

*Amsoft*

GOLD

DOORS OF DOOM

LES PORTES DU DESTIN



## **SCENARIO**

"Welcome to the planet of Doom" resounded in my ears, as I came to my senses. "What's going on!! Where am I??" I yelled, trying not to curl up and cry for Mummy. "You have a mighty task before you." came the disembodied voice, "You, of all the teeming millions on your planet, have been chosen by us to represent your race. The Doors of Doom await you!"

"Wait a minute . . . what are you talking about . . . what doors of doom??" This couldn't be happening, there I'd been quietly sitting at home, playing on my Amstrad, when all of a sudden I felt faint. Next thing I know I'm somewhere north of Watford, having a rather one sided conversation with some raving lunatic!!

"The time has come for your race to progress or destroy itself." came the voice again, "We can help you to grow in the Galactic Mind. this planet of Doom has been used for millennia, to test the courage and resourcefulness of beings much like yourself. Your body remains, but your spirit is here, you must defeat our robots and retrieve the Pieces of The Door."

Humour it, that's the best thing so I've heard. "I suppose your going to give me a multi-function weapon system, that lets me zap away to my heart's content, gives me the power of flight, paralyses robots (if there's a Q in the month), floats things up into the air, shields me from nasties and when it really gets rough, will teleport me out of trouble, whilst playing the national anthem and making cups of tea with both arms tied behind its back, eh??" Well if you're talking to a loonie, why not go a bit O.T.T. yourself?

"The weapon you have specified is now at your disposal." replied the bodiless being.

"Unfortunately, at such short notice, there is one minor imperfection. The weapon systems, are contained in separate modules scattered around the planet. The teleporter system is malfunctioning and every time you use a weapon system, it will be teleported away from you. We have, however, been able to prevent this from happening to your laser."

"Fond as you creatures are of infusions of crushed and dried vegetable matter, we have disguised a number of energy pods as cups of tea. These have been placed around the planet and may be used to top up your energy pack," it continued. "Most of the robots, have been programmed to guard the Pieces of The Door, the rest to home in on your energy pack," it said. "They will attempt to drain you of energy. If they do so, you will have failed and Homo Sapiens will be left to destroy itself in nuclear conflict."

"Should you manage to retrieve all the pieces of The Door and destroy all the robots, then you must go to the base of the Doors of Doom where the rebirth of your race, into the Golden Age, awaits you ..."

Now I'm not a particularly brave person, elaborate suicide plans I could do without. I'm going home!

On the other hand, I'd better start doing something about these robots that have materialised all around me. Now what did it say ... ?

## **LOADING INSTRUCTIONS**

(SEE CASSETTE LABEL)

The computer will then proceed to load the main program. When the main program has loaded, the screen will clear and you will be asked to amend/enter the name of a scenery file. If you want to use the file provided merely press ENTER now. If

however, you have designed your own scenery, using the Doors of Doom Scenery Designer, replace the Doors of Doom cassette with the cassette containing your scenery, amend the file name on screen and press ENTER. The computer will respond with the prompt:- Press PLAY then any key:

Press PLAY on your Datacorder, followed by any key except ESC, SHIFT, CAPS LOCK or CTRL

The scenery file will take about 4 minutes to load.

## PLAYING INSTRUCTIONS

You are now nearly ready to play Doors of Doom. The game can be played at one of three difficulty levels. The level of play determines, how many times a robot needs to be fired upon, before being destroyed, also how much energy is received from a cup of tea. Level 1 is relatively easy and should be used at first. However, for more of a challenge, and more of a score, level 2 is recommended. Level 3 must not, under any circumstances, be played by anyone under the age of 43, unless accompanied by four other persons trained as paramedics. If you are 43 or over, however, you really should know better!!

Zapping robots may be fun, but to beat this game, you will need to think hard about your strategy.

You control the gameplay by means of a joystick and/or the keyboard, the controls are as follows:-

<b>Required Action</b>	<b>Keyboard</b>	<b>Joystick</b>
Walk left	Q, E, O or @	Left
Walk right	W, R, P or [	Right
Jump up	A or ]	Up (away from you)
Use Weapon System	Z or \	Down (towards you)

Fire Laser	Space bar	Fire button
Scroll the scenery	Left/Right cursor keys	
Select Weapon System	Up/Down cursor keys	
Hold Game	H	
Restart Game (when held)	Any key	Any
Abort Game	ESC and COPY together	
N.B. When using the 'Levitate' Weapon System:-		
Up	A or ]	Up
Down	Z or \	Down

All rights of this work are reserved. Copying, lending, broadcasting, hiring, transmission, distribution or resale is prohibited without our express permission.

# **DOORS OF DOOM SCENERY DESIGNER**

## **INTRODUCTION**

The Doors of Doom, is an arcade adventure with the most detailed graphics scenery yet seen on the Amstrad. The program is designed in such a way, that it allows you to choose the scenery file that it will use, in the game.

The Doors of Doom Scenery Designer program, allows you to design your own scenery for use in the main game. you can do this in one of two ways, firstly, you can use the "character set" provided in the game's scenery file, or, if you have purchased Amsoft's Shape and Sound utility program (Soft 06037/07037), you can even use your own "character set"!!

## **LOADING INSTRUCTIONS**

Reset the computer by holding down the CTRL, SHIFT and ESC keys together in that order. Place the Doors of Doom cassette, in the Datacorder. If necessary, rewind the tape, (please see note below), and press the STOP/EJECT key once.

If you have a disc drive, key in:- ITAPE and press ENTER. (The | character is the shifted @.)

Now key in:- RUN "SCENERY DESIGNER" and press the ENTER key. The computer will respond with the prompt:- Press PLAY then any key:

Press PLAY on your Datacorder, followed by any key except ESC, CAPS LOCK, SHIFT or CTRL.

The computer will now load the Scenery Designer program. This will take less than one minute (please see note below).

When the program has loaded, the screen will clear and you will be asked to amend/enter the name of a scenery file. If you want to use the

scenery file provided with this tape, merely press ENTER now. If however, you have already created a scenery file of your own, using this program, press STOP/EJECT twice, replace the Doors of Doom cassette with the cassette containing your scenery, amend the file name on the screen and press ENTER.

The computer will respond with the prompt:-  
Press PLAY then any key:

As above, press PLAY on your Datacorder, followed by any key except ESC, SHIFT, CAPS LOCK or CTRL.

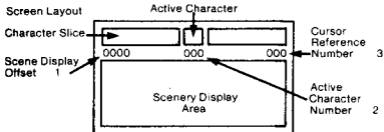
When the scenery file has been loaded (after about 4 minutes), the scenery will be displayed on screen. You may now proceed to create your scene.

NOTE. The first time you play Doors of Doom, we advise that you take tape counter readings as follows:- (having fully rewound the tape, and reset the tape counter)

1. When Doors of Doom asks for the name of a scenery file. (This gives you the location of SCENE1, the supplied scenery file.)
2. After SCENE1 has loaded and the game starts. (This is just before the SCENERY DESIGNER program.)

It should now be easy to fast forward/rewind as required, to the correct place, when trying to run the Scenery Designer program, or, when trying to load the supplied scenery file.

# DOORS OF DOOM SCENERY DESIGNER OPERATING INSTRUCTIONS



Running across the top of the screen is a 17 "character" slice, of your "character set". The central "character" is isolated and will be referred to as the "active character" from now on.

Immediately above the active character, is a horizontal bar. The purpose of this bar, is to highlight the position of the active character.

Below the character display are three numbers. Going from left to right, these are as follows:-

1. The scene display offset. This number is shown in hexadecimal and is only there to act as a guide, to your position within the scenery.
2. The active character number. This gives you the reference number, of the active character, displayed above.
3. The cursor reference number. This tells you the reference number, of the character underneath the cursor.

The rest of the screen is taken up by the scenery display area. Within the display area, you will see a flashing square cursor.

## Character Set Manipulation

The character set slice, displayed at the top of the screen, may be moved to the left or right, by one character or seventeen characters, at a time. You

will need to do this, in order to change the active character.

To move the slice by one character at a time, press the A key in conjunction with either the cursor left or cursor right key. Try it out. Press and hold down the A key, then press the cursor left key four times. (You must be positive with your key depressions, otherwise the program may miss them!!) The character slice should have moved, with the first of the four "skull" characters now showing as the active character. The active character number should also have changed, to show a value of 171.

To move the slice by seventeen characters, you should press the A key, the TAB key and cursor left or right key, in conjunction. Try this as well. Press and hold the A key, then press and hold the TAB key, now press the cursor right key once. You should now see a grey and magenta piece of stonework, in the active character position. The active character number should be 013.

There are a total of 175 characters in the character set, numbered from 000 to 174. The character set slice 'wraps round', so to select character 003, as the active character, when the current active character is number 167 say, you do not need to go all the way down, but can move up past 174 to 000 and on to 003.

### **Scenery Display Manipulation**

The same sort of key sequence is used to move the scenery display. To move the scenery display by one character at a time, press the D key and the cursor left or right keys together. Have a go! Press and hold down the D key, now press the cursor right key twice. The scenery will have moved, the leftmost two characters worth will have gone and

on the right, two characters worth of scenery will have appeared. The scene display offset will also have changed, it should now show 0014. You may also have noticed that the cursor reference number has change from 000 to 117. This is because a new character is now beneath the cursor (a yellowy piece of sandstone). Verify that this is character 117 by 'scrolling' the character set slice until character 117 is at the active character location. It's the same as the character beneath the cursor, isn't it!!

You can also move the scenery display by a full 'screenful' at a time. This is done by pressing and holding the D key, then the TAB key and then the cursor left or right key. Go on, try this as well. Press and hold down the D key, now press and hold the TAB key, lastly press the cursor right key four times. The scenery should now show two sections of water crossed by bridges. The scene display offset should read 0334 and the cursor reference number will now be 000.

Just as the character set display wrapped round, so does the scenery display. There are some 25 and a bit screenfuls, representing about a mile's worth of the planet of Doom.

### **Cursor Movement**

Before getting on to scenery creation, there's one last thing to cover, moving the cursor around the screen. The cursor is an flashing orange square, that can move around in the scenery display area. The cursor keys are used to move it about the screen. You can use two cursor keys together to move the cursor diagonally, if you want.

### **Scenery Amendment and Creation**

At last we get down to the nitty-gritty. The

relationship between the active character and the cursor, is that the active character, can be copied to the cursor position, by simply pressing the C key. In this way, you can select characters and copy them to the scenery, to modify the scenery, or create new scenery, to your heart's content.

You can press the cursor keys in conjunction with the C key, to leave a trail of the active character behind the cursor.

This is however, more useful with the B key. Pressing the B key will 'blank' out the character, in the scenery display, beneath the cursor. Used in conjunction with the cursor keys, it is a much quicker way of 'deleting' unwanted scenery, than selecting character 000 as the active character, then pressing the C key.

### **Restrictions on Scenery Amendment/Creation**

You will not be able to copy character 130 to the scenery. This is the character used to make up the Doors of Doom themselves, and as such is only allowed to be present in the centre of the castle, where the doors are assembled during the game.

You will not be able to 'blank' out, or overwrite, the doors themselves. Should you try to do so, the program will replace them.

Characters 131 and upwards, are used as 'animated' characters. Each 'animated' character is in fact, a group of four characters. You will only be allowed to copy the first character of each group of four, to the scenery.

The rules used by the Doors of Doom program, when it scatters it's cups of tea, super weapon modules and pieces of door, at the start of each game, are very precise. Each object is placed in a blank character position, immediately above a non-blank, non-animated character. Your scenery must

as the default palette, as used by Shape and Sound, whose values are as follows:-

Ink No.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Value	0	1	2	3	6	4	8	9	18	10	20	11	24	13	26	15

The border is set to a value of 6. None of the inks flash.

### **Quick Key Reference**

<b>Required Action</b>	<b>Key (s)</b>
Scroll character slice 1 char.	A with cursor left or right.
Scroll character slice 17 chars.	A with TAB and left or right.
Scroll scenery display 1 char.	D with cursor left or right.
Scroll scenery by a screenful.	D with TAB and left or right.
Cursor movement.	The four cursor keys.
Blank out a char. in the scene.	B.
Copy active char. to scene.	C.
Write scenery to tape.	CTRL with W.
Read character shape file.	CTRL with R.
Copy char. to active char.	C.
Return to scenery designer.	ESC.

This concludes the instructions for the Doors of Doom and it's accompanying Scenery Designer. We wish you luck with the game and lots of fun designing your own scenery.

*Amsoft*

GOLD

DOORS OF DOOM

LES PORTES DU DESTIN



## **LES PORTES DU DESTIN**

Bienvenue sur la planète du Destin!

Vous avez été choisi par Amsoft pour représenter votre race. Vous devez détruire nos robots et récupérer toutes les parties de la porte. Les robots essaieront d'épuiser votre énergie et de détruire votre race, pour rester en forme, buvez toutes les tasses de thé se trouvant sur votre chemin.

Si vous réussissez à assembler les parties de la porte et à exterminer tous les robots, vous entrerez dans l'âge d'Or. A ce jeu, nous avons ajouté un programme vous permettant de changer le paysage de la planète du Destin.

## **INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME**

Pour le chargement, suivre les instructions se trouvant sur l'étiquette de la cassette.

A la fin du chargement, l'ordinateur vous demandera si vous désirez changer ou entrer le nom du fichier du paysage (amend/enter the name of a scenery file). Si vous voulez garder le fichier du jeu, appuyez sur ENTER. Si vous avez créé un nouveau paysage, à l'aide du programme "Scenery Designer", remplacez la cassette du jeu par celle contenant votre paysage, changez le nom du fichier sur l'écran et appuyez sur ENTER. Vous recevrez le message suivant: Press PLAY then any key (appuyez sur PLAY suivi d'une touche).

Le chargement du paysage prend environ 4 minutes.

## **INSTRUCTIONS POUR LE JEU**

Vous êtes maintenant prêt à jouer avec "Les Portes du Destin". Ce jeu à 3 niveaux de difficulté. Le nombre de tirs nécessaires pour abattre un

robot, et l'énergie reçue par tasse de thé dépendent du niveau du jeu. Le niveau 1 est le plus facile et est recommandé pour débiter, cependant le niveau 2 est plus stimulant et le score augmente rapidement.

Le niveau 3 ne doit pas être joué, en aucun cas, par des personnes de moins de 43 ans, sauf accompagnés de quatre docteurs, mais si vous avez 43 ans ou plus, vous devriez être plus raisonnable!!

La chasse aux robots peut être amusante, mais pour vaincre ce programme, vous devrez bien réfléchir à votre stratégie.

Vous pouvez jouer avec le joystick ou le clavier, les commandes sont les suivantes:

<b>Actions</b>	<b>Clavier</b>	<b>Joystick</b>
Gauche	Q, E, O ou @	Gauche
Droite	W, R, P ou [	Droite
Monter	A ou ]	Haut (éloigné de vous)
Utiliser les armes	Z ou \	Bas (vers vous)
Faire feu	Barre-espace	Bouton rouge
Déroulement du paysage	touches curseurs droite/gauche	
Sélection des armes	touches curseurs haut/bas	
Arrêt du jeu	H	
Reprendre le jeu	presser une touche	au choix

Interrompre le jeu pour presser ensemble les touches ESC et COPY

PS: Lorsque vous utilisez le système de défense

'Levitate' (Lévitacion):

Haut

A ou ]

Vers le haut

Bas

Z ou \

Vers le bas

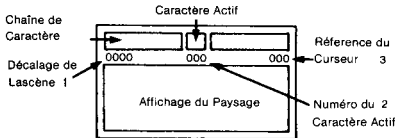
## LE JEU

Les portes du destin est un jeu d'arcade avec des graphiques détaillés. Le programme vous permet de choisir le fichier du paysage qui sera utilisé dans le jeu.

Avec le programme de création d'un paysage vous pourrez créer un nouveau paysage pour les Portes du Destin.

Chargez le programme et tapez RUN "SCENERY DESIGNER", puis appuyez sur ENTER, pressez PLAY, suivi d'une touche. Le chargement prend environ 4 minutes. Quand la scène apparaît sur l'écran, vous pouvez commencer à créer votre paysage.

## Affichage



En haut de l'écran, est affiché une chaîne de 17 caractères. Le caractère du milieu est isolé des autres et est appelé le "caractère actif".

Au dessus du caractère actif se trouve un trait horizontal qui sert à accentuer la position de ce caractère.

Sous l'affichage des caractères se trouvent 3 chiffres. Voici leur signification, de gauche à droite:

1. Le décalage de l'affichage de la scène. Ce chiffre est hexadécimal et sert seulement à guider votre position sur l'affichage.
2. Le chiffre du caractère actif. Ceci est le chiffre de référence du caractère actif, affiché au-dessus.
3. Le chiffre de référence du curseur. Ceci indique le chiffre de référence du caractère se trouvant sous le curseur.

Le reste de l'écran est occupé par la zone d'affichage du paysage. Vous verrez apparaître sur l'affichage, un curseur carré intermittent.

### **Déplacer les caractères**

La chaîne de caractères affichée en haut de l'écran, peut être déplacée d'un à dix sept caractères à la fois.

Pour déplacer la chaîne d'un caractère à la fois, pressez A et la touche curseur de gauche ou droite, essayez. Maintenez appuyée la touche A, puis pressez la touche curseur de gauche 4 fois, la chaîne est déplacée, et le premier des caractères "tête de mort" apparaît et devient le caractère actif. Le chiffre affiché sous le caractère actif devrait lire 171.

Pour déplacer la chaîne de 17 caractères à la fois, pressez la touche A, la touche TAB et la touche curseur gauche ou droite; essayez. Maintenez appuyée la touche A, puis maintenez enfoncée la touche TAB, ensuite pressez la touche curseur droite une fois. Vous verrez apparaître à la place du caractère actif, une pierre grise et

magenta et le nombre devient 013.

Il y a 175 caractères, numérotés de 000 à 174. La chaîne de caractères se déroule, donc si vous voulez sélectionner le numéro 003 et que le caractère actif est 167, par exemple, au lieu de retourner en arrière, il suffit de dépasser 174 et d'aller de 000 à 003.

### **Déplacer la scène**

Pour déplacer la scène procédez comme avec les caractères. Pour déplacer la scène d'un caractère à la fois, appuyez en même temps, sur la touche D et la touche curseur gauche ou droite. Faites un **essai** Maintenez appuyée la touche D, puis pressez la touche curseur droite deux fois. La scène sera déplacée de deux sections vers la droite. Le décalage de l'affichage deviendra 0014. Vous noterez aussi que la référence du curseur est passé de 000 à 117, ceci parce que le caractère sous le curseur est devenu un parpaing jaunâtre. Vérifiez en déroulant la chaîne que le caractère actif 117 est bien le même.

Vous pouvez aussi déplacer la scène d'un écran entier à la fois. Pour cela, maintenez enfoncée la touche D, pressez TAB, puis la touche curseur droite ou gauche. Allez-y faites encore un **essai** Maintenez enfoncée la touche D, ensuite maintenez appuyée la touche TAB, puis pressez la touche curseur droite quatre fois. Le paysage affiché devrait représenter deux sections d'eau traversées de ponts. Le décalage de l'affichage devrait être 0334 et le numéro de référence du curseur, 000.

L'affichage de la scène se déroule comme la chaîne de caractères. Il y a environ 25 écrans entiers, représentant à peu près une mile de la planète du Destin.

## **Mouvement du curseur**

Avant de commencer la création de votre paysage, apprenez à déplacer le curseur sur l'écran. Le curseur est un carré orange, intermittent, que l'on déplace à l'aide des touches curseur.

Vous pouvez utiliser deux touches curseur en même temps, pour déplacer le curseur en diagonale.

## **Changement et création du paysage**

Le caractère actif peut être recopié à la position du curseur en pressant la touche C. De cette façon, vous pouvez sélectionner des caractères et les recopier sur le paysage, pour le modifier ou pour en créer un nouveau, autant de fois que vous le désirez.

Vous pouvez presser les touches curseur en même temps que la touche C, pour laisser une trainée de caractères actifs, derrière le curseur.

Ceci est cependant plus utile avec la touche B. En pressant la touche B, le caractère sous le curseur, sera effacé de l'affichage. En pressant la touche B avec les touches curseur, vous effacerez plus rapidement le paysage, que si vous sélectionnez le caractère 000 comme caractère actif et utilisez la touche C.

## **Restrictions à la création d'un paysage**

Vous ne pourrez pas copier le caractère 130 sur le paysage. Celui-ci est réservé à la fabrication des Portes du Destin et donc ne peut être présent que dans le centre du château, où les parties des portes sont assemblées durant le jeu.

Vous ne pourrez pas effacer, ou superposer, les portes. Si vous essayez, le programme les remplacera.

Les caractères à partir de 131 sont utilisés comme caractères "animés". Chacun d'eux est en fait un groupe de quatre caractères. Vous ne pourrez copier, sur le paysage, que le premier caractère de chaque groupe.

Les règles utilisées dans le programme des Portes du Destin, pour la disposition des tasses de thé, armes et parties de porte, sont très précises. Chaque objet est placé sur un espace vide, juste au dessus d'un caractère immobile. Votre paysage ne doit pas surcharger le programme.

### **Sauvegarder le paysage**

Vous pouvez sauvegarder votre paysage sur une autre cassette. Pour cela, maintenez appuyée la touche CTRL, et pressez W.

L'écran sera vidé et le paysage vérifié pour s'assurer que tous les objets peuvent être placés. Si le paysage est accepté, le message suivant sera affiché:

Scenery O.K (le paysage est OK)

S'il n'y a pas assez de place pour les objets, vous recevrez le message suivant:

Doors of Doom will not work with this scenery!!  
( 'Portes du Destin' ne peut pas marcher avec ce paysage)

Ensuite, l'écran affichera le nom du fichier de la scène. Changez le avec le nom désiré, et pressez ENTER. Le programme répondra:

Press PLAY then any key: (pressez PLAY suivi d'une touche)

Vérifiez que la cassette dans le Datacorder est bien Scenery et non pas Les Portes du Destin.

La sauvegarde de votre fichier paysage prendra

environ 4 minutes, ensuite l'écran redeviendra normal.

### **Restrictions du changement du jeu de caractères**

Il n'y a vraiment, qu'une restriction. Vous ne pouvez pas copier un caractère sur la position 000, ceci rendrait le jeu impossible à jouer!

La seule autre restriction est que la palette de couleur utilisée dans le jeu reste toujours la même. Les valeurs de ces couleurs sont les suivantes:

Encre No.0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Valeur:	0	1	2	3	6	4	8	9	18	10	20	11	24	13	26	15

La bordure est fixée à la valeur 6. Aucune des encres ne clignotent.

### **Guide rapide des touches:**

<b>Action demandée</b>	<b>Touche</b>
Défilement d'un caractère	A avec curseur à droite ou gauche
Défilement de 17 caractères	A avec TAB et droite ou gauche
Défilement d'un caractère du paysage	D avec la touche-curseur gauche ou droite
Défilement d'un écran entier	D avec TAB et gauche ou droite
Mouvement du curseur	Les quatre touches curseur
Effacer un caractère	B
Copie d'un caractère actif sur le paysage	C

Ecrire le paysage sur cassette CTRL et W

Lire la forme du fichier du caractère CTRL et R

Copie d'un caractère sur C un caractère actif

Retour à la création du paysage ESC

Ceci termine les instructions de Portes du Destin. Bonne chance et amusez vous bien!

Les Portes du Destin sont bien plus qu'un simple jeu, nous y avons ajouté un programme vous permettant de changer le paysage de la planète du Destin.

Le jeu "Portes du Destin" a été écrit par John Line de Gem Software, durant son hospitalisation dans le service psychiatrique. De ce fait, ni AMSOFT, ni GEM SOFTWARE ne seront responsables des joueurs se coinçant dans les portes à la fin du jeu!!!

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.