

DOOM PIT

Un nuovo gioco di Alessandro Grussu per lo ZX Spectrum 128K, basato su un'idea di Clive Townsend e realizzato con:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Utilizza la tecnologia di compressione dati RCS+ZX7 di Einar Saukas.
- Routine di generazione numeri pseudo-casuali di John Connolly.

COME GIOCARE

Nel gioco, controllate un archeologo nel corso di una spedizione volta a recuperare manufatti lasciati da un'antica e misteriosa civiltà. Portate una vanga come arma primaria contro le pericolose creature che si aggirano nel sito di scavo. A partire dal secondo livello potete comprarvi un fucile a pompa per sbarazzarvi dei mostri: un paio di colpi saranno sufficienti per abbattere i nemici più resistenti! Sfortunatamente, non funziona sott'acqua. State pure attenti ai fantasmi dei ricercatori caduti, le cui vite sono state prese dal labirinto di caverne. Sono riconoscibili dal fatto che assomigliano a voi, ma brillano nel buio. Non possono essere colpiti, quindi potrete soltanto evitarli.

Dovete trovare tutti i manufatti e portarli alla tenda nello schermo iniziale. Raccoglieteli premendo il tasto *Su* o spingendo il joystick in alto. Premete il tasto *Inventario* (disponibile quando portate almeno un oggetto o manufatto) e selezionate i manufatti che intendete lasciare. Potete portare un massimo di 100 unità di peso. La vostra vanga e la vostra riserva primaria di ossigeno sono sempre con voi e non vengono comprese nel peso totale. I manufatti pesano 30 unità ciascuno, tranne la Gemma, che ne pesa 80. Gli oggetti di equipaggiamento pesano 20 unità ciascuno. La Gemma è sempre custodita da un possente Drago che sputa fiamme letali.

L'acqua farà diminuire la vostra riserva di ossigeno. Se portate una bombola, 100 unità di ossigeno saranno aggiunte alla riserva. Se l'ossigeno scende sotto le 100 unità mentre portate la bombola, questa si svuoterà e dovrete abbandonarla per liberare spazio nel vostro inventario. Nei livelli 2 e 3 alcune caverne saranno riempite da gas velenosi fuoriusciti da bidoni di rifiuti industriali, scaricati là illegalmente da organizzazioni criminali negli anni precedenti. Dovrete indossare una tuta protettiva quando li attraversate, altrimenti la vostra riserva di ossigeno scenderà molto velocemente.

Dovete lasciare i manufatti stando accanto alla tenda nella schermata iniziale. Una volta lasciati tutti - 6 per il primo livello, 7 per il secondo e 8 per il terzo - il livello sarà completato. Se venite uccisi mentre portate uno o più manufatti, questi saranno lasciati sul posto, ad eccezione della Gemma, che verrà riportata allo schermo del Drago. Gli oggetti di equipaggiamento resteranno nel vostro inventario.

Guadagnate 500 crediti per ciascun oggetto, ad eccezione della Gemma che ne vale 1000, più 200 per ogni vita rimasta al momento di terminare il livello e 10 per ciascuna unità di tempo rimasta. Se il tempo raggiunge lo zero non morirete, ma perderete il bonus addizionale. Questi crediti saranno resi disponibili come fondi necessari per acquistare l'equipaggiamento prima di iniziare il livello successivo. Eliminare i nemici non vi darà crediti.

Nella schermata di acquisto, passate da un'opzione all'altra con SPAZIO e selezionatene una premendo ENTER. Quando siete soddisfatti delle vostre scelte, selezionate il segno ✓ per uscire e proseguire al livello successivo, o il segno ✕ per ricominciare da capo. I prezzi dei singoli oggetti sono mostrati sulla destra. Non potete spendere una somma maggiore dei vostri fondi disponibili. La somma spesa sarà detratta dal vostro budget. Ricordate che gli oggetti non vengono spostati da un livello all'altro, pertanto dovrete ricomprarli se desiderate continuare a usarli. L'ultima voce della lista, *Assumi ricercatore*, vi dà una vita extra - se avete il denaro necessario, ovviamente!

Il pannello sulla destra dello schermo mostra, dall'alto verso il basso:

- il numero di vite rimaste;
- il numero di manufatti portati alla tenda;
- il peso totale del vostro inventario;
- le unità di ossigeno rimaste;
- il tempo rimasto per il bonus addizionale.

Completate il gioco non appena finite di recuperare tutti i manufatti del terzo livello.

CONTROLLI

L'archeologo può essere controllato con la tastiera o con un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **O** - sinistra, **P** - destra, **Q** - alto, **A** - basso, **M** - fuoco, **H** - inventario. I tasti possono essere completamente ridefiniti nel menù Preferenze.

I MENÙ

Il gioco presenta dei menù controllati spostando un cursore a forma di freccia premendo il tasto SPAZIO, mentre le opzioni sono selezionate premendo il tasto ENTER.

Dopo il caricamento apparirà la schermata iniziale con tre icone, da sinistra a destra:

- **Semaforo verde:** Inizia gioco.
- **Chiave inglese:** Menù Preferenze.

- **Trofeo:** Classifica dei punteggi più alti.

Nel menù preferenze si possono scegliere i controlli, da sinistra a destra: Tastiera/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Ridefinizione tasti. Selezionando l'opzione Ridefinizione tasti, le icone in basso si illumineranno secondo l'ordine: Sinistra/ Destra/ Alto/ Basso/ Fuoco/ Inventario. Premete il tasto corrispondente alla vostra scelta.

SUGGERIMENTI

- I manufatti non compariranno sempre negli stessi posti.
- Le munizioni per il fucile sono infinite, l'ossigeno no.
- Per risparmiare tempo, è consigliabile raccogliere quanti più manufatti possibile e portarli tutti insieme alla tenda, invece di recuperarli ad uno ad uno.

NOTE TECNICHE

Il gioco è compatibile con tutti gli ZX Spectrum a 128K di RAM ed è disponibile nei seguenti formati:

- immagini nastro TZX salvato con lo schema turbo SetoLOAD, per l'emulazione generica e per il caricamento su hardware reale via PC o lettore multimediale;
- immagini nastro TAP, per quegli emulatori che non supportano il formato TZX o per l'uso con l'interfaccia Divide e FATware 0.12 e derivati (0.12a, Velesoft ecc.);
- immagine disco multilingua MGT per l'uso con l'interfaccia disco Plus D; può anche essere usata con uno ZX Spectrum 48K/+ munito di essa (senza musica di sottofondo a causa della mancanza del chip sonoro AY-3-8312) e va lasciata nel lettore durante il gioco;
- immagine disco multilingua SCL per l'uso con l'interfaccia disco Beta Disk; va lasciata nel lettore durante il gioco;
- immagine disco multilingua TRD per l'uso con l'interfaccia disco Beta Disk o similari (es. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95), oppure con la Divide/DivMMC ed ESXDOS 0.8.5 e successivi; può anche essere usata con uno ZX Spectrum 48K/+ munito di tali interfacce (senza musica di sottofondo a causa della mancanza del chip sonoro AY-3-8312) e va lasciata nel lettore durante il gioco.

Nota bene: se la vostra interfaccia monta ESXDOS 0.8.5 come sistema operativo, dovete evidenziare il nome file DOOMPIT-IT.TAP nel menù ESXDOS, premere I poi SPAZIO e caricare il gioco inviando il solito comando LOAD "". Diversamente, al momento di digitare il vostro nome nella classifica dei punteggi non vi sarà possibile inserire altro che numeri e simboli (con SYMBOL SHIFT). Ciò è dovuto a un bug del sistema operativo, corretto in ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMAZIONI E CONTATTI

Programma, audio & grafica © 2017 by Alessandro Grussu. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell'autore.

La presente versione è rilasciata su licenza da Monument Microgames
<http://www.monumentmicrogames.com>

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com

Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback e commenti sono ben accetti!

DOOM PIT

A new game for the 128K ZX Spectrum by Alessandro Grussu, based on an idea by Clive Townsend and authored with:

- Arcade Games Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.6.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Uses RCS+ZX7 data compression technology by Einar Saukas.
- Fader routine by Clive Townsend.
- Pseudo-random number generator routine by John Connolly.

HOW TO PLAY

In the game, you control an archaeologist on an expedition aiming to retrieve artifacts left by an ancient and mysterious civilization. You carry a spade, which works as your primary weapon against the dangerous creatures that roam the excavation site. From level 2 on you can buy yourself a pump-action shotgun to blast the monsters into oblivion - a couple of shots will be enough to dispatch even the hardest foe! Unfortunately, it won't work under water. Also beware the ghosts of fallen researchers whose lives have been claimed by the caves maze. You will recognize them because they look just like you but glow in the dark. They cannot be hit, so you will only be able to avoid them.

You have to find all the artifacts and bring them back to the tent in the starting screen. Pick up artifacts by pressing the *Up* key or by pushing the joystick up. Press the *Inventory* key (available when you are carrying at least one object or artifact) and select artifacts you want to drop. You are allowed to carry a maximum of 100 units of weight. Your spade and primary oxygen reserve are always with you and do not count towards it. Artifacts found weigh 30 units each except for the Gem, which weighs 80. Items of equipment weigh 20 units each. The Gem is always kept by a mighty Dragon spitting lethal flames.

Water will make your oxygen reserve drop. If you carry an oxygen cylinder, 100 units of oxygen will be added to it. If oxygen drops under 100 while carrying the cylinder, it will be depleted and you will have to leave it behind to make room in your inventory. In levels 2 and 3 some caves will be filled with poisonous green vapors leaking from industrial waste drums illegally dumped there by crime syndicates in the previous years. You must wear a protective suit while proceeding there, otherwise your oxygen reserve will drop very fast. You must leave the artifacts while standing beside the tent in the first screen. Once you drop all of them - 6 for the first level, 7 for the second and 8 for the third - you finish the

level. If you are killed while carrying one or more artifacts, they will be dropped on the spot, except for the Gem, which will be carried back to the Dragon screen, where it can be found. Equipment items will stay in your inventory.

You gain 500 credits for each item, except for the Gem which is worth 1000, plus 200 for each life left at the time of ending the level and 10 for each unit of time left. When time reaches zero you won't die but will lose that additional bonus. These credits will be made available as funds needed to purchase equipment before starting the following level. You won't get any credits by eliminating enemies.

In the equipment purchase screen, cycle between the different options with *Space* and select one by pressing *Enter*. When you are satisfied with your choice, select the ✓ sign to exit and proceed to the next level, or the ✕ sign to start all over again. Prices for each item are on the right. You cannot spend an amount higher than your available funds. The amount you spent will be deducted from your budget. Remember that items are not carried over from one level to another, therefore you will have to purchase them again if you wish to keep using them. The last item of the list, *Hire a researcher*, grants you an extra life - if you have the necessary money, of course!

The panel on the right of the screen shows, from top to bottom:

- the number of lives left;
- the number of items brought to the tent;
- the total weight of your inventory;
- the units of oxygen left;
- the time left for the additional bonus.

The game is completed when you retrieve all the artifacts of the third level.

CONTROLS

You can control the archaeologist with the keyboard or with a Kempston or Sinclair joystick. Default keys are: **O** - left; **P** - right; **Q** - up; **A** - down; **M** - fire; **H** - inventory. Keys are fully redefinable in the Preferences menu (see below).

THE MENUS

The game features menus controlled by means of an arrow-shaped cursor which moves by pressing the SPACE key, while the options are selected by pressing the ENTER key.

Upon loading, the initial screen will appear, with three icons, from left to right:

- **Green traffic light:** Start game.
- **Pipe wrench:** Preferences.
- **Trophy:** View high scores table.

In the Preferences menu, you can choose how to control the game. From left to right: Keyboard/ Kempston joystick/ Sinclair joystick/ Redefine keys. By selecting the Redefine Keys option, the icons on the lower part of the screen will be lit up in the Left/ Right/ Up/ Down/ Fire/ Inventory order. Press the corresponding key of your choice.

HINTS AND TIPS

- Artifacts won't always appear in the same places.
- Ammunition for the shotgun is infinite; oxygen is not.
- To save time, it is advisable to carry as many artifacts as you can and leave them all at once, rather than retrieving them one by one.

TECHNICAL NOTES

The game is compatible with all ZX Spectrums with 128K RAM and is available in the following formats:

- TZX tape image file saved with the SetoLOAD turbo loading scheme, for generic emulation and loading on real hardware via PC or multimedia reader;
- TAP tape image file, for those emulators which do not support TZX files or use with a DivIDE/DivMMC interface and FATware 0.12 and its derivatives (0.12a, Velesoft etc.), or with ESXDOS 0.8.5 and newer;
- multi-language MGT disk image file for use with the Plus D interface; may be used with a ZX Spectrum 48K/+ equipped with the interface (without background music due to the lack of the AY-8912 sound chip); must be left in the drive during play;
- multi-language SCL disk image file for use with the Beta Disk interface; must be left in the drive during play;
- multi-language TRD disk image file for use with the Beta Disk or similar (e.g. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95) disk interfaces, or with a DivIDE/DivMMC and ESXDOS 0.8.5 and newer; may be used with a ZX Spectrum 48K/+ equipped with such interfaces (without background music due to the lack of the AY-8912 sound chip); must be left in the drive during play.

Please note: if your interface runs ESXDOS 0.8.5, you must highlight the DOOMPIT-EN.TAP file name in the ESXDOS menu, press I then SPACE and load the game by entering the usual LOAD "" command. Otherwise, when typing your name for the high scores table you will be unable to enter anything other than numbers and symbols (with SYMBOL SHIFT). This is due to a bug of the operative system, corrected in ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMATION AND CONTACTS

Program, audio & visual © 2017 by Alessandro Grussu. All rights reserved. Every commercial distribution of this product without the express consent of its author is strictly prohibited.

Distributed under exclusive license to Monument Microgames
<http://www.monumentmicrogames.com>

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com
Website: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback and comments are welcome!

DOOM PIT

Un nouveau jeu d'Alessandro Grussu pour ZX Spectrum 128k, basé sur une idée de Clive Townsend et créé avec :

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- RCS+ZX7 technique de compression de données d'Einar Saukas.
- Routine « Fader » de William Frazer.
- Routine générateur de nombres pseudo-aléatoires de John Connolly.

COMMENT JOUER

Dans le jeu, vous contrôlez un archéologue sur une expédition visant à récupérer les artefacts laissés par une civilisation ancienne et mystérieuse. Vous portez une bêche, qui agit comme votre arme principale contre les créatures dangereuses qui errent sur le site d'excavation. A partir du niveau 2, vous pouvez vous acheter un fusil à pompe pour faire tomber les monstres dans l'oubli - quelques coups suffiront à envoyer l'ennemi le plus dur! Malheureusement, cela ne fonctionnera pas sous l'eau. Méfiez-vous également des fantômes de chercheurs décédés dont la vie a été revendiquée par le labyrinthe des grottes. Vous les reconnaîtrez parce qu'ils vous ressemblent mais brillent dans l'obscurité. Ils ne peuvent pas être touchés, vous ne pourrez donc les éviter.

Vous devez trouver tous les artefacts et les ramener à la tente dans l'écran de départ. Décrochez les artefacts en appuyant sur la touche Haut ou en poussant le joystick vers le haut. Appuyez sur la touche Inventaire (disponible lorsque vous transportez au moins un objet ou un artefact) et sélectionnez les artefacts que vous souhaitez supprimer. Vous êtes autorisé à porter un maximum de 100 unités de poids. Votre bêche et votre réserve d'oxygène primaire sont toujours avec vous et ne comptent pas pour cela. Les artefacts trouvés pèsent 30 unités chacun à l'exception de la Gemme, qui pèse 80. Les éléments d'équipement pèsent 20 unités chacun. La Gemme est toujours gardé par un puissant dragon crachant des flammes létales.

L'eau fera baisser votre réserve d'oxygène. Si vous transportez une bouteille d'oxygène, 100 unités d'oxygène y seront ajoutées. Si l'oxygène descend en dessous de 100 pendant le transport du cylindre, il sera épuisé et vous devrez le laisser derrière pour faire de la place dans votre inventaire. Aux niveaux 2 et 3, certaines grottes seront remplies de vapeurs vertes toxiques qui s'échappent des fûts de déchets industriels qui y ont été

déversés illégalement par les syndicats criminels au cours des années précédentes. Vous devez porter un vêtement de protection en procédant là-bas, sinon votre réserve d'oxygène baissera très rapidement.

Vous devez laisser les artefacts debout à côté de la tente dans le premier écran. Une fois que vous les laissez tomber - 6 pour le premier niveau, 7 pour le second et 8 pour le troisième - vous terminez le niveau. Si vous êtes tué en portant un ou plusieurs artefacts, ils seront déposés sur place, à l'exception du Gem, qui sera ramené à l'écran du Dragon, où il peut être trouvé. Les articles d'équipement resteront dans votre inventaire.

Vous gagnez 500 crédits pour chaque objet, à l'exception de la Gemme qui vaut 1000, plus 200 pour chaque vie restante au moment de terminer le niveau et 10 pour chaque unité de temps restante. Lorsque le temps atteint zéro, vous ne mourrez pas mais perdrez ce bonus supplémentaire. Ces crédits seront disponibles en tant que fonds nécessaires pour acheter de l'équipement avant de commencer le niveau suivant. Vous n'obtiendrez aucun crédit en éliminant les ennemis.

Dans l'écran d'achat d'équipement, faites défiler les différentes options avec Espace et sélectionnez-en une en appuyant sur Entrée. Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, sélectionnez le signe to pour quitter et passez au niveau suivant, ou le signe to pour recommencer à zéro. Les prix pour chaque article sont sur la droite. Vous ne pouvez pas dépenser un montant supérieur à vos fonds disponibles. Le montant que vous avez dépensé sera déduit de votre budget. N'oubliez pas que les articles ne sont pas transférés d'un niveau à un autre, vous devrez donc les acheter à nouveau si vous souhaitez continuer à les utiliser. Le dernier élément de la liste, embaucher un chercheur, vous accorde une vie supplémentaire - si vous avez l'argent nécessaire, bien sûr!

Le panneau sur la droite de l'écran montre, de haut en bas :

- le nombre de vies restantes;
- le nombre d'objets apportés à la tente;
- le poids total de votre inventaire;
- les unités d'oxygène restantes;
- le temps restant pour le bonus supplémentaire.

Le jeu est terminé lorsque vous récupérez tous les artefacts du troisième niveau.

CONTRÔLES

L'archéologue peut être contrôlé soit par le clavier, soit avec un joystick Kempston ou Sinclair. Les touches par défaut sont : **O** - gauche, **P** - droite, **Q** - haut, **A** - bas, **M** - feu, **H** - inventaire. Les touches peuvent être redéfinies dans le menu Préférences.

LES MENUS

Le jeu comporte des menus contrôlés au moyen d'un curseur en forme de flèche qui se déplace en appuyant sur la touche ESPACE, tandis que les options sont sélectionnées en appuyant sur la touche ENTER.

Lors du chargement, l'écran initial apparaîtra, avec trois icônes :

- **Le feu vert** : Démarrer le jeu.
- **Clé à griffe** : Menu Préférences.
- **Trophée** : Tableau des meilleurs scores.

Dans le menu Préférences, vous pouvez choisir comment contrôler le jeu, de gauche à droite les icônes signifient : Clavier/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Redéfinir les touches. En sélectionnant l'option Redéfinir les touches, les icônes situées dans la partie inférieure de l'écran seront allumées dans l'ordre : Gauche/ Droite/ Haut/ Bas/ Tirer/ Inventaire. Appuyez sur la touche correspondante de votre choix.

TRUCS ET ASTUCES

- Les artefacts n'apparaîtront pas toujours aux mêmes endroits.
- Les balles pour le fusil sont infinies, mais votre oxygène ne l'est pas.
- Pour gagner du temps, il est conseillé de transporter autant d'artefacts que possible et de les laisser tous à la fois, plutôt que de les récupérer un par un.

NOTES TECHNIQUES

Le jeu est compatible avec tout ZX Spectrum disposant de 128 KB de RAM, et est disponible sous les formats suivants :

- TZX, images cassette, sauvegardé avec le système de chargement SetoLOAD turbo, pour une parfaite émulation, et chargement sur la vraie machine via un PC ou un lecteur multimédia ;
- TAP, images cassette, pour les émulateurs ne supportant pas les fichiers TZX ou pour utiliser avec une interface DivIDE/DivMMC sous Fatware 0.12 et dérivés (0.12a, Velesoft, etc ...) ;
- MGT, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Plus D ; peut être utilisée sur un ZX Spectrum 48K équipé de ce interface (sans la musique de fond, en raison de l'absence de la puce sonore AY-3-8912) ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu ;
- SCL, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Beta Disk ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu ;
- TRD, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Beta Disk ou d'autres interfaces similaires (par exemple : Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95), ou avec un DivIDE/DivMMC sous ESXDOS 0.8.5 ; peut être utilisée sur un ZX Spectrum 48K/+ équipé de ces interfaces (sans la musique de fond, en raison de l'absence de la puce sonore AY-3-8912) ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu.

Veillez noter: si votre interface utilise ESXDOS 0.8.5, vous devez sélectionner le nom du fichier DOOMPIT-FR.TAP dans le menu ESXDOS, appuyer sur I puis sur ESPACE et charger le jeu en entrant comme d'habitude la commande LOAD "". Sinon, lorsque vous tapez votre nom pour le tableau des scores élevés, vous ne pourrez rien entrer d'autre que des

chiffres et des symboles (avec SYMBOL SHIFT). Ceci est dû à un bug du système d'exploitation, qui a été corrigé dans ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMATIONS ET CONTACT

Programme, audio et visuel © 2017 par Alessandro Grussu. Tous droits réservés. Toute distribution commerciale sans l'autorisation expresse de l'auteur est strictement interdite.

Cette version est publiée sous licence pour Monument Microgames
<http://www.monumentmicrogames.com>

E-mail : alessandrogrussu@gmail.com
Site web : <http://www.alessandrogrussu.it>

Les remarques et commentaires sont les bienvenues!

DOOM PIT

Ein neues Spiel für den ZX Spectrum 128K aus eine Idee von Clive Townsend, realisiert von Alessandro Grussu mit:

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- „Smart RCS-ZX7“ Datenkompression-Routine von Einar Saukas.
- Pseudozufallszahlengenerator-Routine von John Connolly.

SPIELANLEITUNG

Im Spiel kontrollieren Sie einen Archäologen auf einer Expedition, um Artefakte zu finden, die von einer alten und geheimnisvollen Zivilisation hinterlassen wurden. Sie bringen ein Spaten, das Ihre primäre Waffe ist, gegen die gefährlichen Wesen, die die Ausgrabungsstätte durchstreifen. Ab dem zweiten Niveau können Sie ein Repetierflinte kaufen, um Ihnen von den Ungetümen sich zu befreien; ein paar Schüsse wird genug sein, um auch den härtesten Gegner zu erledigen! Leider funktioniert es nicht unter Wasser. Hüten Sie sich auch vor den Geistern der gefallenen Forscher, die ihren Leben im Höhlenlabyrinth verloren. Sie werden sie erkennen, weil sie genau wie Sie aussehen, aber im Dunkeln leuchten. Sie können nicht getroffen werden, dafür können Sie sie nur vermeiden.

Sie müssen alle Artefakte finden und sie im Startbildschirm zum Zelt zurückbringen. Nehmen Sie Artefakte auf, indem Sie die Auf-Taste drücken oder den Joystick nach oben drücken. Drücken Sie die Inventar-Taste (das Inventar ist verfügbar, wenn Sie mindestens ein Objekt oder ein Artefakt tragen) und wählen Sie das Artefakt aus, die Sie ablegen möchten. Sie können höchstens 100 Gewichtseinheiten tragen. Ihr Spaten und die primäre Sauerstoffreserve sind immer bei Ihnen und zählen nicht dazu. Die gefundenen Artefakte wiegen jeweils 30 Gewichtseinheiten, mit Ausnahme des Edelsteins, das 80 wiegt. Ausrüstungsgegenstände wiegen jeweils 20 Einheiten. Der Edelstein wird immer von einem mächtigen Drachen gehalten, der tödliche Flammen spuckt.

Wasser wird Ihre Sauerstoffreserve fallen lassen. Wenn Sie eine Sauerstoffflasche tragen, werden 100 Einheiten Sauerstoff hinzugefügt. Wenn der Sauerstoff unter 100 fällt, während Sie die Sauerstoffflasche tragen, erschöpft sie sich, und Sie müssen ihr zurücklassen, um Platz in Ihrem Inventar zu schaffen. In den zweiten und dritten Niveaus werden einige Höhlen mit giftigen grünen Dämpfen gefüllt sein, die aus den

Industrieabfalltrommeln auslaufen, die dort in den vergangenen Jahren von Verbrechersyndikaten illegal deponiert wurden. Da müssen Sie einen Schutzanzug tragen, sonst sinkt Ihr Sauerstoffvorrat sehr schnell.

Sie müssen die Artefakte auf dem ersten Bildschirm neben dem Zelt stehen lassen. Sobald Sie alle Artefakte - 6 für das erste Niveau, 7 für das zweite und 8 für das dritte - fallen lassen, beenden Sie das Niveau. Wenn Ihnen getötet werden, werden Ihre Artefakte an Ort fallengelassen, mit Ausnahme des Edelsteins, der zum Drachens Bildschirm zurückgebracht wird. Ausrüstungsgegenstände werden in Ihrem Inventar bleiben.

Sie erhalten 500 Credits für jeden Gegenstand, außer dem Edelstein, der 1000 wert ist, plus 200 für jedes Leben, das zum Zeitpunkt der Beendigung des Niveaus übriggeblieben ist, und 10 für jede verbleibende Zeiteinheit. Wenn die Zeit Null erreicht, sterben Sie nicht, sondern verlieren diesen zusätzlichen Bonus. Sie werden diese Credits brauchen, um Ausrüstung für das folgende Niveau zu kaufen. Ausrotten die Feinde wird Ihnen keinen Kredit aufgeben.

Wechseln Sie auf dem Gerätekaufbildschirm mit Space zwischen den verschiedenen Optionen und wählen Sie einen aus, indem Sie die Eingabetaste drücken. Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, wählen Sie das ✓ Zeichen, um das Menü zu verlassen und zum nächsten Niveau gehen, oder das ✕ Zeichen, um wiederzubeginnen. Preise für jeden Artikel sind auf der rechten Seite. Sie können keinen höheren Betrag als Ihr verfügbares Geld ausgeben. Der Betrag, den Sie ausgegeben haben, wird von Ihrem Budget abgezogen. Denken Sie daran, dass Gegenstände nicht von einem Niveau auf eine andere übertragen werden, daher müssen Sie sie erneut kaufen, wenn Sie sie weiterhin verwenden möchten. Der letzte Punkt der Liste, *Forscher einstellen*, gewährt Ihnen ein zusätzliches Leben - wenn Sie das nötige Geld haben, natürlich!

Das Feld auf der rechten Seite des Bildschirms zeigt von oben nach unten:

- die Zahl Ihren Leben;
- die Anzahl der wiedergewonnenen Artefakte;
- das Gesamtgewicht Ihres Inventars;
- die verbleibenden Sauerstoffeinheiten;
- die verbleibende Zeit für den zusätzlichen Bonus.

Das Spiel wird erfolgreich beenden, wenn Sie alle die Artefakte des dritten Niveaus wiedergewonnen.

KONTROLLE

Man kann den Archäologen mit der Tastatur oder mit einem Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrollieren. Die vordefinierten Tasten sind: **O** - links; **P** - rechts; **Q** - hoch; **A** - runter; **M** - Feuer; **H** - Inventar. Man kann die Tasten im Einstellungen-Menü ändern.

DIE MENÜS

Das Spiel bietet Menüs, die durch einen pfeilförmigen Cursor gesteuert werden, der sich durch Drücken der SPACE-Taste bewegt, während die Optionen durch Drücken der ENTER-Taste ausgewählt werden.

Nach dem Laden erscheint der Startbildschirm mit drei Symbolen von links nach rechts:

- **Grüne Ampel:** Spiel starten.
- **Excelsior-Schlüssel:** Einstellungen-Menü.
- **Trophäe:** Die Tabelle mit den hohen Bewertungen anzeigen.

Im Menü Einstellungen können Sie auswählen, wie das Spiel kontrollieren. Von links nach rechts: Tastatur/ Kempston-Joystick/ Sinclair-Joystick/ Tasten ändern. Wenn Sie die Tasten ändern-Option wählen, werden die Symbole im unteren Teil des Bildschirms in der Links/ Rechts/ Hoch/ Runter/ Feuer/ Inventar Reihenfolge beleuchtet. Drücken Sie die entsprechende Taste Ihrer Wahl.

TIPPS

- Die Artefakte werden an der gleichen Platze nicht immer erscheinen.
- Die Kugeln für die Repetierflinte sind unendlich; das gilt für Ihre Sauerstoffreserve nicht.
- Um Zeit zu sparen, ist es ratsam, so viele Artefakte wie möglich mit sich zu führen und alle auf einmal zu belassen, anstatt sie einzeln aufzurufen.

TECHNISCHE NOTIZEN

Das Spiel ist mit alle die ZX Spectrums mit 128K RAM kompatibel und ist in den folgenden Formaten verfügbar:

- TZX Band-Image-Datei mit SetoLOAD Turbo-Lader gespeichert, für allgemeine Emulation und um auf echte Hardware durch PC oder Multimedia-Player zu laufen;
- TAP Band-Image-Datei für die Emulatoren, die das TZX-Format nicht unterstützen, oder für Benutzung mit der DivIDE-Schnittstelle und FATware 0.12 (0.12a, Velesoft etc. eingeschlossen);
- MGT mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit der Plus D Schnittstelle; man kann sie mit einem ZX Spectrum 48K (ohne Hintergrundmusik aus Mangel am AY-3-8912 Soundchip) und solche Schnittstelle benutzen; man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen;
- SCL mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit der Beta Disk Schnittstelle; man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen;
- TRD mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit den Beta Disk- oder ähnlichen Schnittstellen (z.B. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95), oder DivIDE/DivMMC und ESXDOS 0.8.5 und neuere Versionen; man kann sie mit einem ZX Spectrum 48K

und solchen Schnittstellen benutzen (ohne Hintergrundmusik aus Mangel am AY-3-8912 Soundchip); man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen.

Bitte beachten Sie: Wenn Ihrem Interface ESXDOS 0.8.5 als Betriebssystem verwendet, müssen Sie den DOOMPIT-DE.TAP Datei im ESXDOS-Menü markieren, I und dann SPACE drücken und das Spiel laden, indem Sie den üblichen Befehl LOAD "" eingeben. Andernfalls können Sie bei der Eingabe Ihres Namens für die High-Scores-Tabelle nur Zahlen und Symbole eingeben (mit SYMBOL SHIFT). Dies liegt an einem Bug des Betriebssystems, der in ESXDOS 0.8.6 beta 4 korrigiert wurde.

INFO UND KONTAKTE

Programm, Audio und Grafik © 2017 von Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten. Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

Diese Version wird unter Lizenz für Monument Microgames veröffentlicht

<http://www.monumentmicrogames.com>

E-Mail: alessandrogrussu@gmail.com

Webseite: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback und Kommentare sind willkommen!

DOOM PIT

Un nuevo juego de Alessandro Grussu para el ZX Spectrum 128K, basado sobre una idea de Clive Townsend y desarrollado con:

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Utiliza tecnología de compresión de datos ZX7 de Einar Saukas.
- Rutina generadora de números pseudo-aleatorios de John Connolly.

COMO JUGAR

En el juego, Ud. controla a un arqueólogo en una expedición con el objetivo de recuperar los artefactos que dejó una antigua y misteriosa civilización. Lleva una pala, que funciona como su arma principal contra las criaturas peligrosas que deambulan por el sitio de la excavación. Desde el nivel 2, puede comprar una escopeta de corredera para destruir a los monstruos. ¡Un par de disparos será suficiente para acabar con el enemigo más duro! Lamentablemente, no funcionará bajo el agua. También tenga cuidado con los fantasmas de los investigadores caídos cuyas vidas han sido reclamadas por el laberinto de cuevas. Los reconocerá porque se parecen a Ud. pero brillan en la oscuridad. No pueden ser golpeados, por lo que solo podrá evitarlos.

Ud. tiene que encontrar todos los artefactos y traerlos de vuelta a la carpa en la pantalla inicial. Recoge artefactos presionando la tecla *Arriba* o empujando el joystick hacia arriba. Presione la tecla *Inventario* (disponible cuando lleva al menos un objeto o artefacto) y seleccione los artefactos que desea eliminar. Puede llevar un máximo de 100 unidades de peso. Su pala y la reserva de oxígeno primaria siempre están con Ud. y no cuentan para ello. Los artefactos encontrados pesan 30 unidades cada uno excepto la Gema, que pesa 80. Los objetos del equipo pesan 20 unidades cada uno. La Gema siempre está guardada por un poderoso Dragón que escupe llamas letales.

El agua reducirá su reserva de oxígeno. Si llevas un tanque de oxígeno, se le agregarán 100 unidades de oxígeno. Si el oxígeno cae por debajo de 100 mientras lleva el tanque, se agotará y tendrá que dejarlo atrás para dejar espacio en su inventario. En los niveles 2 y 3, algunas cuevas estarán llenas de vapores verdes venenosos que se escapan de los barriles de desechos industriales que las organizaciones criminales arrojaron allí ilegalmente en los años anteriores. Debe usar un traje de protección mientras avanza allí, de lo contrario su reserva de oxígeno caerá muy rápido.

Debe dejar los artefactos junto a la carpa en la primera pantalla. Una vez que los suelta a todos - 6 para el primer nivel, 7 para el segundo y 8 para el tercero - el nivel termina. Si matan a Ud. mientras porta uno o más artefactos, se caerán en el lugar, a excepción de la Gema, que será transportada otra vez a la pantalla del Dragón. Los objetos del equipo permanecerán en su inventario.

Obtiene 500 créditos por cada artefacto, a excepción de la Gema que vale 1000, más 200 por cada vida restante en el momento de finalizar el nivel y 10 por cada unidad de tiempo restante. Cuando el tiempo llegue a cero, no morirá, pero perderá esa bonificación adicional. Estos créditos estarán disponibles como fondos necesarios para comprar el equipo antes de comenzar el nivel siguiente. No obtendrá ningún crédito eliminando a los enemigos.

En la pantalla de compra de equipo, recorra las diferentes opciones con *Espacio* y seleccione una presionando *Enter*. Cuando esté satisfecho con su elección, seleccione el símbolo ✓ para salir y pasar al siguiente nivel, o el símbolo ✕ para reiniciar. Los precios de cada artículo están a la derecha. No puede gastar una cantidad superior a sus fondos disponibles. El monto que gastó será deducido de su presupuesto. Recuerde que los objetos no se trasladan de un nivel a otro, por lo tanto, tendrá que volver a comprarlos si desea seguir usándolos. El último elemento de la lista, *Contratar investigador*, le otorga una vida extra, ¡si tiene el dinero necesario, por supuesto!

El panel a la derecha de la pantalla muestra, de arriba a abajo:

- la cantidad de vidas que quedan;
- la cantidad de artefactos traídos a la tienda;
- el peso total de su inventario;
- las unidades de oxígeno que quedan;
- el tiempo restante para la bonificación adicional.

El juego se completa cuando recupera todos los artefactos del tercer nivel.

CONTROLES

El juego se puede controlar con el teclado o con un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predeterminadas son: **O** - izquierda; **P** - derecha; **Q** - arriba; **A** - abajo; **M** - fuego; **H** - inventario. Las teclas se pueden redefinir completamente en el menú Preferencias.

LOS MENÚS

El juego cuenta con menús controlados por medio de un cursor en forma de flecha que se mueve pulsando la tecla ESPACIO, mientras que las opciones se seleccionan presionando la tecla ENTER.

Al cargar, aparecerá la pantalla inicial, con tres iconos:

- **Semáforo verde:** Empezar el juego.
- **Llave grifa:** Menú Preferencias.
- **Trofeo:** Tabla de las mejores puntuaciones.

En el menú Preferencias, puede elegir cómo controlar el juego, de izquierda a derecha: Teclado/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair /Redefine las teclas. Al seleccionar la opción Redefine las teclas, los iconos en la parte inferior de la pantalla se iluminarán en el orden: Izquierda/ Derecha/ Arriba/ Abajo/ Fuego/ Inventario. Pulse la tecla correspondiente de su elección.

CONSEJOS

- Los artefactos no aparecerán siempre en el mismo lugar.
- Los proyectiles de la escopeta son infinitos, pero la reserva de oxígeno no lo es.
- Para ahorrar tiempo, es recomendable llevar todos los artefactos que pueda y dejarlos todos a la vez, en lugar de recuperarlos uno por uno.

NOTAS TÉCNICAS

El juego es compatible con todos los ZX Spectrums con 128K de RAM y está disponible en los siguientes formatos:

- imagenes cinta TZX guardada con el esquema de carga turbo SetoLOAD, para la emulación generica y la carga sobre máquinas reales por medio de PC o lectores multimedia;
- imagenes cinta TAP, para el uso con los emuladores que no admiten los ficheros TZX y por utilizo con la interfaz DivIDE con FATware 0.12 y derivados (0.12a, Velesoft...);
- imagen disco multilinguaje MGT para el uso con la interfaz de disco Plus D; pode ser utilizada con uno ZX Spectrum 48K equipado con esta interfaz (sin música de acompañamiento a causa de la falta del chip de sonido AY-3-8912); se debe dejar en la unidad de disco durante el juego;
- imagen disco multilinguaje SCL para el uso con la interfaz de disco Beta Disk;
- imagen disco multilinguaje TRD para el uso con las interfaces de disco Beta Disk o similares (p. ej. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95) o la interfaz DivIDE/DivMMC con ESXDOS 0.8.5 y siguientes; pode ser utilizada con uno ZX Spectrum 48K equipado con estas interfaces (sin música de acompañamiento a causa de la falta del chip de sonido AY-3-8912); se debe dejar en la unidad de disco durante el juego.

N.B.: si su interfaz utiliza ESXDOS 0.8.5 como sistema operativo, debe seleccionar el nombre del archivo DOOMPIT-ES.TAP en el menú de ESXDOS, presionar I, luego ESPACIO y cargar el juego ingresando el comando LOAD "" como usual. De lo contrario, al escribir su nombre para la tabla de las mejores puntuaciones, no podrá ingresar nada que no sean números y símbolos (con SYMBOL SHIFT). Esto se debe a un error del sistema operativo, que fue corregido en ESXDOS 0.8.6 beta 4.

AVISOS Y CONTACTOS

Programa, audio y visual © 2017 by Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución comercial de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

Esta versión se publica bajo licencia a Monument Microgames

<http://www.monumentmicrogames.com>

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com

Sitio web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Los comentarios son bienvenidos!

DOOM PIT

Um novo jogo de Alessandro Grussu para o ZX Spectrum 128K, baseado em uma ideia de Clive Townsend e criado com:

- Arcade Game Designer 4.6 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikié]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Utiliza a tecnologia de compressão de dados RCS+ZX7 de Einar Saukas.
- Rotina geradora de números pseudo-aleatórios de John Connolly.

COMO JOGAR

No jogo, você controla um arqueólogo em uma expedição com o objetivo de recuperar artefatos deixados por uma civilização antiga e misteriosa. Você carrega uma pá, que funciona como sua principal arma contra as criaturas perigosas que percorrem o local da escavação. A partir do nível 2, você pode comprar uma espingarda de bomba para eliminar os monstros - dois tiros serão suficientes para despachar até mesmo o inimigo mais difícil! Infelizmente, não funcionará embaixo d'água. Cuide também dos fantasmas de investigadores caídos cujas vidas foram reivindicadas pelo labirinto de cavernas. Você vai reconhecê-los porque eles se parecem com você, mas brilham no escuro. Eles não podem ser atingidos, então você só poderá evitá-los.

Você deve encontrar todos os artefatos e trazê-los de volta para a barraca na tela inicial. Pegue os artefatos pressionando a tecla *Alto* ou empurrando o joystick para alto. Pressione a tecla *Inventário* (disponível quando você estiver carregando pelo menos um objeto ou artefato) e selecione os artefatos que deseja soltar. Você pode transportar um máximo de 100 unidades de peso. Sua pá e a reserva primária de oxigênio estão sempre com você e não contam para ela. Os artefatos encontrados pesam 30 unidades cada, exceto pela Gema, que pesa 80. Os itens do equipamento pesam 20 unidades cada. A Gema é sempre mantida por um poderoso Dragão que cuspa chamas letais.

A água fará cair sua reserva de oxigênio. Se você transporta um tanque de oxigênio, serão adicionados 100 unidades de oxigênio. Se o oxigênio cae abaixo de 100 enquanto carrega o tanque, ele será esgotado e você terá que deixá-lo para trás para fazer espaço em seu inventário. Nos níveis 2 e 3, algumas cavernas serão preenchidas com vapores verdes venenosos que escapam de barriles de resíduos industriais ilegalmente despejados por nos organizações criminosas anos anteriores. Você deve usar um traje de proteção para prosseguir lá, caso contrário sua reserva de oxigênio irá cair muito rápido.

Você deve deixar os artefatos ao lado da barraca na primeira tela. Depois de soltar todos eles - 6 para o primeiro nível, 7 para o segundo e 8 para o terceiro - você termina o nível. Se você for morto enquanto carrega um ou mais artefatos, eles serão descartados no local, exceto pela Gema, que será levada de volta para a tela do Dragão, onde ela pode ser encontrada. Os objetos do equipamento permanecerão em seu inventário.

Você ganha 500 créditos por cada item, com exceção da Gema que vale 1000, mais 200 por cada vida restante no momento do término do nível e 10 por cada unidade de tempo restante. Quando o tempo chega a zero, você não morrerá, mas perderá esse bônus adicional. Esses créditos serão os fundos necessários para comprar equipamentos antes de iniciar o seguinte nível. Você não receberá nenhum crédito eliminando inimigos.

Na tela de compra de equipamento, faça o ciclo entre as diferentes opções com *Espaço* e selecione uma pressionando *Enter*. Quando estiver satisfeito com sua escolha, selecione o símbolo ✓ para sair e vá para o próximo nível ou o símbolo ✕ para começar tudo de novo. Os preços para cada objeto estão à direita. Você não pode gastar um valor superior aos fundos disponíveis. O valor que gastou será deduzido do seu orçamento. Lembre-se de que os objetos não são transferidos de um nível para outro, portanto você terá que comprá-los novamente se desejar continuar usando-os. O último objeto da lista, *Contratar investigador*, concede-lhe uma vida extra - se você tiver o dinheiro necessário, é claro!

O painel à direita da tela mostra, de cima para baixo:

- número de vidas restantes;
- número de artefatos trazidos para a barraca;
- peso total do seu inventário;
- as unidades de oxigênio deixadas;
- tempo restante para o bônus adicional.

O jogo é completado quando você recupera todos os artefatos do terceiro nível.

CONTROLES

O jogo pode ser controlado com o teclado ou com um joystick Kempston ou Sinclair. As teclas predefinidas são: **O** - esquerda; **P** - direita; **Q** - sobe; **A** - desce; **M** - tiro; **H** - inventário. As teclas são totalmente redefiníveis no menu Preferências.

OS MENUS

O jogo mostra menus controlados por meio de um cursor em forma de seta que se move pressionando a tecla ESPAÇO; as opções são selecionadas pressionando a tecla ENTER.

Após o carregamento, a tela inicial aparecerá, com quatro ícones:

- **Semáforo verde:** Iniciar o jogo.
- **Chave grifo:** Menu Preferências.
- **Troféu:** Lista das melhores pontuações.

No menu Preferências, você pode escolher como controlar o jogo, da esquerda para a direita: Teclado/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Redefinir teclas. Ao selecionar a opção Redefinir teclas, os ícones na parte inferior serão iluminados na ordem: Esquerda/ Direita/ Sobe/ Desce/ Tiro/ Inventário. Pressione a tecla correspondente à sua escolha.

DICAS

- Os artefatos nem aparecerão sempre nos mesmos lugares.
- A munição para a espingarda é infinita; a reserva de oxigênio não lo é.
- Para economizar tempo, é aconselhável transportar tantos artefatos quanto possível e deixá-los todos ao mesmo tempo, em vez de recuperá-los um a um.

NOTAS TÉCNICAS

O jogo é compatível com todos os ZX Spectrums com 128K RAM e está disponível nos seguintes formatos:

- imagens de fita TZX salvos com o esquema turbo SetoLOAD turbo, para emulação genérica e carregamento em hardware real via PC ou leitor de multimídia;
- imagens de fita TAP, para aqueles emuladores que não suportam arquivos TZX ou usam com uma interface Divide e FATware 0.12 e derivates (0.12a, Velesoft etc.);
- imagem de disco MGT multi-idioma para uso com a interface Plus D; pode ser usada com um ZX Spectrum 48K/+ equipado com tais interface (sem música de fundo devido à falta do chip de som AY-3-8912); deve ser deixada no acionador de disco durante o jogo;
- imagem de disco SCL multi-idioma para uso com a interface Beta Disk; deve ser deixada no acionador de disco durante o jogo;
- imagem de disco TRD multi-idioma para uso com as interfaces de disco Beta Disk ou similares (por exemplo, Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95) ou com Divide/DivMMC e ESXDOS 0.8.5 e versões mais recentes; pode ser usada com um ZX Spectrum 48K/+ equipado com tais interfaces (sem música de fundo devido à falta do chip de som AY-3-8912); deve ser deixado no acionador de disco durante o jogo.

N.B.: se a sua interface tem ESXDOS 0.8.5 como sistema operacional, você deve destacar o nome do arquivo DOOMPIT-PT.TAP no menu ESXDOS, pressione I então SPACE e carregue o jogo inserindo o usual comando LOAD “”. Caso contrário, ao digitar seu nome para a tabela de pontuação alta, você não poderá inserir nada além de números e símbolos (com SYMBOL SHIFT). Isto é devido a um bug do sistema operacional, corrigido no ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMAÇÃO E CONTACTOS

Programa, áudio e visual © 2017 da Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. Toda distribuição comercial deste produto sem o consentimento expresso de seu autor é estritamente proibida.

Esta versão é publicada sob licença para Monument Microgames
<http://www.monumentmicrogames.com>

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com

Website: <http://www.alessandrogrussu.it>

Os comentários são bem-vindos!