GEM'X

## GEM'X *Credits*

| | |
|---|---|
| **Project Manager** | P. Tiefune |
| **Original Programming** | T. Lampyun |
| **Art Department** | F. Matzico |
| **Music Score** | C. Hylsic |
| **Voice Talents** | Stephanie |

# ENGLISH

Hi, my name's Kiki!
Kaiko congratulate you for buying Gem'X, an exciting and totally original game which is sure to entertain you for many, many hours.
Gem'X is a unique brain teaser that combines graphics and sonically superb sound with some of the most devious puzzles you're likely to encounter. My friends and I are here to guide you through over 400 challenging levels. First though, let's load the game.

**AMIGA & ATARI ST** - Insert your Gem'X program disk into the internal drive and switch on your machine. Gem'X will then load and run automatically.

**CBM64** - Turn on both your machine and your disk drive and insert the Gem'X disk and type 'LOAD "*",8,1' followed by the RETURN key. Gem'X will then load and run automatically.

**IBM PC** - Turn on your PC and boot it up with MSDOS. Once the 'A>' prompt appears, type 'GEMX' and press the RETURN key. Gem'X will then load and run automatically.

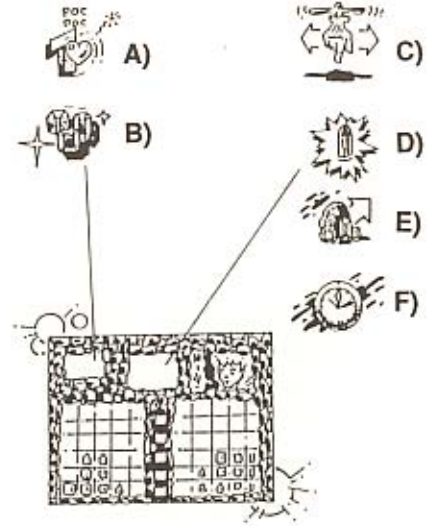



Fig 1

After a few moments disk access, you'll be greeted by the Gem'X loading screen. When Gem'X has finished loading, you should see a screen similar to figure 1.

If you lust for playing has reached a critical level, then you can hit either the SPACE key, fire on your joystick or the left mouse button to start the game. Alternatively, press the RETURN key and you'll be taken to the Gem'X options screen. here you can set the game up so that two players can take it in turn to solve Gem'X.

a) Player
b) Mine/Round
c) Number of Tries
d) Tries/Lives
e) Levels to solve
f) Time limit

Once the game starts, you'll notice that the play area is vertically split into two equal halves. Although both halves look similar, you'll notice subtle differences between them. The basic idea of the game is to manipulate the gems on the left hand side of the screen so that they look exactly the same as those on the right.

This is achieved by changing the value of the gems by strategically clicking on the correct gems to bring about the desired changes (figure 2). The highest value gems are red, but they can degrade to green, blue, pink and finally yellow.

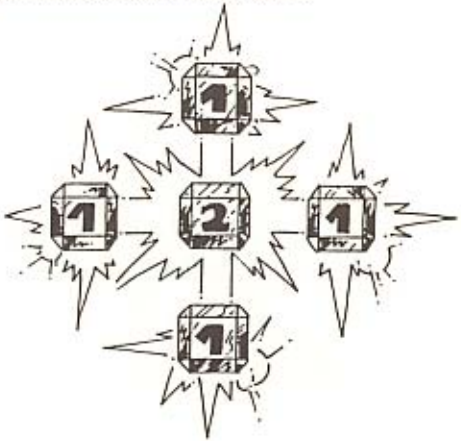
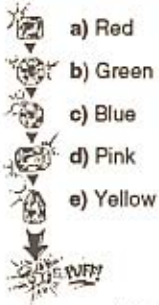



Fig 2

When you click directly on a gem, it degrades by two levels (red skips green to become blue, green skips blue to become pink etc). This has a direct 'knock on' effect for any stones directly above, below, left and right of the stone - these are degraded by one level (red becomes green, pink becomes yellow etc).

If a gem degrades below its minimal level of yellow, it will instantly implode, forcing all stones above it to drop down, therefore filling the gap left by that stone. Clicking directly on a pink gem will cause it to automatically implode (figure 3).




The game's 400 levels have been split into 26 'mines' which in turn are split into 16 sub-levels. Each mine is completed by solving a random number of sub-levels which are picked up by the computer. But beware - you only have a limited number of moves and time in which to complete them! (Clicking the right mouse button or pressing the BACKSPACE key to undo the last move is also counted as a 'move'). If you find a sub-level is too hard, pressing the 'RETURN' key will skip it.

If you manage to master a screen, you will be rewarded with the bonus screen which adds the points you earned for that level to your overall score. You will then be able to choose one of two routes which will allow you to continue your journey through the Gem'X mines. Once you've successfully journeyed from one end of the mines to the other, there'll be a big surprise waiting for you - go on, go for it!

By the way, you may have noticed that each mine has its own code word - simply type this in when the main game screen is displayed and you'll be transported directly to that mine! Also, if

the write protect tab on your program disk is set to the 'Write Enable' position, the best 99 scores will be automatically saved to disk.

Scoring and HiScores

Transformation = 15 points
Implosion = 30 points
Transformation bonus = 200 points
Implosion bonus = 400 points
Time bonus (for completing a mine) = 20 points per second remaining

a) Undo the last move

b) DEL = Pause ON/HELP = Pause OFF

c) Music/Sound Effects

d) Level Warp

e) Escape

f) Left = next move/Right = Undo last move

g) Button = next move

# DEUTSCH

Hallo, mein Name ist Kiki!

Ich möchte Dir im Namen des gesamten KAIKO-Teams zum Kauf unserer Original-Heimcomputer-Version gratulieren.

GEM'X ist eine Computer-Knobelei, wie es noch keine zuvor gab:
hochqualitative Programmierung, tolle Grafiken und ein brillanter Sound gepaart mit einem ungewöhnlichen Spielprinzip sorgen für packende Unterhaltung.
Meine Freundinnen und ich werden Dich auf Deinem unterhaltsamen Weg durch über 400 fordernde Level begleiten...

Auch wenn Du es kaum erwarten kannst, GEM'X zu spielen, befolge bitte zuerst genau die Ladeanweisung für Deinen Computertyp:

**AMIGA:** Lege die GEM'X-Diskette in Laufwerk 0 (intern) ein und schalte Deinen Amiga an. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet!

**ATARI ST:** Schalte Deinen Computer und Dein Diskettenlaufwerk ein und lege nun die GEM'X-Diskette in das Laufwerk. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet!

**CBM64:** Schalte Deinen Computer und Dein Diskettenlaufwerk an und lege die GEM'X-Diskette in das Laufwerk ein.

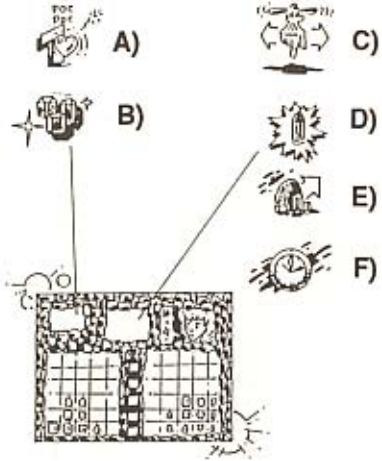



Fig 1

Tippe nun LOAD "GEMX",8,1 und drücke die RETURN-Taste. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet!

Hallo, hier bin ich wieder! Genug der spröden Technik - jetzt fängt der Spaß an! GEM'X begrüßt Dich nach dem Ladevorgang mit einer spritzigen Titelsequenz! Jetzt kannst Du mich endlichen einmal live und in Farbe begrüßen!
Sollte Deine Knobel-Lust schon ins Unermeßliche gestiegen sein, kannst Du den Titel mit einem kurzen Druck auf den Feuerknopf bzw. mit der linken Mouse- oder der Leertaste verlassen. Mach Dich bereit auf eine Gehirnfolter der unterhaltsamen Art...

Wenn GEM'X komplett in den Speicher Deines Computers geladen wurde, sollte der Bildschirm wie auf Abbildung (1) aussehen.

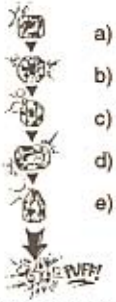
**a)** Player
**b)** Mine/Runde
**c)** Anzahl der Züge
**d)** Versuche/Leben
**e)** Levels zu Lösen
**f)** Zeitlimit

Das grundsätzliche Spielziel besteht darin, das rechte Edelsteinfeld identisch auf der linken Hälfte zu rekonstruieren. Dazu lassen sich die Wertigkeiten der einzelnen GEMs nach einem ganz bestimmten System verändern (siehe Abb. (2)).

Fig 2

Jeder Stein, auf den direkt geklickt wurde, verändert seine Wertigkeit um zwei Stufen nach unten (Bsp.: Aus ROT wird BLAU). Die über, unter, links und rechts von diesem GEM liegenden Steine verfärben sich jeweils nur um eine Stufe (BSP.: Aus GRÜN wird BLAU).

Sollte ein Edelstein erniedrigt werden, der schon die unterste Stufe (GELB) erreicht hat, so implodiert er und die darüber liegenden Diamanten fallen nach unten nach. Solltest Du direkt auf einen pinken GEM klicken (dessen Wertigkeit um zwei erniedrigt auch gleich Nullkommanix ist), so verschwindet er ebenfalls. GEM'X logisch! (siehe Abb. (3))




Das Spiel habe ich für Dich in 26 einzelne Runden aufgeteilt - und meine besten Freundinnen werden es sich nicht nehmen lassen, sie Dir persönlich vorzustellen...
Jede 'Mine' (so habe ich die Runden kurzerhand getauft!) hält wiederum 16 mögliche Sub-Level bereit. Pro 'Mine' bekommst Du eine bestimmte Anzahl davon per Zufall ausgewählt, die Du sogleich lösen darfst. Dafür steht Dir eine bestimmte Anzahl von Zügen und Sekunden im Nacken. Autsch!! Als Züge gelten sowohl Klicks mit dem Joystick/der Mouse als auch Rücknahmen mit der 'Backspace'-Taste (oder rechter Mouse-Button)! Wenn Du zu feige bist einen Level zu spielen, dann kannst Du ihn mit 'Return' überspringen. Allerdings geht dabei der 'Versuche'-Zähler um einen Punkt zurück. Ebenso geht es Dir, wenn Du die Züge/Zeit-Limits überschreitest (siehe auch Abbildung (1) mit einer Erklärung des GEM'X - Spielfeldes)! Nehmen wir einmal an Du hättest alle Level einer Mine gelöst (schaffst Du ja sowieso niemals!!), dann wird auf einem eigenen Screen der Score abgerechnet! Währenddessen kannst Du Dir eine von zwei möglichen Folge-Mines aussuchen.

**Achtung: Zeitlimit!**

Wenn Du irgendwann einmal das Ende des Runden-Baumes

erreichst, erwartet Dich eine Überraschung. Eine große Überraschung... Hihi! Jetzt kennst Du die grundlegenden GEM'X-Regeln, die sich sehr bald schon in Deine grauen Zellen brennen werden.
GEM'X läßt sich natürlich auch zu zweit spielen, dazu drücke bitte während der Attraction-Sequence (Intro) die 'Return'-Taste. Im folgenden Option-Menu lassen sich Spieler-Anzahl (Player) und Art der Steuerung (Mouse/Joystick) einstellen.

Übrigens: Ist Dir schon aufgefallen, das jede Runde ein spezielles Password besitzt!
Damit Du Dich nicht immer durch alle Runden spielen mußt, kannst Du diesen Code blind während der Attraction-Sequence eintippen und wieder mit jener Mine starten!

**Viel Glück!**

Anhang:

**(A)** Tastatur/Mouse/Joystick-Belegung (->Grafik)
**(B)** Punkte-Zählung und Bestenliste
Umfärbung = 15 Punkte * Zerfall = 30 Punkte
UmfärbeBonus = 200 Pkte * ZerfallBonus = 400
Pkte ungenutzte Zeit bei Runden-Ende = 20 Pkte/sec
Die HiScore-Liste wird bei offenem Schreibschutz auf der GEM'X-Diskette gespeichert!

**a)** Letzten Zug zurücknehmen

**b)** DEL = Pause AN/HELP = Pause AUS

**c)** Musik/Sound-Effekte

**d)** Level-Warp

**e)** Escape

**f)** Links = nächster Zug/Rechts = letzten Zug zurücknehmen

**g)** Knopf = nächster Zug

# Francais

Bonjour, je m'appelle Kiki! Kaiko vous félicite d'avoir acheté Gem'X, un jeu passionnant et très original qui vous amusera certainement pendant des heures et des heures.

Gem'X est un casse-tête unique qui réunit des graphiques extraordinaires et des sons superbes avec certains des problèmes les plus tortueux que vous soyez susceptible de rencontrer. Mes amis et moi-même, allons vous servir de guide pour parcourir ces 400 niveaux bourrés de difficultés fascinantes. Mais commençons par charger le jeu.

**AMIGA & ATARI ST** - Mettez votre disque de programme Gem'X dansle floppy intégré et branchez votre machine. Gem'X se chargeraalors et passera automatiquement.

**CBM64** - Branchez votre machine et votre unité de disque et introduisez le disque Gem'X puis tapez 'LOAD "*",8,1' puis appuyez sur la touche de RETOUR de chariot. Gem'X se chargera alors et passera automatiquement.

**IBM PC** - Branchez votre PC et amorcez-le avec MSDOS. Lorsque lesigne d'invite 'A>' apparaît, tapez 'GEMX' puis appuyez sur la touche de RETOUR de chariot. Gem'X se chargera alors et passera automatiquement.

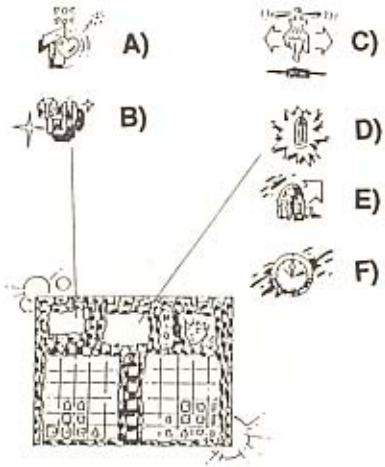



Fig 1

Attendez quelques secondes que le système ait le temps de lire le disque et l'écran de chargement Gem'X vous accueillera à bord. Une fois que Gem'X est complètement chargé, vous devriez voir un écran semblable à celui de la figure 1.

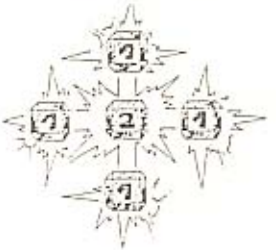
Si votre envie de jouer a atteint un niveau critique, vous pouvez alors soit appuyer sur la barre d'espacement puis sur le bouton de tir de votre joystick ou sur le bouton gauche de la souris pour commencer la partie. Sinon, appuyez sur la touche de RETOUR de chariot pour revenir à l'écran d'options Gem'X. C'est-là quevous pouvez configurer le jeu pour que deux joueurs puissent essayer tour à tour de résoudre les problèmes posés par Gem'X.

**explication du dessin**
a) Joueur
b) Mine/Partie
c) Nombre d'essais
d) Essais/Vies
e) Niveaux à résoudre
f) Limite de temps

Une fois la partie commencée, vous verrez que la zone de jeu est divisée en deux moitiés égales dans le sens vertical. Bien que ces deux moitiés aient l'air d'être pareilles, vous observez des différences subtiles entre l'une et l'autre. Le principe de base du jeu est de manipuler les pierres précieuses du côté gauche de l'écran pour qu'elles aient exactement la même apparence que celles du côté droit.

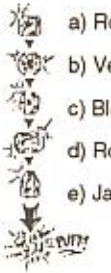
On y parvient en changeant la valence des pierre précieuses en cliquant stratégiquement sur les pierres précieuses correctes pour produire les changements désirés (figure 2). Les pierres les plus précieuses sont rouges mais elles peuvent se dégrader en vert, bleu, rose et pour finir en jaune.

Fig 2



Lorsque vous cliquez directement sur une pierre précieuse, elle se dégrade de deux niveaux (le rouge saute le vert pour devenir bleu, le vert saute le bleu pour devenir rose, et ainsi desuite). Ceci a un effet fâcheux direct sur toutes les pierres qui se trouvent directement au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite de la pierre - qui se dégradent d'un niveau (rouge devient vert, rose devient jaune, et ainsi de suite).

Si une pierre précieuse se dégrade au-dessous de son niveau minimal, c.à.d. jaune, elle implosera immédiatement en forçant toutes les pierres qui se trouvent au-dessus à tomber et à remplir le vide créé par l'implosion de cette pierre. Cliquer directement sur une pierre rose, la fera automatiquement imploser (figure 3).




Les 400 niveaux du jeu ont été divisés en 26 'mines' qui sont à leur tour divisées en 16 niveaux secondaires. Chaque mine est terminée en résolvant un nombre aléatoire de niveaux secondaires qui sont choisis par l'ordinateur. Mais attention vous n'avez qu'un nombre de coups et un temps limités avec lesquels et dans lequel terminer les mines! (Cliquer sur le bouton droit de la souris ou appuyer sur la touche d'espacement arrière pour annuler le dernier coup, compte aussi pour un 'coup'). Si vous trouvez un niveau secondaire trop difficile, appuyer sur la touche de RETOUR de chariot vous permettra de le sauter.

Si vous parvenez à maîtriser un écran, vous serez récompensé par l'écran de prime qui ajoute les points gagnés pour ce niveau au score général. Vous pourrez alors choisir l'un de deux trajets possibles pour continuer votre voyage à travers les mines Gem'X. Une fois que vous avez parcouru avec succès les mines d'un bout à l'autre, une grande surprise vous attend - n'hésitez pas, allez chercher votre surprise!

A propos, vous avez peut-être remarqué que chaque mine a son propre mot de code - il vous suffit de le taper lorsque l'écran principal du jeu est affiché, pour être transporté directement dans cette mine! D'autre part si l'onglet de protection à l'écriture de votre disque de programme est sur 'Validation à l'écriture', les 99 meilleurs scores seront automatiquement sauvegardés sur disque.

Scores et Hiscores (scores élevés)
Transformation = 15 points
Implosion = 30 points
Prime de transformation = 200 points
Prime d'implosion = 400 points
Prime de temps (pour terminer une mine) = 20 points par seconde qui reste.

a) Annulation du dernier coup

b) SUPpression = Pause ON (activée) / AIDE = Pause OFF (désactivée)

c) La Musique /Le Bruitage

d) Transort à un niveau

e) Echappement

f) Gauche = coup suivant/Droite = Annuler le dernier coup

g) Bouton = coup suivant

# ITALIANO

Ciao, mi chiamo Kiki! Kaiko vuole congratularsi con voi per aver acquistato il Gem'X, un gioco entusiasmante ed originalissimo, che vi divertirà sicuramente per ore ed ore.

Il Gem'X è un rompicapo specialissimo che combina grafici meravigliosi e suoni dalle tonalità armoniose ad alcuni fra i più complicati indovinelli che possiate incontrare. I miei amici ed io siamo qui per guidarvi attraverso più di 400 stadi entusiasmanti. Ma prima di tutto, carichiamo il gioco.

**AMIGA & ATARI ST** - Inserite il disco del programma Gem'X nell'unità interna e mettere in funzione l'apparecchio. A questo punto, il Gem'X si caricherà ed elaborerà automaticamente.

**CBM64** - Mettete in funzione sia il vostro apparecchio che la vostra unità disco ed inserire il disco Gem'X e digitare "LOAD "*",8,1", e quindi premere il tasto RETURN. A questo punto il Gem'X si caricherà ed elaborerà automaticamente.

**IBM PC** - Mettete in funzione il vostro PC e caricatelo con MSDOS. Quando appare il messaggio "A>", digitate "GEMX" e premete il tasto RETURN. A questo punto il Gem'X si caricherà ed elaborerà automaticamente.

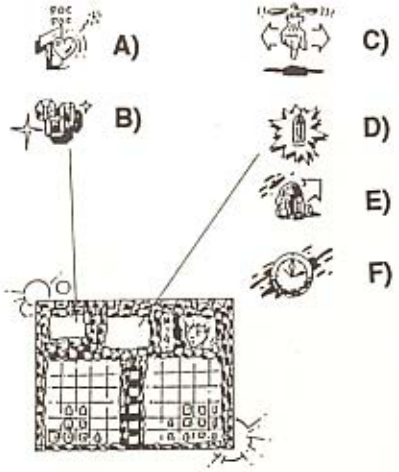



Fig 1

Alcuni istanti dopo l'accesso del disco, vedrete lo schermo di caricamento del Gem'X. Quando il Gem'X avrà terminato di caricarsi, dovreste vedere uno schermo simile alla figura 1.

Se il vostro desiderio di giocare avesse raggiunto un livello critico, allora dovreste premere o il tasto SPACE, o fuoco sulla barra di comando sul tasto mouse a sinistra, per dare inizio al gioco. Alternativamente, premere il tasto RETURN e ritornerete allo schermo opzioni Gem'X. A questo punto potrete impostare il gioco in modo che due giocatori possano, a turno, risolvere il Gem'X.

**Spiegazione del grafico**

a) Giocatore
b) Miniera/Giro
c) Numero di Tentativi
d) Tentativi/Vite
e) Stadi da risolvere
f) Limite di tempo

Quando il gioco ha avuto inizio, noterete che l'area di gioco è divisa verticalmente in due metà uguali. Sebbene le due metà sembrino uguali, noterete delle piccolissime diversit[3] fra loro. L'idea di base del gioco è manipolare le gemme sulla parte sinistra dello schermo in modo che siano assolutamente identiche a quelle sulla destra.

Ciò potrà essere eseguito modificando il valore delle gemme premendo strategicamente sulle gemme corrette per apportare le modifiche desiderate (figura 2). Le gemme dal più alto valore sono rosse, ma possono degradare a verdi, blu, rosa e finalmente diventare gialle.

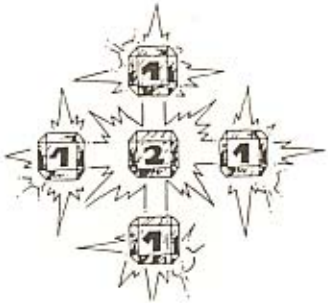
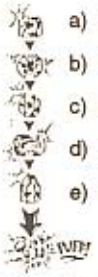



Fig 2

Quando premete direttamente su una gemma, essa degraderà di due livelli (dal rosso, al verde, fino al blu; dal verde, al blu, fino al rosa ecc.). Questo ha anche effetto "degradante" sulle pietre che si trovano direttamente sopra, sotto, a sinistra ed a destra della pietra in questione - queste degraderanno di un livello (quelle rosse diventeranno verdi, quelle rosa diventeranno gialle ecc.).

Se una gemma dovesse degradare sotto il livello minimo, colore giallo, esploderà immediatamente causando la caduta verso il basso delle pietre soprastanti, riempiendo così lo spazio lasciato dalla pietra esplosa. La pressione diretta su una pietra rosa, causerà lo scoppio immediato della stessa (figura 3).



a) Rosso
b) Verde
c) Blu
d) Rosa
e) Giallo

I 400 stadi del gioco sono stati divisi in 26 "miniere" che, a loro volta, sono divise in 16 sub-stadi. Ogni miniera viene completata risolvendo un numero a caso di sub-stadi, che viene raccolto dal computer. Ma dovete fare attenzione - avrete a disposizione solo un numero limitato di mosse e di tempo entro il quale completarli! (la pressione del tasto del mouse a destra o il tasto BACKSPACE per annullare l'ultima mossa viene anche considerata come una "mossa"). Se trovate che un sub-stadio sia troppo difficile da eseguire, premendo il tasto "RETURN" lo eviterete.

Se riuscirete a finire uno schermo, sarete premiati con lo schermo premio che aggiunge i punti da voi ottenuti in quello stadio, al totale generale. Sarete allora in grado di scegliere una delle due strade che vi permetterà di continuare il vostro viaggio attraverso le miniere Gem'X. Una volta che abbiate attraversato con esito positivo la miniera, da un'estremità

all'altra, vi aspetterà una grande sorpresa - eccola, è tutta per voi!

Tra l'altro, potreste aver notato che ogni miniera ha una sua parola d'ordine - dovrete solo digitarla quando lo schermo principale del gioco viene visualizzato e sarete trasportati direttamente in quella miniera! Inoltre, se il tabulatore protezione scrittura sul disco del programma fosse impostato sulla posizione "Protezione Scrittura", i 99 punti migliori verranno automaticamente memorizzati sul disco.

Punteggio e Punti migliori
Trasformazione = 15 punti
Esplosione = 30 punti
Premio Trasformazione = 200 punti
Premio Esplosione = 400 punti
Premio Tempo (per aver completato una miniera) = 20 punti per secondo rimanente

Spiegazione dell'immagine

a) Annullare l'ultima mossa

b) DEL = Pausa ON / HELP = Pausa OFF

c) Musica/Effetti musicali

d) Curvatura livello

e) Cambiare

f) Sinistra = prossima mossa / Destra = Annullare l'ultima mossa

g) Fondo = prossima mossa

Scanned

by

*Thalion*