

# EXPLORE

*DreamFactory*



# SUPAPLEX

You're Murphy, bug hunter extraordinaire, exploring deep inside a crazy computer. The only way out of each brain-teasing level is to collect the infotrons and this is where the fun begins! Snik Snaks must be avoided at all costs...and falling Zonks will trap the unwary...exploding discs, electrons and ports add up to the coolest action game around!

## MENU

- New Player:* Point and click the mouse on the yellow box then enter your name and press "Return".
- Delete Player:* Select the player, click on the yellow box and then press the "OK" button to delete. Abort by pressing elsewhere on the menu page.
- Skip Level:* Click on the yellow box to skip the current level. A maximum of three levels can be skipped.
- Statistics:* Select this option to give the player's statistics.
- Gfx-tutor:* Click on the yellow box to display the graphic symbols used in the game.
- Demo:* Click on the yellow box to start the self-running demonstration of the game.
- Controls & Sound:* (IBM Only) Select the sound source and joystick.
- Current Positions:* Shows the player's name, current level and time spent playing the game.
- Player:* Choose the player.
- Hall of Fame:* Lists the best 3 players who have mastered all 111 levels.

Scanned

by

Thalton



## Current Game

- Parameters:* Shows the name, level and total elapsed time of the currently selected player.
- Message Line:* Messages and text input window.
- Level list:* Lists all 111 levels. Green are completed, yellow is the current level, red are not yet playable and purple indicates a skipped level (Blue on IBM).
- Two Discs:* Load new data for levels above 111.
- OK:* Starts the game or answers the message line.

## CONTROLS

### Menu

- Fire Button:* If a valid player is selected, pressing this will take the player into the game.

### Game Play

- Joystick up:* Move upwards (Unless the player is in a zone with gravity).
- Joystick down:* Move downwards.
- Joystick left:* Move left.
- Joystick right:* Move right.
- Fire button:* Plus joystick direction will make Murphy remove the object in that direction if it is removable.
- LH mouse button:* Aborts the game. (\*ESC\* key on IBM)
- RH mouse button:* Pause the game. (\*P\* Key on IBM)



## IBM Version


- ALT - J:* Centre the analogue joystick and press ALT and J to calibrate.
- Keypad:* Use the cursor keys 2, 4, 6, 8, to move.
- Space Bar:* Fire button.

## GAME PANEL

- Top Line:* Player's name and elapsed time on this level (added to total time).
- Bottom Line:* Current level number, level name, and the number of infotrons required to finish the level.

## THE CAST

The Gfx-tutor shows what each of the objects looks like and its name.

- Murphy:* The player. 
- Infotron:* These are what Murphy has to collect to complete the level.
- Zonk!* When possible they fall downwards, or over the edge of RAM-chips. If they fall on Murphy they will destroy him with an explosion. They can be pushed left or right by Murphy, but only one at a time.
- RAM-Chip:* They are massive obstacles, but they can be removed by explosions.
- Hardware:* These are fixed obstacles.
- Orange Disc:* These will fall downwards when they can, and cause a nine field explosion when they land. They will also explode if something drops on them.





- Red Disc:** These are collected by Murphy and can be dropped and primed by pressing the fire button for a few seconds. Be sure to move Murphy out of the mine field explosion in time.
- Yellow Disc:** These can be pushed around to the desired explosion location. All of the yellow discs on the level will then give a mine field explosion by pressing Murphy against a terminal.
- Terminal:** Used to explode yellow discs.
- One Way Port:** Murphy can only pass through these in one direction.
- Dual Port:** Murphy can pass through in both directions.
- Cross Port:** Murphy can pass through in all 4 directions.
- Base-X:** They are removed by simply walking on them.
- Bug:** Same as Base-X except they are infected by a bug. Do not walk on them when the bug is active.
- Snik Snak:** These are moving enemies. Do not touch them as they will destroy Murphy with an explosion. They can be destroyed by dropping zonks onto them which causes a mine field explosion.
- Electrons:** These are similar to Snik Snaks but they store important infotrons within them. To release the infotrons you must crush them with a falling object.
- Exit:** After collecting the required number of infotrons, the level can be exited by pressing Murphy against the exit.



# SUPAPLEX

Vous endossez le rôle de Murphy, un chasseur de bugs extraordinaire et vous explorez l'intérieur d'un ordinateur fou. Chaque niveau est un casse-tête chinois, le seul moyen de vous en sortir est de prendre des infotrons et c'est à ce moment-là que la fête commence! Il faut éviter les Snik Snaks à tout prix... Les Zonks qui tombent piégeront l'explorateur distrait... Des disques, des électrons et des ports explosifs ajoutent du piment au jeu le plus cool qui ait jamais existé!

## LE MENU

- New player:** (Nouveau joueur) Pointez et cliquez à la souris sur le carré jaune puis tapez votre nom et appuyez sur Return.
- Delete Player:** (Pour effacer un joueur) Sélectionnez le joueur, cliquez sur le carré jaune puis appuyez sur le bouton "OK" pour effacer le joueur. Pour annuler votre commande, cliquez à un autre endroit sur l'écran du menu.
- Skip Level:** (Pour passer directement à un autre niveau) Cliquez sur le carré jaune pour court-circuiter le niveau actuel. Vous pourrez court-circuiter ainsi un maximum de trois niveaux.
- Statistics:** Si vous sélectionnez cette option, vous aurez accès aux statistiques du joueur.
- Gfx-tutor:** Cliquez à la souris sur le carré jaune pour que les symboles graphiques utilisés dans le jeu s'affichent.
- Demo:** Cliquez à la souris sur le carré jaune pour lancer la démo automatique du jeu.
- Controls & Sounds:** (Contrôles et effets sonores) Cette option n'est disponible que pour IBM. Elle vous permet de sélectionner la source sonore et le joystick.
- Current Positions:** (Positions actuelles) Affiche le nom du joueur, le niveau actuel et le temps passé à jouer.
- Player:** (Choix du joueur) Pour choisir le joueur.
- Hall of Fame:** Pour voir les 3 meilleurs joueurs qui ont réussi les 111 niveaux.



## Current Game (le jeu actuel)

- Parameters:** (Les paramètres) Vous , montre le nombre, le niveau et le temps total qui s'est écoulé pour le joueur sélectionné.
- Message Line:** (Ligne de messages) La fenêtre dans laquelle les messages s'affichent et dans laquelle vous taperez du texte.
- Level List:** (Liste des niveaux) Affiche les 111 niveaux. Les niveaux achevés sont en vert, le niveau actuel est en jaune, les niveaux en rouge ne sont pas encore accessibles et les niveaux court-circuités sont en mauve (en bleu sur IBM).
- Two Discs:** Charge de nouvelles données pour les niveaux supérieurs au niveau 111.
- OK:** Pour lancer le jeu ou répondre à la ligne de messages.

## LES CONTROLS

### Le menu:

**Le bouton de tir:** Si un joueur valide est sélectionné, appuyez sur ce bouton pour que le joueur accède au jeu.

### Le jeu:

**La manette vers le haut:** Pour que le joueur se déplace vers le haut (sauf dans une aire obéissant à la loi de la pesanteur).

**La manette vers le bas:** Pour que le joueur se déplace vers le bas.

**La manette à gauche:** Pour que le joueur se déplace vers la gauche.

**La manette à droite:** Pour que le joueur se déplace vers la droite.

**Le bouton de tir:** Si vous actionnez en même temps la manette, Murphy enlèvera, s'il le peut, l'objet qui se trouve dans la direction que vous lui indiquez.

**Le bouton gauche de la souris:** Pour arrêter de jouer (touche ESC sur IBM).



**Le bouton droit de la souris:** Pour effectuer une pause (touche P sur IBM).

## LA VERSION IBM

- ALT-J :** Centrez le joystick analogique et appuyez sur ALT et J pour le calibrer.
- Le Pave Numerique:** Utilisez les touches curseurs 2, 4, 6 et 8 pour déplacer Murphy.
- La Barre D'espace:** Elle correspond au bouton de tir.

## LES INDICATIONS SUR L'ARE JEU:

**La ligne du haut:** Le nom du joueur et le temps passé sur ce niveau (ajouté au temps de jeu total).

**La ligne du bas:** Le numéro du niveau actuel, le nom du niveau et le nombre d'infotrons nécessaire pour achever le niveau.

## LA DISTRIBUTION

Le Gfx-tutor vous montre la forme des objets et leurs noms:

**Murphy:** Le joueur



**Les infotrons:** Il s'agit de ce que Murphy doit ramasser pour achever le niveau.

**Zonkl:** Lorsque c'est possible, ils tomberont vers le bas ou par-dessus les chips de la RAM. S'ils tombent sur Murphy, ils le feront exploser. Murphy peut les pousser (un à un) sur la gauche ou sur la droite.

**Les chips de la RAM:** Ce sont des obstacles massifs, mais Murphy pourra s'en débarrasser en provoquant une explosion.





- Hardware:** Ce sont des obstacles fixes.
- Les disques oranges:** Ils tomberont dès que l'occasion s'en présentera et ils provoqueront une explosion à l'atterrissage. Ils exploseront également si un objet les parvient.
- Les disques rouges:** Murphy les ramasse. Il les laissera tomber si vous appuyez sur le bouton de tir pendant quelques secondes. Veillez à ce que Murphy soit à l'abri de l'explosion.
- Les disques jaunes:** Murphy pourra les pousser jusqu'à l'endroit où vous voulez qu'ils explosent. Tous les disques jaunes du niveau exploseront si Murphy s'approche d'un terminal.
- Le terminal:** Il sert à faire exploser les disques jaunes.
- Le port à sens unique:** Murphy est obligé de passer par le sens obligatoire.
- Le port dual:** Murphy peut passer dans un sens ou dans l'autre.
- Le base-X:** Il suffit de marcher sur ces bases pour les enlever.
- Les bugs:** Ils sont similaires à la base-X mais ce sont des bugs. Ne marchez pas sur un bug lorsqu'il est actif.
- Snik Snak:** Il s'agit d'ennemis mobiles. Il ne faut pas que Murphy les touche, sinon ils exploseront. Pour s'en débarrasser, Murphy peut laisser tomber des zonks sur eux, ces derniers exploseront à leur contact.
- Les électrons:** Ils sont comparables aux snik snaks, mais ils contiennent des infotrons importants. Pour libérer ces infotrons, il faut écraser les électrons en faisant tomber un objet.
- Exit:** Une fois que Murphy a ramassé le nombre d'infotrons nécessaires; il peut accéder un niveau suivant. Amenez Murphy à côté de la sortie.



# SUPAPLEX

Du joues Murphy, un insecte chasseur ordinaire. Tu marches dans le sens des aiguilles d'une montre, pendant que tu es bombardé et poursuivi par "scooters". Tu es là, pour gagner, mais si c'est facile, tu n'es pas assez dur, car tu es déchiré, car tu n'as pas pris tes propres mesures, tout ce qui te vient en travers du chemin doit être éliminé... même si tu tombes dans le piège, il n'y a qu'une alternative, de se débarrasser de là.

## MENU

- New Player:** (Nouvel joueur) Appuie sur la souris sur le bouton jaune, clique dessus, entre ton nom et appuie sur la touche "Return".
- Delete Player:** (Supprimer un joueur) Cherche le joueur à supprimer, appuie sur la souris sur le bouton jaune et appuie sur la touche O.K.
- Skip Level:** (Sauter un niveau) Pour sauter un niveau, clique sur le bouton jaune approprié.
- Statistics:** (Statistiques) Pour cette option, clique sur le bouton jaune approprié, pour obtenir des statistiques.
- Gfx-tutor:** (Gfx-tutor) Pour afficher, quels symboles et noms sont utilisés dans le jeu, clique sur le bouton jaune approprié.
- Demo:** (Démonstration) Pour commencer la démonstration, clique sur le bouton jaune approprié.
- Controls & Sound:** (Contrôle & Son) Pour IBM. Choisir le joystick et le son.
- Current Positions:** (Positions actuelles) Tu entres le nom du joueur, le niveau actuel et le temps joué.
- Player:** (Joueur) Cherche un joueur.
- Hall of Fame:** (Galerie d'honneur) Donne les 3 meilleurs joueurs, qui ont terminé les 111 niveaux.



## Aktives Spiel

- Parameters:* (Laufende Spieleparameter) Sie zeigen den Namen, den Level und die und die gesamte verstrichene Zeit des momentanen Spielers an.
- Message Line:* Meldungen und texteingabe fenster.
- Level List:* (Level-Liste) Listet alle 111 Level auf.  
Grün bedeutet Vollständigkeit, gelb sind die momentan laufenden Level und rot bedeutet: im Moment noch nicht spielbar.
- Two Discs:* (Zwei Disketten) Lade neue Daten für Level, die über einer Anzahl von 111 liegen.
- O.K.* Startet das Spiel oder beantwortet die Message Line.

## KONTROLLEN

### Menü:

(Feuerknopf) Durch Betätigen des Feuerknopfes nimmt der Computer einen ausgesuchten Spieler mit ins Spiel auf.

### Spielweise:

- Joystick nach oben:* Murphy geht nach oben (Es sei denn der spieler ist in einer schwerkraftzone).
- Joystick nach unten:* Murphy geht nach unten.
- Joystick nach links:* Murphy geht nach links.
- Joystick nach rechts:* Murphz geht nach rechts.
- Feuerknopf:* Drückt man den Feuerknopf zusammen mit der jeweiligen Joystick-Richtung, wird durch Murphy ein Objekt beseitigt.
- Linke Maustaste:* Das Spiel wird abgebrochen. (\*Esc\* Taste auf IBM)
- Rechte Maustaste:* Pause. (\*P\* Taste auf IBM)



## IBM Version

- ALT-J:* Joystick zentrieren dann Tasten \*ALT\* und \*J\* zur Kalibrierung drücken.
- Tastatur:* Pfeiltasten 2, 4, 6, 8, zur bewegungssteuerung.
- Leertaste:* Feuerknopf.

## SPIEL BEDIENFELD

- Oberer Bildschirmrand:* Name des Spielers und die bereits gespielte Zeit im momentanen Level.
- Unterer Bildschirmrand:* Nummer und Name des aktuellen Levels und die Anzahl der benötigten Infotrons, um den Level zu beenden.

## BESETZUNG

Der Gfx-Tutor gibt das Aussehen und den Namen der Objekte an.

*Murphy:* Spieler



- Infotrons:* Das sind die Gegenstände, die Murphy sammeln muß, um das Level zu beenden.
- Zonk!:* Ab und zu fallen einige Zonks herunter. Wenn Sie Murphy treffen, ist er erledigt. Sie können von Murphy nur nacheinander beiseite geschafft werden.
- RAM-Chips:* Dies sind massive Hindernisse, die allerdings durch Explosionen weggeschafft werden können.
- Orange Disc:* (Orange Scheibe) Sie explodieren, wenn Sie herunterfallen oder etwas auf sie drauffällt.
- Red Disc:* (Rote Scheibe) Die von Murphy gesammelt werden und durch Betätigen des Feuerknopfes herunterfallen.





(Aber erst sichr sein, daß Murphy außerhalb des Explosionsfeldes ist).

- Yellow Disc:* (Gelbe Scheibe) Die umher gestoßen werden können, um eine Explosion hervorzurufen. Sie explodieren, wenn sie von Murphy gegen einen Terminal gedrückt werden.
- Terminal:* Ihn benötigt man, damit die Utilitz-Scheiben explodieren.
- One Way Port:* Murphy kann hier nur in eine Richtung gehen.
- Dual Port:* Hier kann Murphy in zwei Richtungen gehen.
- Cross Port:* (Kreuzung) Murphy kann in alle 4 Richtungen gehen.
- Base X:* Sie werden entfernt, indem man einfach auf Ihnen geht.
- Bug:* Insekt: Ähnlich wie Base X, mit der Ausnahme, daß sie von einem Insekt angesteckt werden können. Nicht auf ihnen gehen, wenn das Insekt aktiv ist.
- Snik Snak:* (Scheren) Das sind sich ständig bewegende Gegner. Kommt Murphy mit ihnen in Berührung, explodiert er. Sie können allerdings beseitigt werden, indem man Zonks auf sie fallen läßt.
- Electrons:* (Elektronen) Sie sind ähnlich wie die Scheren, tragen aber wichtige Infotrons mit sich.  
Damit diese Infotrons erscheinen, müssen die Elektronen mit einem fallenden Objekt zusammenstoßen.
- Exit:* Nachdem die benötigte Anzahl an Infotrons eingesammelt wurde, kann das Level verlassen werden, indem man mit Murphy auf den Exit-Knopf geht.



# SUPAPLEX

Sei Murphy, un ricercatore di errori straordinario, che sta esplorando l'interno di un computer impazzito. La sola via di uscita verso ogni livello superiore di disturbo è riunire gli infotron ed è da questo punto che comincia il divertimento Gli Snik Snak devono essere evitati a tutti i costi... i cadenti Zonk intrappoleranno gli incauti... dischi, ellettroni e porte che esplodono si riuniscono durante l'azione più tranquilla del gioco.

## MENU

- New Player:* (Nuovo Giocatore) Puntate e fate click col mouse sulla finestrella gialla, quindi inserite il vostro nome e premete "Return".
- DeletePlayer:* (Annulla Giocatore) Selezionate il giocatore, fate click sulla finestrella gialla e premete il pulsante "OK" per cancellare. Annullate l'operazione all'interno della pagina menu.
- Skip Level:* (Passaggio di Livello) Fate click sulla finestrella gialla per superare il corrente livello. Si possono oltrepassare un massimo di tre livelli.
- Statistics:* (Statistiche) Selezionate questa opzione per fornire le statistiche del giocatore.
- Gfx-tutor:* Fate click sulla finestrella gialla per visualizzare i simboli grafici utilizzati all'interno del gioco.
- Demo:* (Dimostrazione) Fate click sulla finestrella gialla per avviare in automatico la dimostrazione del gioco.
- Current Positions:* (Posizioni Correnti) Mostra il nome del giocatore, il livello corrente ed il tempo utilizzato durante il gioco.
- Player:* (Giocatore) Scegliete il giocatori.
- Hall of Fame:* Elenca i tre migliori giocatori che hanno completato tutti i 111 livelli.





## Gioco Corrente

- Parameters:* (Parametri) Mostra il nome, il livello ed il tempo trascorso per il giocatore correntemente selezionato.
- MessageLine:* (Linea Messaggio) Finestra contenente messaggi e testo.
- Level List:* (Elenco Livelli) Elenca tutti i 111 livelli. Quelli completati sono in Verde, il livello corrente è in Giallo, quelli non ancora giocabili sono in rosso ed infine i livelli tralasciati sono di colore porpora.
- Two Discs:* (Due Dischi) Caricate i nuovi dati per livelli superiori al 111.
- OK:* Avvia il gioco o risponde alla linea messaggio.

## CONTROLLI

### Menu

- Fire Button:* (Pulsante Fuoco) Premendo questo pulsante porterete il giocatore selezionato all'interno del gioco.

### Giocare una Partita

- Joystick up:* Movimento verso l'alto (Finchè il giocatore si trova in una zona in presenza di gravità).
- Joystick down:* Movimento verso il basso.
- Joystick left:* Movimento verso sinistra.
- Joystick right:* Movimento verso destra.
- Fire Button:* (Pulsante Fuoco) Assieme al movimento del joystick, permetterà a Murphy di spostare l'oggetto nella direzione del joystick, sempre che sia possibile rimuovere l'oggetto.
- LH mouse button:* (Pulsante Sinistro del Mouse) Annulla la partita. (tasto "ESC" su IBM)
- RH mouse button:* (Pulsante Destro del Mouse) Mette in pausa la partita (tasto "P" su IBM).



## Versione per IBM

- Alt- J:* Ponete al centro il joystick analogico e premete ALT e J per calibrarlo.
- Keypad:* Usate i tasti cursore 2, 4, 6, 8 per effettuare il movimento.
- Space Bar:* (Barra Spazio) Pulsante di fuoco.

## PANNELLO GIOCO

- Top Line:* (Linea Superiore) Nome del giocatore e il tempo trascorso su questo livello (che sarà aggiunto al tempo totale).
- Bottom Line:* (Linea Inferiore) Numero livello corrente, nome livello e numero di infotron richiesti per portare a termine il livello.

## I PERSONAGGI

Il Gfx-tutor mostra quali tipi di oggetti incontrerete ed il loro nome:

- Murphy:* Il giocatore.



- Infotron:* Sono ciò che Murphy deve raccogliere per completare un livello.
- Zonk!:* Quando possibile cadono verso il basso o oltre la barriera dei RAM-chip. Possono distruggere Murphy con un'esplosione se gli cadono sopra. Possono essere mandati a sinistra o a destra da Murphy, ma solo uno alla volta.
- RAM-Chip:* Sono dei grossi ostacoli che possono essere rimossi per mezzo di esplosioni.
- Hardware:* Sono ostacoli fissi.
- Orange Disc:* (Disco Arancione) Cadranno verso il basso e nel momento in cui toccheranno il suolo causeranno un'esplosione entro un raggio di nove campi. Esploderanno anche se qualcosa cadrà su di loro.



- Red Disc:* (Disco Rosso) Vengono raccolti da Murphy e possono essere fatti cadere o innescati premendo il pulsante del fuoco per pochi secondi. Fate attenzione a spostare in tempo Murphy al di fuori dell'esplosione che coinvolge nove campi.
- Yellow Disc:* (Disco Giallo) Possono essere spinti all'interno dell'area di esplosione desiderata presenti sul livello determineranno un'esplosione a nove campi quando Murphy verrà mandato contro un Terminal.
- Terminal:* Viene utilizzato per far esplodere i dischi gialli.
- One Way Port:* (Porta a Senso unico) Murphy può passare attraverso questa porte in una sola direzione.
- Dual Port:* (Porta a Doppio Senso) Murphy può passare attraverso questa apertura in entrambi i sensi.
- Cross Port:* (Incrocio) Murphy può passare attraverso questa apertura in tutte le quattro direzioni.
- Base-X:* Per rimuoverli basta passarci sopra.
- Bug:* Ci si deve comportare come per i Base-X, eccetto quando sono infettati. Non passate sopra essi quando l'infezione è attiva.
- Snik Snak:* Sono nemici in movimento. Non toccateli poiché altrimenti distruggeranno Murphy con un'esplosione. Possono essere eliminati quando gli Zonk precipitano su di loro causando un'esplosione a nove campi.
- Electrons:* Sono simili agli Snik Snak; catturano gli importanti Infotron che verranno rilasciati solo se li farete scontrare con oggetti cadenti.
- Exit:* Dopo aver raccolto il numero di Infotron richiesto, è possibile uscire dal livello spingendo Murphy all'uscita.





