GAME IN 2-PLAYER SIMULTANEOUS MODE (MUCH MORE FUN!).
- 3 - SWITCHES OFF THE MUSIC (GOOD FOR YOUR NERVES...).
- 4 - JUST MUSIC, NO SOUND EFFECTS.
- 5 - BOTH: MUSIC AND FX (TURN ON YOUR STEREO-BOOSTER!).

In the DREAMWORLD, Ramses is trapped in a nightmare, without Columbus and in ghostly silence. That's why this menu isn't needed there.

Time to type in another three-letter password. You'll get one of these every two levels (This is good for your motivation and adds to the fun!).

Now the number and the name of the level will be displayed. Don't forget to read any messages, there might be some useful information!

ZAP TABALLS

- The Advanced Edition -

The game

While programming the game, I had to use every microsecond available, so it's not possible to redefine the keys.

Player 1: Joystick, Fire to activate the "ZAPPER".

Player 2:

Right - <P>

Left - <K>

Up - <Tab>

Down - <Caps Lock>

Zapper - <Space>

Press <P> to enter the pause-mode.

You then have three options:

<S> - start/continue the game,

<Clr> - Restart a game (for hopeless situations!).

<Esc> - Go back to the main menu.

Your mission is to destroy all the balls on the screen using your secret weapon, the "ZAPPER". Some might shrink, others might split up. Even the way to the ball might be a problem.

Great emphasis was placed on a creative level design; there will be anything from simple action to incredibly difficult puzzles.

If you've done well, you can put your name into the auto-saving highscore table.

The 2-player mode in the world of fire

I must not forget levels 7, 22 and 23 of the WORLD OF FIRE. You need to activate the 2-player mode if you want to pass these levels. No need to worry if you can't get hold of a second player: you won't have to guide both heroes at the same time! The one and only problem: You have to pass level 6 (action) in 2-player mode, as you don't get a password for level 7. The solution for level 6: hold down the keys UP and RIGHT while guiding Ramses. Columbus will then run to safety alone.



ZAP-T-BALLS

- The Advanced Edition -

»» *The book of wisdom* »»

*The fighter, he who ball divides,
will be attacked from all the sides,
if, while he rests, he takes too long,
so hide yourself, you won't be wrong.*

*You think it's used to zap the balls,
not true, one saw it hold up walls,
your ZAPPER knows the power well,
it keeps you safe, inside a shell.*

*The world you see is flat and plain,
don't trust the sight, as you might gain
the ascent you are searching for,
up to the third, the secret floor.*

*A stone must dead and lifeless be,
but clear your mind and you will see
that even fixed things like to move,
step onto it to find the proof.*

(Translation of the "Book of Wisdom", found in a pyramid in the WORLD OF FIRE, written by Ramses' ancestors, who seem to have foreseen his future troubles.)



ZAP'TBALLS

- The Advanced Edition -

»» *Technical information* »»

- × More than 450k of crunched data on one disc.
- × Revolutionary sprite technology which emulates the CPC+ hardware sprites.
- × Intro #1 - contains some useful information about ZAP'TBALLS.
- × Intro #2 - latest screen splitting techniques, vector-graphics (with lines and balls), parallax scrolling etc...
- × Special disc system with LOAD and DECRUNCH display.
- × Intro #3 for all four worlds, contains a highscore-list or a short tale, combined with new CRTC effects.
- × Highscores are saved automatically.
- × THE CUDDLY TESTWORLD:
Fifteen easy levels to start.
- × THE WORLD OF ICE:
Main world 1: 25 varied levels, snowstorms, slippery icecubes, snowcannons, a lot of action...
- × THE WORLD OF FIRE:
Main world 2: 25 even more innovative adventures in the land of Ramses' ancestors, elevators, deadly spears and lances, sandstorms, lots of puzzles (for the 2-player mode as well...).
- × THE DREAMWORLD:
A lonely, dangerous adventure of Ramses. Fifteen levels with even more balls than ever before.
- × All the graphics were painted on a PC and converted to CPC using a special program.
- × Seven sweet and thrilling tunes, six of which have been compiled using the new CPC-Soundtrækker.
- × Passwords to increase the motivation.

ZAP'TBALLS

- The Advanced Edition -

»» INHALTSVERZEICHNIS ««

Das Wort zu ZAP'TBALLS	Seite 13
ZAP'TBALLS - Was bisher geschah	Seite 14
Laden der vier Welten	Seite 15
Das Hauptmenü	Seite 16
Das Spiel	Seite 17
Der 2-Spieler Modus in der WORLD OF FIRE	Seite 17
Das Buch der Weisheit	Seite 18
Technische Daten	Seite 19

ZAP'TBALLS

- The Advanced Edition -

»» *Das Wort zum Spiel* »»

Jeder, der sich selbst schon einmal in die Welt des Programmierens vertieft hat, wird ihm sicher im Laufe der langen Stunden vor dem Bildschirm begegnet sein - dem Gefühl der Verbundenheit mit dem entstehenden Programm. Dauert es wie bei ZAP'TBALLS ganze sechs Monate vom ersten Pinselstrich bis zur fertigen Diskette, so ist es eigentlich unmöglich, auch nur einen einzigen Tag völlig auf das Spiel zu verzichten und die Zeit für so wichtige Dinge wie die schulischen Abschlußprüfungen zu verwenden. Ständig drängen sich neue Ideen auf, sei es eine noch schnellere Spriteroutine oder ein noch hinterhältigerer Levelaufbau.

ZAP'TBALLS war trotzdem nicht "Arbeit" sondern "Hobby". Während ein bei einer Softwarefirma angestellter Programmierer sich oft in mörderischem Zeitdruck um CPC- und Spectrum- Versionen eines Spiels kümmern muß, was sich gerade in letzter Zeit spürbar in der Qualität der Neuveröffentlichungen niederschlägt, konnte ich in aller Ruhe an den einzelnen Programmteilen tüfteln, bis der ideale Weg gefunden war. So ist ZAP'TBALLS nicht "irgendein Game, das man sich zum Füllen der Diskettenbox schnell mal kopiert", in ZAP'TBALLS steckt die Erfahrung von acht Jahren intensiver Beschäftigung mit dem CPC und sieben mehr oder weniger geglückten Demos. Jedes Exemplar ist von Hand kopiert und für Serviceleistungen und besseren Überblick mit einer Seriennummer versehen. Ein weiterer Schritt weg von Massenware hin zu Persönlichkeit ist der Name des Besitzers (oder Verkäufers) im Titelbild, der bei jedem Programmstart an den ehrlichen Kauf erinnert. Wer darin ein Art Kopierschutz sieht, darf den Text natürlich mit einem Diskettenmonitor entfernen.

Abschließend wäre zu sagen: In ZAP'TBALLS steckt viel Liebe und Energie, und da es von keiner großen Firma vertrieben wird und wahrscheinlich nur ein paar hundert Stück einen ehrlichen Käufer finden werden, wäre jede Raubkopie oder gecrackte Version in meinen Augen eine Schande für die ehrlich individualistische CPC-Szene.

*In diesem Sinne wünsche ich viele Wochen Spielgenuß mit
ZAP'TBALLS - THE ADVANCED EDITION*

Elmar Krieger

- 13 -

ZAPTIBALLS

- The Advanced Edition -

»» Was im ersten Teil der ZAPTIBALLS Saga geschah...»»

Als im Jahre 1990 n.Chr. die neuen CPC+ Modelle am Markt erschienen, war er einer der ersten, die ihren alten, verstaubten CPC464 gegen einen durchgestylten 6128+ eintauschten. Die Rede ist von Dr.Morlock, einem gar sonderbaren Vertreter der Gattung Mensch. Wozu er seinen CPC überhaupt benutzte, konnte nie ganz geklärt werden. Doch er liebte ihn weit mehr als Jeffrey, seinen Hausaal. Auf alle Fälle war er über die traurige Marktposition der neuen CPCs dermaßen enttäuscht, daß er beschloß, unter Anwendung seines gesamten teuflischen Wissens den CPC+ Modellen doch noch zum Durchbruch zu verhelfen. Er transformierte sich also in eine Bytesequenz und kopierte sich in den neuen ASIC Chip. Von dort will er nun niederfrequente Wellen senden, die alle Computer ohne ASIC Chip zu einem unförmigen Klumpen Plastik und Silizium zusammenschmelzen. Ein totaler Zusammenbruch unserer computerabhängigen Gesellschaft wäre die Folge. Obendrein wären auch alle alten CPCs dem Untergang geweiht. Die Menschheit braucht einen Retter. Oder zwei.

Genau der richtige Job für unsere beiden Helden Ramses und Columbus. Geboren in einem klapprigen CPC 6128 aus dem Jahre 1984, machten sich die beiden auf den Weg, Morlock zu stoppen.

Sie setzten sich als Viren in einem Spielmodul, dessen Namen wir hier besser nicht nennen, fest und gelangten auch wirklich in den Modulschacht von Morlocks CPC+. Doch dort wurden sie entdeckt. Morlock aktivierte die Stromzufuhr, und plötzlich waren beide im Spiel gefangen. Ein Kampf gegen die Hardwaresprites des CPC+, die wir dank einer neuen Spritetechnik auch auf den alten CPCs sichtbar machen können, begann. Die Basisversion von ZAPTIBALLS war nicht im regulären Softwarehandel erhältlich.

»» Der zweite Teil: The Advanced Edition...»»

Noch immer sind die beiden Helden im Modul gefangen, 80 Levels liegen vor ihnen... Doch dann sind alle Bälle vernichtet und der Weg in den CPC+ steht offen.



ZAP'TBALLS

- The Advanced Edition -

»» *Laden der verschiedenen Welten* »»

Seite A der Spieldiskette einlegen und mit |CPM starten.

ACHTUNG: Beide Diskettenseiten dürfen wegen des Abspeicherns von Highscoreliste und Ladenummer nicht schreibgeschützt sein!
Den folgenden Introscreen verläßt man durch Druck auf <SPACE>.

Nun wird das Auswahlmenü geladen. Nach einiger Zeit erscheinen Vectrix, das Männchen aus Bällen, sowie das ZAP'TBALLS Logo am Schirm. Jetzt kann man die gewünschte Welt mit den Funktionstasten auswählen.

- F1 - THE CUDDLY TESTWORLD
- F2 - THE WORLD OF ICE
- F3 - THE WORLD OF FIRE
- F4 - THE DREAMWORLD

Zur Bestätigung dient wieder: <SPACE>.

Bei Wahl der Welten 2, 3 oder 4 wird nun ein Paßwort gefordert. Man kann also vorerst nur die CUDDLY TESTWORLD laden, an deren Ende man aber ein 12-stelliges Codewort erhält, das den Zugang zu den Welten 2 und 3 ermöglicht. Um die DREAMWORLD zu erkunden, ist schließlich ein 24-stelliges Paßwort nötig, das in zwei Teilen nach den Welten 2 und 3 am Bildschirm aufscheint.

Gegebenenfalls muß man noch schnell die Diskette wenden, doch dann erscheint gleich das Hauptmenü der ausgewählten "Welt".

ZAP/TIBALLS

- The Advanced Edition -

»» Das Hauptmenü ««

Für CUDDLY TESTWORLD, WORLD OF ICE und WORLD OF FIRE:

- 1 - STARTET das Spiel im 1-Spieler Modus.
- 2 - FÜR den 2-Spieler SIMULTANMODUS (UNBEDINGT VORZUZIEHEN!).
- 3 - ZUR BESSEREN KONZENTRATION WIRD die BEGLEITMUSIK AUSGEBLENDET.
- 4 - NUR MUSIK, KEINE GERÄUSCHEFFEKTE.
- 5 - MUSIK UND FX (STEREOANLAGE ANSCHLIEßEN!).

In der DREAMWORLD ist Ramses in einem Alptraum gefangen, ohne Columbus und in gespenstischer Ruhe. Daher entfällt dort obiges Menü.

Und schon wird nach dem nächsten Paßwort verlangt. Hierbei handelt es sich um dreistellige Codes, die man alle zwei Levels (bzw. alle fünf Levels in der DREAMWORLD) erhält. Eine Falscheingabe führt zu Level 1.

Nach dem Bildschirmaufbau werden Name und Nummer des Levels angezeigt worin oft schon einige Tips enthalten sind.

ZAPP TIBALLS

- The Advanced Edition -

»»» *Das Spiel* →

Jetzt geht's endlich los. Wegen der auf Mikrosekunden ausgelegten Programmoptimierung war eine allgemeine Tastaturabfrage und somit eine Neudefinition der Tastaturbelegung leider nicht möglich.

Spieler 1: Joystick, Feuer für "ZAPPER".

Spieler 2:

Rechts - <R>

Links - <K>

Hoch - <Tab>

Runter - <Caps Lock>

Zapper - <Space>

Mit <P> betritt man den Pausemodus, in dem folgende Funktionen existieren:

<S> - Fortsetzen des Spiels

<Clr> - Neustart des Levels (Für aussichtslose Situationen).

<Esc> - Rückkehr ins Hauptmenü

Ziel des Spiels ist es, in jedem Level alle Bälle mit Hilfe des ZAPPERS vom Bildschirm zu fegen. Manche schrumpfen, andere teilen sich, oft ist auch nur der Weg zum Ball ein Problem...

Großer Wert wurde vor allem auf die innovative Gestaltung der einzelnen Level gelegt. Von Action bis zu äußerst komplizierten Rätseln reicht die Palette.

Bei gutem Abschneiden in den Hauptwelten 2 und 3 können sich beide Spieler in die ewige Highscoreliste eintragen, die gleich wieder auf Diskette gespeichert wird.

»»» *Der 2-Spieler-Modus in der WORLD OF FIRE* →

Erwähnenswert sind noch die Levels 7, 22 und 23 der WORLD OF FIRE. Um diese lösen zu können, muß man zuvor den 2-Spieler Modus aktivieren.

Wer keinen Spielpartner aufreiben kann, braucht jetzt aber nicht zu verzweifeln, denn es geht hier um abwechselndes Agieren von Ramses und Columbus, gleichzeitiges Steuern ist also nicht notwendig. Einziges Problem: Um zu Level 7 zu gelangen, muß man erst Level 6 (Action) im 2-Spieler Modus hinter sich bringen.

Trick für Einzelspieler: Bei Anzeige von "Level 6" die Tasten HOCH und RECHTS niederhalten. Columbus läuft dann von selbst in Sicherheit....

ZAP TIBALLS

»» - The Advanced Edition -

»» *Buch der Weisheit* »»

*Kämpfer, der Du Bälle teilst,
sobald zu lange Du verweilst,
zermalmt wird deines Hauptes Stirn,
verstecke dich, gebrauch' dein Hirn.*

*Du glaubst, er sei für Bälle da,
doch andres man ihn tuen sah,
der ZAPPER trägt die Macht in sich,
er haltet ihn, er schützt dich.*

*Gar oberflächlich ist die Welt,
dahinter sie verborgen hält,
was Du so lange schon begehrt,
den Aufstieg, den Du Dir verwehrst.*

*Ein Stein mag tot und leblos sein,
doch ist die Seele klar und rein,
bewegt er sich und führt Dich gern',
hinauf, hinab, von nah nach fern.*

(Übersetzt aus dem "Buch der Weisheit", gefunden in einer Pyramide in der WORLD OF FIRE, verfaßt von Ramses' Vorfahren, die seine spätere Not wohl schon vorausgesehen haben.)

ZAPTBALLS

- The Advanced Edition -

Technische Informationen



- × Über 450kB an gepackten Daten auf einer Diskette.
- × Revolutionäre Spritetechnologie emuliert die echten CPC+ Hardwareprites
- × Intro #1 mit Infos über verwendeten CPC, Käufer und Anzahl der Startversuche
- × Intro #2, das "Hauptmenü". Modernste Screen-Splitting Technik, Vektorgrafik mit Linien und Bälten, Parallaxscrolling u.v.m...
- × Spezielles Ladesystem mit LOAD- und DECRUNCH-Anzeige.
- × Intro #3 am Beginn jeder der vier Welten, mit Highscoreliste oder kurzer Vorgeschichte. Dazu neuartige CRTC-Special Effects.
- × Highscores werden automatisch abgespeichert.
- × THE CUDDLY TESTWORLD:
Fünfzehn "Übungslevels" zur Einstimmung.
- × THE WORLD OF ICE:
Hauptwelt 1: Fünfundzwanzig abwechslungsreiche Levels, Schneestürme, Schneekanonen, rutschige Eiswürfel und viel Action.
- × THE WORLD OF FIRE:
Hauptwelt 2: Fünfundzwanzig noch verzwicktere Levels im Land von Ramses' Vorfahren, Aufzüge, bohrende Spieße, Sandstürme, viele Puzzies (auch für 2-Spieler Modus)
- × THE DREAMWORLD:
Ein einsames, bedrohliches Abenteuer für Ramses. Fünfzehn Levels mit noch mehr Bällen als jemals zuvor.
- × Alle Grafiken am PC erstellt und mit speziellem Programm auf den CPC konvertiert.
- × Sieben teils süße, teils mitreißende Musikstücke, sechs davon mit der neuen CPC-Soundtrucker kompiliert.
- × Verbesserte Spriteroutine gegenüber der Basisversion von ZAPTBALLS. Bewegung jetzt auch "zwischen" den Bildschirmdaten.
- × Paßwortsystem für optimale Motivation ohne Frust.

ZAP-T-BALLS

- The Advanced Edition -

»» *Table des matières* ««

Avant-propos	page 21
Comment charger les quatre mondes	page 21
Le menu principal	page 22
Le jeu	page 22
Le mode à 2 joueurs dans le WORLD OF FIRE	page 23
Le clavier "QWERTY"	page 23



ZAP T BALLS

- The Advanced Edition -

»» *Avant-Propos* »»

Malheureusement, il n'était pas possible d'imprimer des instructions complètes en français, alors je vous prie de lire "AUTHOR'S NOTE", "THE PREHISTORY", "THE BOOK OF WISDOM" et "TECHNICAL INFORMATION" en anglais ou en allemand.

Savourez ZAP T BALLS et ne faites pas de copies (merci!).

Elmar Krieger

»» *Comment charger les quatre mondes...* »»

Inserez la face A de la disquette et tapez [CPM <RETURN>].

ATTENTION: N'activez pas la protection d'écriture de la disquette!

Vous vous trouveriez dans un "intro-screen", qu'on peut quitter en pressant <SPACE>.

Le premier menu apparaît. Après Vectrix, la figure en balles est arrivée, vous pouvez enfin choisir le monde désiré:

F1 - THE CUDDLY TESTWORLD

F2 - THE WORLD OF ICE

F3 - THE WORLD OF FIRE

F4 - THE DREAMWORLD

Tapez <SPACE> pour confirmer la selection.

Si vous avez choisi les mondes 2, 3 ou 4, vous avez besoin d'un mot-de-passe. C'est à dire que le CUDDLY TESTWORLD est le premier choix. Mais après avoir fini cet examen, on vous donnera le mot-de passe pour les mondes 2 et 3. Là, les deux parties du dernier mot-de passe vous attendent.

IMPORTANT: Tapez tous les mots-de passe comme sur un clavier "QWERTY" !!!

ZAPPER

- The Advanced Edition -
Advanced Edition
 - It made 2.5 millions have the WORLD OF FIRE

C'est sans importance de mentionner les millions...
 OF FIRE II est un jeu de stratégie...
 dans le monde...
 4 - 5 - 6 - 7

Le DREAMS...
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 Q W E R T Y U I O P
 A S D F G H J K L
 Z X C V B N M V /

Zapper - Spare
 Caps Lock - Tab
 Enter - Space
 Arrow - Arrow

-> Contour à la
 -> Réajustement (Pour des opérations complexes)
 -> Réajustement à la main

Mentionner...
 -> Réajustement à la main