

SPIDERTRONIC

1 - CHARGEMENT :

Allumez l'ordinateur et insérez le disque.
Au bout de quelques secondes, le page de
présentation apparaît.

2 - BUT DU JEU :

Personnaliser le table électronique en
déplaçant des passages entre chaque
niveau grâce à des plaques de couleur. Une
Leds clignotante en bas de l'écran, indique le
niveau de la plaque à utiliser.

Passer dessus pour le prendre, puis diriger-
vous vers les plaques-trous à combler.

Lorsque tous les trous sont comblés, le
passage est établi. Passer alors sur la grille
de répartition pour changer de niveau. Faites
attention, outre le temps limité, il vous faudra
éviter tout contact avec les BALLS. Pour
détruire les BALLS, vous disposez de Toiles
que vous ne pouvez placer que sur les
plaques bleues.

Les BALLS qui ne sont plus à l'écran meurent,
et renaissent sur les plaques dérangées.
BALLS, quelques instants après.

Pour gagner du temps, vous devez ramasser
des profits.

Il existe des plaques de redémarrage (jaune et
rouge). Si vous êtes passé sur l'une d'entre
elles, avant d'être détruit, c'est de cette
plaque que vous redémarrerez le jeu. Évitez
les plaques-voies de paralysie.

Le jeu comporte 15 niveaux.

SPIDERTRONIC

1 - LOADING :

Switch on the computer and insert the disk.
Things will get going after a few seconds.

2 - AIM OF THE GAME :

Rebuild the electronic web by making
passage ways between each level. You do
this with coloured tiles. A flashing led at the
bottom of the screen tells you which colour of
tile to use.

Move over the tile you want to pick up, then
go to the hole to be covered.

When all the holes have been covered, the
passage way is completed. Go to the Transport
Grid to change level.

Be warned : as well as racing against time,
you must also avoid all contact with the
described BALLS. You can destroy BALLS with
Webs which you can place on blue tiles only.
BALLS no longer on the screen will die and
reproduce on the BALL-Starters tiles a few
seconds later.

To gain time, you must pick up the profits.

Restart tiles (red and yellow) : if you move
over one of these before being destroyed,
then you will restart from that tile.

Avoid the black paralysis tiles.

This game has ten levels.

GRILLES DE TELEPORTATION

Transport grid

TROUS A COMBLER

Holes to cover



TOILE

Web



DÉMARRAGE

Restart



TIME

2 - DEPLACEMENT :

Joystick : 8; Toile : Clavier : toile

"F" = pause.

Les deux "SHIFT" appuyés ensemble
= GAME OVER.

4 - SCORE ET BONUS DE VIES :

Déplacement	1 pt	Une vie supplémentaire à 10000 pts.
passer TIME	5 pts	1000 pts.
BALL détruite	15 pts	3000 pts.
Flaque couleur ramassée	10 pts	8000 pts.
Flaque couleur déposée	10 pts	10000 pts.
Fin d'un niveau	75 pts	et tout les 10000 pts.

Nombre de BALLS en fonction du niveau :
2 aux niveaux 0 et 1, 3 pour les niveaux de 2 à 4, et 4 au-delà.

5 - COMMANDES

DE CONFIGURATION / EDITION :

Durant la présentation, vous pouvez accéder à plusieurs sous-menus :

Tu ou Espace : lance le jeu.
touche "H" : niveau des HIGH-SCORES.
touche "T" : tester et changer le niveau de départ du jeu.
touche "E" : création de vos propres jeux.

5.1 - TEST DE NIVEAU :

Après avoir appuyé sur "T", répondez par le nom du fichier correspondant au niveau à partir duquel vous voulez commencer le jeu. Après validation par le programme, tapez sur Espace ou "F" pour jouer.

5.2 - MODE EDITION :

La ligne de commande vous propose les choix suivants :

EDIT DISK LEVE EXIT

En cas de fautes manuscrites, la touche "ESC" vous ramènera à cette ligne.

A) **EDIT** : vous permet de créer vos propres niveaux. Les commandes sont :
touche "C" : niveau du niveau de l'échec.

les 4 flèches : déplacement de la lettre / curseur sur le jeu.

touche INSERT : sélection des plaques, déplacement à gauche.

5 - MOVING :

Joystick : 8; Web :
Keyboard : Space ; Web
F : Pause.

Both SHIFT keys : GAME OVER.



4 - SCORES AND EXTRA LIVES :

Move	1 pt	An extra life at 10000 pts.
Time passed	5 pts	1000 pts.
BALL destroyed	15 pts	3000 pts.
Colour life picked up	10 pts	8000 pts.
Colour life placed	10 pts	10000 pts.
Finish a level	75 pts	every 10000 pts.

Number of BALLS per level :
2 at levels 0 and 1, 3 at levels 2 to 4, 4 thereafter.

5 - CONFIGURE / CREATE COMMANDS :

During the presentation, you can access several sub-menus :

Fire or Space : starts play.
"H" key : Hi-scores.
"T" key : to test and modify start-game level.
"E" key : editor for creating your own games.

5.1 - TEST THE LEVEL :

After pressing "T", answer with filename corresponding to desired start level. Following a check by the computer, you can start play by pressing Space or Fire.

5.2 - CREATE EDITOR :

A command line will offer you the following options :
EDIT DISK LEVE EXIT
Press the ESC key to return to this command line.

- touche CLR/HOME : sélection des pièces, déplacement à droite.
- touche ESPACE : pour valider la localisation d'une pièce.
- touche UNDO : effacement à l'endroit de la dernière course.

Restrictions :

- 1 seule plaque de Continuation SPHEROTRONIC pour restaurer.
- 28 plaques de démarrage BALL, au maximum.

Remarques :

- Les 10 niveaux non modifiables du jeu sont nommés GAME L50 à GMM L59.
- 18 autres niveaux ont-elles sont disponibles, il s'agit de TEST L50 à TEST L58. Vous pouvez les tester et y jouer.
- N'oubliez pas de faire une sauvegarde de votre niveau avant de quitter l'édition.
- Une fois les plaques réparties, il vous faudra utiliser LEDs. Pour éditer les données lumineuses et spécifier l'ordre de recherche des plaques Clauteurs.

B) LEDs :

- déplacement du curseur
- "X" retour au menu principal.

Code des touches COULEUR :

0 noir	4 rouge
1 jaune	5 orange
2 vert	6 violet
3 bleu	7 blanche

C) DISK :

- LOAD : permet de charger un niveau à partir d'une disquette.
- SAVE : sauvegarde sur disquette du niveau en mémoire.
- CREATE : crée sur disquette, 10 niveaux qui portent le nom des mots venant de donner plus l'extension L50 ou x à chaque niveau fait 3 80.
- DELETE : efface un niveau d'une disquette.
- DIR : affiche le catalogue des niveaux sauvegardés sur disquette.

Il est tout à fait possible d'utiliser une disquette autre que celle contenant le programme pour créer / modifier vos propres niveaux.

A) EDIT : allows you to create your own levels. The commands are :

- "X" key : return to edit menu.
- The four arrow keys : cursor on the game.

INSERT key : file selection.

CLR/HOME key : file selection, left movement.

Space bar : file selection, right movement.

UNDO key : erases area covered by window/cursor.

RESTRICTIONS :

- Only one Continus SPHEROTRONIC disk to restore.
- 28 BALL-restat disk maximum.

NOTES :

- The ten non-modifiable levels are named GAME L50 to GMM L59. You can test and play them.
- Don't forget to SAVE your level before quitting the editor.
- Once you've distributed the disk to your satisfaction, you must use LEDs to specify the order of colour file placement in the game.

B) LEDs :

Left and right arrows to move the cursor. "X" : returns to menu.

Colour keys code :

0 black	4 red
1 yellow	5 orange
2 green	6 pink
3 blue	7 white

C) DISK :

- LOAD : to load a level from disk
- SAVE : saves level in memory to disk
- CREATE : creates on disk 10 levels with the name you've given, plus the extension : e.g. L50, x being the level. Each level uses 35.
- DELETE : deletes a level from disk.
- DIR : displays the catalog of levels saved on disk.

You can use a separate non-program disk to create / modify your own games.

