

# sinclair

## ZX Spectrum



# AVE

# THE

# REES



# MANUAL ÚTMUTATÓ

SOFTWARE BY



CASSETTE  
48k RAM

**STORY**

You spend your mostly eventless days as the chief gardener of Budaberg. Your biggest pride is the state-of-the-art city park, where the last of the buharian oaks are grown. At summer times hundreds or thousands of tourists swarm the city and its park to admire the millennium trees.

Your oaks – as you think of them most of the time – are very sensitive plants. Many others have tried to propagate them around the world – but without any success. The failing amateurs and the educated professionals have come to the same conclusion: the trees cannot go without the city's unique climate which can't be reproduced outside the laboratories. Luckily, the more sensitive they are to the environment, the less to causative agents. Their only enemy is the 'catatonic tree-bug', which larvae nestle into the roots, feeding on the tree's juices so intensely, that causes the irreversible destruction of their host in a very short time. These bugs are mostly harmless to other species of the vegetation. More precisely, such parasites have not been seen for a very long time in Budaberg. The last time they appeared, they caused the devastation of all the trees in the great forest around the city. Since then, the replantation of the forest has begun, but the population is growing so slowly, that only the City Park could be opened.

A few weeks ago, on a Monday morning, after the disappearance of the not so rare autumn fog you noticed some unknown grubs on the bark of the trees. You quickly took some of them into the lab and discovered, that they belong to the here yet unseen grub of the dotted cauliflower butterfly. After some research you've found out, that it's impossible to defend against the grubs with chemicals, at least none of those methods give fast enough cure that could prevent the rapid destruction of the trees. A voluntary tree-saving action has been organized in the city, when the volunteers had tried to remove the intruders manually, but after two days work it seemed as if there were more grubs on the trees as before. And the trees were dying fast.

Consulting one of your foreign colleagues you've developed the only cure that can make the grubs disappear, but dooms the trees as a side-effect. The only successful counter action against these grubs is the application of the catatonic tree-bug. These interesting bugs are waiting in a catatonic state, until they sense the proximity of the cauliflower butterfly grub. Then they start an aggressive attack against their prey.

You find yourself in a terrible deadlock: if you do nothing, the grubs will eat up all the vegetation of the beautiful park. If you set the bugs free, it will cause the inevitable destruction of the trees. A dangerous plan starts to shape in your mind...

If only you could put weakened specimen of the bugs to key spots in the correct numbers, then maybe they would extinguish the grubs, but would not last long enough to infect the roots with larvae. Yes, many criteria must be fulfilled in the same time. In the first round you must locate the precise whereabouts of the grubs, and experiment with the method using a computer model. The name of the model is >>SAVE THE TREES!<<.



## THE GAME

Select menu item '1 – START NEW GAME' to start playing. By default, the game starts at difficulty level 1, however it can be overridden by choosing menu item 2. The difficulty level can be increased up to the difficulty level reached so far. When starting the game on a higher difficulty level, your starting score is adjusted to the minimum entry score of the selected level. (Further explanation at the SCORING section.)



When the game starts, the city park can be seen from above, populated by level dependent quantity of grubs distributed randomly. The square shaped park can be divided into 25 sectors. The colour of each sector indicates the level of infection in the current square, the density of grubs. White colour means that the sector is clear, while yellow, cyan, green, purple, red and blue colours indicate higher infection levels respectively. This is the starting position. During the game the infection does not spread.

You've managed to weaken the bugs, restricting them to reach only 2 or 3 sectors at any direction, so they can be spread across 4-9 squares overall. If you select the incorrect number of tiles, a warning text appears under the park map: "IRREGULAR SELECTION!". Sadly it is not possible to restrict further the number of sectors the bugs are infecting. If you could do so, they were so weak they could not take up the fight against the grubs. After placing the bugs, you can watch the density of the grubs decreasing indicated by the change in the sector's colour. Your goal is to make every sector white!

While the distribution of the grubs is random, their spreading pattern is not! A cure can be found for every situation. The ultimate goal is to make the grubs disappear on all 48 levels, without putting the trees into risk by overpopulating the area with bugs. Pay attention, that placing bugs onto areas without grubs will cause the bugs to reproduce, inevitably damaging the trees, causing irreversible harm! In such a situation the game warns you with the "DANGEROUS SELECTION!" text.

To place the bugs, select one corner of the territory by pressing the fire button, then select the opposite corner by moving the cursor and pressing the fire button again. If the selection is valid (2-3 sectors wide and 2-3 sectors tall) the bugs begin their deadly mission immediately. To cancel the selection of the starting corner, make an invalid selection! You only have a predefined number of steps to exterminate the grubs on every level. But no need to hurry! It is not an action game! Play cautiously, think ahead, take your time! The only purpose of the step limit is to simply emphasize that the situation in the park is serious. Any time you feel you had made the wrong



decisions, you can undo any number of steps by pressing the Caps Shift + U combination and reconsider your moves. Beware! These undone steps count against your available steps as well! If you find yourself in a desperate situation and you still have at least 1 life left, you can restart the current level by pressing Caps Shift + R.

## SCORING

You receive points after every cleansed stage. This is at least 3 points, after the final level you get the maximum of 20 points. Your unused steps are added to your points as well after completing a level. On top of that: not only start you the game with 5 lives, but also after reaching level 10, 20, 30, 40 you get a bonus life! If you manage to finish the final level, you receive 10 extra points after all your remaining lives.

## MENU OPTIONS

1 - START NEW GAME : as it says, your current position will be lost!

2 – SET LEVEL: you can set the starting difficulty level (press button '2' to increase the level number up to MAX)

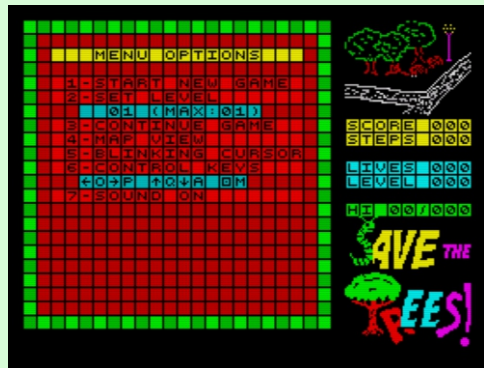
3 - CONTINUE GAME: resume the current game

4 – MAP VIEW / BOARD VIEW: the game can be played either on a map or a game board. In the first mode you can see the map of the park from above, in the latter only a simple game board is shown with cells.

5 - BLINKING CURSOR /BLACK CURSOR: you can choose between a blinking and a steady black cursor.

6 - CONTROL KEYS: the control keys can be defined here (left, right, up, down and fire respectively)

7 - SOUND ON/OFF: guess what...



## CONTROLS

Keyboard: Q, A - up, down,  
(redefineable) O, P - right, left,  
M - fire



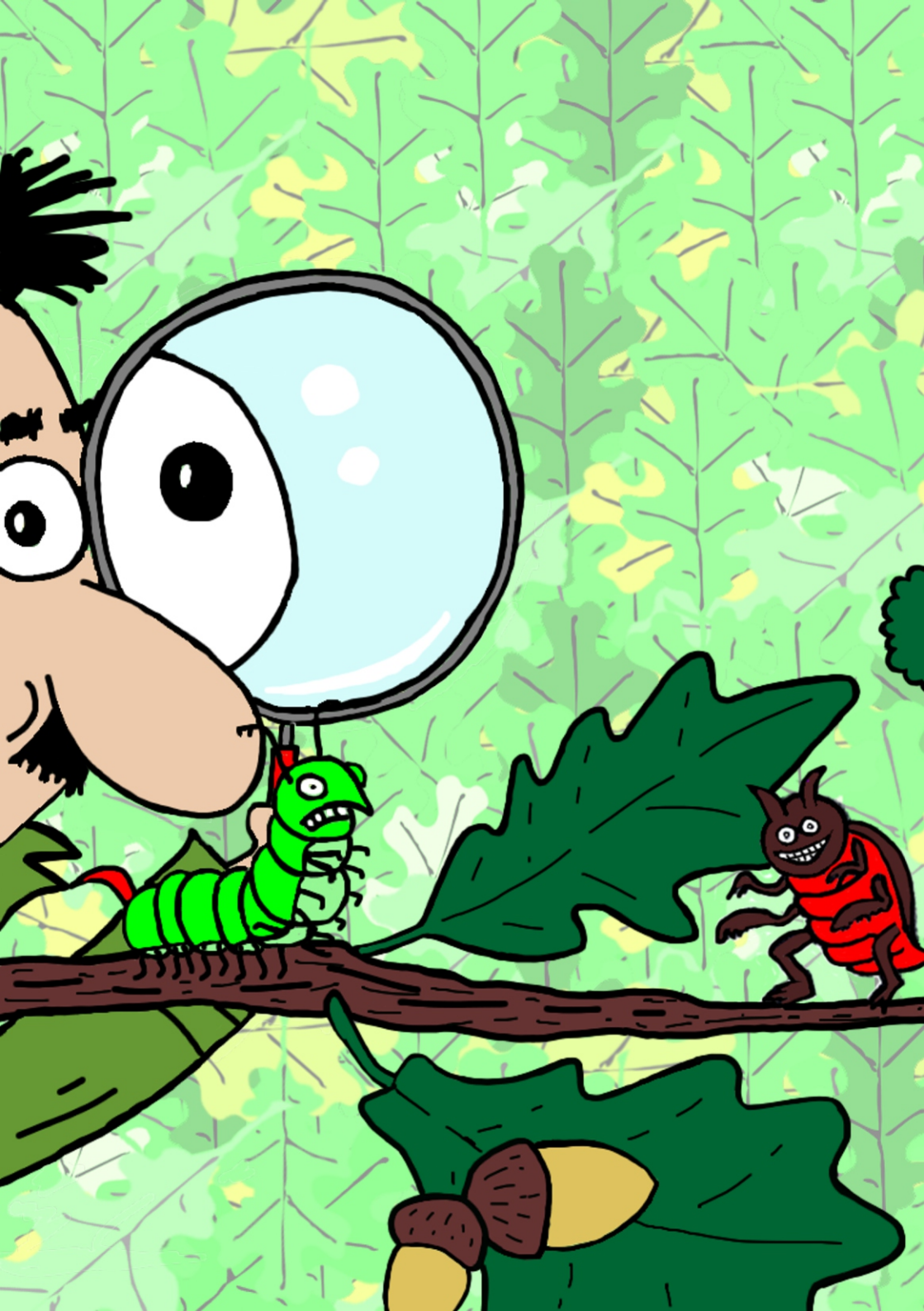
Hotkeys:                   Caps Shift + M - Menu  
                                  Caps Shift + R – Restart the current level  
                                  Caps Shift + U – Undo last step

© 2015 m / ZX

Idea and program by Mezei Róbert.

English translation by Kapitány.

The music is the theme song of 'Fletch' movie . Written by Harold Faltenmayer.





**SAVE**

**THE**

**TREES**





## TÖRTÉNET

Budaberg városi főkertészeként tengeted többnyire eseménytelen napjaid, legnagyobb büszkeséged a világon egyedülálló városi park, ahol a föld utolsó buháriai tölgyei élnek. Nyáron turisták százai-ezrei lepik el a várost és a parkot, hogy megcsodálják az ezer éves fákat.

A te tölgyeid, ahogy sokszor gondolsz rájuk, nagyon igényes növények, számtalanszor próbálták őket a világ más részein szaporítani, de még senki sem járt sikerrel. A kudarcot valló amatőrök és a mindenféle tudománnyal felvértezett profik ugyanarra a következtetésre jutottak, a fáknek szüksége van a város jellegzetes klímájára, amit a laboratóriumokon kívül lehetetlen megteremteni. Szerencsére amilyen igényesek a körülményekre a tölgyek, annyira nem kényesek a kórokozókra. Egyetlen ellenségük a katatón fabogár, melynek lárvái a növények gyökereibe bújnak, és azok nedveit szívogatják, de ezt olyan tömegekben és olyan intenzitással teszik, hogy rövid időn belül a fák visszafordíthatatlan pusztulását okozzák. Ezek a más fákra rendszerint veszélytelen, pontosabban ilyen szinten veszélytelen bogarak szerencsére nagyon régen jelentek meg utoljára Budabergben, igaz akkor a várost körülölelő hatalmas erdő minden fája kipusztult. Azóta megindult az erdő újratelepítése, de az állomány rendkívül lassan fejlődik, így csak a városi park látogatható.

Néhány hete, egy hétfő reggelen, az ősszel megszokott több napos köd eloszlása után arra lettél figyelmes, hogy a fák törzseit számodra ismeretlen hernyófaj példányai lepik el. Gyorsan a laboratóriumodba szaladtál néhány egyeddel, ahol rájöttél, hogy a környéken eddig ismeretlen lepkefaj, a pöttyös karfiollepke hernyói zabálják magukat degeszre a parkban. Hosszas kutakodás után kiderült az is számodra, hogy a hernyók ellen vegyi úton védekezni nem lehet, legalábbis egyik módszer sem hozza meg azt a gyors eredményt, ami meggátolná a fák egyre gyorsabb pusztulását. A városban önkéntes famentő akció is indult, melynek tagjai kézi úton próbálták meg eltávolítani a betolakodókat a fáról, de két napi munkájuk után mintha még több hernyó lett volna a fákon, mint azelőtt. A fák pedig gyors ütemben pusztultak.

Egy külföldi kollégáddal konzultálva rájöttél az egyetlen megoldásra, ami a hernyók gyors eltüntetését ugyan megoldja, de megpecsételi a fák sorsát. Ugyanis máshol már bevált módszer ezek ellen a hernyók ellen a katatón fabogarak telepítése. Ezek a fabogarak ugyanis pont azért kapták a nevüket, mert látszólag napokig mozdulatlanok, nem lehet őket kizökkenteni ebből a nyugalmi állapotukból, kivéve, ha mikor meglátják a pöttyös karfiollepke hernyóit. Ilyenkor olyanok lesznek, mintha valamiféle rohamot kapnának, és ez addig nem csitul, míg a kiszemelt hernyó életben van.

Vállalhatatlan patthelyzetbe kerültél, ha nem csinálsz semmit, akkor a hernyók teszik tönkre a parkot, ha bogarakat telepítesz be, azzal pedig a biztos pusztulás vár a fádra. Veszélyes terv kezd körvonalazódni az agyadban...

Ha megfelelő mennyiségben, megfelelő helyre tudnál, megfelelően legyengített bogarakat telepíteni, akkor





talán elpusztítanak a hernyókat, de a szaporodásig nem jutnának el, így a lárváik nem pusztíthatnák el a fák gyökereit. Igen, sok dolognak kell egyszerre megfelelni, ráadásul első körben pontosan fel kell derítened a hernyók elterjedésének sűrűségét és egy számítógépes modellen kikísérletezni a megfelelő módszert a kiirtásukra. A számítógépes modell címe: "Save the Trees!".

## JÁTÉK

A játék indításához válaszd a menü '1 – START NEW GAME' pontját. Alapbeállítás szerint a játék az 1-es nehézségi szinttől indul, de ezt a menü 2-es pontjában megváltoztathatod. A játékban addig elért maximális szintig tudod növelni a kezdő nehézségi szintet. Mikor nem az 1-es nehézségi szintről kezdted a játékot, akkor a játékot nem 0 pontról kezdted, hanem annyi pontról, mintha játékban érted volna el a kívánt szintet és minden szinten megkaptad volna a minimálisan elérhető bónuszt (lásd: pontozás).



Játék kezdése után a parkot látod felülnézetben a nehézségi szintnek megfelelő mennyiségű, ám véletlenszerű elterjedésű hernyókkal. A négyzet alakú park 25 részre osztható. A 25 szektor színezve van, ami a hernyók elterjedésének sűrűségét jelzi. A fehér háttérű részekben nincsenek hernyók, míg a sárga, világoskék, zöld, lila, piros és kék szektorokban egyre nagyobb számban pusztítják a fákat. Ez a kiinduló helyzet, ez játék közben nem módosul, a hernyók nem terjednek tovább.

A bogarakat annyira sikerült legyengítened, hogy egyszerre 2 vagy 3 területegységnyire terjedjenek el, tehát 4-9 területrészt tudsz velük megfertőzni. Ha nem ekkora területet jelölsz ki, akkor figyelmeztetést kapsz a park felülnézeti képe alatt, megjelenik az "IRREGULAR SELECTION!" felirat. Sajnos nem tudod kisebb területekre korlátozni a bogarak mozgását, csak ha annyira legyengítenéd őket, hogy már a hernyókra sem lennének veszélyesek. Ezt pedig nem akarod. A bogarak telepítése után azt láthatod, hogy a kijelölt szektorokban kevesebb lesz a hernyó, tehát a szektorok színe megváltozik. A célod az, hogy minden szektor fehér legyen.

A hernyók terjeszkedése ugyan véletlenszerű, de a módja nem az, minden esetben található megoldás a kiirtásukra. A lényeg, a játék célja, hogy irtsd ki a hernyókat mind a 48 szinten úgy, hogy nem veszélyezteted a fákat a bogarak elszaporításával. Arra figyelj oda, hogy ha valahol nincs hernyó és bogarat telepítesz, ott a bogarak szaporodni fognak és tönkreteszik a fákat, amit nem engedhetsz meg, ez az állapot visszafordíthatatlan



lenne! Erre az esetre is figyelmeztet a játék, a park alatt megjelenik a "DANGEROUS SELECTION!" felirat.

Bogarak telepítéséhez jelöld ki a terület egyik sarkát, nyomd meg a tűzgombot, majd jelöld ki az átellenes sarkot és nyomd meg újra a tűz gombot. Ha a kijelölt terület szabályos, tehát 2-3 szektor széles és 2-3 szektor magasságú, akkor a bogarak megkezdik gyilkos küldetésüket. Ha az első sarok kijelölését szeretnéd megszüntetni, akkor jelöld ki egy szabálytalan területet. A hernyók kiirtására a nehézségi szintnek megfelelő számú lépésed van. Nem kell kapkodnod, nem egy akciójátékot játszol, nyugodtan, megfontoltan gondolkodj, a lényeg, hogy elérd a fertőzésmentességet. A megtehető lépések száma is csak azért van, hogy érezd, nincs végtelen időd a hernyó-probléma elhárítására. Ha úgy érzed, hogy rossz lépéseket tettél meg, lehetőség van akár mennyi lépésed visszavonására (Caps Shift + U), de ezek a visszavonások is lépések, tehát csökkentik a megtehető lépéseid számát. Ha végképp lehetetlen helyzetbe kerülsz és az életeid száma nagyobb nullánál, akkor válaszd a szint újratekésztését (Caps Shift + R).

## PONTOZÁS

Pontot minden sikeresen megtisztított szint végén kapsz. Ez minimum 3 pont, az utolsó szinten pedig a maximális 20 pont. A megmaradt lépések számát is megkapod a szintek végén jutalompontként. És mivel jutalmakból sosem elég: a játékot 5 étellel kezded, de ha eléred az 10, 20, 30., 40. szintet, akkor kapsz egy bónusz életet. Ha pedig sikeresen befejezed mind a 48 szintet, akkor minden megmaradt életedért kapsz 10 pontot.

## A MENÜ OPCÍÓI

1 - START NEW GAME : új játék kezdése, az aktuális játékpozíció elvész, ha ezt választod

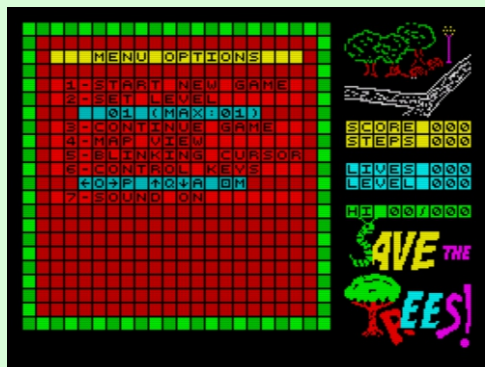
2 – SET LEVEL: beállíthatod a kezdő nehézségi szintet (a 2-es gomb nyomogatásával növelheted a kezdő szint értékét a MAX-szal jelölt értékig)

3 - CONTINUE GAME: folytathatod az aktuális játékot

4 – MAP VIEW / BOARD VIEW: vagy térkép, vagy táblanézetben játszhatsz, az elsónél játék közben felülnézetből látod a parkot, utóbbinál pedig ehelyett csak egy táblát látsz egyszerű mezőkkel.

5 - BLINKING CURSOR / BLACK CURSOR: két különböző kurzor közül választhatsz, ezek a villogó és a fekete

6 - CONTROL KEYS: a vezérlő billentyűket módosíthatod (először a balra, aztán a jobbra, fel és le





iránybillentyűket, végül a tűzgombot)

7 - SOUND ON/OFF: a hangok ki/bekapcsolása

## IRÁNYÍTÁS

Billentyűzet: Q, A - fel, le,

(újrdefiniálható) O, P - jobbra, balra,

M - tűz

Gyorsbillentyűk: Caps Shift + M - Menü

Caps Shift + R – Szint újrakezdése

Caps Shift + U – Utolsó lépés visszavonása

© 2015 m / ZX

Kitalálta, megírta, megvalósította Mezei Róbert.

A zene a Fletch című filmből lett kölcsönözve, zeneszerző: Harold Faltenmayer.



### LOADING

1. Connect the EAR socket on your Spectrum to the EAR socket on your recorder.
2. Place the cassette tape in the recorder and rewind to the beginning.
3. Type either LOAD "SAVETREES!" or LOAD "" and then press the ENTER key.
4. Press PLAY on the cassette recorder.
5. SAVE THE TREES! will now load automatically.

### HARDWARE REQUIREMENTS

The game works well on the next Spectrum models: 48K, 128K, +2, +2A, +3.

### JÁTÉK BETÖLTÉSE

1. Kösd össze a Spectrumod EAR aljzatát a kazettás magnó EAR aljzatával.
2. Helyezd a kazettát a magnóba és tekerd az elejére.
3. Gépeld be, hogy LOAD "SAVETREES!" vagy azt, hogy LOAD "" és nyomd meg az ENTER-t.
4. Nyomd meg a PLAY gombot a kazettás magnón.
5. Ezután az SAVE THE TREES! automatikusan betöltődik.

### HARDVERKÖVETELMÉNY

A játék megfelelően működik a következő Spectrum modelleken: 48K, 128K, +2, +2A, +3.