SUGAR BYTE

ZX SPECTRUM 48K · 128K · +2 · ΚΑΣΕΤΑ

Μια παραγωγή REVIVE8BIT · VASPER · © 2026

> *English: manual_en.md*

★ ΤΟ SPECTRUM ΣΟΥ ΘΕΛΕΙ ΓΛΥΚΟ ★

Εξήντα ταμπλό. Έξι καραμέλες. Ένα πολύ πεινασμένο Spectrum.

Αντάλλαξε δύο γλυκά, βάλε τρία στη σειρά, και το ταμπλό κάνει **ποπ**. Τέσσερα στη σειρά σού δίνουν μια **ριγέ καραμέλα** που καθαρίζει μια ολόκληρη γραμμή. Ένα Γ σού δίνει ένα **περιτύλιγμα** που τινάζει ό,τι έχει γύρω του. Πέντε στη σειρά, και έχεις τη **βόμβα χρώματος** — αντάλλαξέ τη με όποια καραμέλα θες και όλες οι καραμέλες αυτού του χρώματος χάνονται μονομιάς.

- **Χωρίς «colour clash».** Κάθε καραμέλα έχει τους δικούς της χαρακτήρες και το δικό της σχήμα — μπάλα, εξάγωνο, τετράγωνο, ρόμβος, δάκρυ, καρδιά — και ξεχωρίζει σε κάθε τηλεόραση, ακόμα και ασπρόμαυρη.
- **ΜΙΛΑΕΙ.** *«Sugar Byte!» «Sweet!» «Delicious!» «Sugar Crush!»* — ψηφιακή φωνή από το ηχητικό τσιπ του 128K, και από τον beeper του 48K.
- **ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΕ ΚΑΘΕ ΜΟΝΤΕΛΟ.** Η μελωδία και τα εφέ στον AY του 128K και του +2 — και στον beeper του 48K, ανάμεσα στα καρέ.
- **SUGAR CRUSH!** Τελείωσε μια πίστα με κινήσεις που περισσεύουν και κάθε κίνηση γίνεται ριγέ καραμέλα — και σκάνε όλες μαζί.
- **ΕΞΗΝΤΑ ΠΙΣΤΕΣ** — ζελέ να καθαρίσεις, γλάσο να σπάσεις, σοκολάτα που απλώνεται, γλυκόριζα που δεν κουνιέται, κεράσια και φουντούκια να κατεβάσεις, και ταμπλό σε σχήμα ρόμβου, κλεψύδρας ή δαχτυλιδιού, όπου οι καραμέλες γλιστράνε διαγώνια γύρω από τα κενά.

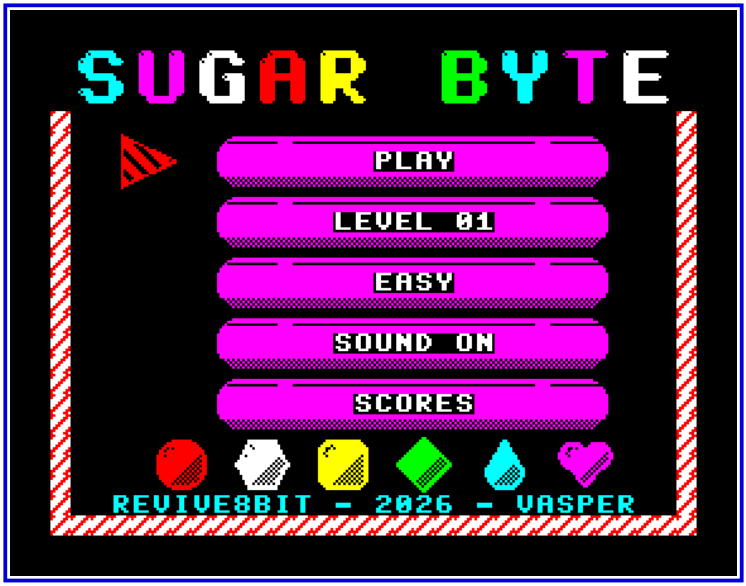
ΦΟΡΤΩΜΑ

48K: γράψε **LOAD ""** (**J**, και μετά δύο φορές **SYMBOL SHIFT** + **P**), πάτα **ENTER** και μετά **PLAY** στο κασετόφωνο.

128K / +2: διάλεξε **Tape Loader** από το μενού και πάτα **PLAY**.

Όσο φορτώνει φαίνεται η οθόνη του τίτλου. Μετά ακούς *«Sugar Byte!»* και εμφανίζεται το μενού.

ΤΟ ΜΕΝΟΥ



Το μενού.

Ο ριγέ δείκτης κινείται **πάνω-κάτω**· επιλέγεις με **fire**.

PLAY	Ξεκινάει την πίστα που γράφει από κάτω.

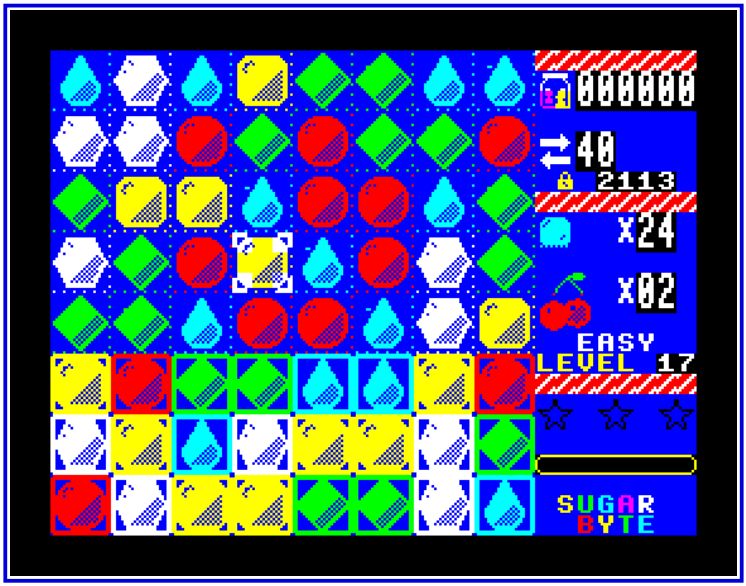
LEVEL NN	Γράφεις τον **κωδικό** μιας πίστας που έχεις φτάσει (δες *Κωδικοί πιστών*).
EASY / MEDIUM / HARD	Η δυσκολία: την αλλάζει το **fire** (ή **αριστερά** / **δεξιά**). Δες *Δυσκολία*.
SOUND ON / OFF	Μουσική ναι ή όχι (το **M** κάνει το ίδιο οποιαδήποτε στιγμή).
SCORES	Οι καλύτεροι πόντοι και τα αστέρια κάθε πίστας. Είκοσι πίστες η σελίδα: **αριστερά** και **δεξιά** αλλάζουν σελίδα, **fire** ή **BREAK** πίσω.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

	Πληκτρολόγιο	Joystick
Ο δείκτης	**Q A O P**, ή τα βελάκια (**CAPS SHIFT** + **5 6 7 8**)	Sinclair (Interface 2, θύρα 1) ή Kempston
Επιλογή / ανταλλαγή	**SPACE**, **ENTER** ή **0**	fire
Μουσική ναι / όχι	**M**	
Πίσω στο μενού	**BREAK** (**CAPS SHIFT** + **SPACE**)	

Το Kempston το βρίσκει μόνο του το παιχνίδι όταν ξεκινάει.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ



Πίστα 17: ζελέ να καθαρίσεις και δύο κεράσια να κατεβάσεις.

Το ταμπλό είναι 8 × 8. Πήγαινε τον δείκτη (οι άσπρες γωνίες) σε μια καραμέλα και πάτα **fire** — οι γωνίες γίνονται κυανές. Μετά διάλεξε μια καραμέλα **δίπλα της** (αριστερά, δεξιά, πάνω ή κάτω) και οι δύο αλλάζουν θέση.

- Αν η ανταλλαγή φτιάξει γραμμή από **τρεις ή περισσότερες ίδιου χρώματος**, οριζόντια ή κάθετα, σκάνε. Όσες είναι από πάνω πέφτουν, και καινούργιες μπαίνουν από την κορυφή. Αν αυτές που πέφτουν φτιάξουν νέες γραμμές, σκάνε κι αυτές — είναι **αλυσίδα**, και κάθε κρίκος της πολλαπλασιάζει τους πόντους.
- Αν η ανταλλαγή δεν φτιάξει γραμμή, οι καραμέλες γυρίζουν πίσω και η κίνηση δεν μετράει.
- Ξανά στην ίδια καραμέλα: η επιλογή ακυρώνεται. Σε άλλη, πιο μακριά: η επιλογή πάει εκεί.

Κάθε ανταλλαγή που πετυχαίνει τρώει **μία κίνηση**.

Κόλλησες; Περίμενε πέντε δευτερόλεπτα χωρίς να πατήσεις τίποτα και δύο καραμέλες αρχίζουν να χοροπηδάνε — αυτή είναι μια κίνηση που γίνεται. Αν δεν υπάρχει καμία κίνηση σε όλο το ταμπλό, ανακατεύεται δωρεάν.

ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΕΞΙΑ

Από πάνω προς τα κάτω:

- **Το βάζο** — οι πόντοι σου.
- **Τα βέλη** — οι κινήσεις που μένουν. **Το λουκέτο** — ο κωδικός της πίστας.
- **Ο στόχος** — πόντοι, ζελέ που μένουν, υλικά που μένουν να κατέβουν.
- **EASY / MEDIUM / HARD** και **LEVEL NN** — η δυσκολία και η πίστα.
- **Τρία αστέρια** και ο **σωλήνας** — ανάβουν όσο οι πόντοι περνάνε τα όρια των αστεριών.

ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Κάθε πίστα έχει συγκεκριμένες κινήσεις και έναν στόχο:

- **ΠΟΝΤΟΙ** — φτάσε τους πόντους του στόχου.
- **ΖΕΛΕ** — καθάρισε όλα τα τετράγωνα με ζελέ (αυτά με το κυανό περίγραμμα). Το ζελέ είναι **κάτω** από τις καραμέλες· φεύγει όταν σκάσει καραμέλα από πάνω του. Το διπλό θέλει δύο.
- **ΥΛΙΚΑ** — κατέβασε τα κεράσια και τα φουντούκια ως κάτω. Δεν ταιριάζουν και δεν σκάνε: καθάρισε τις καραμέλες από κάτω τους και πέφτουν. Φεύγουν όταν φτάσουν στην τελευταία γραμμή — **ή όταν κάθονται ακριβώς πάνω από κενό**.
- **ΖΕΛΕ + ΥΛΙΚΑ** — και τα δύο.

Μόλις πετύχεις τον στόχο κερδίζεις, όσες κινήσεις κι αν περισσεύουν. Και μετά έρχεται το **Sugar Crush**: κάθε κίνηση που δεν χρησιμοποίησες κάνει μια καραμέλα ριγέ, και μετά σκάνε όλες μαζί, για πόντους.

Στη νίκη τα αστέρια εμφανίζονται στο ταμπλό: **ένα** για τη νίκη, **δύο** και **τρία** για περισσότερους πόντους. Πάτα **fire** για την επόμενη πίστα· ο κωδικός της φαίνεται στο πλαίσιο.

Αν τελειώσουν οι κινήσεις, το περιθώριο αναβοσβήνει. **Fire** για την ίδια πίστα ξανά, **BREAK** για το μενού.

ΔΥΣΚΟΛΙΑ

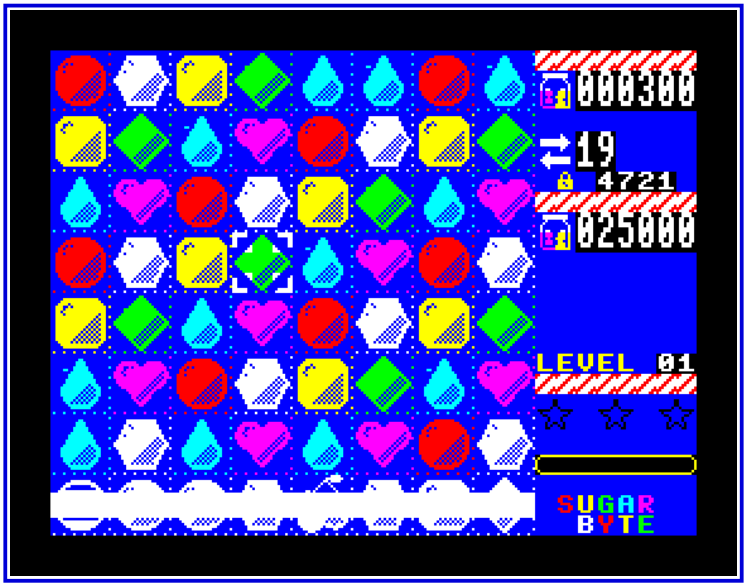
Τα ίδια εξήντα ταμπλό, με τρεις τρόπους:

EASY	Οι πίστες όπως ήταν πάντα.
MEDIUM	Ψηλότεροι στόχοι πόντων, λιγότερες κινήσεις, ένα υλικό παραπάνω να κατεβάσεις, και το γλάσο του ενός στρώματος έχει δύο.
HARD	Ακόμα ψηλότεροι στόχοι και λιγότερες κινήσεις, δύο υλικά παραπάνω, **όλο το ζελέ διπλό**, και κάθε γλάσο ένα στρώμα παραπάνω.

Το πλαίσιο δείχνει τη δυσκολία πάνω από το **LEVEL NN**. Οι κωδικοί ισχύουν σε κάθε δυσκολία, και οι καλύτεροι πόντοι κρατιούνται χωριστά για την καθεμία — ο πίνακας **SCORES** δείχνει αυτήν που έχεις διαλέξει.

ΟΙ ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΡΑΜΕΛΕΣ

Στη σειρά	Παίρνεις	Τι κάνει
4	**Ριγέ**	Όταν σκάσει, καθαρίζει όλη τη γραμμή — ή όλη την κολόνα — με μια δέσμη.
Σε Γ ή Τ	**Περιτύλιγμα**	Όταν σκάσει, τινάζει το 3 × 3 γύρω του.
5	**Βόμβα χρώματος**	Αντάλλαξέ τη με μια καραμέλα: σκάνε όλες αυτού του χρώματος.



Μια ριγέ καραμέλα σκάει.

Αντάλλαξε δύο ειδικές μεταξύ τους για κάτι πολύ μεγαλύτερο:

Ανταλλαγή	Αποτέλεσμα
Ριγέ + ριγέ	Μια γραμμή **και** μια κολόνα.
Ριγέ + περιτύλιγμα	Ένας σταυρός πλάτους τριών.
Περιτύλιγμα + περιτύλιγμα	Μια έκρηξη 5 × 5.
Βόμβα + ριγέ	Όλες του χρώματος γίνονται ριγέ — και σκάνε.
Βόμβα + περιτύλιγμα	Όλες του χρώματος γίνονται περιτυλίγματα — και σκάνε.
Βόμβα + βόμβα	Όλο το ταμπλό.

ΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟ ΤΑΜΠΛΟ

Ζελέ	Κυανό περίγραμμα κάτω από τις καραμέλες. Σκάσε μια καραμέλα από πάνω για ένα στρώμα.
Γλάσο (1–3 στρώματα)	Ένα άσπρο μπλοκ. Κάθε γραμμή που σκάει δίπλα του, ή η δέσμη μιας ειδικής, σπάει ένα στρώμα.
Σοκολάτα	Μπλοκ που **απλώνεται**: αν τελειώσεις μια κίνηση χωρίς να σπάσεις σοκολάτα, τρώει μια καραμέλα δίπλα της.
Γλυκόριζα	Μια ρόδα που φράζει το τετράγωνο· σπάει όπως το γλάσο.
Κενά	Μαύρες τρύπες στο ταμπλό. Δεν μπαίνει τίποτα.

Οι καραμέλες δεν περνάνε **μέσα** από μπλοκ ή κενό· **γλιστράνε διαγώνια** γύρω τους, κι έτσι και τα πιο παράξενα ταμπλό ξαναγεμίζουν.

ΠΟΝΤΟΙ

	Πόντοι
Τρεις στη σειρά	60
Τέσσερις	120
Πέντε	200
Κάθε καραμέλα που τη χτυπάει ειδική	60
Κάθε στρώμα ζελέ	100
Κάθε υλικό που κατεβαίνει	1.000

Όλα πολλαπλασιάζονται με την αλυσίδα: το πρώτο σκάσιμο μετράει μία φορά, όσα προκαλούν οι καραμέλες που πέφτουν δύο, τα επόμενα τρεις, και ούτω καθεξής. Μια μακριά αλυσίδα ακούει και ένα *«Sweet!»* — μια πολύ μακριά, *«Delicious!»*

ΚΩΔΙΚΟΙ ΠΙΣΤΩΝ

Κάθε πίστα έχει τον δικό της τετραψήφιο κωδικό. Φαίνεται δίπλα στο **λουκέτο** όσο παίζεις, και όταν κερδίσεις δείχνει τον κωδικό της **επόμενης**. Γράψ' τους κάπου.

Για να τον χρησιμοποιήσεις, διάλεξε **LEVEL NN** στο μενού και πάτα **fire**. Το πιάτο γίνεται **CODE 0000**:

- **αριστερά / δεξιά** διαλέγουν ψηφίο (αναβοσβήνει),
- **πάνω / κάτω** το αλλάζουν,
- **fire** για να τον δεχτεί, **BREAK** για ακύρωση.

Ο πρώτος είναι δώρο: η πίστα 1 είναι **4721**.

Οι καλύτεροι πόντοι και τα αστέρια μένουν όσο ο υπολογιστής είναι αναμμένος.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΥΖΙΝΑ

- **Παίζε χαμηλά.** Οι κινήσεις στο κάτω μέρος ανακατεύουν όλο το ταμπλό από πάνω τους.
- **Φτιάχνε ειδικές πριν τις χρειαστείς.** Τέσσερις στη σειρά στο σωστό σημείο γλιτώνουν τρεις κινήσεις αργότερα.
- **Μην αφήνεις τη σοκολάτα.** Σπάσε έστω ένα κομμάτι σε κάθε κίνηση, αλλιώς σε κατάπιε.
- **Κράτα κινήσεις για το τέλος.** Κάθε κίνηση που περισσεύει γίνεται ριγέ στο Sugar Crush.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Σχεδιασμός, κώδικας, γραφικά: VASPER · **Μια παραγωγή REVIVE8BIT · 2026**

Γραμμένο σε Z80 assembly με το rasm· τα γραφικά στο Aseprite. Η έκδοση Spectrum του παιχνιδιού του Amstrad CPC.

SUGAR BYTE — Σκάσ' το. Άλλαξέ το. Λιώσ' το.