Zador II Deutsch

Ladeanweisung

Schalten Sie Ihren XL/XE aus und Ihre Floppy ein. Legen Sie die Diskette mit der Vorderseite in Laufwerk eins und schalten Sie den Computer bei gehaltener OPTION-Taste ein. Achtung: Bringen Sie keinen Schreibschutz an! Nach Erscheinen des Titelbildes tippen Sie bitte die SPACE-Taste, um das Spiel zu laden oder die Taste "E", um den Editor zu laden.

Spielbeschreibung

Ihre Aufgabe besteht darin, alle auf dem Spielfeld verteilten Steine durch Finden von Paaren umzudrehen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Es können allerdings nur Paare umgedreht werden, die durch eine gedankliche Linie, die nur über bereits umgedrehte Steine geht und nicht mehr als zwei mal geknickt ist, verbunden werden können. Direktnebeneinander liegende Steine können natürlich problemlos umgedreht werden.
Die Aufteilung der Spielsteine entnehmen Sie bitte der untenstehenden Beschreibung des Editors.
Am unteren Bildschirmrand gibt der Computer Hinweise: "PICK PIECE" = Wählen Sie einen Stein. "MAKE A MATCH" = Finden Sie ein Paar. "NOT A MATCH" = Diese beiden Steine sind kein Paar. "CAN' T BE TAKEN" = Diese beiden Steine können nicht verbunden werden.
Beim Umdrehen von Jahreszeiten oder Blumen bekommen Sie einen Zeitbonus. Ist Ihre Zeit abgelaufen, bevor alle Steine umgedreht sind, ist das Spiel beendet ("TIMEOUT"').
Sollten Sie an einer Stelle nicht mehr weiterkommen, haben Sie pro Level bis zu drei mal die Möglichkeit, sich vom Computer ein Paar suchen zu lassen, Tippen Sie hierzu die SPACE-Taste, wenn am unteren Bildschirmrand die Nachricht "PICK PIECE" zusehen ist. Während dieser Suche zeigt Ihnen der Computer nebenbei auch zu jedem Stein den passenden. Sollte kein weiterer Zug möglich sein, zeigt der Computer "CHECKMATED" an und beendetdas Spiel.
Wenn Sie alle Steine umgedreht haben, bekommen Sie die verbleibende Zeit ("TIMEBONUS") sowie die nicht benutzten Helps ("HELPBONUS") als Bonuspunkte. Danach folgt der nächste der insgesamt 50 Level. Der Highscore sowie der höchste erreichte Level werden abgespeichert.

Bedienung

Das Spiel kann wahlweise per Joystick in Port eins oder der CX-85 Zehnertastatur in Port zwei bedient werden.
Bevor das Titelbild erscheint, haben Sie die Möglichkeit, zwischen dem einfarbigen hochauflösenden und dem mehrfarbigen Grafikmodus zu wählen. Steuern Sie hierzu mit dem Joystick links/rechts oder benutzen Sie die Tasten 4 / 6 der Zehnertastatur.
Beim Titelbild haben Sie die Möglichkeit, jeden bereits erreichten Level anzuwählen. Bewegen Sie hierzu bitte den Joystick nach links / rechts oder benutzen Sie die Tasten 4 / 6 der Zehnertastatur.
Das Spiel wird durch START, den Feuerknopf oder die ENTER-Taste gestartet.
Der Cursor im Spiel wird per Joystick oder den Tasten 4/6/8/2 gesteuert, ein Stein wird per Feuerknopf oder der ENTER-Taste angeklickt. Ein angeklickter Stein wird verdunkelt dargestellt. Durch erneutes Anklicken eines bereits angeklickten Steines wird die Wahl rückgängig gemacht.
Um den Spielablauf zu unterbrechen, tippen Sie bitte die SELECT-Taste. Um fortzufahren, die START-Taste.
Um vom Spiel zum Titelbild zurückzukehren, tippen Sie bitte die ESCAPE-Taste.

Der Editor

Der Editor wird per Joystick oder CX-85 Zehnertastatur sowie einigen Tasten bedient. Auch hier können Sie nach Programmstart den Grafikmodus wählen. Der Cursor im Editierfeld wird per Joystick oder CX-85 Zehnertastatur gesteuert, der Cursor im Auswahlfeld mit Hilfe der Cursortasten (ohne Control). Per Feuerknopf wird der im Auswahlfeld gezeigte Stein im Editierfeld gesetzt. Durch Eintippen einer Zahl von 1 bis 50 wird die Levelnummer festgelegt. Bitte tippen Sie immer zwei Ziffern, also auch 01 anstatt 1. Taste "L" lädt die gewählte Levelnummer. Taste "S" speichert den Level unter der gewählten Nummer auf einer formatierten Leerdiskette. Achtung: Sie können keine der fest integrierten Level editieren! Taste "C" löscht den Bildschirm. Um die editierten Level zu spielen, laden Sie bitte zuerst das Spiel und legen, wenn das Titelbild mit der Levelwahl erschienen ist, Ihre Diskette ein.

Im Auswahlfenster sehen Sie die verschiedenen Steine von Zador. Links und rechts das Hintergrundfeld. Über dieses Feld kann keine Linie geführt werden. Danach drei Reihen mit Bambus-, Punkt-, und Nummernsteinen jeweils mit chinesischen Ziffern von 1-9. Als nächstes folgt eine Dreiherreihe umgedrehter Steine. Nur über diese Steine kann eine Linie geführt werden. Die nächsten drei Steine sind der weiße, der rote und der grüne Drache. Nach einer weiteren Reihe umgedrehter Steine sehen Sie oben die vier Blumen, darunter die vier Jahreszeiten (Herz = Frühling, Sonne = Sommer, Blatt = Herbst, Schneemann = Winter) und darunter die vier Winde (Nord, Süd, Ost, West). Jede der vier Blumen und jede der vier Jahreszeiten passen zueinander, allerdings keine Blume zu einer Jahreszeit. Die übrigen Steine müssen identisch sein, um ein Paar zu bilden. Achten Sie also beim Erstellen von Leveln darauf, die Steine immer paarweise zu setzen.

Programm, Verpackung und Anleitung (c) 1992 KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Telefon 06181 - 87539, Fax. 06181- 83436.

Zador II - English

Loading Instructions

Do not write-protect the game disk. Begin with computer off. Turn on disk drive #1 and insert game disk label-side up. Turn on computer while holding OPTION-key. After the title-screen appears, press either SPACE to load the game or "E" to load the editor.

The Game

Object of Zador II is to turn over all chinese-symbol tiles on the game board by finding matches of like tiles. Two identical singles make one matched pair. But: You can only turn tiles that are solely connectible by in invisible line - a line which can't cross any active (still face-up) tiles and can't be bent more than twice! Tiles lying side-by-side can always turned over.
At the bottom of the screen information of what to do next is given: "PICK PIECE" tells you to choose the first tile of a pair, "MAKE A MATCH"' tells you to find the second tile matching the first you chose. "NOT A MATCH" tells that the two tiles chosen do not match. "CAN'T BE TAKEN" tells that the chosen tiles can not be connected. If you turn over a flower or a season symbol you'll get some more time. If time runs out be fore all tiles are matched, the game is over ("TIMEOUT").
If you do not find more matches of tiles, you can use the help-function up to three times per level. Simply press space when the bottom-line says "PICK PIECE". The computer will then search for the next match and also shows you like tiles for each tile. If no more move is possible, the computer displays "CHECKMATED" and the game will end.
If you matched all tiles, you will get the remaining time as a bonus and advance to the next level. There are 50 levels at all. Your highscore and the highest level reached will be saved to disk.

Directions

The game can be played either by a joystick in port 0 or the CX-85 numeric keypad in port 1. Before the title-screen appears, you can choose between the single-color-high-resolution and the four color low-resolution graphics. Choose what fits your monitor / tv-set best. At the title-screen you can choose every level you reached to start with. Push joystick left / right or use the 4 / 6 keys on the CX-85, Press START, Trigger or ENTER (CX-85) to start the game.
Use Joystick or CX-85 keys 4 / 6 / 8 / 2 to move the cursor, choose a tile by pressing trigger or enter. A chosen tile will be displayed darker than the others. Click at this tile again to undo your choice. Press SELECT to pause the game, press START to continue. To return to the title-screen, press ESCAPE.

The Edi

After starting the editor, you also can choose between two modes. Move the cursor in the editing area with joystick/ CX-85. Set a symbol by pressing trigger / enter. Move the cursor in the symbol-area with the cursor-keys (without pressing control). Type a number from 1 to 50 to choose a level, always type two digits. Press "L" to load, press "S" to save the level to a formated blank disk. You can not edit the integrated levels. To play one of your self-created levels, first load the game, then insert your level-disk and start the game.

In the symbol-area you can see the different symbols: Left and right are the background tiles. No line can be drawn over these tiles! Next there are three rows with Bamboo-, Dot-and Crack-tiles, each signed with chinese numbers from 1 to9. Next there is a row of turned tiles. These are the only tiles a line can cross! The next three tiles are the white, the red and the green dragon. After the next row of turned tiles there are four flowers and below them four seasons (heart = spring, sun = summer, leaf = autumn, snowman = winter) and below them four winds (north, south, east, west). Every flower matches every flower and also every season matches every season, but no season matches a flower. All other files match only with identical tiles. Be careful to set only pairs of matching tiles when creating levels.
You can get the CX-85 numeric keypad at the address below.

Program, package and instructions (c) 1992 KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstrasse 24, 6457 Maintal 4, West-Germany, Phone + 49 6181 87509, Fax: + 49 6181 83436.