



ANTICS

EURO
GOLD

STARLINE

C64 Kass. deutsch/englisch

ANTICS SPIELANLEITUNG

C64 Kassette

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

C64 Disk

Tippen Sie LOAD "":",8,1 und drücken dann die RETURN-Taste.

Das Spiel lädt und startet automatisch. Die einzelnen Spiele lassen sich durch die Funktionstasten anwählen:

F 1: DULCEDO COGITATIONIS

F 3: ELVIN

F 5: CHIP WAR

F 7: MINI BOULDER

DULCEDO COGITATIONIS

Versetzen Sie sich zurück in die Welt der Zauberer, der Mirakel, das goldene Zeitalter der Alchimie, in die Welt der grenzenlosen Fantasie. Vor Jahrtausenden stritten sich zwei Zauberer, wer von ihnen der bessere sei. Bis jetzt haben sie den Streit noch nicht entscheiden können, doch nun, hier und jetzt ist die Fehde endgültig ausgebrochen und alle Welt wartet auf die Entscheidung. Nur Sie können mit Ihrem Geschick, Ihrer Intelligenz und Ihrer glücklichen Hand den beiden die ewige Ruhe geben.

Im Titelbild von D.C. kann man über die Funktionstasten folgendes auswählen:

F 1: 1 Spieler

F 3: 2 Spieler

F 5: Schwarz-Weiß/Farbe

Haben Sie F 1 oder F 3 angewählt, können Sie mit dem Computer oder einem Mitspieler um den Sieg kämpfen. Ihr Ziel muß es sein die sieben Bilder dieses aufregenden Spiels zu erleben, denn erst im siebten Bild können Sie Ihren Gegner endgültig besiegen. Sie haben nur eine Möglichkeit zum Erfolg zu kommen, und zwar indem Sie Ihren Gegner mit magischen Zaubersprüchen bekämpfen. Sie haben drei Zauberstäbe und vier verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung.

Hinter diesen Zaubersprüchen verbergen sich unterschiedliche Schüsse, die Sie sinnvoll einsetzen müssen um Ihren Gegner zu schwächen. Also schießen Sie nicht einfach wild drauf los, sondern denken Sie daran, daß Sie alleine nicht zum Ziele kommen. Es müssen insgesamt 10 Treffer während eines Kampfes gelandet werden, um ins nächste Bild zu gelangen. Mit jedem Treffer wird Ihnen oder Ihrem Gegner, je nach dem, Energie abgezogen, die Sie nur durch geschicktes Ausweichen und „Ausruhen“ wieder aufstocken können. Sollten Sie zuviel Energie verloren haben, wird Ihnen einer Ihrer drei Zauberstäbe gegen neue Energie ausgetauscht. Außerdem sollten Sie, um Ihrer Energie willen, auf keinen Fall die Teufelsfratzen berühren, die sich über die Bildfläche bewegen. Sollte vor dem siebten Bild auf irgendeiner Seite die Energie verbraucht sein, sprich alle Zauberstäbe, ist das Spiel zu Ende ohne einen Sieger gefunden zu haben. Also schießen Sie behutsam, bewegen Sie sich geschickt, und denken Sie an die noch kommenden Bilder!

Die Zauberstäbe sind neben den Trefferzahlen zu finden, die Zaubersprüche wählen Sie an, indem Sie den Feuerknopf drücken, festhalten und eine Richtung angeben.

Oben: Gerade fliegender Schuß (schwach)

Rechts: Zick-Zack Schuß (mittel-stark)

Unten: Verfolgender Schuß (stark)

Links: Pacman (sehr stark)

ELVIN

Es war im Jahre des Herrn, als der Götze Thiba den Gott der Vögel, ELVIN, gefangen nahm um die Vögel in seine Macht zu bekommen. Er sperrte ihn in sein unterirdisches Reich.

Führen Sie ELVIN aus der mörderischen Grotte, retten Sie sein Leben und befreien Sie somit die Vögel aus der finsternen Macht Thibas.

Sie sind ganz auf sich selbst gestellt, niemand kann und wird Ihnen helfen. Doch Sie haben Möglichkeiten um zu überleben: Achten Sie auf Ihren Wasservorrat (AQUA). Füllen Sie ihn rechtzeitig auf, indem Sie sich auf eine Wasserpflanze setzen und den Feuerknopf drücken. Wenn Ihre Kräfte (VIS) schwinden, ruhen Sie sich einen Moment aus und erholen Sie sich. Doch vergessen Sie Ihre Gesundheit (SANITAS) nicht, die durch das Grottenklima in Mitleidenschaft gezogen wird. Doch haben Sie keine Chance „aufzutanken“, beeilen Sie sich also. Ihr Ziel ist es THIBA zu besiegen, und ELVIN aus der Grotte zu führen, nutzen Sie also diese spärlichen Informationen um lebend aus der Grotte zu gelangen. Ist THIBA besiegt, müssen Sie nur noch den Ausgang finden

und Ihre Mission ist geglückt. Doch ist bis heute das genaue Vorgehen unbekannt...! Sie können ELVIN mit dem Joystick in Port 2 führen. Sollte Ihr Versuch mißlingen, können Sie mit der SPACE-Taste wieder ins Titeldbild kommen. Sie wissen nicht viel, aber Sie müssen alles können!!

CHIP WAR

Eines Tages, nachdem Sie sich gerade die Diskette ANTICS gekauft hatten und Sie sich voller Begeisterung auf Ihr neues Spiel stürzen wollten, gab Ihr Computer seinen Geist auf und fabrizierte nichts außer einigen mysteriösen Geräuschen. Jetzt war guter Rat teuer! Doch Ihr bester Freund erklärte Ihnen, daß er vor einiger Zeit das gleiche Problem an seinem Computer hatte, und daß er mit Hilfe diverser Tricks den Computer wieder reparieren konnte. Also gab er Ihnen seine Diskette mit dem Programm CHIP-WAR. Nachdem Sie diese geladen hatten, stellten Sie fest, daß Sie und Ihr Freund, ausgerüstet mit elektronengekoppelten Raumgleitern, in Ihrem Computer gelandet waren. „Also, auf geht's, der Kiste zeigen wir es schon“, meinte Ihr Freund, und zog mit Höchstgeschwindigkeit an Ihnen vorbei.

CHIP-WAR können Sie alleine oder zu zweit spielen. Je nachdem ob Sie alleine oder zu zweit spielen, wird der Joystick für den ersten Spieler an Port 1 angeschlossen, für den zweiten Spieler an Port 2. Port 1 bezieht sich auf den Spieler in der oberen Hälfte, Port 2 auf den Spieler in der unteren Hälfte des Bildschirms.

Ziel des Spieles ist es die Computerplatine zu reparieren. Dazu müssen Sie auf den Chips landen.

Steuerung:

Abhängig von der Richtung in die der Raumgleiter fliegt, kann durch die Joystickbewegung nach rechts bzw. links beschleunigt oder gebremst werden. Nach oben bzw. unten kann die Flughöhe beeinflusst werden.

Zum Landen auf einem Chip müssen Sie sich über diesem positionieren, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach unten bewegen. Jetzt erscheint ein abstrahiertes Blockschaltbild des angewählten Chips. Nacheinander werden nun bis zu 10 Fehler in den Chip eingebaut. Jeder Fehler blinkt beim Einbau für kurze Zeit auf. An der rechten Seite befinden sich alle wichtigen Bauteile eines solchen Chips, die mit dem angezeigten Cursor durch Druck auf den Feuerknopf angewählt und in den Chip gesetzt werden können. Das Reparieren eines Chips erfolgt unter Zeitdruck. Um die noch vorhandenen Fehler zu zählen, müssen Sie auf das „T“ in der rechten unteren Ecke gehen und den Feuerknopf drücken. Wenn Sie den reparierten Chip sehen wollen, müssen Sie das „S“ anwählen; jedoch bekommen Sie hierfür 100 Zeiteinheiten abgezogen. Den reparierten Chip verlassen Sie, indem Sie das „X“ anwählen. Sie verlassen aber automatisch den Chip wenn Ihre Zeit abgelaufen ist, und noch nicht alle Fehler beseitigt sind. Wundern Sie sich aber dann nicht, wenn diverse Funktionen ausfallen, was sich z.B. durch Bildschirmflackern oder Musikgeleier bemerkbar macht. Es gibt in der Mitte des Spielfeldes noch eine Anzeige mit drei „Energiebalken“. Der mittlere Balken stellt die Systemenergie dar, der obere die Energie des 1. Spielers und der untere die Energie des 2. Spielers. Achten Sie also auf Ihre Energie und auf die „Energiebälle“, die Ihnen bei Berührung sofort Energie abziehen. Meiden Sie auch alle Gegenstände, die sich von der Platine lösen, denn dieses kann auf Dauer unangenehme Folgen haben.

MINI-BOULDER

Auf einem unbekannten Planeten in der Umlaufbahn eines roten Riesen, Planquadrat QXLS-4 im Orion-Nebel, wurde ein fast unerschöpfliches Diamantenvorkommen geortet. Dieser Planet ist aber aufgrund diffuser Schwefeldioxid-Wolken für Menschen lebensbedrohlich. Aus diesem Grund wurde von der Föderation der Raummächte vor 2000 Jahren eine Sonde, mit dem Androiden DIAMONDGRABBER an Bord, zu dem Planeten geschickt. Jetzt endlich ist diese Sonde angekommen, und der Androide wartet auf Ihre Befehle. Um die Hyperraumfunkverbindung zu Ihrem Terminal aufrechtzuerhalten muß der DIAMONDGRABBER eine bestimmte Anzahl von Diamanten eingesammelt haben, bevor er den Raumsprung zur nächsten Mine unternehmen kann. Der Androide hat genug Energie um sich 5 mal regenerieren zu können, die durch eingesammelte Diamanten erhöht werden kann. Laut Nachforschungen der Föderation herrschen in vielen Minen bedrohliche Abbaubedingungen. Unter anderem wären folgende Punkte aus der Akte zu nennen:

- unkontrollierte Gravitation (wirkt auf Steine und Diamanten)
- Wasser
- Säure (zerfrißt den Boden)
- Tumor (bildet ein undurchdringliches Gewebe)
- Amöbe (schleimiges Kriechtier)
- pulsierende Quadratläufer (patrouillieren im Minensystem)
- Kohlenstoff-Metamorph (verwandelt sich bei Steinschlag)
- lebende Mauer a) versucht das Minensystem zu verschließen
b) kann Steine in Diamanten und umgekehrt verwandeln

Das Besondere an diesem Spiel ist, daß Sie zusätzlich zu den vorhandenen Minensystemen auf einer eigenen Diskette neue Bilder ganz nach Ihren Vorstellungen gestalten können. Dies geschieht mit dem eingebauten

EDITOR. Bei der Kassettenversion können keine Bilder gespeichert oder geladen werden. Editierte Bilder gehen nach Ausschalten des Rechners verloren!

DER EDITOR

In den Editor gelangt man vom Titelbild aus mit der "◀"-Taste. In der unteren Bildschirmhälfte wird eine leere Mine angezeigt. Der obere und der untere Rand sind fest eingebaut und können nicht geändert werden. Ein mit dem Joystick steuerbarer Cursor erscheint in der linken oberen Ecke der Mine. Mit Druck auf den Feuerknopf wird das bei „Char“ stehende Zeichen an die augenblickliche Cursorposition gesetzt. Mit den Tasten A-K, M, N, U-W und „SPACE“ kann dieses Zeichen eingestellt werden. Folgende Zeichen sind erreichbar:

A: Rand	I: Wasser
B: Erde	J: Ausgang
C: Stein	K: Eingang
D: Diamant	M: Mauer
E: Quadratläufer 1	N: Säure/Tumor
F: Kohlenstoff-Metamorph 1	U: Lebende Mauer a
G: Quadratläufer 2	V: Lebende Mauer b
H: Kohlenstoff-Metamorph 2	W: Amöbe

Zu einigen von diesen Zeichen ist noch etwas zu sagen:

- Tiere:** Die Quadratläufer 1 und 2 explodieren, wenn sie von einem fallenden Stein getroffen werden. Diese Explosion kann auch Mauern wegsprengen. Die Kohlenstoff-Metamorphen 1 und 2 werden bei der Explosion zu Diamanten. Die Nummern 1 bzw. 2 geben an, ob sich das Tier in einem geschlossenen Raum im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegt. (1 läuft gegen, 2 läuft mit). Wählt man ein Tier an, so muß man auch die Startrichtung angeben (Joystick rechts/links). Gibt man die falsche Richtung an, so kann das Tier auf der Stelle laufen (ausprobieren!).
- Wasser:** Es breitet sich unabhängig von der Gravitationsrichtung nach oben hin aus, so weit es kann. Nach links oder rechts kann es sich nur ausbreiten, wenn es eine Unterlage hat. Es kann nicht „ausfließen“ (von einer höheren Position herunterfließen).
- Säure/Tumor:** Zuerst wählt man ob man Säure oder Tumor setzen will. In einem ganzen Bild können nur Säure oder Tumor gesetzt werden. Danach kann man die Verzögerung anwählen. Bei einer größeren Verzögerung wird die Säure/Tumor langsamer und unregelmäßiger. Alle Eingaben müssen mit dem Feuerknopf bestätigt werden.
- Lebende Mauer:** a) Expandierende Mauer. Wenn links bzw. rechts von dieser Mauer Platz zum Ausbreiten vorhanden ist, breitet sie sich aus.
b) Umwandlungsmauer: Man muß die Zeit einstellen, in der die Mauer aktiv sein soll. Gestartet wird die Mauer, indem ein Stein bzw. ein Diamant an einer Stelle auf sie fällt, wo unter bzw. über ihr (je nach Gravitation) ein Leerzeichen ist. Die Mauer beginnt sich zu bewegen und die Steine verwandeln sich beim Durchfallen der Mauer in Diamanten, dementsprechend verwandeln sich die Diamanten in Steine. Nach der eingestellten Zeit, wird die Mauer wieder inaktiv. Fällt jetzt noch ein Stein/Diamant darauf, verschwindet dieser.
- Amöbe:** Man muß die Ausbreitungsgeschwindigkeit anhand einer Verzögerungszeit einstellen. Die Amöbe breitet sich überall hin aus. Tiere explodieren bei Berührung. Kann sich die Amöbe nicht mehr ausbreiten, verwandelt sie sich je nach Größe in Diamanten oder Steine. (In Diamanten, wenn sie weniger als 100 Zeichen groß war)

Außerdem gibt es noch weitere Funktionen:

- L:** Laden eines Bildes. In der oberen Bildschirmhälfte steht beim Start des Editors „s:mini.00“. Das ändert sich jetzt in ein „l“ und der Cursor erscheint auf der Zahl. Mit dem Joystick läßt sich ein Level anwählen, der mit dem Feuerknopf geladen wird. Wurde der Level 00 angewählt, kommt man wieder in den Editor. Ist ein Bild geladen, werden die Farben angezeigt und der Cursor erscheint auf dem Eingang des Bildes.
- S:** Speichern eines Bildes. Zuerst gibt man die Anzahl der zu sammelnden Diamanten und die Punktzahl pro Diamant an. Danach kann man das Bild benennen und wie bei „Load“ den Level abändern. Mit Feuer wird das Bild gespeichert.
- DEL:** Löschen eines Bildes. Es erscheint ein „k“ beim Filenamen. Die Nummer wird wie bei „Load“ und „Save“ angegeben.

Nach allen Diskettenoperationen wird der Floppystatus ausgegeben!

O: Gravitationsänderung. Es werden 2 vier-Bit Binär- und eine zweistellige Dezimalzahl angezeigt. Von der ersten Binärzahl sind die beiden rechten Bits (Stellen) zuständig für die Quelle, die eine Änderung auslöst. Zweite Stelle von rechts: Schrittzahl; erste Stelle von rechts: Zeit. Beide Möglichkeiten können kombiniert werden. Sind beide Bits 0 wird nur die Gravitation für das Bild eingestellt. Sie ändert sich dann nicht im Spiel. Die Dezimalzahl gibt die Zeit bzw. die Schrittzahl an, nach der sich die Gravitation ändern soll. Die zweite Binärzahl gibt das System an, nach dem sich die Gravitation ändert. Von links nach rechts.

Bit:	3	2	1	0
	Links/rechts;	oben/unten;	mit dem Uhrzeigersinn;	gegen den Uhrzeigersinn.

Waren die Bits der ersten Binärzahl 0, gibt die zweite die Richtung der Gravitation an:
0000: unten (normal) 0001: rechts
0010: oben 0011: links

P: Fill. Man kann damit ein umschlossenes Gebiet mit dem bei „Char“ angezeigten Zeichen füllen. Es handelt sich dabei nicht um ein echtes Fill! Das Programm läßt einfach alle Zeichen, die dem zu füllenden entsprechen, in alle Richtungen aufpilzen, sofern sich dort das Zeichen befindet, das überfüllt werden soll. Vorsicht! Mit dem Fill kann man viel anrichten, deshalb wird das Bild vorher zwischengespeichert. Man darf nicht Leerzeichen mit einem Leerzeichen überfüllen.

R: Restore. Vor „Fill“ und „Clear“ wird das Bild zwischengespeichert. Mit „SHIFT“ + R kann das zwischengespeicherte Bild wieder geladen werden. Größte Vorsicht ist bei diesem Befehl nötig, da er nicht mehr rückgängig zu machen ist.

CLR: Clear. „SHIFT“ + CLR löscht das Spielfeld und setzt die Standardwerte.

T: Test. Durch Druck auf die T-Taste kann man das augenblicklich dargestellte Bild spielen. Scheitert man, startet das Bild erneut. Durch Druck auf „RUN/STOP“ oder durch Durchspielen des Bildes gelangt man wieder in den Editor.

RESTORE: Drückt man die RESTORE-Taste gelangt man immer wieder ins Titelbild. Ein Bild des Editors wird nicht gelöscht.

Funktionstasten: Mit F 1, F 3 und F 5 kann man die Farben des Bildes wählen, die in Klarschrift angezeigt werden.

Wir sind immer für Sie da:

RAINBOWARTS Software GmbH · Münsterstr. 27 · 4830 Gütersloh 1 · Tel.: 052 41-1 68 88/2 66 88

ANTICS INSTRUCTIONS

C64 Tape

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously, then press PLAY on tape.

C64 Disc

Type LOAD "S",8,1 and press RETURN.

The game will load and run automatically. The different games can be chosen by pressing one of the following function keys: *

F 1: DULCEDO COGITATIONS

F 3: ELVIN

F 5: CHIP WAR

F 7: MINI BOULDER

DULCEDO COGITATIONS

Enter the world of wizards, miracles, the golden age of alchemy! Thousands of years ago two magicians fought against each other in an attempt to prove who was the better. Only now can you help to decide the outcome of this long and violent battle.

F 1: 1 player

F 3: 2 players

F 5: monochrome/colour

There are seven screens that you must fight through, and only in the last screen are you able to finally beat your opponent. There is only one way to win, and that's to overcome your opponent with spells. You have at your disposal three magic wands and four different spells. Each spell has a different effect on your opponent, and these spells must be chosen carefully to ensure maximum efficiency. You have to strike your opponent ten times to be able to proceed onto the next screen. With every strike you, or your opponent, depending on who is hit, loses energy which can only be restored by avoiding being hit, or by resting.

If you have lost too much energy, one of your magic wands will be automatically exchanged for new power. Across the screen move devil's faces which must be avoided at all costs.

If either one of the magicians use their complete energy source before the end of the game, the battle is undecided. Be very careful with your use of energy.

DON'T WASTE IT!

The number of wands at your disposal are displayed next to your score. To choose a spell, press and hold the fire button and move the joystick to one of the following positions:

- up: straight shot (weak)
- right: zig-zag shot (medium)
- down: follow shot (strong)
- left: pacman (very strong)

ELVIN

Elvin, lord of the birds, has been taken prisoner by a god called Thiba who, by keeping Elvin in his underground kingdom, hopes to have control over the birds. Help Elvin to escape from the dungeons, save his life and help to free the birds from Thiba's dark power....

.... AND WIN A TIN OF BAKED BEANS!

You are all on your own, no one else can help you, but the possibility exists that you will survive. Watch your water ration (aqua), and refill it by landing on the pond and pressing the fire button. If your power (vis) is fading, land and rest for a while. And don't forget about your health (sanitas) which suffers from the underground climate and cannot be restored. So move quickly!

Once Thiba has been beaten and Elvin saved, you have to find your way out of the cavern and your mission has been successful, but how to achieve this is, as yet, unknown... If your mission is a failure, press SPACE to start again. Elvin can be controlled with a joystick (port # 2).

CHIP WAR

One fine day, it was after you bought the ANTICS disk and were just trying to have a go on the new game, your computer broke down producing nothing but some kind of mysterious sounds. However your best friend told you that he had the same problems with his computer and that he repaired it by using some special equipment (?). So he gave you his CHIP-WAR disk and after loading it you found yourself inside your computer equipped with electron connected space ships. "Let's go, we'll work the thing out!" your friend shouted as he overtook you at full speed.

CHIP-WAR is a one or two player game. Depending on the number of players please connect the joystick for the first player to port 1 for the second player to port 2. Port 1 controls the upper and port 2 the lower part of the screen. The aim of the game is to repair the circuit board. Therefore you must land on the chips.

Controls:

Depending on the direction your space ship flies to, moving the joystick to the right or left side will either accelerate or deaccelerate your ship moving it up (down) will influence flight height.

To land on a chip fly over it and keep the fire button pressed while pulling the joystick down. Now an abstracted layout of the chip appears and up to 10 defects are built in. Each defect will be winking for a short period of time. On the right you will find all important parts of a chip. You can select and replace them on the chip by pressing the fire button after moving the cursor to the selected one. You will find yourself under a permanent time pressure while repairing the chip. Select the "T" to count the number of unrepaired defects. If you want to see the repaired chip select the "S"; however this will cost you 100 time units. After work is done you can exit chip by selecting the "X". However you will automatically exit when your time has run out and not all defects have been repaired. Don't be surprised if you have a fallout of several functions then. You will notice this through changes on the screen or if the music slows down. In the middle of the screen you will find a display with three energy bars. The one in the middle shows you the systems energy the upper one the energy of player one the lower one the energy of player two. Watch your energy and keep away from "energy balls" which will immediately lower your energy when touched. You should also keep away from anything that removed from the circuit board, because they could have not very nice consequences.

MINI BOULDER

On an until now unknown planet, which orbits a massive red sun, on the solar map coordinates QXLS-4 in the milky way, an almost inexhaustible diamond source has been located. This planet's atmosphere cannot support human life, and so the interplanetary federation launched an unmanned probe, which has now landed. The probe contains an android codenamed "Diamond Grabber" who now awaits your orders. To be able to communicate with your terminal and to move on to the next mine, the android must firstly collect a certain amount of diamonds. The android has enough energy to recharge himself five times. This can, by collecting enough diamonds, be extended. The interplanetary federation research shows that the working conditions in the mines are dangerous. Some of the following points have been noted in the mines:

- uncontrolled gravity (effects stones and diamonds)
- water
- acid (eats away the flooring)
- tumor (forms an impenetrable tissue)
- amoeba (slimey creature)
- pulsating square-runners (patrol the mine system)
- carbon monoxide growths (change form when struck by stones)
- moving walls
 - a) try to close off the mine system
 - b) can change stones into diamonds or diamonds into stones

Included in this game is an editor which allows you to create your own mine systems on your own discs. With the tape version you cannot save or load edited screens. Edited screens are lost as soon as the computer is switched off.

The Editor:

Entry to the editor is gained by pressing the ARROW key when the title screen is displayed. In the bottom half of the screen an empty mine will appear. The top and the bottom borders are permanently installed and cannot be changed. In the top left hand corner of the mine is a cursor that can be manoeuvred using the joystick. When the fire button is pressed, the character CHAR appears where the cursor was. With the keys A-K, M, N, U-W and SPACE the position of CHAR can be set. The following characters can be called up:

- A: border
- B: earth
- C: stone
- D: diamond
- E: square-runner 1
- F: carbon monoxide growth 1 (change to diamonds after)
- G: square-runner 2
- H: carbon monoxide growth 2
- I: water
- J: exit
- K: entrance
- M: wall
- N: acid/tumor
- U: living wall A
- V: living wall B
- W: amoeba

Creatures

Square-runners 1 and 2 explode when hit by falling stones. This explosion can also demolish walls. The carbon monoxide growths 1 and 2 change to diamonds during this explosion. The numbers 1 or 2 tell the creatures in which direction to rotate when they are locked in.

- 1: anti-clockwise
- 2: clockwise

When a creature is chosen, the direction of travel must also be indicated (joystick right or left). If a false direction is indicated, the creature will run on the spot.

Water: It flows upwards ignoring gravitational pull and spreads left or right only on a surface. Water cannot flow from a high position downwards.

Acid/Tumor: Firstly you must choose either acid or tumor. In one complete picture only acid or tumor can appear. After a selection has been made, the delay can be chosen. The more delay chosen, the slower and more irregular the acid or tumor will become. All entries must be confirmed with fire button.

Living Walls: a) expanding walls. Expand when a free area either right or left is available.
b) transforming walls. The life span of the wall has to be adjusted. Expanding starts when a stone or diamond falls onto a part of the wall, but only where a blank appears above or below (depending on the gravity). When the wall starts to move, the stones that fall through it, change to diamonds, and the diamonds to stones. After the life span runs out, the wall becomes inactive and any stones or diamonds falling onto it disappear.

Amoeba: The rate of expansion must be set using a time delay. The amoeba spreads in any direction and other creatures explode when touched by it. If the amoeba cannot spread anymore, it changes into either diamonds or stones, depending on how big it was (into diamonds when smaller than 100 characters).

Further functions

L: loading a screen. At the beginning of the edition "s:mini.00" is displayed in the top half of the screen. This now changes into a "1" and the cursor appears on top of the number. A level can be chosen by using the joystick, and confirmation made by pressing the fire button. By selecting level 00 the editor reappears. When a screen is loaded, the colours are indicated and the cursor appears at the start point.

S: saving a screen. Firstly the number of diamonds to be collected and the score for each diamond must be entered. After this the screen can be named and the level decided. With the fire button the screen can be saved.

DEL: deletion of a screen. A "K" appears in the file name slot. The number of the screen to be deleted is selected as by "load" and "save".

After each disc operation the floppy disc status is displayed.

O: gravity change. One two place decimal number and two four bit binary numbers are displayed. The two bits on the right of the first binary number are responsible for changing the gravity:

Second place from the right: number of steps

First place from the right: time

A combination of both is possible. When both bits register zero only the gravity for the picture is entered, and does not change for the duration of the game.

The decimal number indicates the number of steps or time until the gravity should be changed.

The second binary number indicates the system by which the gravity should change itself. From left to right:

Bit:	3	2	1	0
	left/right	up/down	clockwise	anticlockwise

If the bits from the first binary number were zero, the second binary number indicates the direction of gravity:

0000: down

0001: right

0010: up

0011: left

P: fill. A closed in area can be filled in by using the "Char" symbol. Note: this is not a "real" fill! The program simply enlarges all symbols equal to the filling symbol in all possible directions, but only if there are characters which can be enlarged. But beware! The fill symbol can cause a lot of damage, and so the screen is automatically saved before the fill function is used. Blanks may not be filled with blanks.

R: restore. Before "fill" and "clear" the screen is automatically saved. By using SHIFT and "R" the saved screen can be reloaded. But be careful! This command cannot be reversed.

CLR: clear. SHIFT and CLR standardises and clears the playing area.

T: test. By pressing the "T" button you can play the screen displayed. If you fail the game starts again. Reentry to the editor is gained by pressing RUN/STOP or by playing the game until the end.

Restore: Entry to the title screen is gained by pressing the RESTORE key. A screen in the editor is not cleared.

Function keys: The colours of a screen can be chosen by pressing either F 1, F 3 or F 5.