

Hinweise zum Maschinensprachspielprogramm "NETZO"
für das EG2000 Colour-Genie (c) 1983 TCS

- Laden des Programms:

READY

>SYSTEM (RETURN)

*? NETZO (RETURN)

Nach dem Einladen startet das Programm automatisch.

Ein Ladefehler führt zu "MEM SIZE?"

Für genauere Details oder bei Problemen lesen Sie bitte das beiliegende Informationsblatt "Laden von Bändern auf dem Colour-Genie".

- Programmablauf:

Das Spiel wird mit der <S>-Taste gestartet. Wenn man anschließend <SHIFT> gedrückt hält, bis das 1. Spielfeld fertig ist, ist das Spiel extra schnell. Der Spieler muß mit seiner "Malerrolle" die 15 verschiedenen Spielfelder anmalen, die im Spiel enthalten sind. Dazu muß er das auszumalende Rechteck umfahren, und dann noch einmal über die Oberkante des jeweiligen Rechtecks fahren. Der Zwischenraum wird dann ausgefüllt und je nach Grösse des ausgefüllten Raumes bekommt der Spieler Punkte. Hat der Spieler ein ganzes Spielfeld angemalt, bekommt er noch Bonuspunkte (Je schneller man ein Feld geschafft hat, desto mehr Bonus gibt es). Je nach Stufe sind aber auch noch "Schwämme" auf dem Spielfeld. Sobald der Spieler mit seinem Pinsel an einen dieser Schwämme kommt, wird der Pinsel unbrauchbar und ist damit verloren. Wenn man vier Pinsel verloren hat, ist das Spiel zuende. Es gibt 3 verschiedene Typen von Schwämmen, und wieviele auf dem Spielfeld sind, hängt davon ab, wieviele Punkte der Spieler hat. Manchmal lässt sich ein Rechteck durch fahren auf der Oberkante nicht anmalen, obwohl es schon ganz umrundet wurde. Dies ist auf den störenden Einfluss der Schwämme zurückzuführen. In diesem Fall muß das Rechteck noch einmal umfahren werden. Eine Hilfe für den Spieler sind die "Mieper". Das sind kleine, sich drehende Striche, die manchmal im Spielfeld erscheinen und wieder verschwinden. Kann der Spieler seine Malerrolle über einen Mieper führen, kann er für den Rest des aktuellen Spielfeldes ungefährdet alle Schwämme überfahren. Außerdem kann der Spieler noch 2500 Extrapunkte bekommen, wenn er über einen (ebenfalls manchmal erscheinenden) Farbtopf fährt.

Ein laufendes Spiel kann durch gleichzeitiges Drücken <BREAK> u. <CLEAR>-Tasten unterbrochen werden.