

CD ROM INSTALLATION

Log onto your CD-ROM drive and type '**GO**' (←Return).

To create a boot disc.

If you are unable to run 'SUPAPLEX' CD-ROM due to 'insufficient memory', you will need to create a Boot Disc. Insert a blank disc to be formatted into drive A & type '**Format A:/S**' (←Return) at the C: prompt. This will create a system disc. Having made a system disc create a CONFIG.SYS file & an AUTOEXEC.BAT file referring to the suggestions below, using the Ms Dos EDIT command.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=c:\dos\himem.sys
DEVICE=c:\dos\emm386.exe noems
dos=high,umb
files=15
buffers=20
devicehigh=c:\cdrom\cdrom.sys /d:cdrom01 /p:340 ①
devicehigh=c:\dos\dblspace.sys /move ②
```

AUTOEXEC.BAT

```
lh c:\dos\mouse.com ③
lh c:\dos\mscdex /d:cdrom01 ④
d: ⑤
go
```

Note:

- ① Replace this line with your specific CD-Rom Driver line (check CONFIG.SYS)
- ② You will only need this line if you use Dos 6 with Dblspace.
- ③ Change this according to where your mouse driver is.
- ④ Modify this line according to your present autoexec.bat on your Hard Disc or system Disc.
- ⑤ This should be your CD log drive.

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM Laufwerk und geben Sie '**GO**' (←Return) ein.

Erstellen einer Boot-Diskette.

Falls Sie SUPAPLEX wegen Speichermangels nicht starten können, müssen Sie eine Boot-Diskette erstellen. Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A: und geben Sie '**Format A:/S**' (←Return) hinter dem C: Prompt ein. Hierdurch wird eine Systemdiskette erstellt, mit der Sie später den Computer booten können. Nachdem die Diskette formatiert ist und die Systemdateien übertragen wurden, erstellen Sie mit dem DOS Befehl EDIT die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS nach folgender Vorlage:

CONFIG.SYS

```
DEVICE=c:\dos\himem.sys
DEVICE=c:\dos\emm386.exe noems
dos=high,umb
files=15
buffers=20
devicehigh=c:\cdrom\cdrom.sys /d:cdrom01 /p:340 ①
devicehigh=c:\dos\dblspace.sys /move ②
```

AUTOEXEC.BAT

```
lh c:\dos\mouse.com ③
lh c:\dos\mscdex /d:cdrom01 ④
d: ⑤
go
```

Hinweise:

- ① Schreiben Sie diese Zeile aus der CONFIG.SYS Datei auf der Festplatte ab.
- ② Diese Zeile benötigen Sie nur, wenn Sie DOS 5 mit Double-Space verwenden.
- ③ Geben Sie in dieser Zeile den Pfad und den Dateinamen Ihres Maustreibers an.
- ④ Schreiben Sie diese Zeile aus der AUTOEXEC.BAT Datei auf der Festplatte ab.
- ⑤ Dies sollte der Buchstabe Ihres CD-ROM Laufwerks sein.

SUPAPLEX

You are 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 .
- Delete Player:* Select the player, click on the yellow box, 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 yellow box to display the graphic symbols used in the game.
- Demo:* Click on yellow box to start the demonstration of the game.
- Controls & Sound:* 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.
- Current Game**
- Parameters:* Shows the name, level and total elapsed time of the currently selected player.

<i>Message Line:</i>	Messages and text input window.
<i>Level list:</i>	Lists all 111 levels. Green are completed, yellow is the current level, red are not yet playable and blue indicates a skipped level.
<i>Two Discs:</i>	Load new data for levels above 111.
<i>OK:</i>	Starts the game or answers the message line.

CONTROLS

Menu

<i>Fire Button:</i>	If a player is selected, pressing this takes a player into the game.
---------------------	--

Game Play

<i>Joystick up:</i>	Move upwards (Unless the player is in a zone with gravity).
<i>Joystick down:</i>	Move downwards.
<i>Joystick left:</i>	Move left.
<i>Joystick right:</i>	Move right.
<i>Fire button:</i>	Plus joystick direction will make Murphy remove the object in that direction if it is removable.
<i>LH mouse button:</i>	Aborts the game. (or press Esc)
<i>RH mouse button:</i>	Pause the game. (or press P)
Alt J :	Centre the analogue joystick and press Alt and J to calibrate.
<i>Keypad:</i>	Use the cursor keys 2 , 4 , 6 , 8 , to move.
Spacebar :	Fire button.

GAME PANEL

<i>Top Line:</i>	Player's name and elapsed time on this level (added to total time).
<i>Bottom Line:</i>	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.


<i>Murphy:</i>	The player.
<i>Infotron:</i>	These are what Murphy has to collect to complete the level.
<i>Zonk!:</i>	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.
<i>RAM-Chip:</i>	These are massive obstacles, but can be removed by explosions.
<i>Hardware:</i>	These are fixed obstacles.
<i>Orange Disc:</i>	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.
<i>Red Disc:</i>	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 nine field explosion in time.
<i>Yellow Disc:</i>	These can be pushed around to the desired explosion location. All of the yellow discs on the level will then give a nine field explosion by pressing Murphy against a terminal.
<i>Terminal:</i>	Used to explode yellow discs.

<i>One Way Port:</i>	Murphy can only pass through these in one direction.
<i>Dual Port:</i>	Murphy can pass through in both directions.
<i>Cross Port:</i>	Murphy can pass through in all 4 directions.
<i>Base-X:</i>	They are removed by simply walking on them.
<i>Bug:</i>	Same as Base-X except they are infected by a bug. Do not walk on them when the bug is active.
<i>Snik Snak:</i>	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 nine field explosion.
<i>Electrons:</i>	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.
<i>Exit:</i>	After collecting the required number of infotrons, the level can be exited by pressing Murphy against the exit.

SUPAPLEX - DEUTSCH HANDBUCH

Du spielst Murphy, einen außergewöhnlichen Insektenjäger. Du läufst im Uhrzeigersinn, während Du von 'Zonks' bombardiert und von 'scheren' verfolgt wirst. - Sie sind da, um Dich zu kriegen, aber so leicht gibst Du nicht auf, dafür bist Du zu gerissen, denn Du hast Deine eigenen Maßnahmen, alles, was Dir in den Weg kommt beiseite zu schaffen... auch wenn Du in die Falle gehst, gibt es nur eine Alternative, Dich selbst dort herauszuholen!

MENU

- New Player:* (Neuer Spieler) Gehe mit der Maus auf das gelbe Feld, klicke es an, gebe Deinen Namen ein und drücke die  Taste.
- Delete Player:* (Löschen eines Spielers) Suche den zu löschenden Spieler heraus, gehe mit der Maus auf das gelbe Feld und drücke die 'O.K.' Taste zum Löschen.
- Skip Level:* (Überspringen eines Levels) Um einen Level zu Überspringen, muß man das entsprechende gelbe Feld anklicken.
- Statistics:* (Statistiken) Für diese Option muß wiederum das gelbe Feld angeklickt werden, um Auskunft über die Statistiken zu bekommen.
- Gfx-tutor:* (Gfx-tutor) Um aufzeigen zu können, welche Symbole und Namen im Spiel benutzt werden, muß die gelbe Box angeklickt werden.
- Demo:* (Demo) Um das Demo zu starten, muß die gelbe Box angeklickt werden.
- Controls & Sound:* (Steuerung & Ton) Wählen sie Tonquelle und Joystick.
- Current Positions:* (Laufende Positionen) Sie geben den Namen des Spielers, das momentane Level und die bereits gespielte Zeit an.

<i>Player:</i>	(Spieler) Suche einen Spieler aus.
<i>Hall of Fame:</i>	Gibt die 3 besten Spieler an, die alle 111 Level geschafft haben.
Aktives Spiel	
<i>Parameters:</i>	(Laufende Spieleparameter) Sie zeigen den Namen, den Level und die und die gesamte verstrichene Zeit des momentanen Spielers an.
<i>Message Line:</i>	Meldungen und texteingabe fenster.
<i>Level List:</i>	(Level-Liste) Listet alle 111 Level auf. Grün bedeutet Vollständigkeit, gelb sind die momentan laufenden Level und rot bedeutet: im Moment noch nicht spielbar.
<i>Two Discs:</i>	(Zwei Disketten) Lade neue Daten für Level, die über einer Anzahl von 111 liegen.
<i>O.K.</i>	Startet das Spiel oder beantwortet die Message Line.

KONTROLLEN

Menü:

<i>Feuerknopf:</i>	(Feuerknopf) Durch Betätigen des Feuerknopfes nimmt der Computer einen ausgesuchten Spieler mit ins Spiel auf.
--------------------	--

Spielweise:

<i>Joystick nach oben:</i>	Murphy geht nach oben (Es sei denn der spieler ist in einer schwerkraftzone).
<i>Joystick nach unten:</i>	Murphy geht nach unten.
<i>Joystick nach links:</i>	Murphy geht nach links.

Joystick nach rechts: Murphy 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. (oder **[Esc]**)

Rechte Maustaste: Pause. (oder **[P]**)

[Alt] **[J]**: Joystick zentrieren dann Tasten **[Alt]** & **[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.

<i>RAM-Chips:</i>	Dies sind massive Hindernisse, die allerdings durch Explosionen weggeschafft werden können.
<i>Orange Disc:</i>	(Orange Scheibe) Sie explodieren, wenn Sie herunterfallen oder etwas auf sie drauffällt.
<i>Red Disc:</i>	(Rote Scheibe) Die von Murphy gesammelt werden und durch Betätigen des Feuerknopfes herunterfallen. (Aber erst sicher sein, daß Murphy außerhalb des Explosionsfeldes ist).
<i>Yellow Disc:</i>	(Gelbe Scheibe) Die umher gestoßen werden können, um eine Explosion hervorzurufen. Sie explodieren, wenn sie von Murphy gegen einen Terminal gedrückt werden.
<i>Terminal:</i>	Ihn benötigt man, damit die Utilitz-Scheiben explodieren.
<i>One Way Port:</i>	Murphy kann hier nur in eine Richtung gehen.
<i>Dual Port:</i>	Hier kann Murphy in zwei Richtungen gehen.
<i>Cross Port:</i>	(Kreuzung) Murphy kann in alle 4 Richtungen gehen.
<i>Base X:</i>	Sie werden entfernt, indem man einfach auf ihnen geht.
<i>Bug:</i>	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.
<i>Snik Snak:</i>	(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.
<i>Electrons:</i>	(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.

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Copyright ©1992 Digital Integration Limited.
Digital Integration Ltd. Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ.
Sales: 01276 684959 Fax: 01276 21541 Customer Support: 01276 678806

Copying of this software or this document without the permission of
Digital Integration is strictly prohibited.

000 864	042 490	084 116	126 766	168 392	210 018	252 668	294 294	336 944	378 570	420 196	462 846
001 465	043 091	085 741	127 367	169 508	211 643	253 269	295 919	337 545	379 171	421 821	463 447
002 066	044 716	086 342	128 992	170 618	212 244	254 894	296 520	338 146	380 796	422 422	464 048
003 691	045 317	087 967	129 593	171 219	213 869	255 495	297 121	339 771	381 397	423 023	465 673
004 292	046 942	088 568	130 194	172 844	214 470	256 096	298 746	340 372	382 511	424 648	466 274
005 917	047 543	089 169	131 819	173 445	215 071	257 721	299 347	341 997	383 623	425 249	467 899
006 518	048 144	090 794	132 420	174 046	216 696	258 322	300 972	342 598	384 224	426 874	468 500
007 119	049 769	091 395	133 021	175 671	217 297	259 947	301 573	343 199	385 849	427 475	469 101
008 744	050 370	092 510	134 646	176 272	218 922	260 548	302 174	344 824	386 450	428 076	470 726
009 345	051 995	093 621	135 247	177 897	219 523	261 149	303 799	345 425	387 051	429 701	471 327
010 970	052 596	094 222	136 872	178 498	220 124	262 774	304 400	346 026	388 676	430 302	472 952
011 571	053 197	095 847	137 473	179 099	221 749	263 375	305 001	347 651	389 277	431 927	473 553
012 172	054 822	096 448	138 074	180 724	222 350	264 500	306 626	348 252	390 902	432 528	474 154
013 797	055 423	097 049	139 699	181 325	223 975	265 601	307 227	349 877	391 503	433 129	475 775
014 398	056 024	098 674	140 300	182 950	224 576	266 202	308 852	350 478	392 104	434 754	476 380
015 511	057 649	099 275	141 925	183 551	225 177	267 827	309 453	351 079	393 729	435 355	477 502
016 624	058 250	100 900	142 526	184 152	226 802	268 428	310 054	352 704	394 330	436 980	478 606
017 225	059 875	101 501	143 127	185 777	227 403	269 029	311 679	353 305	395 955	437 581	479 207
018 850	060 476	102 102	144 752	186 378	228 004	270 654	312 280	354 930	396 556	438 182	480 832
019 451	061 077	103 727	145 353	187 501	229 629	271 255	313 905	355 531	397 157	439 807	481 433
020 052	062 702	104 328	146 978	188 604	230 230	272 880	314 506	356 132	398 782	440 408	482 034
021 677	063 303	105 953	147 579	189 205	231 855	273 481	315 107	357 757	399 383	441 009	483 659
022 278	064 928	106 554	148 180	190 830	232 456	274 082	316 732	358 358	400 504	442 634	484 260
023 063	065 529	107 155	149 805	191 431	233 057	275 071	317 333	359 983	401 609	443 235	485 885
024 504	066 130	108 780	150 406	192 032	234 682	276 308	318 958	360 584	402 210	444 860	486 486
025 105	067 755	109 381	151 007	193 657	235 283	277 933	319 559	361 185	403 835	445 461	487 087
026 730	068 356	110 503	152 632	194 258	236 908	278 534	320 160	362 810	404 436	446 062	488 712
027 331	069 981	111 607	153 233	195 883	237 509	279 135	321 785	363 411	405 037	447 687	489 313
028 956	070 582	112 208	154 858	196 484	238 110	280 760	322 386	364 012	406 662	448 288	490 938
029 557	071 183	113 833	155 459	197 085	239 735	281 361	323 505	365 637	407 263	449 913	491 539
030 158	072 808	114 434	156 060	198 710	240 336	282 986	324 612	366 238	408 888	450 514	492 140
031 783	073 409	115 035	157 685	199 311	241 961	283 587	325 213	367 863	409 489	451 115	493 765
032 384	074 010	116 660	158 286	200 936	242 562	284 188	326 838	368 464	410 090	452 740	494 366
033 504	075 635	117 261	159 911	201 537	243 163	285 813	327 439	369 065	411 715	453 341	495 991
034 610	076 236	118 886	160 512	202 138	244 788	286 414	328 040	370 690	412 316	454 966	496 592
035 211	077 861	119 487	161 113	203 763	245 389	287 015	329 665	371 291	413 941	455 567	497 193
036 836	078 462	120 088	162 738	204 364	246 507	288 640	330 266	372 916	414 542	456 168	498 818
037 437	079 063	121 713	163 339	205 989	247 615	289 241	331 891	373 517	415 143	457 793	499 419
038 038	080 688	122 314	164 964	206 590	248 216	290 866	332 492	374 118	416 768	458 394	
039 663	081 289	123 939	165 565	207 191	249 841	291 467	333 093	375 743	417 369	459 509	
040 264	082 914	124 540	166 166	208 816	250 442	292 068	334 718	376 344	418 994	460 620	
041 889	083 515	125 141	167 791	209 417	251 043	293 693	335 319	377 969	419 595	461 221	