

fast loader
C64/128

MASTERTRONIC



RANGE

MASTERTRONIC

The Screen Displays



The Aim of the Game

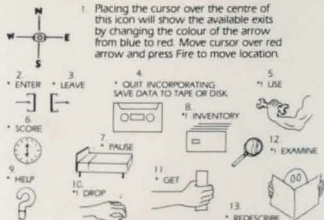
You fall into a deep sleep after a hard day and find yourself trapped in this graphic, text and icon driven adventure from which you are unable to wake.

You must travel through the land of "Zzzzzz" to find and cross the border post to return to this world, or wander lost in your dreams for months.

To awake you must solve the many puzzles presented to you with a little help from the Sanman by using the keyboard and icons.

Icons

These supplement the ordinary text input of the most frequently used commands.



1. Placing the cursor over the centre of this icon will show the available exits by changing the colour of the arrow from blue to red. Move cursor over red arrow and press Fire to move location.

14. * These icons will light up when selected and their functions will appear below the graphic location.
15. 1 When these icons are selected a list of objects being carried will appear. To select an object move the cursor over it until it changes to red and press Fire.

Controls

Text input on keyboard with or without joystick.
Joystick in Part 2.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down SHIFT and Press RUN/STOP

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1985

Made in Great Britain

Design & Artwork: Word & Pictures Ltd., London.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT Maintenir la pression sur la touche SHIFT et appuyer sur la touche RUN/STOP.

Vous tombez dans un profond sommeil après une dure journée et vous vous retrouvez prisonnier dans cette aventure commandée par des graphismes, des textes et des signes dont vous n'avez pas à vous inquiéter.

Vous devez traverser la terre de "Zzzzzz" pour trouver et franchir la frontière vous permettant de revenir dans ce monde sans vous ennuier pendant des mois dans vos rêves.

Pour vous réveiller, il vous faut résoudre les nombreux problèmes qui vous sont posés, avec l'aide du Sanman, en utilisant le clavier et les signes.

Les signes

Ces 13 complètent l'écriture de texte ordinaire des commandes les plus fréquemment utilisées.

- En plaçant le curseur au centre de ce signe, vous verrez les sorties possibles en faisant passer le curseur de la flèche au bleu au rouge. Poulez le curseur sur la flèche rouge et appuyez sur FIRE pour changer de place.
- Entrée
- Sortie
- Arrêter d'incorporer. Enregistrer les données sur bande ou sur disque.
- Utiliser
- Score
- Pause
- Inventaire
- Aide
- Laisser tomber
- Prendre
- Examiner
- Redécrire
- Ces signes s'allument lorsqu'ils sont choisis et leurs fonctions apparaissent sous l'endroit du graphique.
- Lorsque ces signes sont choisis, un menu apparaît une liste des objets portés. Pour choisir un objet, placez le curseur dessus jusqu'à ce qu'il devienne rouge et appuyez sur FIRE.

Commandes

Entrée de texte sur le clavier avec ou sans manette. Manette au part 2.

ISTRUZIONI PER L'AVVIAMENTO Tenere premuto SHIFT e Premere RUN/STOP

Vi addormentate profondamente dopo una dura giornata e vi trovate imprigionati in questa avventura a grafica, testo e immagini da cui non potete scappare.

Devi viaggiare attraverso una terra di "Zzzzzz" per trovare e attraversare il confine e tornare così in questo mondo, o altrimenti dovete girare per mesi nei vostri sogni.

Per svegliarvi dovete risolvere i molti puzzles a voi presentati e anche con un po' di aiuto da parte di Sanman quando la sistema e le immagini.

Immagini

Queste supplementano l'immagine di testo ordinario delle più frequenti comandi usati.

- Il cursore sopra il centro di questa immagine mostrerà le uscite disponibili, cambiando il colore della freccia da blu a rosso. Muovete il cursore sopra la freccia rossa e premere Fire per muovere di posto.
- Entrata
- Uscita
- *Lasciare incorporamento Tenere dato per l'uscita o dis.
- *1 Uso
- *6 Punteggio
- *7 Pausa
- *8 Inventario
- *Aiuto
- *1 Far Cadere
- *1 Alternare
- *2 Esaminare
- *1 Redescrivere
- Queste immagini si accenderanno quando selezionare e le loro funzioni appariranno sotto la locazione grafica.
- Quando queste immagini vengono selezionate, apparirà una lista di oggetti. Per scegliere uno il cursore deve essere portato sopra l'oggetto fino a quando cambia in rosso e poi premere Fire.

Controlli

Ingresso di testo sulla tastiera con o senza leva di comando.

Leva di comando in Part 2.

INSTRUCCIONES DE CARGA Apriete SHIFT (cambio) y pulse RUN/STOP (marcha/parada)

Usted se duerme después de pasar un día muy agitado y se encuentra conque más preso de más. Después, en una aventura a enter gráficos e imágenes visuales, siendo incapaz de escapar.

Tiene que viajar por la tierra de "Zzzzzz" para encontrar y atravesar el punto fronterizo que conduce a nuestro mundo, si no quiere quedarse meses enteros enredado en sus sueños.

Para despertarse, tiene que resolver los muchos problemas que se presentan ante usted, con alguna ayuda del Sanman, utilizando el teclado e imágenes visuales.

Imágenes sensibles

Se ven de complementos a la escritura de los comandos de uso más frecuente.

- Si se sitúa el cursor en el centro de esta imagen aparecerán en las salidas disponibles, al cambiar el color de la flecha correspondiente de azul a rojo. Después mueva el cursor a lo largo de la flecha roja y pulse FIRE para desplazarse a otra situación.
- Entrada
- Salida
- No añadir
- Guardar datos en cinta o disco
- 1 Uso
- 6 Puntaje
- 7 Pausa
- 8 Inventario
- Auxilio
- 1 Sumto
- 1 Falso
- 2 Examinar
- 1 Redescribir
- Estas imágenes se iluminan cuando se eligen y sus funciones aparecen en debajo de donde aparecen.
- Cuando se eligen estas imágenes, aparecerá una lista de los objetos que se transporta. Para seleccionar un objeto, coloque el cursor sobre el objeto que cambia a rojo y pulse el Disparo.

Manejo

Entrée et texto con el Teclado. Sin la leva como en la segunda parte.

Palanca en apartado 2.

LADEANWEISUNGEN SHIFT gedrückt halten und gleichzeitig RUN/STOP drücken.

Nach einem schweren Tag lässt du in einem tiefen Schlaf und wirst in deinem Traum gefangen. Text und Bilder gesteuert Abenteuer festgehalten und kann nicht erwachen.

Das müde durch die Land "Zzzzzz" reisen, um die Grenzposten zu finden und zu überqueren und um in dieses Welt zurückzukommen - ein mühsames Unterfangen in Ihren Träumen verloren unterwandern.

Um aufzuwachen, müssen Sie die vielen Rätsel lösen, die sich dir stellen. Dabei kann dir der Sanman durch Verwendung der Tastatur und der Bilder helfen.

Bilder

Diese ergänzen die normale Texteingabe der am häufigsten verwendeten Befehle.

- Wenn die Positionen zeigen auf die Mitte dieser Bild gedrückt, verändert die verfügbaren Ausgänge durch Farbänderung der Pfeil von blau auf rot gezeigt. Den Positionen zeigen, auf den roten Pfeil bringen und FIRE (Ausgang) drücken, um diese Position zu ändern.
- Eintritt
- Austritt
- Aufhören zu incorporieren
- Daten auf Band oder Diskette speichern
- Benutze
- Bestand
- Pause
- Speichern
- Pause
- Hilfe
- Abgeben
- Nein
- Neu beschreiben
4. Aufhören zu Sehen
- Wenn diese Bilder gedrückt werden, erscheint eine Liste der Objekte, die getragen werden. Um ein Objekt zu wählen, die Positionen zeigen darüber zu zeigen, bis er rot wird und dann FIRE drücken.

Regelungen

Texteingabe über Tastatur, mit oder ohne Schieberegler.

Schieberegler in der 2. Teil.

IC 0095



COMMODORE 64

You are trapped in your dream
and to escape from this
graphic, text and icon driven
adventure you must find and
cross the border post or
wander lost in the land of
'Zzzz' forever!!!!

MANUFACTURED IN THE U.K.



5 012967 100933