

LADEANWEISUNG

- ACHTUNG: Keinen Schreibe Schutz auf der Diskette anbringen!
- Computer ausschalten, Floppy einschalten.
- Diskette mit der Vorderseite in Laufwerk eins legen.
- Computer bei gehaltener OPTION-Taste einschalten.
- Nach Erscheinen des Titelbildes zum Weiterladen den Feuerknopf am Joystick betätigen.

SPIELBESCHREIBUNG

Zebu, unser kleiner Held, lebt in einem Land, das aus vielen Irrgärten und Labyrinth besteht. Da Zebu noch sehr jung ist, findet er sich noch nicht so ganz zurecht in seinem Land, so daß SIE ihm helfen sollen, die Irrgärten zu durchqueren.

Natürlich gibt es im Zebu-Land nicht ganz normale Irrgärten, sondern spezielle Irrgärten, in denen es von Drehtüren, verschiebbaren Blöcken und Abgründen nur so wimmelt. Außerdem hat Zebu noch drei Brüder, die sich im Zebu-Land genauso schlecht zurechtfinden, wie er!

Helfen Sie also Zebu und seinen Brüdern, indem Sie sie zum Ausgang eines jeden Levels (eine nach unten führende Treppe) bringen. Wenn außer Zebu noch einer oder mehrere seiner Brüder sichtbar sind, können Sie per Feuerknopf wählen, wen Sie bewegen möchten.

Die im Labyrinth auftretenden Blöcke kann Zebu verschieben, sofern sich nichts dahinter befindet. Liegt ein Block vollständig auf einem Abgrund, so fällt er hinein und ebnet auf diese Weise den Weg. Liegt der Block nicht vollständig auf dem Abgrund, kann Zebu ihn nicht mehr überall verschieben, da Zebu die Abgründe nicht betreten kann. Auch Drehtüren können über Abgründe gedreht werden, aber ein über einem Abgrund befindlicher Türflügel kann nicht mehr weggedreht werden (außer durch einen anderen Türflügel).

Die ersten Level des Spieles erklären Ihnen außerdem auf einfache Weise das Prinzip.

DAS CODEWORTSYSTEM

Jeder der 50 Irrgärten hat ein eigenes Codewort, mit dem er angewählt werden kann. Nach Starten des Spieles fragt der Computer nach einem Code. Jeder Code besteht aus vier Buchstaben. Der Code für den ersten Level lautet "ZEBU". Nach Eingabe dieser vier Buchstaben erscheint der entsprechende Level auf dem Bildschirm. Ist ein Level geschafft, wird jeweils der nächste geladen. In den unteren Bildschirmzeilen ist neben der Levelnummer auch der Code für den jeweiligen Level angezeigt. Diesen sollten Sie sich notieren, um später dort fortfahren zu können.

ZEITBONUS

Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Anzeige, die die verbleibende Zeit zum Lösen des jeweiligen Levels angibt. Ist diese abgelaufen, verlieren Sie einen Ihrer drei Versuche zum Lösen des Levels. Wenn Sie sich einmal vertan haben und der Level somit unlösbar wird, können Sie per Druck auf die OPTION-Taste den laufenden Versuch beenden.

Beenden Sie einen Level erfolgreich, so wird die verbleibende Zeit auf Ihr Punktekonto gutgeschrieben.