

SPHERICAL

Small bottles: Amount of red bottles
Right: Test-tubes – Amount of energy

SYMBOLS

Doors & Amulets: To open a door, you need a same coloured amulet
Diamonds: Increases wealth
Hour-glass: More time until the ball starts moving
Decanter: Increases energy of the magician
Scroll: Magician can jump further
Document: Password Gravitation: Changes direction of the ball
Wand: Transporter to next level
Red bottle: Destroys all evil
Green Bottle: Timestop
Magic lantern: Magician is invulnerable
Spartler: Ball that destroys opponents

Additional information for the C64

1. Preparing a back-up copy (disk version only):

To make a back-up copy of Spherical you must copy the second side of the original disk completely onto an empty, formatted disk.

Starting the game with the back-up copy:

Load the program from the original disk as explained in the instruction manual. When you are instructed to insert the second side of the disk, insert the prepared copy into the disk drive. The highscore list will be saved on the back-up copy which should, therefore, not be write-protected.

Keyboard control:

F1	One Player
F2	Two Player
F3	Training
F4	Magic Aids
F5	Program Information
F6	Enter Password
F7	Music Menu
F8	Hall of Fame

During the game:

RUN-STOP: Begin the current level again.

COMMODORE KEY: If you have collected the red bottle, all enemies currently on the screen will be destroyed.

Q Key: Time stands still (pause).

RESTORE: Interrupt the game and return to menu.

SPHERICAL

46

Ladeanweisungen:

Amiga: Legen Sie die Programmdisk in Laufwerk df0:, wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

Atari ST: Legen Sie die Programmdisk in Laufwerk A und drücken dann die RESET-Taste.

C 64 Disk: Geben Sie `L O A D * * * . 8 . 1` ein und drücken dann die RETURN-Taste

C 64 Kassette: Spulen Sie das Band an den Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

IBM-PC: Starten Sie Ihren Rechner in der DOS-Ebene. Legen Sie die Programmdiskette ins Laufwerk. Wechseln Sie auf diese Laufwerk und geben den Befehl `R E A D M E` ein um eine vollständige Ladeanweisung zu erhalten.

Ziel des Spieles ist es, dem Ball durch setzen und entfernen von Steinen einen Weg zum Feld mit dem Tür-Symbol zu bereiten. Die Steuerung des Magiers erlernen Sie am schnellsten im Trainingmodus, hierzu müssen Sie im Auswahlmenü die Taste F3 drücken. Im Spiel können Sie die ESC-Taste drücken, um den Level von neuem zu beginnen.

Auswahlmenü

F1: Ein Spieler-Modus

F2: Zwei-Spieler-Modus

F3: Training

F4: Liste der magischen Hilfsmittel

F5: Programm-Information

F6: Passwort eingeben

F7: Musikauswahl

F8: Demo starten

Die Steuerung

Rechts/ links: Zauberer geht in entsprechende Richtung

oben: Zauberer springt

rechts oben/ links oben: Zauber springt in entsprechende Richtung

Feuerknopf drücken: Stein wird gesetzt oder entfernt (sofern möglich), die Richtung in die der Joystick gedrückt wird entscheidet, wo die Magie wirkt

Die Anzeigen im Spielfenster

Oben: Reichtum, in der Mitte die Levelnummer

Links: Zwei Flaschen: Stärke der Magie

Steine: Anzahl der Möglichkeiten einen Level neu zu beginnen

Uhr: Zeit die verbleibt, bis sich der Ball in Bewegung setzt

kleine Flaschen: Anzahl der eingesammelten roten Flaschen

Rechts: Energie des Zauberers

SPHERICAL

Symbole

Türen und Amulette:	Um eine Tür zu öffnen, benötigt man ein gleichfarbiges Amulett.
Diamanten:	erhöhen Reichtum
Sanduhr:	Verlängert die Zeit, bis sich der Ball in Bewegung setzt
Karaffe:	erhöht Energie des Zauberers
Schriftrolle:	befähigt den Zauberer weiter zu springen
Dokument:	Password, um mit diesem Level zu beginnen
Gravitation:	Ändert die Richtung, in die der Ball rollt
Zauberstab:	Transport in den nächsten Level
Rote Flasche:	Vernichtet kurzzeitig alles Böse
Grüne Flasche:	Zeitsstillstand
Wunderlampe:	Zauberer ist kurzzeitig unverwundbar
Wunderkerze:	Kugel, die Gegner zerstört

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.

Die Tastaturbelegung

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 an den Anfang des Raumes zurück
COMMODORE-KEY	löst einen Helfer aus, sofern man eine rote Flasche besitzt
Q-Taste	läßt die Zeit stillstehen (Pause)
RESTORE	Bricht das Spiel ab, Sie gelangen zurück ins Menue

SPHERICAL

46

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA	To avoid the danger of computer viruses, please first turn off your Amiga and turn it on again after a few seconds. Amiga 1000 users must now insert the Kickstart disk. As soon as the screen shows the icon of the Workbench disk insert the game disk into drive DF0. The program will start automatically.
ATARI ST	Turn off your computer and insert DISK 1 into drive A. As soon as you turn on your computer again, the computer will load and start the game automatically. Follow the instructions on the screen.
C 64 Disk	Insert the game disk into your disk drive and type <code>L O A D</code> <code>* * * . 8 . 1</code> . Press the RETURN key. The program will start automatically. Follow the instructions on the screen.
C 64 Tape	Rewind the tape and insert the tape into the data recorder. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on your recorder. The program will start automatically. Follow the instructions on the screen.
IBM-PC	Start your machine with your current DOS version. When you are at command prompt, type <code>r e a d m e</code> (ENTER) to get full loading instructions.

THE MENU

F1	One player
F2	Two players
F3	Training
F4	Magic Aids
F5	Program Information
F6	Enter password
F7	Music Menu
F8	AMIGA/ATARI ST - Start demo

SPECIAL FEATURES

AMIGA/ ATARI ST - To restart level, press ESC

JOYSTICK CONTROL

right/left:	Magician walks into appropriate direction
Up:	Magician jumps up
right/up left:	Magician jumps into appropriate direction
fire button:	Stone is set or removed; push joystick into direction the magic is supposed to work.

THE DISPLAYS

Top display:	wealth, level number
Left:	Two bottles - strenght of magic
Clock:	exact time when the ball is set in motion