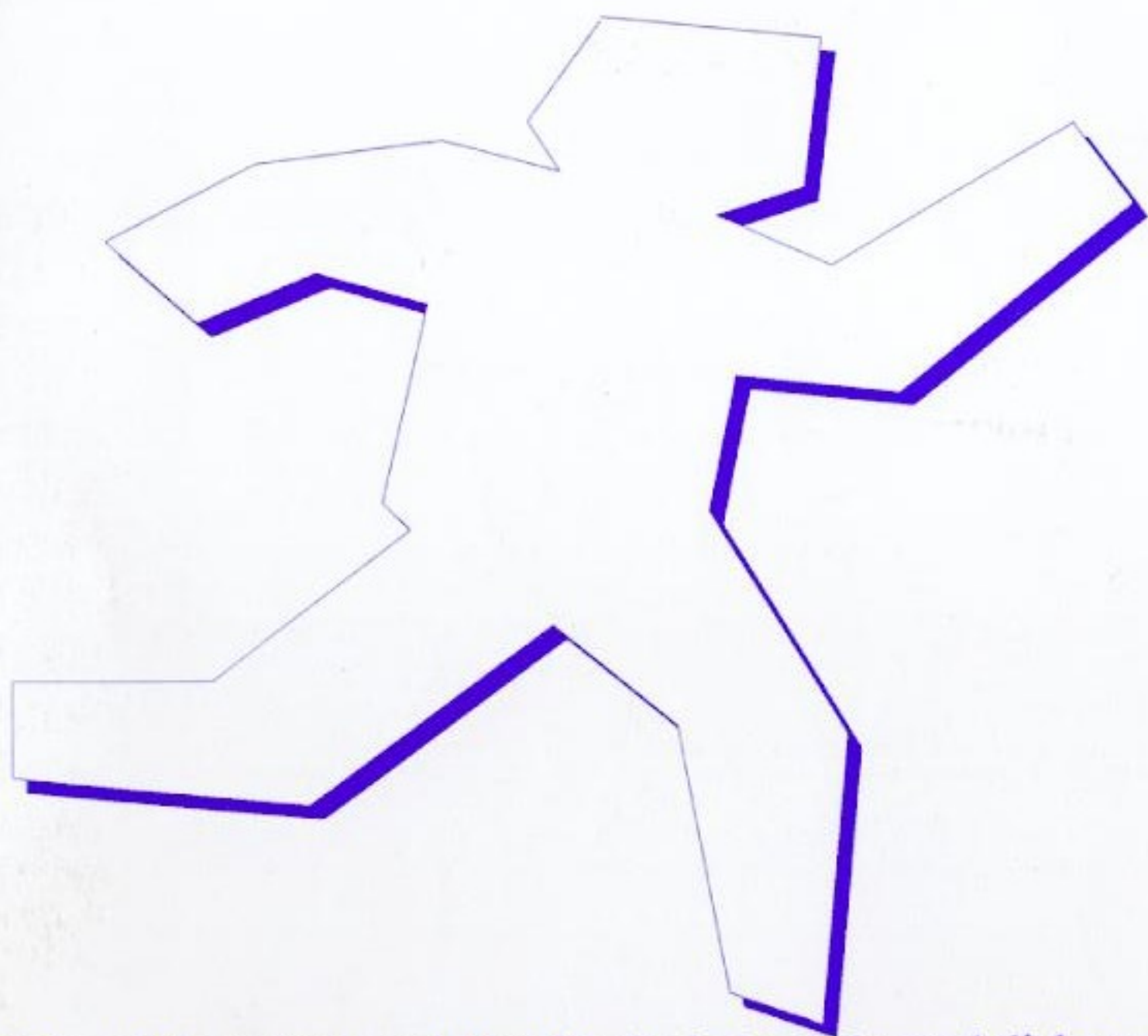




Spherical



Dieses Programm und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird strafrechtlich verfolgt.

Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Rainbow Arts Software GmbH, 1989

Spherical

Inhalt

Die Legende von Pulgram und Wuron	Seite 1
Der Spielfeldaufbau	Seite 8
Die Funktionstasten	Seite 9
Die Magieknüppel	Seite 13
Das Buch der Sieben Weisen	Seite 13
Die Steine	Seite 14
Türen und Amulette	Seite 14
Diamanten	Seite 15
Sanduhr	Seite 15
Karaffe	Seite 16
Schriftrolle	Seite 16
Dokument	Seite 16
Gravitation	Seite 17
Zauberstab	Seite 17
Helfer	Seite 18
Zeitstillstand	Seite 18
Wunderlampe	Seite 19
Wunderkerze	Seite 19
Credits	Seite 20
Ladeanweisungen	Seite 21

Contents:

Loading instructions	page 21
The Legend of Pulgram and Wuron	page 23

Spherical - Description	page 30
The main menu	page 31
The magic sticks	page 35
The book of the seven Sages	page 35
The Stones	page 36
Doors and amulets	page 36
Diamonds	page 37
Hour-glass	page 37
Decanter	page 38
Scroll	page 38
Document	page 38
Graviation	page 39
Wand	page 39
Helping hand	page 40
Timestop	page 40
Magic lantern	page 41
Sparkler	page 41
Credits	page 42

Die Legende von Pulgram und Wuron

Diese Geschichte spielt in einem Land weit jenseits unserer Vorstellungskraft. Auf einer Welt, die seit langem vergessen ist. Auf einer Welt, in der das Schicksal aller Menschen, Elfen und aller anderen Lebensformen damals weitgehend in den Händen von Druiden und Magiern lag und von deren unterschiedlichen Stimmungen abhing.

Das Land war zu jener Zeit in drei Teile gespalten - Taljenhort, Khorndal und Kendron. Während die menschliche Rasse in Taljenhort ihren täglichen Beschäftigungen nachging und ihre Pläne verfolgte (die oft auch Krieg gegen andere einschlossen), machten es sich die Zwerge in ihren wundervollen Heimen im Süden des Landes bequem - in Kendron. Über den dritten Landesteil - Khorndal - wurden viele Gerüchte erzählt. Nur wenige wußten etwas über dieses Land, und man kannte weder die genaue Lage davon, noch wußte man, welche Wesen dort lebten.

Häufig erzählten die Gerüchte über Khorndal von verzauberten Geistern, von abgründtiefen Seen, von furchtbaren Kreaturen, deren Erwähnung den Zuhörern kalte Schauer über den Rücken jagte, sowie von Burgen, die man aus Blut, Tod und gewaltigen Steinen aus den heiligen Bergen von Jargo erbaut hatte.

Von Zeit zu Zeit wurden Expeditionen sowohl

aus Kendron wie auch aus Taljenhort losgeschickt, um den Gerüchten über Khorndal auf den Grund zu gehen. Trotzdem enthalten die Chroniken aus jener Zeit keine richtigen Informationen darüber, da von den Expeditionen nie wieder etwas gesehen oder gehört wurde, nachdem sie die Sümpfe der Dunkelheit durchquert hatten - die Grenze zwischen Taljenhort und Khorndal. Mit der Zeit widmeten Menschen und Zwerge ihr Interesse zunehmend anderen Dingen - wie dem Krieg!

Oft reichte der geringfügigste Anlaß, um einen Krieg auszulösen. Es gab im Land nichts anderes mehr zu tun, als gegeneinander Krieg zu führen. Einige Jahre später wurden in den Wäldern, die Kendron umgaben, wieder Elfen gesehen, und sie pflegten Umgang mit den Zwergen. Für eine lange Zeit hatte niemand etwas von den Elfen gehört gehabt, und sie waren vergessen worden - und die meisten Leute waren zu der Überzeugung gelangt, sie wären ausgestorben.

Einer der Elfen, der auf der Höhe seiner Jahre war und Pulgram hieß, wurde von seinem Volk als jemand betrachtet, der ihnen wieder zu Ruhm und Ehre verhelfen konnte. Er war es auch, der die Idee hatte, daß das Volk der Elfen sich wieder aus der Verborgenheit erheben und die Verban- nung in die Wälder abschütteln sollte, eine Strafe, die mindestens hundert Jahre früher verhängt worden war. Es dauerte nicht lange, und Elfen und Zwerge wurden nun die besten Freunde. Zwar



halfen die Elfen den Zwergen nicht, ihren Krieg gegen die Menschen zu gewinnen, aber sie brachten ihnen ein Wissen über die Natur, das bis dahin niemandem bekannt gewesen war.

Pulgram schloß Freundschaft mit Wuron, dem Zwergenmagier, und oft saßen die beiden bis spät in die Nacht in Wurons "braunem Studienzimmer" zusammen und diskutierten die bedeutendsten wissenschaftlichen Fragen bis ins letzte Detail. Nach einiger Zeit gelangten sie zu dem Schluß, daß ein wichtiges Ereignis bevorstand, ein Ereignis, das für alle Lebewesen von größter Bedeutung sein würde...

Sie hatten die Sternbilder und das Verhalten der Tiere studiert, sich in alte Schriften und Dokumente vergraben und die alten Prophezeiungen gelesen. Nach vielen Monaten, die den Forschungen gewidmet waren, entdeckte Pulgram eine Möglichkeit, dem Problem auf die Spur zu kommen. Ein staubiges, uraltes Dokument aus der großen Bibliothek von Taljenhort schien der Schlüssel zu allen Geheimnissen zu sein - aber wie in aller Welt konnten sie nur die Bibliothek von Taljenhort erreichen, wo doch seit dreißig Jahren der Krieg zwischen Menschen und Zwergen tobte und immer noch keine Friede in Sicht war?

Pulgram und Wuron beschlossen, das Wagnis der abenteuerlichen Reise nach Taljenhort auf sich zu nehmen, um dort das geheimnisvolle Dokument zu finden und zu studieren.



Der Vorhang der Dunkelheit hob sich Stück für Stück und offenbarte, daß Böses erneut auf der Erde erschienen war. Der Mittelpunkt der bösen Macht wurde von den beiden Freunden (Ihr habt euch das bestimmt schon gedacht!) in Khorndal vermutet, über dem sich die Wolken des Bösen zusammenzogen.

Über die Reise der beiden nach Taljenhort ist nur wenig bekannt. Selbst die Chroniken von Kendron enthalten keine Informationen über diesen Teil des Abenteuers. Es wird nur erwähnt, daß die beiden Freunde Schwarze Magie einsetzten, obwohl sie wußten, daß darauf die Todesstrafe stand. Verschiedene Gerüchte begleiteten ihren Weg. Eines davon besagte, daß zwei seltsame Gestalten in den Bibliotheken von Taljenhort gesehen worden waren, und ein anderes, daß man einen korpulenten Zwerg geköpft hatte, nachdem er beim Einbruch in die heiligen Rume des Tempels erwischt worden war, während sein Freund mit den langen spitzen Ohren in die Sümpfe entkommen konnte.

Zweifellos fanden Wuron und Pulgram, was sie gesucht hatten. Heute glaubt man, daß das Ziel ihrer Suche das Dokument Quarols gewesen war, eines weisen Magiers, der die Entstehung der Erde miterlebt hatte und der von den Sternen stammte. In dieser Schrift wird der Sternenball erwähnt, eine Kugel, die eine Kraft enthält, welche jedes Vorstellungsvermögen übersteigt. Auch steht dort,



daß Quarol den Ball versteckt hatte, damit er nicht in die falschen Hände fiel. Die Saga von Quarol erzählt obendrein, daß der Magier den Sternenball dazu benutzte, um das Böse von der Erde zu vertreiben. Wuron und Pulgram waren jedoch der Meinung, daß Quarol dabei nur einen Teilerfolg erzielt hatte.

Frau Gargl, Wurons Putzfrau, behauptete, sie hätte ihn manchmal etwas über die "dunklen Sümpfe" sagen hören und daß "das Böse wieder erweckt worden ist". Frau Gargl war jedoch der Meinung, daß Wuron lediglich wieder prahlte. Der Preis, der für die Benutzung des Sternenballes zu entrichten war, war praktisch identisch mit der Strafe für den Gebrauch Schwarzer Magie. Bei Verwendung der Energie des Sternenballes mußte man seinerseits das Leben hingeben, um das innere Sanktum des Artefaktes zu erreichen - um selbst ein Teil des Sternenballes zu werden.

Später zählten Propheten aller Länder Wuron und Pulgram zu den größten Märtyrern aller Zeiten, weil sie die Welt vor einer ungeheuren Gefahr bewahrt hatten.

Als viele Jahre später Pulgrams Haus eingearbeitet wurde, entdeckte man die Überreste eines Tagebuches hinter einem großen Schrank. Die noch lesbaren Einträge werden an dieser Stelle zum ersten Mal veröffentlicht:

5. Jahrzehnt: "... Ich weiß, daß wir vielleicht einen Fehler machen, den wir später noch



bereuen werden, aber wir allein sind in der Lage, das Böse aufzuhalten! Es gibt niemandem außer meinem lieben Freund und mir, die das Wissen und den Mut dazu haben..."

12. Jahrzehnt: "... es bestehen keine Zweifel mehr: Quarol hatte keinen Erfolg..."

23. Jahrzehnt: "... Wuron ist der Meinung, daß der Sternenball die einzige uns verbleibende Hoffnung ist. Ich bin mir bis jetzt nicht sicher, aber das Wohlergehen aller Lebewesen liegt in unseren Händen - was soll ich also machen? Ach Hilfe..."

Der letzte und längste Eintrag wurde im 26. Jahrzehnt gemacht:

26. Jahrzehnt: "... und so empfinde ich einen großen Schrecken angesichts dieses Abenteurers, aber ich weiß auch, daß es keinen anderen Weg gibt. Wenn Wuron und ich nicht etwas gegen dieses Übel unternehmen, werden wir alle unter der Tyrannei Mirgals leben müssen. Mirgal schläft nicht mehr und wird von Tag zu Tag stärker. In ein paar Monaten wird er die Welt beherrschen. Wir lieben unsere Völker zu sehr, um das zuzulassen! Es ist unsere Aufgabe, ihn aufzuhalten, ihn wieder in das Reich der Träume zu verbannen, und diesmal für immer! Und wir müssen es sofort tun, solange er noch schwach ist. Die Zeit zerrinnt uns langsam unter den Händen, aber er hat den Höhepunkt seiner Kraft noch nicht erreicht.



Die Aufgabe ist schwer - Mirgals Burg zu finden und darin den Raum des Drachen. Ich bete darum, daß seine Diener noch nicht erweckt sind... Wartet, ich höre jemanden an die Tür klopfen. Das Zeichen! Die Zeit ist da, und Wuron wartet... Mögen Rangor und Elsbeth uns beistehen bei unserem Auftrag..."

Informationen aus späterer Zeit sagen uns, daß Mirgal ein legendärer Drache war, der vor 10.000 Jahren hinter den Sümpfen von Khorndal lebte. Mehr von dieser Geschichte kann ich euch nicht erzählen, aber wir wollen hoffen, daß Rangor, der Gott der Zwerge, und Elsbeth, die Göttin der Elfen und Bewahrerin des Inneren Lichtes, unseren beiden Freunden auf ihrem Weg geholfen haben.

Ich weiß nicht einmal, ob diese Geschichte wahr ist, aber wenn ihr irgendwo einen Elfen oder Zwerge seht, dann vergeßt bloß nicht, ihn nach Wuron und Pulgram zu fragen. Ihr denkt vielleicht, daß es heute keine Zwerge oder Elfen mehr auf der Welt gibt - aber da bin ich anderer Meinung. Geht einfach mal in die Wälder und seht nach, lauscht dem Gesang der Vögel, und möglicherweise hört ihr dann flüsternde Stimmen von lange vergessenen Ereignissen erzählen...



Beschreibung

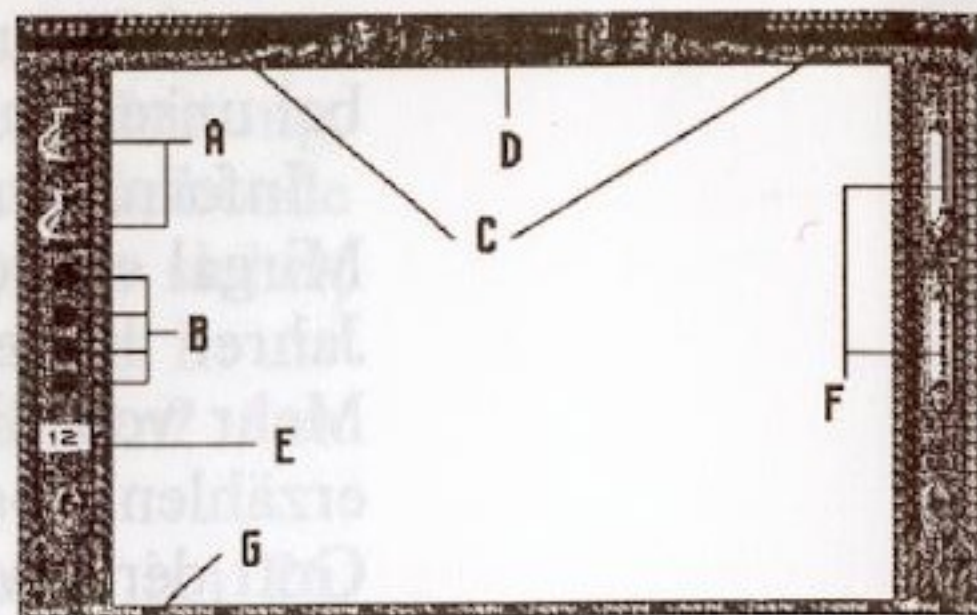
Wie Sie sicherlich aus der Vorgeschichte erfahren haben, müssen Sie den magischen Starball durch die Räume des Drachenschlosses geleiten. Dies geschieht dadurch, daß Sie dem Ball durch Magie einen Weg bereiten, welcher ihn in ein Feld führen soll. Dann erst können Sie den nächsten Raum betreten. Es gibt einige wichtige Anzeigen um das Spielfeld, welche Ihnen behilflich sein können:

A) Diese zwei Flaschen geben die Stärke der Magie an, welche die Kugel noch auf dieser Existenzebene hält. Wenn die Kraft zu Ende geht, kehrt die Kugel in Ihre Parallelwelt zurück.

B) Diese Steine zeigen die Anzahl der Zeittore an, welche noch übrig sind. Sollten Sie in eine ausweglose Situation kommen, reicht ein Druck auf die Esc-Taste um sich in die Zeit zurück zu versetzen, in der Sie den Raum betreten haben.

C) Diese Anzeige zeigt Ihren momentanen Reichtum an. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich dieselbe Anzeige für den zweiten Helden.

D) Diese Anzeige gibt die Nummer des Raumes an, in welchem Sie sich gerade befinden. Über einhundert Räume soll es geben, wobei sie sich total verändern, wenn man sie zu zweit betritt.



E) Dieses ist die Uhr, welche anzeigt, wann der Starball sich in Bewegung setzt. Diese Zeit kann durch eine Sanduhr beeinflusst werden.

F) Diese Reagenzgläser zeigen die verbleibende Energie an, welche der Held noch besitzt. Oben für den ersten Zauberer, unten für den zweiten. Man verliert Energie, wenn man Monster berührt oder in Säure tritt. Man muß das Schloss verlassen, wenn man keine Energie mehr hat.

G) Diese kleinen Flaschen zeigen die Anzahl der roten Flaschen an, welche man gesammelt hat. Durch was die Wirkung der Flasche ausgelöst wird, lesen Sie bitte unter den magischen Hilfsmitteln nach.

Wenn sie das Schloß des Drachen betreten, befinden sie sich in der Eingangshalle. Acht Schalter magischer Natur sind hier eingebaut, welche die Sieben Weisen des Landes wie folgt beschreiben:



§1: Ein Spieler Wenn sie nur als Zauberer Ihr Abenteuer erleben wollen, ist dies der richtige Schalter. Achten Sie darauf, daß ein magisches Gerät namens Joystick an Ihren Rechner angeschlossen ist. Auf einem teuflischen Gerät namens IBM PC kann man auch mit der magischen Tastatureingabe die Magie unseres Helden steuern.

§2: Zwei Spieler Falls Sie einen Helfer brauchen, können Sie mit diesem Schalter Ihren besten Freund mit einbeziehen. Hierbei sind allerdings zwei Magie-Knüppel nötig. Betreten Sie zu zweit das Schloss, hat es sich magisch verändert. Wenn Sie zu zweit den Drachen besiegen wollen, wird es logischerweise schwerer.



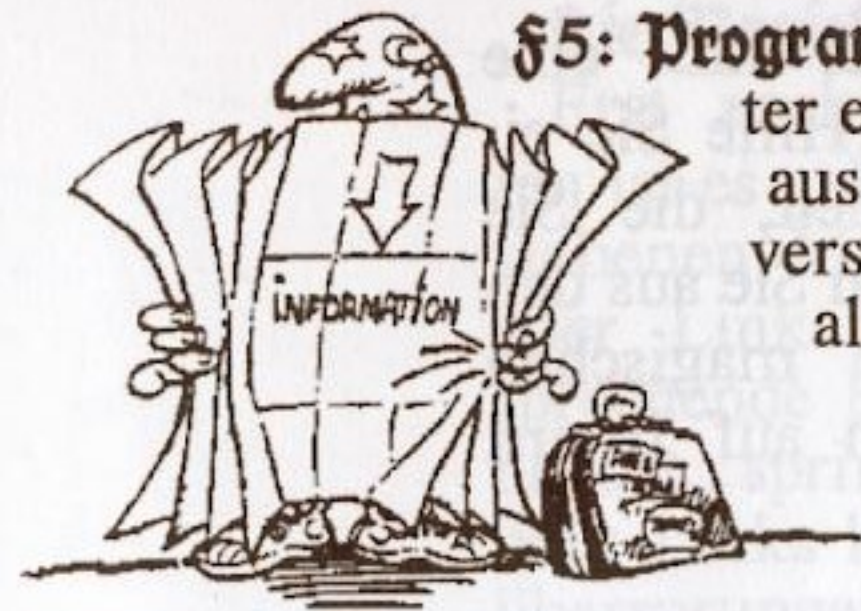
§3: Training Hier hat Ihr Held die Möglichkeit, den Umgang mit seiner Magie zu üben. Sie kommen mit diesem Schalter in eine leere Halle, wo Sie sich austoben können.



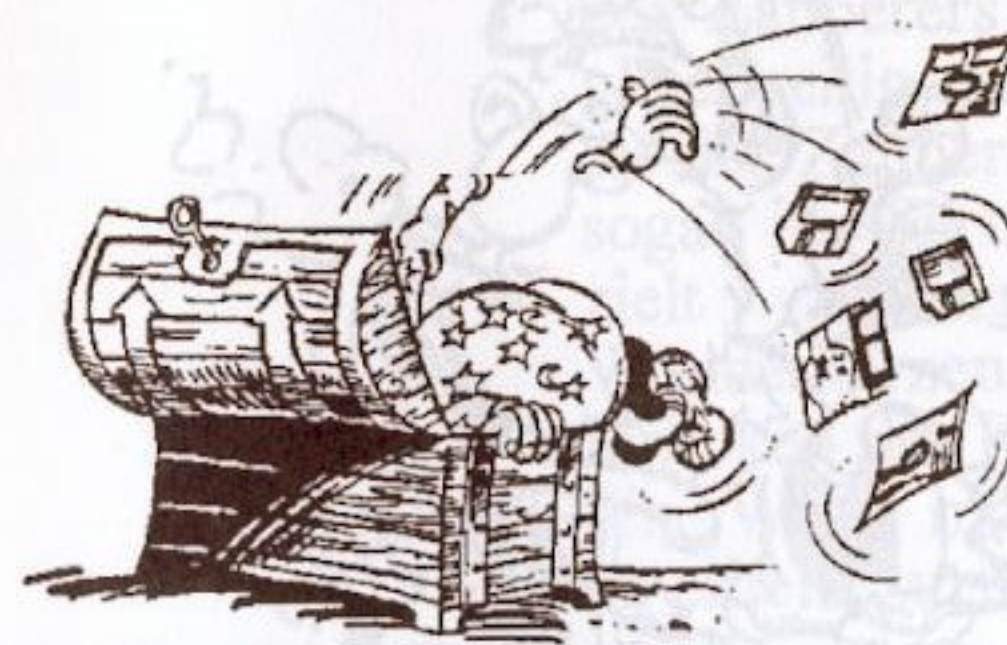
§4: Magische Hilfsmittel Falls Sie nicht mit den magischen Geräten im Schloß vertraut sind, erhalten Sie hier einige wichtige Erklärungen. Es gibt allerdings Gerüchte, daß nicht alles erwähnt wird. Zudem sagen die Weisen des Landes, daß es Möglichkeiten gibt, Räume zu überspringen und versteckte Hallen zu finden.



§5: Programm-Informationen Mit diesem Schalter erhalten Sie Einblick in Informationen aus einer Parallelwelt, die noch keiner zu verstehen vermochte. Ein Blick sollte sich allerdings lohnen, denn hier werden die Tasten erklärt, welche Sie während des Spieles brauchen.



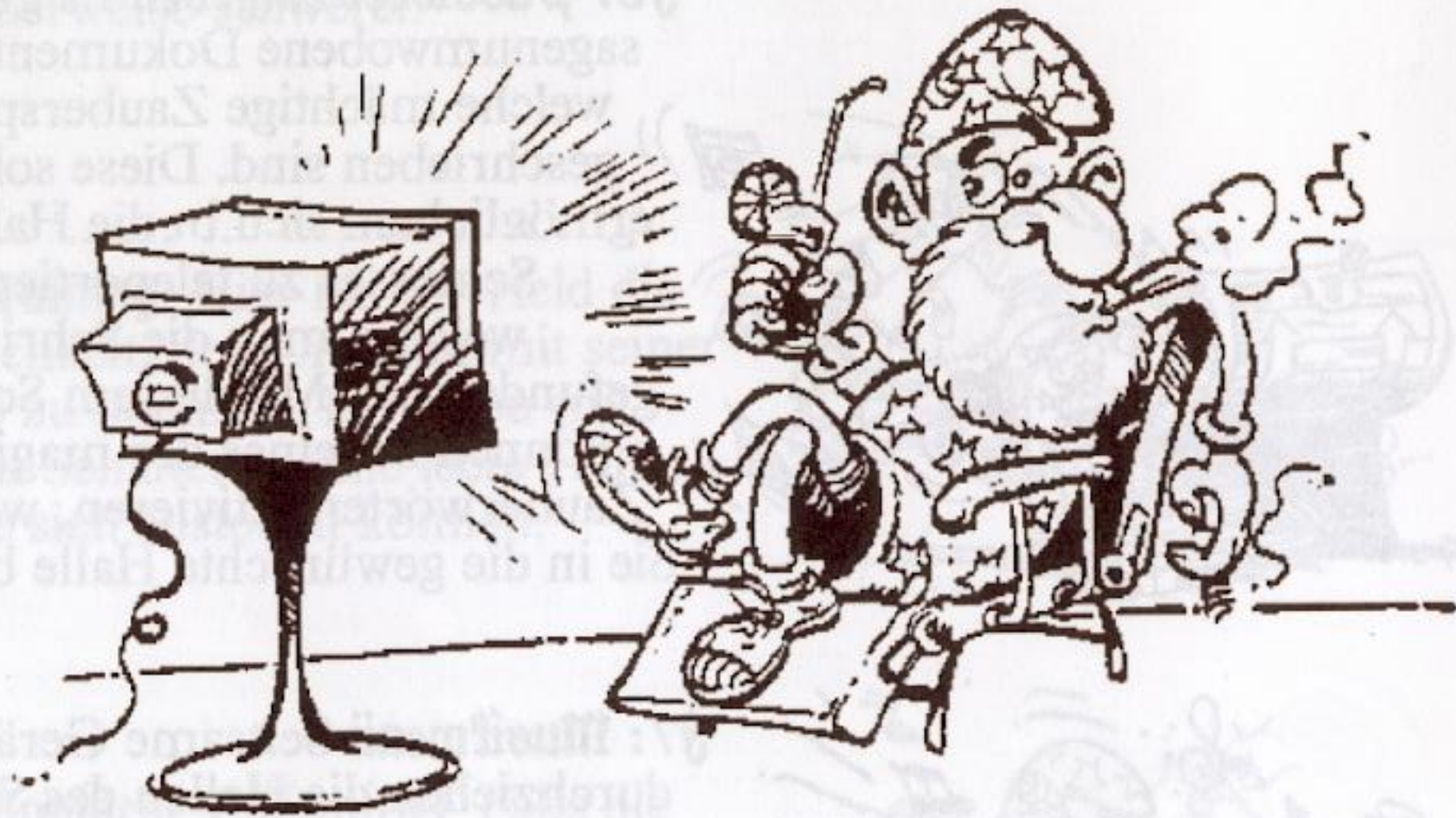
§6: Passwort eingeben Es gibt alte sagenumwobene Dokumente, auf welche mächtige Zaubersprüche geschrieben sind. Diese sollen es ermöglichen, sich in die Halle des Schlosses zu teleportieren, in welcher man die Schriftrolle gefunden hat. Mit diesem Schalter können Sie eines der magischen Zaubерwörter aktivieren, welches Sie in die gewünschte Halle bringt.



§7: Musikmenü Seltsame Geräusche durchziehen die Hallen des Schlosses. Seltsamerweise kann man mit diesem Schalter die Geräusche so weitgehend beeinflussen, das Sie wie liebliche Musik klingen. Experimentieren Sie ein wenig mit diesem Schalter herum, es ist ein Ohrenschmaus.



§8: Demo starten Dieser Schalter läßt eine Kristallkugel erscheinen, mit deren Hilfe Sie einen Blick in Hallen werfen können, die Sie eventuell mal betreten werden. Lernen Sie aus den Informationen, die Sie von diesem magischen Artefakt bekommen. Es wird Ihnen auf Ihrem Weg nützlich sein.

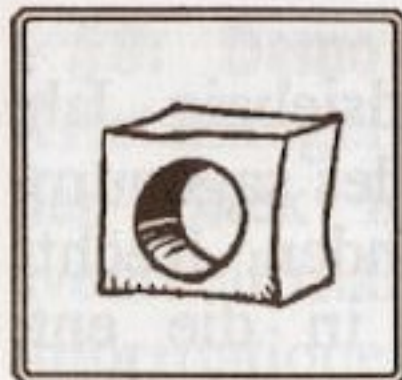


Die Magiekniüppel

Erst nach siebenhundertsiebenundsiebzig Jahren ist es gelungen, alle Funktionen des sagenumwobenen Magiekniüppels herauszufinden. Rechts oder Links bewegt den Zauberer in die entsprechende Richtung. Wenn man ihn nach oben drückt, springt er. Dies kann man mit Rechts oder Links kombinieren, so daß weite Abgründe übersprungen werden können. Wenn man den Knopf drückt, wird die Magie aktiviert, welche einen Stein erscheinen läßt. Er wird auf der Höhe des Zauberers erscheinen. Wenn man allerdings gleichzeitig nach unten drückt, erscheint er tiefer als der Zauberer. Geübte Magie-Kniüppler können sogar im Sprung oder im Fallen einen Stein gezielt zaubern. Wenn man später zwei Wunderkerzen benutzt, kann man durch längeres Drücken des Knopfes die Kugel herumfliegen lassen. Wenn man dies wiederholt, kehrt die Kugel zu einem zurück.

Das Buch der Sieben Weisen

Die sieben Weisen des Landes haben ein Buch geschrieben, welches halbwegs erklärt, was einen in dem Schloß erwartet. Man sollte allerdings nicht erwarten, daß alles stimmt, denn die Quellen der Alten, aus denen sie die Informationen bezogen, sind magischer Natur, und Magie kann einem Streiche spielen...



Die Steine

Es gibt unterschiedliche Steine in dem Schloss. Einige sind fest und lassen sich nicht wegzaubern, andere sind labil und verschwinden bei Magieanwendung. Andere wiederum erzeugen Säure, welche man nicht berühren sollte. Generell jedoch läßt sich sagen, daß man auf allen laufen kann.



Türen und Amulette

Diese Türen sind nicht wie herkömmliche Türen. Jede von ihnen ist mit einem magischen Diamanten besetzt, welcher eine gewisse Farbe besitzt. Findet man ein farblich passendes Amulett, so öffnen sich alle Türen gleicher Farbe mit der Zeit. Es wird erzählt, daß man in einigen Räumen des Schlosses peinlich genau den Zeitpunkt wählen muß, um die Türen so zu öffnen, daß sie einem von Nutzen sind.



Diamanten

Reichtum war und ist jedermanns Traum. Natürlich will man gut leben, wenn man das Schloß und seine Gefahren besiegt hat. Die Farbe und



Form des Diamanten bestimmen übrigens seinen Wert. Wiederum behaupten die Weisen, daß einige Diamanten besser nicht eingesammelt werden. Magie soll notwendig sein, um den wahren Wert eines solchen Steines erst erkennen zu können.



Sanduhr

Die Magie, welche notwendig ist, um den Starball ruhig zu halten, wird mit der Zeit schwächer. Mit der Sanduhr kann man diese Magie verstärken, so daß man mehr Zeit hat, den Raum vorzubereiten, um den Starball in den nächsten zu geleiten.





Karaffe

Wenn die Energie des Zauberers vergeht, vergeht auch das Leben, so sagen die Weisen. Mit dem Trunk in der Karaffe kann man seine Energie wieder stärken und mit neuer Kraft den Gefahren des Schlosses trotzen.



Schriftrolle

Diese alten Schriftrollen enthalten Magie uralter Natur, welche einen befähigt, weiter denn je zu springen. Neue Kraft fließt bei der Anwendung des Spruches in Ihren Zauberer. Man sagt, daß diese Schriftrollen nie umsonst herumliegen, sondern immer ihren Sinn haben.



Dokument

Ja, dieses ist eines der mächtigen Dokumente, worauf die mächtigste aller Magien verzeichnet ist. Merken Sie sich das

Machtwort genau, welches auf der vergilbten Seite steht, denn bei



erneuten Versuchen, das Schloss zu meistern, hilft es ungemein.

Gravitation

Unbekannte haben diese Schalter gebaut. Ungeahnte Möglichkeiten stecken in ihnen. Wenn sie diese Schalter mit Magie bewegen, ändert sich die Gravitation, welche nur den Starball beeinflusst. Es soll Schalter geben, welche die Gravitation nur in eine Richtung ändern, andere wiederum können sie in beide Richtungen hin und her schalten.

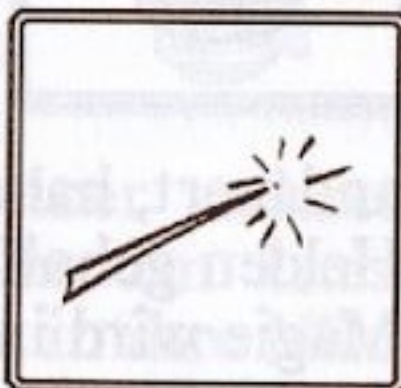


2 LEVEL

Zauberstab

Ein Zauberer namens Yarmak hinterließ diese Zauberstäbe, um sie später zu benutzen, wenn er in das Schloss zurückkommt. Dieser Stab

ermöglicht es, einfach durch Benutzung in den nächstliegenden Raum zu gelangen. Wie diese Stäbe funktionieren, bleibt bis heute Yarmaks Geheimnis.





Helfer

Diese rote Flasche hat es in sich. Wenn man die Flüssigkeit zu sich nimmt, verleiht sie einem kurzzeitig die Macht, alle bösen Ele-

mente in einem Raum zu vernichten.

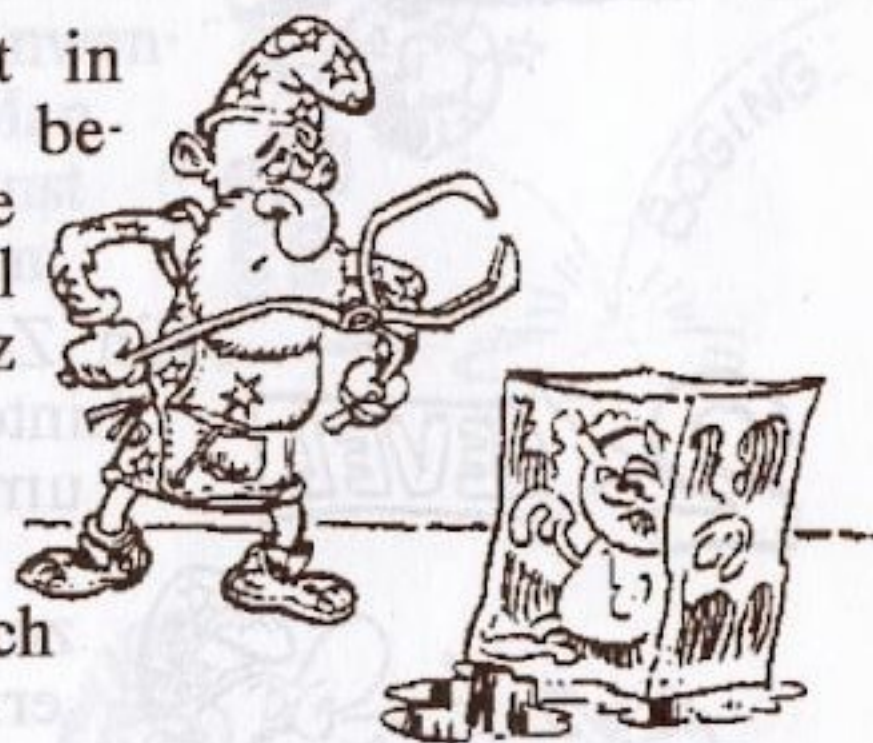
Wohin die Monster verschwinden oder wie das funktioniert, ist ungeklärt, da die meisten Experimente fehlschlagen und der unglückliche Forscher selber verschwand.



Zeitstillstand

Eine grüne Flüssigkeit in einer kleinen Flasche bewirkt Unmögliches: Die Zeit steht still. Obwohl die Wirkung nur kurz

andauert, hat sie schon manchem Helden geholfen. Mißbrauch dieser Magie wird inzwischen hoch bestraft, da mit Vorliebe Diebe davon Gebrauch machen, um während des Stillstandes der Zeit ihre Opfer zu bestehlen.



Wunderlampe

Nicht ein Flaschengeist kommt, wenn man diese Lampe reibt, nein, man wird kurzzeitig unverwundbar. Nicht einmal

die bösen Augen können einem dann noch etwas anhaben. Die Militärs einiger Länder versuchen schon seit einiger Zeit diese Lampe nachzubauen, doch bis heute bleibt dies ein Traum der Generäle.



Wunderkerze

Dieses seltsame Artefakt ist von ungewisser Herkunft. Wenn man die Kerze benutzt, erscheint

plötzlich eine Kugel aus einer anderen Existenzebene, welche um einen herum kreist und alle Monster zerstört, die in ihre Nähe kommen. Wenn die Kerze allerdings abgebrannt ist, verschwindet die Kugel wieder. Das Benutzen zweier Kerzen ermöglicht es ihr, im Raum frei herumzufliegen!



Nun besitzen Sie alles Wissen, das Generationen zusammengetragen haben. Nutzen Sie es, um den Drachen zu besiegen und so endlich der Bedrohung durch das Böse ein Ende zu bereiten.

Credits:

Spherical was developed by:

Stefan Preuß:	Responsible for the project, Original Atari ST programm, game design.
Thorsten Mutschall:	Atari ST and Amiga Graphics, game design.
Nils Heidorn:	Amiga conversion, Atari ST support.
Stefan Jeworowski:	Atari ST and Amiga Music and Sounds
Jörn Galka:	C64 Conversion.
Ramiro Vacca:	C64 Sound
Cris Hülsbeck:	C64 Sound
Thomas Fanslau:	PC Conversion.
Celal Kandemiroglu:	Cover Artwork, Manual Illustrations
Teut Weidemann:	Project Director, Manual.
Uwe Schaffmeister:	Packaging, Manual, Advertising.
Rachel C. Gauntlett:	Translation
Marc A. Ullrich:	Producer.

Ladeanweisungen Loading instructions

€ 64 Diskette / Disk

Legen Sie die Diskette ein, geben Sie LOAD":*",8,1 ein und drücken Sie danach RETURN. Das Programm startet nun automatisch.

Insert the disk into the disk drive and type LOAD":*",8,1 and press RETURN. The program will start automatically.

€ 64 Kassette / Cassette

Legen Sie die Kassette mit der Seite 1 ein und spulen Sie das Band vollständig zurück. Betätigen Sie die Tasten SHIFT und RUN-STOP gleichzeitig. Danach drücken Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders. Das Programm startet automatisch.

Insert the cassette on side 1 and rewind the tape to the beginning. Press the SHIFT and RUN-STOP keys simultaneously. Then press PLAY on your tape recorder. The program starts automatically.

Atari ST

Diskette in Laufwerk A: einlegen und den RESET-Knopf drücken. Das Programm startet automatisch.

Insert disk into disk drive A: and press RESET-button. The program will start automatically.

Amiga

Computer aus- und dann wieder einschalten (möglichen Virus entfernen!). Wenn die Workbench verlangt wird, die Diskette in Laufwerk df0 einlegen. Das Programm startet automatisch.

Turn your computer off and on (get rid of any viruses!). When the "workbench" screen appears, insert disk into disk drive df0. The program will start automatically.

pc

Bitte geben Sie von der DOS-Ebene aus readme (ENTER) ein, um die vollständige Ladeanweisung zu erhalten.

Start your machine with your current version of DOS.

When you are at the command prompt, type readme (ENTER) to get full loading instructions.

Ladeanweisungen

Loading instructions

The Legend of Pulgram and Wuron

This story takes place in a land far beyond our imagination. In a world long forgotten. In a world where the destiny of all human beings, elves and other life forms was very much in the hands of the druids and magicians (and their different moods) of that period.

At this time the land was split into three parts - Taljenhort, Khorndal and Kendron. While the human race in Taljenhort pursued their daily chores, work and plans (which often included warring against others), the dwarves made themselves comfortable in their wonderful homes in the south of the land - Kendron. Of the third part of the land - Khorndal - there were many rumours. Very few people actually knew anything about this country, the exact location was not known, nor the life forms living there.

Rumours about Khorndal were frequently swopped, rumours of bewitched fairy spirits, of seas of bottomless depth, of terrible creatures, at the mention of which one's flesh would creep, and of castles built long ago of blood, death and huge stones from the sacred mountains of Jargo.

From time to time expeditions were sent out from Kendron as well as Taljenhort to investigate the many rumours about Khorndal. However, no real information was written in the chronicles of

that time, as the expeditions were never again seen or heard of after passing the swamps of darkness - the border between Taljenhort and Khorndal. In the course of time, the humans and dwarves began to engage their interests in other things - things like war!

The tiniest conflict was often the cause of a break out in war - there really was nothing else to do in this land but fight. Some years later, the race of elves was again sighted in the woods surrounding Kendron, and they associated with the dwarves. For a long time, the elves had not been heard of, and had been forgotten about - most people believing that they had become extinct.

One of these elves, an elf at the best of age by the name of Pulgram, was looked upon by his people as the one to bring back glory and honour. It was also he who first suggested that the elven folk should arise out of hiding and discard their banishment to the forests, a punishment spoken at least one hundred years previously. The elves and dwarves were not natural comrades but the legendary bitterness that had always seemed to exist between the two races was slowly beginning to fade. An important turning point in history occurred when, although not helping the dwarves directly in winning their war against the humans, they supplied knowledge of nature that until then, no one had ever known of.

Pulgram made friends with Wuron, the dwarven magician, and often the two sat till late in the night in Wuron's "brown study room" discussing the higher sciences in great detail. They had, after some time come to the conclusion that a great occurrence lay ahead, an incident which would be of huge importance to all living creatures...

They had observed the constellations and studied the behaviour of animals, dug about in old writings and documents, and read the old prophecies. After many months of study, Pulgram found a possible trace to the problem. A dusty, ancient document in the great library of Taljenhort seemed to be the key to all secrets - but how on earth could they get to the library of Taljenhort - with a long and tedious war raging between men and dwarves, with no end in sight?

Pulgram and Wuron decided to dare the adventurous journey to Taljenhort to find and study the mysterious document.

The curtain of darkness revealed bit by bit that evil had returned once more to earth. The centre of this evil force was regarded by the two friends to be located in (you guessed it) Khorndal above which the dark clouds of wickedness had begun to gather.

Not much is known about the journey of the two to Taljenhort. Even the chronicles of Kendron do not contain information on this part of the adventure. The only thing mentioned is that the two had made use of black magic, although both knew that the use of such was punishable with the death penalty. Several rumours spread about the two friends, one being that there had been two peculiar figures seen in the libraries of Taljenhort, another that a corpulent dwarf had been beheaded after being caught breaking into the holy rooms of the temple, and that his friend with the long, pointed ears had vanished into the swamps.

No doubt Wuron and Pulgram found what they were looking for. Today it is believed that they had been looking for the document of Quarol, a wise magician who had witnessed the birth of the earth and who came from the stars. In that writing a starball is mentioned, a ball containing a power beyond imagination, and that Quarol had hidden it to prevent it falling into the wrong hands. The saga of Quarol also mentions that Quarol had used the starball in banishing evil from the face of the earth. Nevertheless, Wuron and Pulgram were of the belief that Quarol had only partially succeeded in doing this.

Mrs. Gargl, Wuron's cleaning woman, maintained that she had sometimes heard him saying something about "the dark swamps" and

that "evil had been awakened again". Mrs. Gargl, however, was of the opinion that Wuron was only boasting again. The price demanded by the starball for its use was practically the same as the penalty for using black magic. In using the starball's energy, the user had in turn to give his life to join the inner sanctum of it - to become part of the starball itself.

Later prophets all over the world regarded Wuron and Pulgram to be in rank with the greatest martyrs of all time because they had averted a huge danger from the world.

Many years later, as Pulgram's house was being pulled down, the remains of a diary were found behind a large cupboard. This is the first time that the readable entries have been published:

5. Decade: "... I know that we are perhaps making a mistake that we will later regret, but only we are able to stop this evil. There's no one except my dear friend and I who have the knowledge and the courage to..."

12. Decade: "... there is no longer any doubt - Quarol had not succeeded..."

23. Decade: "... Wuron is of the opinion that the starball is the only remaining hope. Until now I haven't been sure, but the welfare of all living creatures lies in our hands - what shall I do? Oh help..."

The last and also the longest diary entry was written in the 26 Decade.

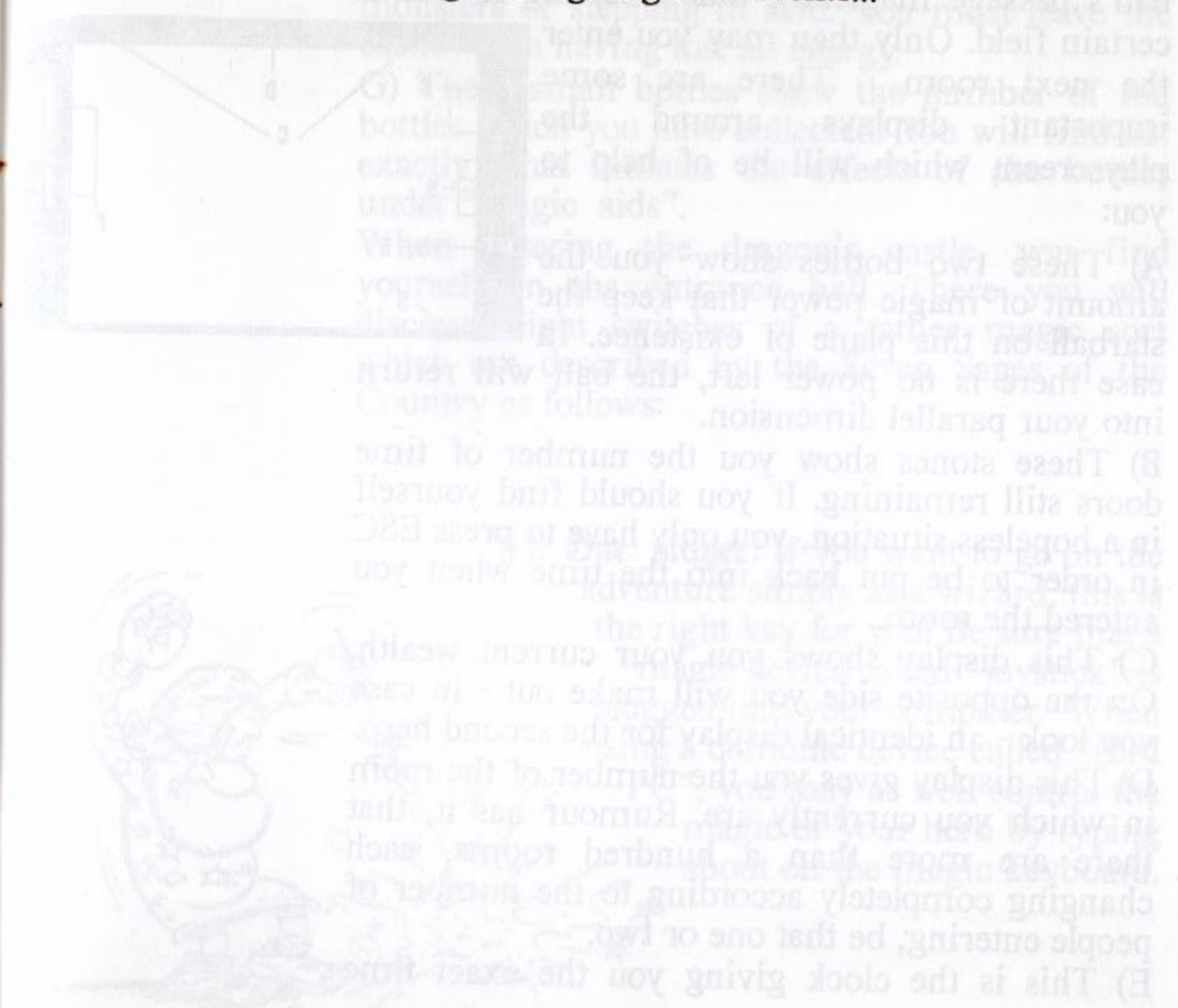
26. Decade: "... and so I have a great horror for this adventure, but I also know that there is no other hope. If Wuron and myself don't do something against this evil we will all have to live under the tyranny of Mirgal. - He is no longer asleep and is becoming stronger day by day. In a few months he will control the world. We love our people too much to allow this! It is our task to stop Mirgal, to banish him once again again into the realms of dreams forever, while he's still weak. Time is slowly running out, but he still has not reached his greatest strength.

"The task is difficult - to find Mirgal's castle and the room of the Dragon. I pray that his servants be not awakened.. Wait, I hear the knock at my door - the sign. The time has come, Wuron waits.. May Rangor and Elsbeth be with us and help us on our quest..."

Later information tells us that Mirgal was a legendary dragon who lived 10 000 years ago beyond the swamps of Khorndal. More I cannot tell you of this story, but let's hope that Rangor, The God of Dwarves and Elsbeth, The Goddess of Elves and Keeper of the Inner Light, helped our two friends on their quest.

I don't even know if this story is true, but if you see an elf or a dwarf somewhere, just don't

forget to ask him about Wuron and Pulgram. You may believe that there are no longer dwarves or elves on earth today - but I wouldn't think like that. Just go and look in the woods, listen to the birds and maybe you'll hear whispering voices telling of long forgotten events...



Spherical - Description

As you have most certainly learned from the background story, in this game you have to accompany a magic starball through the rooms of the dragon's castle. You do this by preparing the ball's passage magically, thus directing it onto a certain field. Only then may you enter the next room. There are some important displays around the playscreen, which will be of help to you:

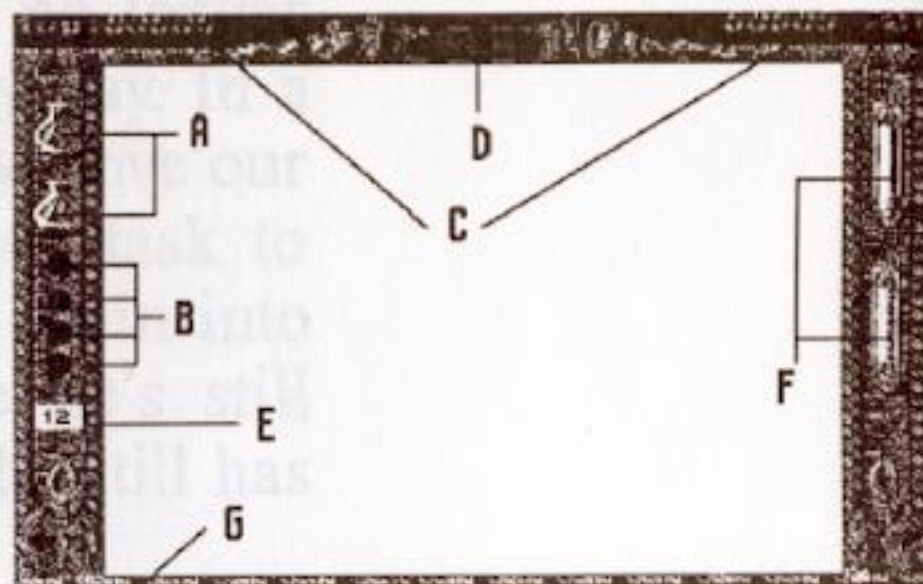
A) These two bottles show you the amount of magic power that keep the starball on this plane of existence. In case there is no power left, the ball will return into your parallel dimension.

B) These stones show you the number of time doors still remaining. If you should find yourself in a hopeless situation, you only have to press ESC in order to be put back into the time when you entered the room.

C) This display shows you your current wealth. On the opposite side you will make out - in case you look - an identical display for the second hero.

D) This display gives you the number of the room in which you currently are. Rumour has it, that there are more than a hundred rooms, each changing completely according to the number of people entering, be that one or two.

E) This is the clock giving you the exact time



when the starball is set in motion. This time can be affected by an hour-glass.

F) These test-tubes show you the amount of energy the hero is left with - in the upper display for the first hero and in the lower display for the second hero. You lose energy when touching monsters or stepping in acid. You must leave the castle when having lost all energy.

G) These small bottles show the number of red bottles which you have collected. You will find out exactly what initiates the effects of the bottles under "magic aids".

When entering the dragon's castle, you find yourself in the entrance hall. There you will discover eight switches of a rather magic sort which are described by the Seven Sages of the Country as follows:



§1: One player: If you want to go on the adventure simply as a wizard, this is the right key for you! Be sure that a magic device called "joystick" is plugged into your computer. When using a demonic device called "IBM PC", you may as well control the magic of your hero by typing about on the magic keyboard.

§2: Two players: If you should need a helping hand, you can take your best friend with you by pressing this key. In this case two magic sticks are needed. If two people enter the castle, it is changed in a magic sort of fashion. If two people try to overcome the dragon, this task is of course more difficult to manage.



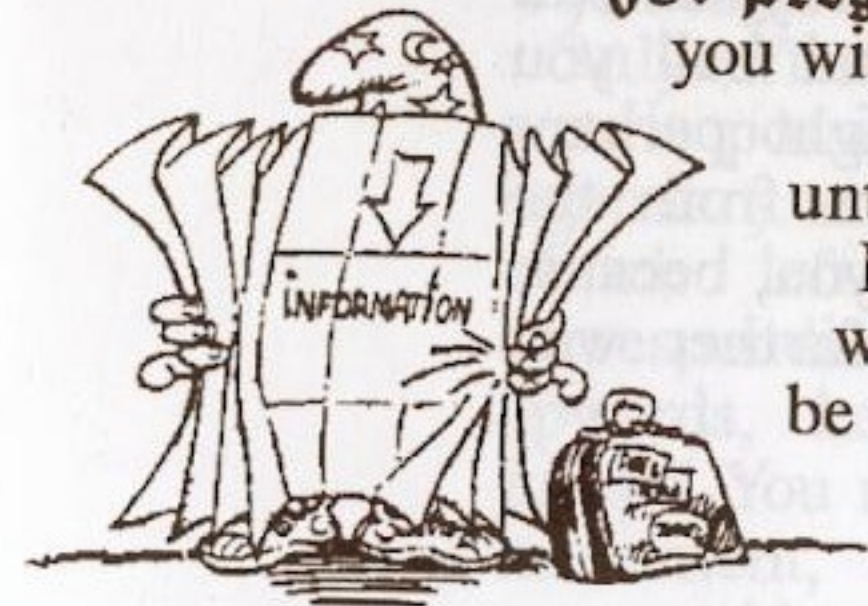
§3: Training: This key gives you the opportunity to practise wizardry. When pressing F3, you enter an empty hall where you may then practise your witchcraft to your heart's delight!



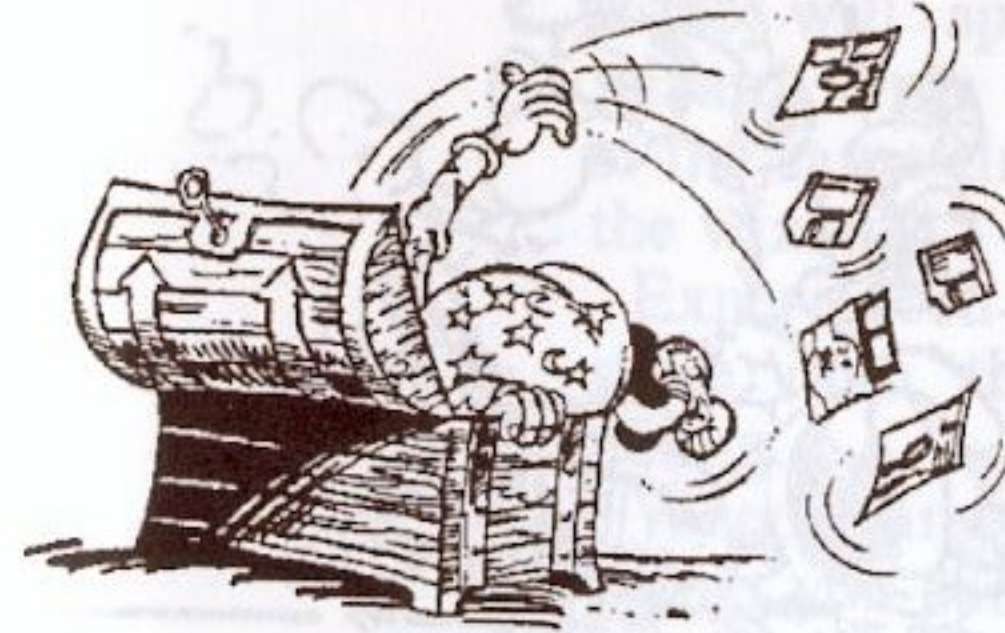
§4: Magic aids: In case you are not familiar with the magic devices in the castle, you will find some important explanations here, but keep in mind what some people say: Not all is mentioned here! Additionally, the Sages of the Country teach that there is the possibility to skip rooms and find hidden halls.



§5: Program information: By pressing this key you will receive some insight into knowledge about a parallel dimension, which up until now nobody could ever understand. Nevertheless, this insight should prove worthwhile, for under this key you will be informed about all the other keys that you will need during the game.



§6: Give password: There are old and legendary documents, on which powerful spells are written. These should prove 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 the magic words, taking you immediately into the desired hall.



§7: 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 noises in such a way that they will appear as lovely tunes. Play around with this key, and it will prove a pleasure for your ears!



§8: Start demo: This key calls a crystal ball onto the screen. By using this crystal ball you may take a look into halls you might perhaps enter some time in the future. Learn from the information this magic artifact gives you, because it will be of help to you on your further way.



The Magic Sticks:

Only after sevenhundredandseventyseven 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, he most certainly and surprisingly jumps! You may combine that with the left/right-movement, thus making it possible to jump across wide chasms.

When pressing the stick button, the magic is called to life, after which a stone appears. The stone will appear on the same height as the wizard. Only when pushing the stick downwards at the same time as pressing, will it appear below the wizard.

Experienced magic stick wielders may bewitch a stone onto the screen even while jumping or falling.

When using sparklers in the later course of the game, you can let the sparkler drift about on the screen by pressing the stick button for longer periods. If you repeat that action, the sparkler will return to you.

The Book of the Seven Sages:

The Seven Sages of the Country have written a book, which gives some account of what will happen in the castle. Unfortunately, you can't rely on everything in this book, because the Ancient Sources - out of which the Seven Sages took their information - are of magical nature, and magic is often a tricky king of thing...



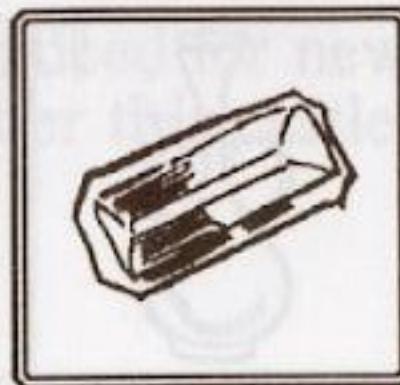
The Stones:

There are stones of various sorts in the castle. Some are solid and will stubbornly refuse to be bewitched away; others are weaker and will disappear when magic is used. Another sort of stone produces acid that you shouldn't touch, but in general you can walk on stones of every sort.



Doors and amulets:

These doors are no ordinary doors. In every one of them you will find a magic diamond of one or the other colour. If you find an amulet of the same colour, all doors of the corresponding colour will be opened in the course of time. Rumour has it, that some rooms in the castle should be opened at the correct moment, otherwise they will be of no use for you.



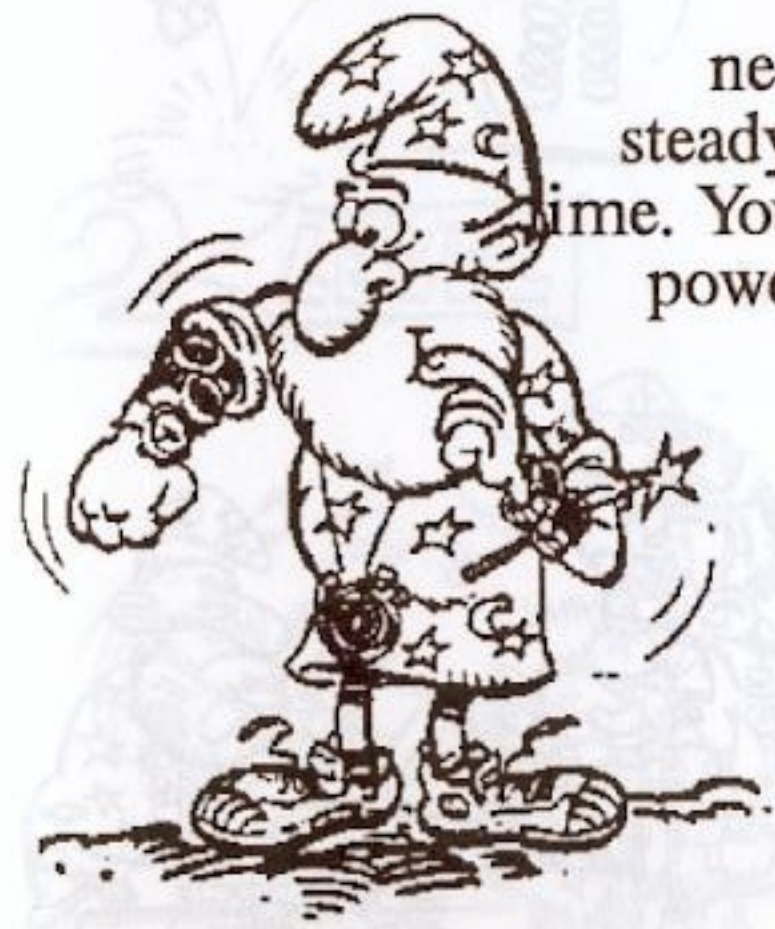
Diamonds:

Wealth has always been the dream of everybody. Of course, you want to live in comfort after you have overcome the castle and the dangers lurking there. 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 true value of a gemstone.



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 give 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. With the draught in the decanter you can revitalize yourself and encounter the dangers of the castle with new strength.



Scroll:

These ancient scrolls contain an ancient magic which will give you the strength to jump further than ever before. When casting the spell, your wizard is filled with fresh power. Rumour has it, that these scrolls never lie around at random, but always have their purpose.



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 yellowed



page. This word is very useful indeed for new efforts to master this castle.

Gravitation:

Unknown people have constructed these switches. Unknown possibilities are hidden within them. When moving one of these switches

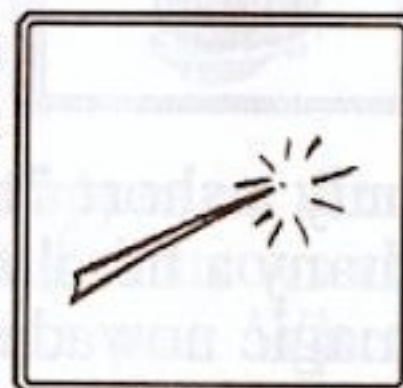


with magic, gravitation changes, but only for the starball! Rumour has it, that some switches change gravitation in only one direction, whereas others switch it this way and that by turns.



Wand:

A wizard called 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 its magic. Until today, only Yarmak knows how to handle these wands!



2 LEVEL





Helping 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

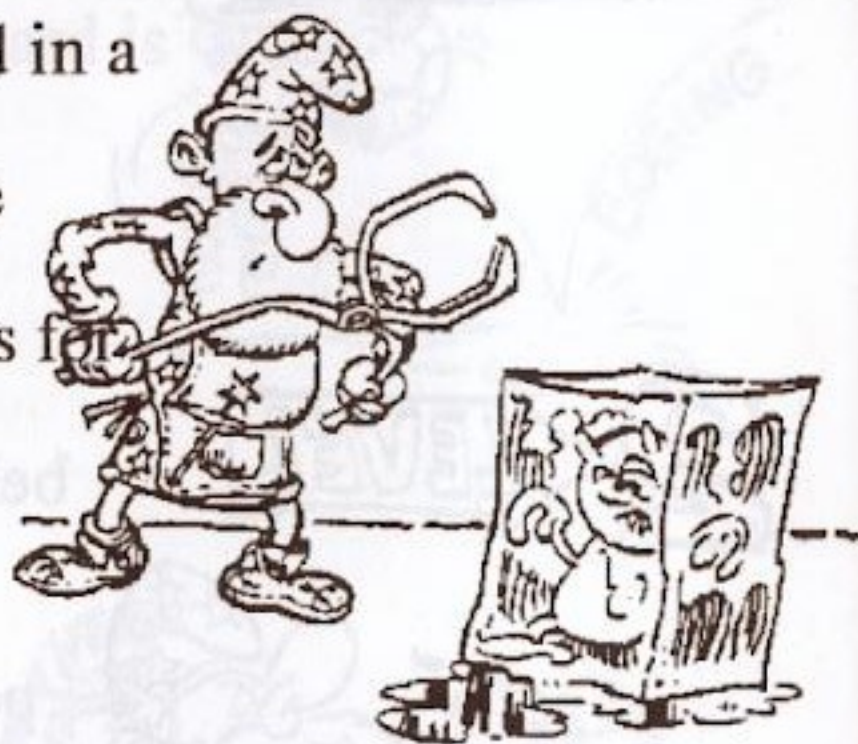
the monsters vanish to, or how it works remains a secret, because most experiments done with the bottle failed with the researchers vanished themselves!



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 a hero! Abuse of this form of magic nowadays leads to punishment, because most of all thieves make use of it in order to rob their victims during the time-standstill.



Magic lantern:

When you rub this lantern, you will be surprised to learn that NO genie arrives! On the contrary, you will be, for a short time, invulnerable. Even the evil eyes won't have the power to harm you as long as the effect lasts. The military people of a whole lot of countries have been trying to construct a duplicate of this lantern ever since, but up until now fortunately to no avail.



Sparkler:

This strange artifact is of unknown origin.

When using the sparkler, a ball from another

plane of existence suddenly appears, then circles around you and destroys all monsters trying to get near you. When the sparkler is burned down, the ball vanishes. When using two sparklers, the ball is able to drift around to its heart's delight.



Now you have all knowledge collected by generations. Make use of it in order to defeat the dragon, thus putting an end to the threat of evil.

Credits:

Spherical was developed by:

Stefan Preuß: Responsible for the project. Original Atari ST programm, game design.

Thorsten Mutschall: Atari ST and Amiga graphics, game design

Nils Heidorn: Amiga conversion, Atari ST support.

Stefan Jeworowski: Atari ST and Amiga music and sounds

Jörn Galka: C64 conversion.

Thomas Fanslau: PC conversion.

Thorsten Rappe: PC graphics conversion (CGA/EGA/VGA)

Celal Kandemiroglu: Cover artwork, manual illustrations

Teut Weidemann: Project Director, manual.

Uwe Schaffmeister: Packaging, manual, advertising.

Rachel C. Gauntlett: Translation.

Marc A. Ullrich: Producer