

gravitazione solo in una direzione.

BACCHETTA MAGICA:

Una bacchetta magica ti consentirà di trasferirti direttamente nella stanza successiva usandone i poteri magici.

UN PO' D'AUTO:

Questa bottiglia rossa ti può proprio dare una mano! Se bevi il liquido che vi è contenuto, potrai, per un breve lasso di tempo, avere il potere di distruggere tutte le cose demoniache presenti in una stanza.

SOSTE TEMPORALI:

Un liquido verde-contenuto in una bottiglietta-rende possibile l'impossibile. Il tempo si ferma (GOSHII). Sebbene questo effetto sia di breve durata, ha dato una mano a più di un eroe!

LANTERNA MAGICA:

Quando sfregherai questa bottiglia, ti stupirai che nessun genio ne uscirà! Al contrario, sarai tu a diventare invulnerabile per un breve periodo.

STELLE FILANTI:

Questo strano oggetto è di origine sconosciuta. In ogni caso, quando lo userai, apparirà improvvisamente una sfera da un altro piano di esistenza. Questa sfera ti girerà attorno e poi distruggerà tutti i mostri che tenteranno di avvicinarsi. Quando verrà bruciata però, la sfera scomparirà. Quando userai due stelle filanti, la sfera si aggirerà per lo schermo con enorme piacere. Ora sei finalmente in possesso di tutte le nozioni raccolte attraverso generazioni. Usale quindi per sconfiggere il drago e liberare l'umanità dalla presenza diabolica.

Spherical

Zusatzinformation für den C64

1. Anfertigen einer Sicherheitskopie (nur Diskettenversion):

Um eine Sicherheitskopie von Spherical anzufertigen, kopieren Sie die komplette zweite Seite der Originaldiskette auf eine leere, formatierte Diskette.

Starten des Spiels mit der Sicherheitskopie:

Laden Sie das Programm wie in der Anleitung erklärt von der Originaldiskette. Wenn die zweite Seite verlangt wird, legen Sie die angefertigte Kopie in das Laufwerk. Die Highscoreliste wird auf der Sicherheitskopie gespeichert, daher sollte der Schreibschutz der Diskette nicht genutzt werden.

Abweichend von der Anleitung hat sich die Tastaturbelegung im Menu geändert:

F1	Ein Spieler
F2	Zwei Spieler
F3	Training
F4	Magische Hilfsmittel
F5	Programm-Information
F6	Passwort eingeben
F7	Musikmenu
F8	Hall of Fame

während des Spiels:

RUN-STOP

COMMODORE-KEY

Q-Taste

RESTORE

Setzt Sie in die Zeit zurück, in der Sie den Raum betreten haben.

löst einen Helfer aus, nachdem man eine rote Flasche aufgesammelt hat
läßt die Zeit stillstehen (Pause)
Bricht das Spiel ab, Sie gelangen zurück ins Menu

Amstrad / Schneider CPC Diskette

Legen Sie die Diskette, mit der Seite A nach oben, in das Laufwerk. Geben Sie RUN+DISK ein und drücken dann die RETURN-Taste. Das Spiel wird geladen und startet automatisch. Während des Spiels werden Sie aufgefordert, die Diskette umzudrehen, bitte beachten Sie die diesbezüglichen Hinweise auf dem Bildschirm.

Amstrad / Schneider CPC Kasette

Besitzer eines 664 oder 6128 müssen den Recorder mit dem Computer (wie im Computer-Handbuch beschrieben) verbinden. Geben Sie ITAPE ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

Geben Sie RUN+ und RETURN ein, oder drücken Sie die Tasten CTRL und ENTER gleichzeitig.

Starten Sie nun die Kasette mit der PLAY-Taste des Recorders. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

Spectrum Diskette

Legen Sie die Diskette, mit der Seite A nach oben, in das Laufwerk. RESETen Sie den Computer und selektieren Sie im Bildschirmmenü LOADER. Das Spiel wird geladen und startet automatisch. Während des Spiels werden Sie aufgefordert, die Diskette umzudrehen, bitte beachten Sie die diesbezüglichen Hinweise auf dem Bildschirm.

Spectrum Kasette

128k, +2 und +3 Besitzer müssen ihren Computer RESETen und im Bildschirmmenü den 48K MODE auswählen.

Geben Sie LOAD+ (K-Taste auf dem 48k Spectrum) ein und drücken die RETURN-Taste. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.



ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

C 64 DISCHETTO:

Inserisci il dischetto nel drive e digita LOAD, ***,8) e premi RETURN. Il programma inizierà automaticamente.

C 64 CASSETTA:

Inserisci la cassetta nel lato 1 fai riavvolgere interamente il nastro. Premi i tasti SHIFT e RUN-STOP simultaneamente. Poi premi PLAY sul tuo registratore. Il programma inizierà automaticamente.

ATARI ST:

Inserisci il dischetto nel drive A. e premi RESET. Il programma inizierà automaticamente.

AMIGA:

Accendi e spegni il tuo computer (elimina tutti i virus). Quando appare lo schermo "workbench", inserisci il dischetto nel drive dFO. Il programma inizierà automaticamente.

PC:

Accendi la macchina con la versione corrente di DOS. Quando sei alla schermata di comando, digita readme (ENTER) per ottenere tutte le informazioni sul caricamento.

SPHERICAL-DESCRIZIONE:

In questo gioco devi guidare una sfera galattica magica attraverso le stanze del castello di un drago. Lo farai preparando con la magia il passaggio della sfera e cioè: direzionandola all'interno di un certo campo visivo. Solo dopo questa operazione potrai avere accesso ad un'altra stanza. Ci sono degli strumenti particolarmente importanti sullo schermo che li saranno di aiuto.

A) Queste due bottiglie li mostrano l'ammontare di potenza che mantiene la sfera su questo piano esistenziale. Nel caso non ci fosse più potenza disponibile, la sfera ritornerà nella tua dimensione parallela.

B) Queste pietre li mostrano il numero di porte temporali rimanenti. Se li dovessi trovare in una situazione disperata, li basterà semplicemente premere ESC per essere riportato al momento in cui sei entrato nella stanza.

C) Questo strumento li mostra la tua situazione di salute attuale. Sul lato opposto troverai un comando identico per il secondo eroe.

D) Questo strumento indica il numero della stanza in cui ti trovi. Si dice che ci siano più di cento stanze ed ognuna cambia a seconda del numero di persone che ci entrano, che siano una o due.

E) Questo è l'orologio che li comunica l'ora esatta in cui la sfera galattica entra in movimento. Questo aspetto temporale può essere variato da una clessidra.

F) Queste provette li mostrano l'ammontare di energia rimasta in doloazione all'eroe-nella parte superiore è indicata quella del primo eroe, in quella inferiore quella del secondo eroe. Perdi energia se entri in contatto fisico con dei mostri o se cadi nell'acido. Se perderai tutta l'energia, dovrai abbandonare il castello.

G) Queste bottigliette mostrano il numero di bottiglie rosse che li collezionerà. Scoprirai esattamente quale sia l'effetto provocato sulle bottiglie sotto "influsso magico". Quando entri nel castello, li ritrovi nel salone d'entrata. In esso scoprirai otto interruttori di origine "magica" che vengono descritti dai Sette Saggi del paese come segue:

SI, UN GIOCATORE:

Se vuoi continuare ad addentrarti nell'avventura semplicemente in veste di mago, questo è il giusto tasto per te Assicurati che uno strano strumento magico chiamato "joystick" sia inserito nel tuo computer. Se stai utilizzando una macchina demoniaca chiamata "IBM PC", potrai controllare anche il potere magico del tuo eroe digitando ciò che li interessa sulla tastiera magica.

S2: DUE GIOCATORI:

Se dovessi aver bisogno di una mano, puoi farti accompagnare dal tuo migliore amico premendo questo tasto. In questo caso avrai bisogno di due bacchette magiche. Se due persone si introducono nel castello, esso si trasforma magicamente. Se due persone cercano di sovrapporre il drago, questo compito viene reso ovviamente più difficile.

S3: ALLENAMENTO:

Questo tasto li dà l'opportunità di fare pratica come mago. Quando premerai F3, entrerà in una grande sala dove potrai praticare i tuoi poteri magici con grande diletto del tuo cuore!! Con un po' di esperienza potrai trasformare, con la tua bacchetta magica, una pietra nello schermo anche mentre stai saltando o addirittura cadendo. Quando, nell'ultima sezione del gioco, userai le stelle filanti, potrai lasciarle muovere all'interno dello schermo premendo il tasto della bacchetta magica per periodi abbastanza lunghi. Se ripeterai l'azione, la stella filante ritornerà fra le tue mani.

LE PIETRE:

Ci sono vari tipi di pietre nel castello. Alcune sono solide e si rifiuteranno categoricamente di essere stregate e trasformate; altre sono più "deboli" e scompariranno quando userai le tue arti magiche. C'è un altro tipo di pietra che produce un acido che devi star attento a non toccare.

PORTE E AMULETI:

Queste porte naturalmente non sono porte normali. In ognuna di esse troverai un diamante magico di un colore o di un altro. Se trovi un amuleto dello stesso colore, tutte le porte di quel colore si apriranno automaticamente nel tempo. Si racconta però che alcune porte del castello debbano venire aperte al momento opportuno, altrimenti non li saranno di alcun aiuto.

DIAMANTI:

Il valore di ciascun diamante è determinato dal suo colore e dalla sua forma. Alcuni diamanti non vale nemmeno la pena di raccogliergli. Ti sarà necessario usare i tuoi poteri magici per valutare il valore effettivo di ogni gemma.

CLESSIDRA:

I poteri magici necessari a mantenere la stabilità della sfera galattica diminuiscono nel corso del tempo. Potrai però rafforzare questi poteri usando la clessidra, che li darà maggior tempo per preparare una certa stanza e trasportare la sfera nella successiva.

CARAFFA:

Alla perdita della sua energia, un mago perde anche la sua vita. Con un sorso del contenuto della caraffa potrai rivitalizzarti e affrontare i pericoli del castello con forza rinnovata.

PERGAMENE:

Queste antichissime pergamene contengono una antica magia che li darà la forza di saltare più in alto di quanto tu abbia mai potuto prima. Si racconta però che queste pergamene abbiano sempre uno scopo preciso.

DOCUMENTO:

Si tratta in effetti di un potentissimo documento contenente la più potente magia esistente. Ricorda molto bene la parola magica che troverai nella pagina ingiallita. Questa parola è veramente molto utile per affrontare le varie situazioni nel castello.

GRAVITAZIONE:

Quando muovo uno di questi interruttori con la magia, la condizione gravitazionale cambia, ma solo per la sfera galattica. Si dice che alcuni interruttori cambino la



GESTION PAR LE JOYSTICK

Gauche / Droite: Le magicien va dans la direction correspondante. Haut: Le magicien saute! En combinant les deux vous pourrez faire sauter le magicien au dessus du large gouffre.
Bouton de tir: Créer / détruire la pierre.
Bouton de tir + joystick vers le bas: Créer une pierre sous le magicien.

Essayer de créer / de détruire des pierres tout en sautant/ tombant...

Plus loin dans le jeu, vous pourrez utiliser les cierges magiques. Ceux-ci se déplaceront sur l'écran en appuyant sur le bouton du joystick pendant longtemps. Si vous répétez cette action, le cierge reviendra vers vous.

OBJETS BONUS

Certaines pierres sont bien trop lourdes et ne peuvent bouger. Certaines peuvent être détruites par votre magicien. Portes et porte-bonheurs: Ici vous trouverez un diamant magique de plusieurs couleurs. Si vous trouvez un porte-bonheur d'une certaine couleur, toutes les portes correspondant à cette même couleur s'ouvriront à vous.

Diamants: La valeur de chaque diamant est déterminée par sa couleur et sa forme.

Sablier: La sablier vous donne du temps supplémentaire avant que la sphère ne commence à rouler.

Carafe: Donne au magicien de l'énergie supplémentaire.

Scrolling: Vous permet de sauter plus loin.

Document: Ceci est très puissant et très utile car il vous permet de maîtriser le château.

Gravitation: Lorsqu'on l'actionne, il enlève toute gravitation. Cela permet à votre sphère de flotter.

Baguette Magique: Grâce à elle vous pourrez aller directement à la pièce suivante.

Coup de Pouce (bouteille rouge): Lorsque vous buvez le liquide de la bouteille vous aurez pendant un temps très réduit, le pouvoir de détruire toutes les choses endiablées dans une pièce.

Arrêt du temps (bouteille verte): Le temps s'arrête (mince!) - l'effet ne dure que très peu de "temps".

Lanterne magique: Elle rend votre magicien invulnérable durant une courte période.

Cierge magique: Donne à votre magicien un satellite de survie.

Informations supplémentaires C 64D

1. Disquettes de sauvegarde

Pour faire une disquette de sauvegarde, copiez toute la deuxième de face de la disquette originale sur une disquette formatée.

2. Pour démarrer le jeu avec la disquette de sauvegarde

Démarez le programme avec la disquette originale. Quand

l'ordinateur demande la deuxième face, insérez la disquette de sauvegarde dans le lecteur. La liste "highscore" est sauvegardée sur la copie.

Changements dans les touches de fonction

- F1: un joueur
- F2: deux joueurs
- F3: entraînement
- F4: aide magique
- F5: informations sur le programme
- F6: lapez le mol de passe
- F7: Menu de musique
- F8: Hall of fame

Pendant le jeu:

RUN-STOP: vous ramène au moment où vous êtes entré dans la pièce.

COMMODORE-KEY: Après avoir ramassé une bouteille rouge, cette commande vous permet de détruire les monstres.

TOUCHE-Q: Pause

RESTORE: Interruption du jeu et retour au menu.

Amstrad/ Schneider CPC disquette:

Insérez la disquette (face A) dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN "DISK" et appuyez sur RETURN. Le programme débutera automatiquement.

Pendant le jeu, l'ordinateur vous indiquera de changer la face de la disquette. Référez-vous pour cela aux instructions affichées sur l'écran.

Amstrad/ Schneider CPC cassette:

Si vous avez un 664 ou un 6128, reliez le lecteur de cassette à l'ordinateur. Tapez Tape et appuyez sur RETURN.

Tapez RUN et RETURN ou appuyez en même temps sur CTRL et ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur le lecteur de cassette. Le programme débutera automatiquement.

Spectrum disquette:

Insérez la disquette (face A) dans le lecteur de disquettes. Déclenchez un RESET et lorsque le menu est affiché, sélectionnez la commande LOADER. Le programme débutera automatiquement.

Pendant le jeu, l'ordinateur vous indiquera de changer la face de la disquette. Référez-vous pour cela aux instructions affichées sur l'écran.

Spectrum cassette:

Si vous avez un 128K, un +2 ou un +3, déclenchez un RESET et lorsque le menu est affiché, sélectionnez le mode 48K.

Tapez LOAD (TOUCHE K SUR LE 48K SPECTRUM) et appuyez sur RETURN. Le programme débutera automatiquement.

gravitazione solo in una direzione.

BACCHETTA MAGICA:

Una bacchetta magica ti consentirà di trasferirti direttamente nella stanza successiva usandone i poteri magici.

UN PO' D'AUTO:

Questa bottiglia rossa ti può proprio dare una mano! Se bevi il liquido che vi è contenuto, potrai, per un breve lasso di tempo, avere il potere di distruggere tutte le cose demoniache presenti in una stanza.

SOSTE TEMPORALI:

Un liquido verde-contenuto in una bottiglietta-rende possibile l'impossibile. Il tempo si ferma (GOSHI). Sebbene questo effetto sia di breve durata, ha dato una mano a più di un eroe!

LANTERNA MAGICA:

Quando sfregherai questa bottiglia, ti stupirai che nessun genio ne uscirà! Al contrario, sarai tu a diventare invulnerabile per un breve periodo.

STELLE FILANTI:

Questo strano oggetto è di origine sconosciuta. In ogni caso, quando lo userai, apparirà improvvisamente una sfera da un altro piano di esistenza. Questa sfera ti girerà attorno e poi distruggerà tutti i mostri che tenteranno di avvicinarsi. Quando verrà bruciata però, la sfera si scomparirà. Quando userai due stelle filanti, la sfera si aggirerà per lo schermo con enorme piacere. Ora sei finalmente in possesso di tutte le nozioni raccolte attraverso generazioni. Usale quindi per sconfiggere il drago e liberare l'umanità dalla presenza diabolica.

Spherical

Zusatzinformation für den C64

1. Anfertigen einer Sicherheitskopie (nur Diskettenversion):

Um eine Sicherheitskopie von Spherical anzufertigen, kopieren Sie die komplette zweite Seite der Originaldiskette auf eine leere, formatierte Diskette.

Starten des Spiels mit der Sicherheitskopie:

Laden Sie das Programm wie in der Anleitung erklärt von der Originaldiskette. Wenn die zweite Seite verlangt wird, legen Sie die angefertigte Kopie in das Laufwerk. Die Highscoreliste wird auf der Sicherheitskopie gespeichert, daher sollte der Schreibschutz der Diskette nicht genutzt werden.

Abweichend von der Anleitung hat sich die Tastaturbelegung im Menue geändert:

- | | |
|----|----------------------|
| F1 | Ein Spieler |
| F2 | Zwei Spieler |
| F3 | Training |
| F4 | Magische Hilfsmittel |
| F5 | Programm-Information |
| F6 | Password eingeben |
| F7 | Musikmenue |
| F8 | Hall of Fame |

während des Spiels:

RUN-STOP

Setzt Sie in die Zeit zurück, in der Sie den Raum betreten haben.

COMMODORE-KEY

löst einen Helfer aus, nachdem man eine rote Flasche aufgesammelt hat
löst die Zeit stillstehen (Pause)
Bricht das Spiel ab, Sie gelangen zurück ins Menue

Q-Taste

RESTORE

Amstrad / Schneider CPC Diskette

Legen Sie die Diskette, mit der Seite A nach oben, in das Laufwerk. Geben Sie RUN+DISK ein und drücken dann die RETURN-Taste. Das Spiel wird geladen und startet automatisch. Während des Spiels werden Sie aufgefordert, die Diskette umzudrehen, bitte beachten Sie die diesbezüglichen Hinweise auf dem Bildschirm.

Amstrad / Schneider CPC Kasette

Besitzer eines 664 oder 6128 müssen den Recorder mit dem Computer (wie im Computer-Handbuch beschrieben) verbinden. Geben Sie ITAPE ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

Geben Sie RUN+ und RETURN ein, oder drücken Sie die Tasten CTRL und ENTER gleichzeitig.

Starten Sie nun die Kasette mit der PLAY-Taste des Recorders. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

Spectrum Diskette

Legen Sie die Diskette, mit der Seite A nach oben, in das Laufwerk. RESETen Sie den Computer und selektieren Sie im Bildschirmmenü LOADER. Das Spiel wird geladen und startet automatisch. Während des Spiels werden Sie aufgefordert, die Diskette umzudrehen, bitte beachten Sie die diesbezüglichen Hinweise auf dem Bildschirm.

Spectrum Kasette

128k, +2 und +3 Besitzer müssen ihren Computer RESETen und im Bildschirmmenü den 48K MODE auswählen.

Geben Sie LOAD+ (K-Taste auf dem 48k Spectrum) ein und drücken die RETURN-Taste. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

