

HET SPEL

Luister! De heksen zijn overal druk in de weer. Als je durft, neem dan de uitdaging aan. Morgennacht is Heksensabbat en slechts een van hen wordt als koningin gekozen. Zes ingrediënten heb je nodig en die laat je in de ketel koken en stoken: padde-sap; het oog van een salamander; vleermuiscvleugel; dollekervelwortel; een splinter schimmeland bot uit het diepste, mufste graf en een weinig afgekoeld gesmolten lava afkomstig uit het rokerige eiland. Het tovermiddel is nu voorhanden om het land van de pompoen te bevrijden.

LADING

Normale Commodore 64/Amstrad lading-instructies

HOE MEN SPEELT (Bediening)**Amstrad**

Een stuurknuppel is nodig om de heks te besturen.

Commodore

Een stuurknuppel in port 2 gebruiken.

DE TOVERKOLS OPDRACHT

Jij speelt de rol van de toverkol en je moet over het land vliegen op zoek naar de sleutels van de onderwereld. Ondertussen moet je vleermuizen, boosaardig stuitende pompoenen, vleesetende planten en allerhande gevaarlijke wezens ontduiken. Je mag alleen vanuit/op met gras begroeide open plekken opstijgen en landen omdat de toverkol eraf valt als er door de bomen gevlogen wordt. Elke sleutel opent een deur van dezelfde kleur, en eens in de onderwereld moet je van platform naar platform springen om het vereiste tover-ingrediënt op te rapen.

SPILLET

Hør I hekse overalt, tag udfordringen
op hvis I tør!

I morgen er det allehelgensaften - kun een af jer
bliver kåret!

Seks ingredienser skal I skaffe og i
heksegrøden koge.

Tudsesaft og salamanderøje,
flagermusvinge og skarntydegift,
et skimlet stykke brækket knogle, fundet dybt i en
muggen grav.

glødende lava, der er afkølet lidt og taget fra den
brændende ø.

Så har I trylleformularen og kan frigøre landet for
græskarret.

INDLÆSNING

Normale Commodore 64/Amstrad

indlæsningsinstruktioner.

SÅDAN SPILLER MAN (Kontroller)**Amstrad**

Du har brug for et Joy-stick til at styre heksen.

Commodore

Brug Joy-stick i port 2.

HEKSENS MISSION

Du spiller heksen, og du skal flyve over hele landet og lede efter nøglerne til underverden idet du samtidig må undgå flagermus, onde græskar der kan hoppe, kødædende planter og alle mulige andre slags væmmelige væsener. Du kan kun starte fra og lande på åbninger med græs, for hvis du prøver på at flyve gennem træerne falder heksen af. Hver af de farvede nøgler vil kun åbne en dør med samme farve, og når du endelig er kommet ned i underverden, er du nødt til at springe fraafsats til afsats og samle de ingredienser op, som du har brug for til din trylleformular.



SILVERBIRD

CAULDRON
COMMODORE 64/AMSTRAD

LE JEU

A toutes les sorcières qui écoutent, relevez le défi si vous l'osez. La nuit prochaine sera la veille de la Toussaint, nuit durant laquelle une seule sera la Reine des sorcières. Vous devez prendre six ingrédients, et, dans le chaudron, vous devez bouillir et cuire du jus de crapaud, un oeil de triton, une aile de chauve-souris et de la racine de ciguë, un morceau moisi d'os brisé trouvé dans les profondeurs d'une vieille tombe, de la lave liquide, refroidie pendant quelque temps, provenant de l'île fumante. Alors la potion magique sera prête pour faire disparaître la citrouille de la terre.

CHARGEMENT DU JEU

Instructions normales de chargement du programme Commodore 64.

**DEROULEMENT DU JEU
(Commandes)****Amstrad**

Vous devez utiliser une manette de jeu pour diriger la sorcière.

Commodore

Utilisez une manette dans le port 2.

LA MISSION DE LA SORCIERE

Vous jouez le rôle de la sorcière et vous devez survoler la terre, à la recherche de la clef des enfers, en évitant les chauves-souris, les citrouilles sautant comme le diable, les plantes carnivores et toutes sortes de créatures dégoûtantes pendant votre recherche. Vous pouvez vous envoler et atterrir seulement sur les clairières herbeuses, car si vous essayez de voler à travers les arbres, la sorcière tombe. Chaque clef colorée peut ouvrir seulement la porte de la même couleur, et, une fois que vous vous trouvez dans le bas-Royaume, vous devez sauter de plate-forme en plate-forme pour récolter les ingrédients nécessaires à la potion magique.

DAS SPIEL

Es fliegen die Hexen umher überall, denn heute nacht ist Hexenball,

Wenn Du wagst, kannst Du gewinnen-sein eine der Hexenköniginnen,

Nimm' an Zutaten einfach sechs, und koche und back' sie im Kessel der Hex'.

Fledermausflügel, Auge vom Molch, Krötensaft, Schierling, noch klebend am Dolch,

Schimmeliges Stück eines splittrigen Knochens, aus tiefem Grab, welches modrig gerochen,

Geschmolzene Lava, ein Wellchen gefroren, von vernebelter Insel, die seit langem verloren,

Der magische Spruch, er liegt Dir jetzt vor, befrei' das Land vom Kürbis, Dir steht offen das Tor!

DAS LADEN

Normale Commodore 64/Amstrad Ladeanweisungen.

SPIELTIPS (Steuerung)**Amstrad**

Du mußt für die Hexe einen Joystick benutzen.

Commodore

Benutze einen Joystick in Port 2.

DIE MISSION DER HEXE

Du spielst die Rolle der Hexe, und Du mußt über das Land fliegen, während Du die Schlüssel zur Unterwelt suchst; wenn Du Dich umsiehst, meide Fledermäuse, böse, hüpfende Kürbisse, fleischfressende Pflanzen und allerlei teuflische Gestalten. Starten und landen darfst Du nur auf mit Gras bewachsenen Lichtungen, da der Versuch, zwischen den Bäumen herzufliegen, die Hexe zum Sturz bringt. Jeder farbige Schlüssel öffnet nur die Tür, die farblich dazu passt, und wenn Du erstmal in das Reich der der Geister eingetreten bist, mußt Du von Plattform zu Plattform springen, um die für den Zauberspruch erforderliche Zutat zu erlangen.

IL GIOCO

Ascolta, ci sono streghe dappertutto, raccogli la sfida se ne hai il coraggio, domani notte e la vigilia d'Ognissanti e solo una sarà incoronata Regina delle streghe; devi prendere sei ingredienti e farli bollire a lungo nel calderone: sangue di rospo e occhio di salamandra, ala di pipistrello e radice di cicuta, frammenti d'ossa ammuffite trovate nel profondo di una tomba ammuffita, lava fusa, appena un po' raffreddata, presa dall'isola fumante, ed ecco allora che sarà pronto l'incantesimo per liberare il mondo dalla zucca

CARICAMENTO

Le normali istruzioni di caricamento del Commodore 64/Amstrad.

COME SI GIOCA (Controlli)**Amstrad**

Per controllare la strega devi usare una manetta.

Commodore

Usa una manetta sulla posizione 2.

LA MISSIONE DELLA SREGA

Tu sei la strega e devi volare sulla terra alla ricerca delle chiavi degli Inferi, evitando, mentre guardi, pipistrelli e zucche malvage che ti rimbalzano attorno, piante carnivore e tutta una genia di creature malvage. Puoi prendere il volo e atterrare solo su spiazzali erosti, perché se cerchi di volare attraverso gli alberi cadì. Ogni chiave colorata apre solo la porta dello stesso colore e quando sarai entrato nel regno sotterraneo dovrai saltare di piattaforma in piattaforma per raccogliere gli ingredienti necessari all'incantesimo.