

SPIDERTRONIC

Deutsch

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Schalten Sie den Computer ein, und legen Sie die Diskette ein. Nach einigen Sekunden erscheint die Präsentation.

ZIEL DES SPIELES

Sie sollen das elektronische Spinnernetz wiederherstellen, indem Übergänge zwischen den Niveaus geschaffen werden mit Hilfe von bunten Platten. Eine blinkende LED-Anzeige unten am Bildschirm gibt die Farbe der zu verwendenden Bodenplatte an.

Sie müssen über eine Platte gehen, um sie zu heben; dann tragen Sie sie zu den dafür vorgesehenen Löchern, um die Platte darauf zu legen. Wenn alle Löcher gefüllt sind, ist die Passage hergestellt. Dann gehen Sie auf das Beergitter, um zum nächsten Niveau überzuwechseln.

Aber Achtung, nicht nur die Zeit ist begrenzt, sondern Sie müssen auch den Kontakt mit den BALLS vermeiden. Um die BALLS zu

zerstören, verfügen Sie über Spinnernetze, die Sie nur auf die blauen Platten setzen können.

Die BALLS, die nicht mehr auf dem Bildschirm erscheinen, sterben und leben einige Augenblicke später auf den BALL-Erneuerungsplatten wieder auf.

Um Zeit (TIME) zu gewinnen, müssen Sie Pestillen einsammeln.

Es gibt sogenannte Startplatten (gelbe und rote); wenn Sie über eine solche gehen, bevor Sie zerstört werden, so fangen Sie das Spiel von dort aus wieder an.

Weichen Sie den schwarzen Lähmungsplatten aus.

Das Spiel weist 10 Niveaus auf.

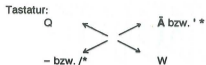
FORTBEWEGUNG:

Joystick



oben

Feuertaste: Spinnernetz



Leertaste: Spinnennetz

* Je nachdem, ob es sich um eine QWERTZ oder QWERTY Tastatur handelt.

«P»= Pause

Beide SHIFT-Tasten gleichzeitig gedrückt ergeben: GAME OVER.

Scores und Bonusse:

Fortbewegung:	1 Pt	Ein zusätzliches Leben
TIME-Pastille:	5 Pt	bei 1000 Punkten,
Zerstörter BALL:	15 Pt	3000 Pt.
aufgehobene Farbplatte:	10 Pt	6000 Pt.
abgelegte Farbplatte:	10 Pt	10000 Pt
und Ende eines Niveaus:	75 Pt	alle 10000 Punkte

Anzahl der BALLS je nach Niveau:
2 für die Niveaus 0 und 1, 3 für die Niveaus 2 bis 4, danach 4 pro Niveau.

FUNKTIONSTASTEN FÜR KONFIGURATION UND EDITION

Während der Präsentation haben Sie Zugang zu mehreren Untermenüs:
Feuerknopf oder Leertaste: Spiel starten.
Taste H: Tafel der HIGH SCORES.
Taste T: Anfangsniveau testen und ändern.
Taste E: (wie Edition) Ihre eigenen Bilder zusammenstellen.

1) Niveautest

Nachdem Sie auf T gedrückt haben, geben Sie den Dateinamen ein, der dem Niveau entspricht, mit dem Sie das Spiel starten wollen. Nach Überprüfung durch das Programm drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf, um zu spielen.

2) Editionsmodus

Eine Befehlszeile läßt Ihnen folgende Auswahl:

EDIT DISK LEDS EXIT

Bei einer Fehlbedienung kehren Sie mittels ESC zu diesem Menü zurück.

a) EDIT: Damit können Sie Ihre eigenen Niveaus kreieren.

Funktionstasten:

Taste X: zurück zum Menü des Editors.

4 Cursor-tasten: Versetzen des Cursorfensters auf dem Spiel.

Taste INSERT: Auswahl der Platten, nach links bewegen.

Taste CLR/HOME: Auswahl der Platten, nach rechts bewegen.

Leertaste: Den Standort einer Platte bestätigen.

Taste UNDO: Löschen an der Stelle mit dem Cursorfenster.

Einschränkungen:

- Eine einzige Fortsetzungsplatte, um neu zu starten.
- 25 BALL-Erneuerungsplatten maximal.

Bemerkungen:

- Die 10 unveränderbaren Spielniveaus tragen die Dateinamen GAME.LSO bis GAME.LS9. Zehn andere vordefinierte Niveaus stehen Ihnen ebenfalls zur Verfügung. Es handelt sich hierbei um TEST.LSO bis TEST.LS9. Sie können diese testen und mit ihnen spielen.

- Verabsäumen Sie nicht, Ihr Niveau abzuspeichern, bevor Sie den Editor verlassen.

- Wenn die Platten verteilt sind, müssen Sie LEDS verwenden, um die Dioden zu editieren, und die Ordnung angeben, in welcher nach den Farbplatten gesucht werden soll.

b) LEDS

- Den Cursor versetzen: <-- -->
- X: Zurück zum Hauptmenü.

Kodes zur Bestimmung der Farbe:

0 Schwarz	4 Rot
1 Gelb	5 Orange
2 Grün	6 Rosa
3 Blau	7 Weiß

c) DISK

- LOAD: Laden eines Niveaus von der Diskette aus.

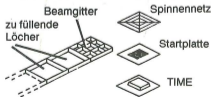
- SAVE: Abspeichern eines im Speicher befindlichen Niveaus.

- CREATE: Kreiert auf Diskette 10 Niveaus, deren Namen Sie bestimmen, sowie die Erweiterung «LSx», wobei x die Niveaunummer darstellt. Jedes Niveau nimmt 3 KByte ein.

- DELETE: löscht ein Niveau auf der Diskette.

- DIR: Damit erhalten Sie ein Verzeichnis (Directory) der auf der Diskette abgespeicherten Niveaus.

Um Ihre Bilder zu kreieren oder zu verändern, ist es durchaus möglich, eine beliebige Diskette zu verwenden, d.h. das Programm muß sich nicht darauf befinden.





FRANÇOIS GAROFALO

Geboren am 29. August 1959 in Troyes, im Herzen der Champagne, François GAROFALO interessiert sich für alles mögliche, und insbesondere für Musik.

In den 70er Jahren gründet er eine Hard-Rock-Band, bevor er sich an die Astronomie und die Photographie heranmacht. 1984, als er die Computer entdeckt, offenbart sich ihm eine neue Berufung: Er arbeitet nur noch an Wochenenden und nützt die Wochentage, um Software zu entwickeln.

SPIDERTRONIC ist bereits sein fünftes erschienes Programm. Das außerordentliche Talent von François GAROFALO kennt nur die technischen Grenzen der Geräte, die er seiner Kreativität unterwirft.

FABRICE DECROIX

Am 15. Oktober 1964 erblickt Fabrice DECROIX das Licht der Welt mit dem Vorsatz, Programmierer von Videospiele zu werden. Fast 20 Jahre später verwindlicht er diesen früh gefaßten Entschluß, als die ersten ZX 81 in seinem Gymnasium auftauchen. Kaum berührt sein Zeigefinger die Tastatur, als sich sein Leben schlagartig ändert. Er muß blitzschnell von einem Gerät zum andern überspringen, damit die Technik mit seinem sprudelnden Geist mithalten kann. Als Magier der Bytes wendet Fabrice DECROIX auf der gleichen Straße der Informatik-Kreation und unterzeichnet mit SPIDERTRONIC sein sechstes herausgegebenes Programm.

ERE
INTERNATIONAL

© ERE INFORMATIQUE 1988