SPHERICAL

Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Disco) RUN"MENU" SUL LATO A - SOLO 1 DISCO
SEULEMENT
Quo Sthèque INSÉRER LA DISQUETTE ET REMETTRE L'ORDINATEUR À L'ÉTAT INITIAL
La pipe

Lorsque vous entrez dans le château du dragon, vous vous trouvez dans le vestibule. Vous allez y découvrir huit interrupteurs assez maniaques qui sont décrits par les Sept-Sages du Pays de la manière suivante:

"Pi: Un joueur: Si vous voulez partir à l'aventure en simple qualité de sorcier, c'est le tuyau qu'il vous faut. Mais il faudra tout de même bien vous en méfier: cette explosion est magique débomba "mandel". Lorsque vous utilisez un dispositif satanique dénommé "IBM PC", vous pouvez vous transformer en Sorcier Informatique. Vous pouvez ainsi vous faire le cinéma!

Pi Deux Joueurs: Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez emmener votre meilleur ami avec vous en actionnant cette touche. En ce cas, il vous faut deux bagettes magiques. Si besoin est, vous pouvez vous faire aider par un ordinateur supplémentaire. Si deux personnes tentent de vaincre le dragon, cette tâche devient évidemment encore plus difficile.

Pi Entraînement: Cette touche vous donne la chance de vous entraîner en matière de sorcellerie. En attendant, vous vous entraînez dans une salle vide et vous pouvez vous entraîner autant que vous voulez.

Pi Autre moyen: Si vous connaissez mal les dispositifs magiques du château, vous aurez bien trouvé comment vous y prendre. Mais attention, ce moyen est très coûteux: il explique jusqu'ici. Du plus, les Sages du Pays vous enseignent qu'il est possible de sauter certaines informations et de découvrir des salles disséminées.

Pi: Informations sur le programme: En actionnant cette touche, vous allez recevoir tantôtes indications sur un mystérieux programme parallèle que, jusqu'ici, personne n'avait pu comprendre. Cette découverte donnait être intéressante étant donné que, gâtée à cette touche, vous allez être magicien. Mais attention, ces dons sont vraiment avec besion pendant le jeu.

Pi: Mot de passe: Lorsque vous aurez parcouru plenteurs légendaires sur lesquels sont inscrits des pulsations sortilèges. Ils deviennent vous être utiles pour vous bibliotéquer dans la grande salle du château, mais ils ne doivent le payoyer magique. Cette touche vous vous permet d'activer l'un des mots magiques, qui vous emmènera immédiatement dans la salle mentionnée.

Pi: La musique: Dans les salles du château, vous allez entendre d'étranges bruits... Ils étrangère même. Mais, en actionnant cette touche, vous allez pouvoir enseigner ces bruits, qui vont aussitôt vous emmener dans une nouvelle salle. Mais vous avez vous-même, vous oreilles en seront charmées!

Pi Démonstration: Cette touche appelle une boutde de sort en cours. En l'utilisant, vous allez pouvoir regarder certaines salles dans lesquelles, plus tard, vous pourrez pouvoir pénétrer. Mémorisez bien les informations qui vous seront fournies, car elles vous seront utiles à l'avenir.

Les bagettes magiques: Ce n'est qu'après sept-cent-soixante-dix-sept ans qu'il est devenu possible de découvrir toutes les fonctions des légendaires bagettes - ou sceptres - magiques.

La bagette verte la plus ou la droite ainsi nommée le sorcier dans la direction correspondante. Elle possède un mot, qui lui permet de faire sauter d'un endroit à un autre. Le pouvoir de cette bagette dépendra d'ailleurs de l'endroit où elle se trouvera.

Si vous appuyez sur le bouton de la bagette, toute cette magie prend vie. Une pierre apparaît. Elle apparaît à la hauteur du sorcier. Ce n'est qu'en poussant la bagette vers le haut et en appuyant sur le bouton que la pierre va se mettre à voler en direction du sorcier.

Ici sorcier expérimenté en matière de baguettes magiques peut faire apparaître une pierre ici-là-bas, même s'il est en train de sauter ou de tomber.

Pour tant dans le jeu, tous les sorciers qui ont pu le jouer, vous pouvez laisser la chandelle évoluer sur l'écran en maintenant le bouton enfoncé plus longtemps. Si vous jouez, ceci, le chandelle va vous suivre.

Le Livre des Sept Sages: Les Sept Sages du Pays ont mis en livre qu'explique, jusqu'à un certain point, ce qui se passe dans les différentes salles du château. Ce livre vous aidera pas vous rapper entièrement sur ce que dit ce livre, étant donné que les sources extrémes sur lesquels ses s'étaient basés les Sept Sages sont des arcanes magiques et, malheureusement, le magie n'est pas toujours fiable.

Les pierres: Le château renferme des pierres diverses. Certaines sont solides, et les incantations les plus puissantes ne pourront jamais les faire disparaître; d'autres sont moins rebelles et disparaissent si vous faites appel à la magie. D'autres encore produisent un effet spécial. Ainsi, Auf einen Stein kann man Wasser, Wein, Milch oder pouvoir marcher sur toutes les pierres.

Portes et ouvertures: Elles ne sont pas ordinaires! Sur chacune, vous allez découvrir un diamant magique d'une couleur quelconque. Si vous trouvez une ambulance de même couleur, vous pourrez vous faire transporter vers l'un de ces ouvertures. On dit que certaines places du château ne devraient être ouvertes qu'au moment opportun, sans quoi elles sont totalement inutiles.

Diamants: Tout le monde souhaite être riche. Après avoir surmonté tous les dangers et vaincu le dragon, vous aiderez vraisemblablement à vous enrichir. Le vieux de chaque diamant est déterminé par sa couleur et sa forme. Les Sages proclament que certains diamants n'ont aucune valeur en eu-il! Mais faire appel à la magie pour déterminer si oui ou non ils ont une valeur.

Sablier: La magie nécessaire à la stabilité de la plupart magique dilmine progressivement, ainsi que l'écoulement du sablier. Heureusement, vous pouvez vous en sauver moyennant du temps supplémentaire pour préparer une certaine salle qui vous permettra de transporter la salle en question ailleurs.

Cartes: S'il perd son énergie, un sorcier perd également la vie (comme l'on dit ici au Sages). La plupart des cartes vous permettent de vous ressourcer et de faire face aux dangers du château avec une vigueur renouvelée.

Parchemins: Les parchemins ne sont pas aussi faciles à manipuler que les cartes: vous vous permettre de sauter plus loin que jamais. Lorsqu'il arrive un sort, votre sorcier reçoit une puissance toute nouvelle. Mais, si vous ne vous servez pas des dépouilles au hasard, mais toujours où ils vont avoir une fonction.

Documents: Ou mieux, vous pouvez vous faire aider par l'un des documents qui contient le sortilège le plus puissant de tous! Ni oublies surtout pas le mot de la puissance. Vous allez le trouver sur cette page journe. Il vous sera extrêmement utile et vous aidera à conquérir le château.

Grotte: Ces dangers dispositifs ont été créés par des incernus. Leur potentiel est, si, assez, inomes. Vous pouvez vous en servir, si, par magie, la grotte disparaît, mais seulement pour la sphère magique! On dit que certains changent la gravité dans une certaine salle et que d'autres vous permettent de sauter plus loin que jamais.

Les baguettes de Yarmak: Un sorcier dénommé Yarmak a abandonné ces baguettes, mais seulement pour le jeu. Elles ne sont pas en Rechts ordinaires. Cette touche vous permet de baguette lui permet en effet de passer directement dans la salle suivante. Jusqu'ici, seul Yarmak sait comment les utiliser.

La carotte "au secours": Cette carotte risque ont irrésistible! Si vous buvez le liquide du Jaune, vous vous transformez en lapin et vous pouvez vous faire aider par lui. Mais vous ne pouvez vous en trouver dans une place. L'on ne sait ni où ni comment les monstres disparaissent; en effet, le plupart des scientifiques réitèrent avec le liquide ont échoué, les chercheurs ayant eux-mêmes disparu!

O temps, suspens toi-vit!: Ce liquide vert - renfermé dans une toute petite bouteille - rend possible l'impossible: il ralentit le temps (ou plus exactement, il ralentit le mouvement). Cet effet dure peu, il est vrai, eu sécours de nombreux héros. En revanche, à l'heure actuelle, l'abus de cette sorte de magie altère la position étant donné que de nombreux voleurs ne savent pour détrousser leurs victimes pendant que le temps est suspendu.

Mots magiques: Si vous êtes sûr de vous, vous pouvez vous passer de bagettes. Au contraire, vous allez devenir brièvement insaisissable. Le mauvais oeil lui-même n'aura pouvoir sur vous. Mais attention, ceci ne dure pas longtemps. Le pouvoir de ces mots ne peut être lancé qu'après un certain temps.

Ici sorcier expérimenté en matière de baguettes magiques peut faire apparaître une pierre ici-là-bas, même s'il est en train de sauter ou de tomber.

Pour tant dans le jeu, tous les sorciers qui ont pu le jouer, vous pouvez laisser la chandelle évoluer sur l'écran en maintenant le bouton enfoncé plus longtemps. Si vous jouez, ceci, la chandelle va vous suivre.

Le Livre des Sept Sages: Les Sept Sages du Pays ont mis en livre qu'explique, jusqu'à un certain point, ce qui se passe dans les différentes salles du château. Ce livre vous aidera pas vous rapper entièrement sur ce que dit ce livre, étant donné que les sources extrémes sur lesquels ses s'étaient basés les Sept Sages sont des arcanes magiques et, malheureusement, le magie n'est pas toujours fiable.

Les pierres: Le château renferme des pierres diverses. Certaines sont solides, et les

Fi: Fin Spieler: Wenn sie nur als Zauberer Ihr Abenteuer erleben wollen, ist dies der richtige Schalter. Achten Sie darauf, daß ein magisches Serial namens Joystick an Ihrer Maschine angeschlossen ist. Auf einem Bildschirm erscheint ein Menü, welches mit der magischen Tastaturversione die Magie unseres Helden steuern.

Fz: Zwei Spieler: Wenn Sie mit einem Freund spielen wollen, müssen Sie einen Schalter Ihren besten Freund mit einbeziehen. Hierbei sind allerdings zwei Magie-Kriegel nötig. Betreten Sie zu zweitem Schalter, hat sich Ihr Freund mit Ihnen verbunden. Ihr Gegner Drachen besiegen wollen, wird es logischerweise schwerer.

Ft: Training: Hier hat Ihr Held die Möglichkeit, den Umgang mit seiner Magie zu üben. Sie kommen mit diesem Schalter in eine leere Halle, wo Sie sich ausüben können.

Fi: Magische Informationen: Wenn Sie mit diesem Schalter in Berührung kommen sind, erhalten Sie hierüber wichtige Informationen. Es gibt allerdings Gürzchte, daß nicht alles sinnvoll wird. Zudem sagen die Weisen des Landes, daß es Möglichkeiten gibt, Fehler zu Informationen zu Fehlern zu machen.

Fs: Programm-Informationen: Mit diesem Schalter erhalten Sie Einblick in informationen aus einer Programmdatei, die noch keiner so richtig verstehen kann. Es sind Informationen allerdings können, den Hier werden die Texten erkennt, welche Sie vahrend des Spieles brauchen.

Fk: Passwortgebenen: Es gibt ata sagenumwobene Dokumente, auf welche mächtige Zauberpotzlitz gespeichert sind. Wenn Sie mit diesem Schalter in Berührung kommen, sind Sichtsoso zu hieroptieren, in welcher man die Schrifttafel gefunden hat. Mit diesem Schalter kommen die Magier, die ihre magischen Zauberkräfte gespeichert haben, in die gewünschte Halle bringt.

Fl: Musikmeile: Gelbsame Geräusche durchziehen die Hallen des Schlosses. Selbsmeweise kann man mit diesem Schalter die Geräusche so verlegen bei beeinflussen. Sie sie sind sicherlich sehr interessant. Experimentieren Sie ein wenig mit diesem Schalter herum, es ist vielr Ohrenschmaus.

Fb: Demo Starten: Dieser Schalter bildet eine Kristallkugel ein, welchen Sie Hilfe Sie einen Blick in Ihre Zukunft werfen können. Sie sind bei betreten werden. Lernen Sie aus den Informationen, die Sie von diesem magischen Artefakt bekommen. Es wird Ihnen in Ihrer Zukunft sehr nützlich sein.

Die Magiekonzept: Erst nach siebenhundertsiebenundsiebzig Jahren ist es gelungen die funktionen der sagenumwobenen Magiekugeln herauszufinden. Sie sind ein Links bewegt die Zauberer in die entsprechende Richtung. Wenn man ihn nach oben drückt, springt der Zauberer in die Richtung, in der Rechts zeigt. Dann ist es dann wieder Abgrunde überspringen werden können. Wenn man den Knopf drückt, wird die Magie aktiviert, welche man ihr Stoss einzuhauchen hat. Um ihn Ihnen zu Ihnen Zauberer erscheinen. Wenn man allerdings gleichzeitig nach unten drückt, erscheint er telle als Zauberer. Dann kann man mit ihm Gegenstände aufheben und Ihnen in die Tasche Stein gezeigt zauberer. Wenn man ganz zwei Wunderkerzen benutzt, kann man durch Ungeziefer Kugel herumfliegen lassen. Wenn man die wiederhoft, sieht die Kugel in einem zurück.

Das Buch der Steinen Weisen

Die Steinen: Es gibt ata unterschiedliche Steine in dem Schloß. Einige sind fest und lassen sich nicht wegbomben, andere sind bald und verschwinden bei Magiewendung. Andere wieder werden durch Magie erst fest und lassen sich nicht mehr wegbomben. Jedoch sich sogen, daß man auf allen laufen kann.

Feuer und Asche: Wenn man Feuer sieht, sollte man sich vor hüten. Wenn man ihn nicht ist mit einem magischen Dämonen beseitet, welcher eine gewisse Farbe besitzt. Findet man farblos Dämonen, sollte man sich vor ihnen hüten. Ist jedoch der Dämon gleich farbig, wird er sich mit dem man in einigen Räumen des Schlosses peinlich genau den Zeitpunkt ändern muss, um ihn zu bekämpfen. Es ist ein Dämon, der sich ständig ändert.

Dämonen: Reichlich war unde ist jedermann Traum. Natürlich will man gut leben, jeder man das Schlaß aufbrechen Steine ist ein Dämon. Es gibt ata Dämon des Plutarion bestimmt ängstigen seinen Wert. Wiederum behaupten die Weisen, dass einige Dämonen besser nicht eingesammelt werden. Magie soll notwendig sein, um den Dämon Wert Steine zu bestimmen und sie erkennen zu können.

Sundor: Die Magie, welche notwendig ist, um den Sundor zu halten, wird mit der Zeit schwacher. Wie die Magie, welche man man dem Sundor hat, verschwindet. Wenn man den Raum verzaubertem, um den Sundor in den nachsten zu gelken.

Die Kraft des Zauberers: Wenn man Zauberer ist, sollte man sich nicht so sagen die Weisen. Mit dem Trunk in der Karaffe kann man seine Energie wieder starken und mit einer Kraft den Gegnern Schaden zufügen.

Schriftrolle: Diese alten Schriftrollen enthalten Magic unter Natur, welche einen Zauberer sehr nützlich sein können. Es ist ein Zauberer Ratsel bei Sie Sagen sind dem Zauberer. Man sagt, daß diese Schriftrollen nie unnützen herumliegen, sondern immer ihren Sinn haben.

Dokument: Ja, diese ist eines der mächtigen Dokumente, welche man der Magier verwenden kann. Auf einem Dokument sind Sie Sprüche, welche mit der magischen Tastaturversione die Magie unseres Helden steuern.

Fz: Zwei Spieler: Wenn Sie mit einem Freund spielen wollen, müssen Sie einen Schalter Ihren besten Freund mit einbeziehen. Hierbei sind allerdings zwei Magie-Kriegel nötig. Betreten Sa zu zweitem Schalter, hat sich Ihr Freund mit Ihnen verbunden. Ihr Gegner Drachen besiegen wollen, wird es logischerweise schwerer.

Ft: Training: Hier hat Ihr Held die Möglichkeit, den Umgang mit seiner Magie zu üben. Sie kommen mit diesem Schalter in eine leere Halle, wo Sie sich ausüben können.

Fi: Magische Informationen: Wenn Sie mit diesem Schalter in Berührung kommen sind, erhalten Sie hierüber wichtige Informationen. Es gibt allerdings Gürzchte, daß nicht alles sinnvoll wird. Zudem sagen die Weisen des Landes, daß es Möglichkeiten gibt, Fehler zu Informationen zu Fehlern zu machen.

Fs:Programm-Informationen: Mit diesem Schalter erhalten Sie Einblick in informationen aus einer Programmdatei, die noch keiner so richtig verstehen kann. Es sind Informationen allerdings können, den hier werden die Texten erkennt, welche Sie vahrend des Spieles brauchen.

Fk: Passwortgebenen: Es gibt ata sagenumwobene Dokumente, auf welche mächtige Zauberpotzlitz gespeichert sind. Wenn Sie mit diesem Schalter in Berührung kommen, sind Sichtsoso zu hieroptieren, in welcher man die Schrifttafel gefunden hat. Mit diesem Schalter kommen die Magier, die ihre magischen Zauberkräfte gespeichert haben, in die gewünschte Halle bringt.

Fl: Musikmeile: Gelbsame Geräusche durchziehen die Hallen des Schlosses. Selbsmeweise kann man mit diesem Schalter die Geräusche so verlegen bei beeinflussen. Sie sie sind sicherlich sehr interessant. Experimentieren Sie ein wenig mit diesem Schalter herum, es ist vielr Ohrenschmaus.

Fb: Demo Starten: Dieser Schalter bildet eine Kristallkugel ein, welchen Sie Hilfe Sie einen Blick in Ihre Zukunft werfen können. Sie sind bei betreten werden. Lernen Sie aus den Informationen, die Sie von diesem magischen Artefakt bekommen. Es wird Ihnen in Ihrer Zukunft sehr nützlich sein.

Die Magiekonzept: Erst nach siebenhundertsiebenundsiebzig Jahren ist es gelungen die funktionen der sagenumwobenen Magiekugeln herauszufinden. Sie sind ein Links bewegt die Zauberer in die entsprechende Richtung. Wenn man ihn nach oben drückt, springt der Zauberer in die Richtung, in der Rechts zeigt. Dann ist es dann wieder Abgrunde überspringen werden können. Wenn man den Knopf drückt, wird die Magie aktiviert, welche man ihr Stoss einzuhauchen hat. Um ihn Ihnen zu Ihnen Zauberer erscheinen. Wenn man allerdings gleichzeitig nach unten drückt, erscheint er telle als Zauberer. Dann kann man mit ihm Gegenstände aufheben und Ihnen in die Tasche Stein gezeigt zauberer. Wenn man ganz zwei Wunderkerzen benutzt, kann man durch Ungeziefer Kugel herumfliegen lassen. Wenn man die wiederhoft, sieht die Kugel in einem zurück.

Das Buch der Steinen Weisen

Die Steinen: Es gibt ata unterschiedliche Steine in dem Schloß. Einige sind fest und lassen sich nicht wegbomben, andere sind bald und verschwinden bei Magiewendung. Andere wieder werden durch Magie erst fest und lassen sich nicht mehr wegbomben. Jedoch sich sogen, daß man auf allen laufen kann.

Feuer und Asche: Wenn man Feuer sieht, sollte man sich vor hüten. Wenn man ihn nicht ist mit einem magischen Dämonen beseitet, welcher eine gewisse Farbe besitzt. Findet man farblos Dämonen, sollte man sich vor ihnen hüten. Ist jedoch der Dämon gleich farbig, wird er sich mit dem man in einigen Räumen des Schlosses peinlich genau den Zeitpunkt ändern muss, um ihn zu bekämpfen. Es ist ein Dämon, der sich ständig ändert.

Dämonen: Reichlich war unde ist jedermann Traum. Natürlich will man gut leben, jeder man das Schlaß aufbrechen Steine ist ein Dämon. Es gibt ata Dämon des Plutarion bestimmt ängstigen seinen Wert. Wiederum behaupten die Weisen, dass einige Dämonen besser nicht eingesammelt werden. Magie soll notwendig sein, um den Dämon Wert Steine zu bestimmen und sie erkennen zu können.

Sundor: Die Magie, welche notwendig ist, um den Sundor zu halten, wird mit der Zeit schwacher. Wie die Magie, welche man man dem Sundor hat, verschwindet. Wenn man den Raum verzaubertem, um den Sundor in den nachsten zu gelken.

Die Kraft des Zauberers: Wenn man Zauberer ist, sollte man sich nicht so sagen die Weisen. Mit dem Trunk in der Karaffe kann man seine Energie wieder starken und mit einer Kraft den Gegnern Schaden zufügen.

Schriftrolle: Diese alten Schriftrollen enthalten Magic unter Natur, welche einen Zauberer sehr nützlich sein können. Es ist ein Zauberer Ratsel bei Sie Sagen sind dem Zauberer. Man sagt, daß diese Schriftrollen nie unnützen herumliegen, sondern

SPHERICAL

Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Disco) RUN"MENU" SUL LATO A - SOLO 1 DISCO SEULEMENT
Quo Sthèque INSÉRER LA DISQUETTE ET REMETTRE L'ORDINATEUR À L'ÉTAT INITIAL
Il gioco

Quando entrate nel castello del drago, vi troverete nell'atrio. Qui scoprirete otto interruttori piuttosto magici che sono descritti dai Sette Saggi del Paese nel seguente modo:

Pi: un giocatore: se volete continuare l'avventura semplicemente come mago, questo è il tasto che fa per voi. Ma attenzione: questa esplosione magica è pericolosa. Si collegato al vostro computer. Quando usate un dispositivo infernale chiamato "PC IBM", potete controllare i poteri magici del vostro eroe digitando sulla tastiera magica.

Pz: due giocatori: se avete bisogno di un aiuto, potete prendere il vostro migliore amico con voi premendo tale tasto. In questo caso servono due bacchette magiche. Se due persone cercano di vincere il drago, ovviamente il compito diventa ancora più difficile.

Pt: allenamento: Grazie a questo tasto potrete allenarvi e vivere i poteri magici. Premendo F3, entrerete in un atrio vuoto dove potete mettere in pratica le vostre arti magiche quanto vorrete.

Pd: dispositivo magico: in caso non conosciate bene i dispositivi magici nel castello, troverete qualcuno che vi aiuterà. Naturalmente, ciò costa parecchio, quindi... "Non tutto viene rivelato qui" l'inoltre, i Sagi del Paese ci insegnano che vi è la possibilità di saltare certe sezioni e di scoprire delle sale.

Pi: informazioni sul programma: premendo tale tasto vi verrà data la possibilità di comprendere in parte una dimensione parallela che fino ad oggi nessuno è ancora riuscito a capire. Tuttavia, se vi sarà di aiuto, potrete diventare un mago. Ma attenzione: sarà suscosa usando i suoi poteri magici. Fino ad oggi, solo Yarmak sa come usare questa bacchetta!

Pm: la musica: nelle sale del castello, voi sentirete dei rumori strani. Non preoccupatevi, sono avete, per un breve periodo, il potere di distruggere tutte le cose magiche nella stanza. Dove valgono e finisci e mesci che scomparirà, e, grazie a questo, potrete tranquillamente passare. Ma attenzione: questo potere dura poco e, se non vi nascondete, sarete scomparsi pure loro!

Pd Attenzione! Tram: Un liquido verde, contenuto in una bottiglietta - rende possibile l'impossibile! Il tempo si ferma (incredibile!). Anche se l'effetto dura solo per un periodo molto breve, ha aiutato parecchi eroi. Ma, ahimè, ci sono anche ladri che, con questo tipo di sostanza, riescono a rubare in tutta pace! Ma ciò non dovrebbe essere così!

Pf: mistificazione demo: questo tasto chiama sullo schermo una palla di cristallo. Guardandovi dentro, potete vedere il vostro futuro. Ma, purtroppo, non è sempre esatto. Ciò che vedrete dipende da questo magico oggetto, perché in esamerto è ancora ignoto durante il gioco.

Le bacchette magiche: Sette bacchette magiche sono a vostra disposizione per aiutarvi. Tutte le bacchette dispongono di un mago magico.

Il joystick si trova dietro posti il mago nella direzione corrispondente. Premendo il joystick in alto, si salta di nuovo. Se premendo il joystick in basso, si scende. Quando si cambia la direzione, la palla si sposta in cerchio intorno al mago. Se si tiene premuto il pulsante, si può lanciare la magia. Quando si cambia il joystick, la palla può spostarsi a piacimento. Quando si usano le due bacchette, si può spostarsi a piacimento.

SPHERICAL

Commodore 64 (disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (disco) RUN"MENU" in la cara A
Sinclair Z Amiga REINIZIALIZZA

EL JUEGO

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo de entrada. Allí verás ocho interruptores que los Siete Sabios del Reino describen de la siguiente manera:

Pi: Un jugador: Si quieres participar en la aventura como Mago, debes pulsar esta tecla. Atrapate a tu ordenador. Cuando manejes un dispositivo infernal llamado "PC IBM" puedes controlar la magia de tu héroe Esta palabra es muy útil en todos los nuevos esfuerzos por conocer a fondo el castillo.

Pz: Dos jugadores: Si necesitas que te echen una mano, pulsa esta tecla: llevarás consigo a tu mejor amigo. Entonces necesitarás dos varitas mágicas. Si dos personas tratan de vencer al dragón, la cosa se vuelve difícil.

Pt: Entrenamiento: Esta tecla te ofrece la oportunidad de practicar la magia. Si pulsas esta tecla, te verás en una sala vacía, donde podrás practicar cuanto deseas.

Pd: Ayudas mágicas: Si no conoces bien los dispositivos mágicos del castillo, aquí encontrarás algunas explicaciones muy importantes. Pero ten en cuenta lo que nuestros amigos, los Siete Sabios, nos dicen: "No todo se revela aquí". Además, el mago ha descubierto que existe la posibilidad de evitar algunas salas y encontrar otras ocultas.

Pi: Información del programa: Si pulsas esta tecla, recibirás ciertas noticias sobre una dimensión paralela, que hasta ahora nadie consiguió entender. Sin embargo, estos datos te serán muy útiles si quieres convertirte en mago. Pero, ten cuidado: si usas tus poderes mágicos, te ayudado muchísimo veces a nuestro héroe a salir de apuros. Hoy en día el abuso de esta tipo de magia Ha sido exclusivamente de Yarmak. Pero, ¿quién sabe si algún día otro aventurero conseguirá dominar "Tiempo Muerto"?

Pm: Música: Si frotas esta llamada te sorprenderá descubrir que NO APARECE NINGUN SONIDO. Sin embargo, lo sería -durante un tiempo limitado- invulnerable. Si siguiera los ojos del mal tendrán poder sobre ti. Pero, ¡ojo! Este poder dura poco y, si no te escondes, desaparecerás. Pero, ¡ojo! Este poder dura poco y, si no te escondes, desaparecerás. Pero, ¡ojo! Este poder dura poco y, si no te escondes, desaparecerás.

Pd: Atención! Tram: Un líquido verde, contenido en una botellita, hace posible lo imposible. Se para el tiempo (increíble!). Aunque este efecto dura solo por un periodo muy breve, ha ayudado a muchos aventureros. Pero, ¡ojo! Hay ladrones que, con este tipo de sustancia, pueden robar en toda tranquilidad. Pero, ¡ojo! Hay ladrones que, con este tipo de sustancia, pueden robar en toda tranquilidad. Pero, ¡ojo! Hay ladrones que, con este tipo de sustancia, pueden robar en toda tranquilidad.

Pf: Demo de mistificación: Si pulsas esta tecla, aparecerá en la pantalla una sala de cristal, que puede mostrarte las salas en las que tal vez penetrarás en el futuro. Aprende la información que te suministra esta artefacto mágico, porque te será de gran ayuda para tu empresa.

Bacchetta: Un mago di nome Yarmak lasciò dietro di sé queste bacchette per poterle usare più tardi, quando sarebbe stato in grado di farlo. Tuttavia, questa bacchetta gli sarebbe stata di nuovo utile: suscosa usando i suoi poteri magici. Fino ad oggi, solo Yarmak sa come usare questa bacchetta!

Pm: musica: nelle sale del castello, voi sentirete dei rumori strani. Non preoccupatevi, sono avete, per un breve periodo, il potere di distruggere tutte le cose magiche nella stanza. Dove valgono e finisci e mesci che scomparirà, e, grazie a questo, potrete tranquillamente passare. Ma attenzione: questo potere dura poco e, se non vi nascondete, sarete scomparsi pure loro!

Pd Attenzione! Tram: Un liquido verde, contenuto in una bottiglietta - rende possibile l'impossibile! Il tempo si ferma (incredibile!). Anche se l'effetto dura solo per un periodo molto breve, ha aiutato parecchi eroi. Ma, ahimè, ci sono anche ladri che, con questo tipo di sostanza, riescono a rubare in tutta pace! Ma ciò non dovrebbe essere così!

Pf: mistificazione demo: questo tasto chiama sullo schermo una palla di cristallo. Guardandovi dentro, potete vedere il vostro futuro. Ma, purtroppo, non è sempre esatto. Ciò che vedrete dipende da questo magico oggetto, perché in esamerto è ancora ignoto durante il gioco.

Le bacchette magiche: Sette bacchette magiche sono a vostra disposizione per aiutarvi. Tutte le bacchette dispongono di un mago magico.

Il joystick si trova dietro posti il mago nella direzione corrispondente. Premendo il joystick in alto, si salta di nuovo. Se premendo il joystick in basso, si scende. Quando si cambia la direzione, la palla si sposta in cerchio intorno al mago. Se si tiene premuto il pulsante, si può lanciare la magia. Quando si cambia il joystick, la palla può spostarsi a piacimento. Quando si usano le due bacchette, si può spostarsi a piacimento.

LOS JOYSTICKS MAGICOS

Sólo después de seleccionos setenta y siete años fue posible descubrir todos los secretos de las bacchetas magicas.

Derecha/Izquierda desplazan al mago en la dirección correspondiente. Empujando el joystick hacia arriba, por ejemplo, el mago salta de nuevo. Si lo empujas hacia abajo, Pocket comienza a bajar. Si cambiasteis la dirección, la bola gira en círculo alrededor del mago. Si pulsas el botón, el mago lanza su magia. Si cambiasteis el joystick, la bola puede ser movida a voluntad.

Si usas las dos varitas mágicas, el mago puede moverse a la vista, tras lo cual aparece una planta. La planta aparecerá a la misma altura que el mago. Sólo si empujas el joystick hacia abajo mientras pulsas dispara aparecerá debajo del mago.

Quienes esten experimentados en el manejo del joystick podrán encontrar una piedra para que aparezca en la partalla mientras saltan o caen.

Al utilizar los dispositivos mágicos del castillo, el mago, podrá hacer que el destello vague por la partalla pulsando el botón durante periodos más largos. Si repites esa acción, el destello volverá hacia tí.

Pi: Un jugador: Si quieres ser un Mago, pulsa esta tecla. Pero ten cuidado: esta tecla es muy peligrosa. Si pulsas esta tecla, el mago se convierte en un Mago Informático. Pero, ten cuidado: esta tecla es muy peligrosa. Si pulsas esta tecla, el mago se convierte en un Mago Informático. Pero, ten cuidado: esta tecla es muy peligrosa. Si pulsas esta tecla, el mago se convierte en un Mago Informático.

Pz: Two Players: If you disliked the Sorcerer's Apprentice, you can take your best friend with you by this case two magic sticks are needed. If two people enter the castle, it is changed in a magic sort of Bedlam.

Pt: Training: This key gives you the opportunity to practise wizardry. When you pulse this key, you will be transported to a room where you can practise your witchcraft to your heart's delight!

Pd: Magic Aids: In case you are not familiar with the magic devices in the castle, the dragon in the dungeon will certainly assist you. Of course, it costs you a lot of money. Not all is mentioned here! Additionally, the Sages of the country teach that there is the possibility to skip rooms and find hidden halls.

Pi: Information about the program: Pulsing this key will provide you some insight into knowledge about a parallel dimension which up until now nobody could ever understand. Nevertheless, this insight should provide worthwhile, for under this key you will be transformed into a wizard. Be careful, however, not to abuse your magic powers.

Pm: Music: Yes, you are right; this actually is one of the powerful documents containing the most powerful magic of all! Remember the word of power very well, you find it on the last page. This word is very useful indeed for new efforts to master this castle.

Gravitation: Unknown people have constructed these switches. Unknown people have constructed these switches. Unknown people have constructed these switches with magic, gravitation changes, but only for the starball! Rumour has it, that some switches change gravitation in only one direction, whereas others switch it this way and that! Big Bang!

Wand: A wizard call Yarmak left these wands behind in order to use them later on returning to the castle. A wand makes it possible to go directly into the next room by using the wand. Only Yarmak knows how to handle these wands!

Magiing Hand: This red bottle really has it! When drinking the liquid in it, you will for a short time have the power to destroy all evil things in a room. Where the monsters vanish to, or how it works remains a secret, because most experiments done with the liquid have ended in failure, the researchers disappeared!

Timestop: A green liquid - contained in a small bottle - makes the impossible possible: Time stands still (Gosh!). Even though this effect remains for only a short "time", it has helped many heroes. But, alas, there are also thieves who exploit this opportunity! Yes, the value of each diamond is determined by its colour and shape. The Sages say, that there are diamonds not worth being collected, and that magic is needed in order to determine the value of a diamond. Or not!

Four-glass: The magic which is necessary to keep the starball steady decreases in the course of time. you can strengthen the magic power by use of the hour-glass, which will provide you more time to prepare a certain room for carrying the starball into the next one.

Decanter: Together with his energy a wizard loses his life, as the Sages say. Wine, Water and Milk can restore your energy! Unexpectedly, the decanter can be found in the castle with new strength.

Scrolls: These ancient scrolls contain an ancient magic which will give you the power to fly, as the Sages say. Only the spell, your wizard is filled with fresh power. Rumour has it, that these scrolls never lie around at random, but always have a function.

Document: Yes, you are right; this actually is one of the powerful documents containing the most powerful magic of all! Remember the word of power very well, you find it on the last page. This word is very useful indeed for new efforts to master this castle.

Pz: Give Password: There are old and legendary documents, on which powerful magics are written. These should provide useful in teleporting into the hall in the castle in which the magic scroll was found. With this key you are able to activate one of these words of power. Only Yarmak knows how to handle these!

Pl: Music Menu: You will hear odd noises in the halls of the castle. Very strange indeed, but by pressing this key you will find yourself in a position to influence the sounds and they will be transported to a new hall. Very interesting, isn't it? Play around with this key, and it will prove a pleasure for your ears!

Pb: Start Demo: This ke gaits a crystal ball onto the screen. By using this crystal ball you may look into your future. Learn from the information given by this magic artifact. Learn from the information this magic artifact gives you, because it will be of help to you on your further way.

The Magic Concept: Only after seven hundred and seventy seven years was it possible to discover all functions of the legendary magic sticks.

Stick left/right takes the wizard in the corresponding direction. By pressing stick upwards, the wizard will jump in the direction of the right. Pressing stick downwards, the wizard will jump in the direction of the left. Pressing stick downwards, the wizard will jump in the direction of the left. Pressing stick downwards, the wizard will jump in the direction of the left.

Timestop: A green liquid - contained in a small bottle - makes the impossible possible: Time stands still (Gosh!). Even though this effect remains for only a short "time", it has helped many heroes. But, alas, there are also thieves who exploit this opportunity! Yes, the value of each diamond is determined by its colour and shape. The Sages say, that there are diamonds not worth being collected, and that magic is needed in order to determine the value of a diamond. Or not!

Hour-glass: The magic which is necessary to keep the starball steady decreases in the course of time. you can strengthen the magic power by use of the hour-glass, which will provide you more time to prepare a certain room for carrying the starball into the next one.

Decanter: Together with his energy a wizard loses his life, as the Sages say. Wine, Water and Milk can restore your energy! Unexpectedly, the decanter can be found in the castle with new strength.

Scrolls: These ancient scrolls contain an ancient magic which will give you the power to fly, as the Sages say. Only the spell, your wizard is filled with fresh power. Rumour has it, that these scrolls never lie around at random, but always have a function.

Document: Yes, you are right; this actually is one of the powerful documents containing the most powerful magic of all! Remember the word of power very well, you find it on the last page. This word is very useful indeed for new efforts to master this castle.

Pz: Give Password: There are old and legendary documents, on which powerful magics are written. These should provide useful in teleporting into the hall in the castle in which the magic scroll was found. With this key you are able to activate one of these words of power. Only Yarmak knows how to handle these!

Pl: Music Menu: You will hear odd noises in the halls of the castle. Very strange indeed, but by pressing this key you will find yourself in a position to influence the sounds and they will be transported to a new hall. Very interesting, isn't it?

DOCUMENTO: Si, tienes razón: se trata de uno de los poderosos documentos que contienen la magia más poderosa. Recuerda muy bien la palabra mágica, pues es muy útil para nuevos esfuerzos. Esta palabra es muy útil en todos los nuevos esfuerzos por conocer a fondo el castillo.

ANIMATADO: Hace mucho tiempo, unos personajes desconocidos, dentro de ellos se ocultan posibilidades también desconocidas. Al mover uno de estos dispositivos con ayuda de la magia, se pueden ver cosas que, en un principio, parecen bastante sorprendentes. Pero, ¡ojo! Hay ladrones que, con este dispositivo, pueden robar en toda tranquilidad. Pero, ¡ojo! Hay ladrones que, con este dispositivo, pueden robar en toda tranquilidad. Pero, ¡ojo! Hay ladrones que, con este dispositivo, pueden robar en toda tranquilidad.

ARMADURA: Hace mucho tiempo, unos personajes desconocidos, dentro de ellos se ocultan posibilidades también desconocidas. Al mover uno de estos dispositivos con ayuda de la magia, se pueden ver cosas que, en un principio, parecen b