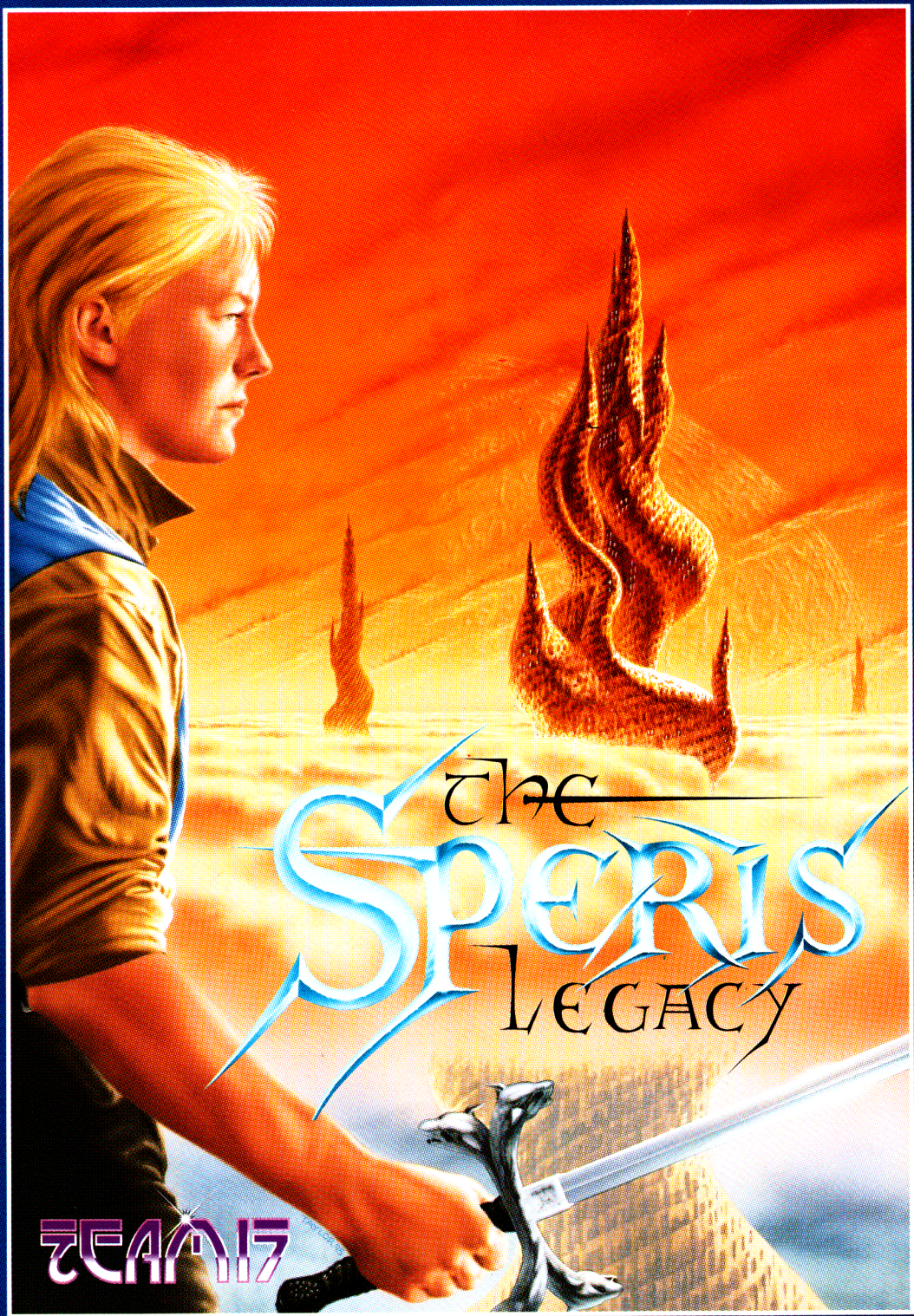

the
SPERIS
LEGACY
TEAM 17

THE PLOT

It was the same old story, the evil Prince Gallus slew his brother Kale to gain the Kingdom. Now only Cho, boyhood friend of Kale, stood in his way. This was Cho's chance for adventure. His chance to prove his worth. He wouldn't wait for Gallus to seek him out. Instead he would take the fight to Gallus, and end the threat to the Sperislands forever.

THE LAND OF SPERIS

Cho begins his quest from within his home in Sharma City. The quest through Speris will take you through many adventures in different and unusual locations. You play the character Cho, guide him through his quest to overcome the evil Gallus. You are given complete freedom to traverse the entire Land of Speris. All locations are there for you to discover and explore, be wary as some are hidden and not so easily found..!

On your journey you will meet many weird and wonderful people, both good and evil, who may help or hinder your quest.

LOADING THE GAME

Machine Requirements

The Speris Legacy will run on any 1200, 4000 or CD32 and most compatible CD-ROM drives.

Disk Version

Reset your Amiga and insert disk 1, the game will then automatically load. Follow all onscreen prompts and change disks only when requested to do so. Remember to keep game disks write-protected at all times to prevent accidental erasure of game data. A hard disk installation program is available, please refer to the Readme file.

CD Version

Reset your machine and insert CD, the game will then automatically load.

THE GAME SCREENS

1 Title Screen

This screen is presented on loading. All options are selected by use of cursor keys, joypad or joystick to highlight the desired option and pressing the primary fire button or key.



START NEW GAME
Cho begins his quest.

LOAD GAME
See LOAD/SAVE GAME section to use this option.

OPTIONS MENU
This allows access to a sub-screen where you can select your Control Method, Redefine Keys or return to the Main Menu.

Control method allows selection of keyboard; one button joystick; two button joypad or CD32 joypad.

Key definitions allows you to completely redefine all the keyboard functions in the game.

2 Main Screen



SCORE
Extra points are gained by killing enemies and solving puzzles.

VITALITY BAR
Cho's health. If this is depleted Cho will perish and his quest has ended.

SELECTED OBJECT
Shows which of the items Cho has selected for use.

SELECTED WEAPON
Shows which of the weapons Cho has selected for use.

EXPERIENCE BAR
Gives a measure of Cho's progress. As you gather experience by overcoming monsters and other evil inhabitants, you are rewarded with an increase in vitality.

KEYS
Shows how many keys you carry. Special keys are needed to open specific doors.

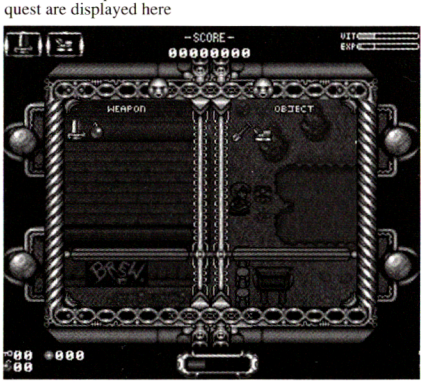
POWER BAR
Using this will increase the effectiveness of certain weapons.

BOMBS
Shows how many bombs you carry. Cho can use bombs to remove certain obstacles in his path.
A more adept player can use bombs to a more deadly effect.

GEMS
Shows how many gems you carry. Gems are the main form of currency with in the Sperislands.
Cho can use those which he collects to buy items in the shops.

3 The Inventory Screen

WEAPONS
All of the weapons Cho has discovered in his quest are displayed here



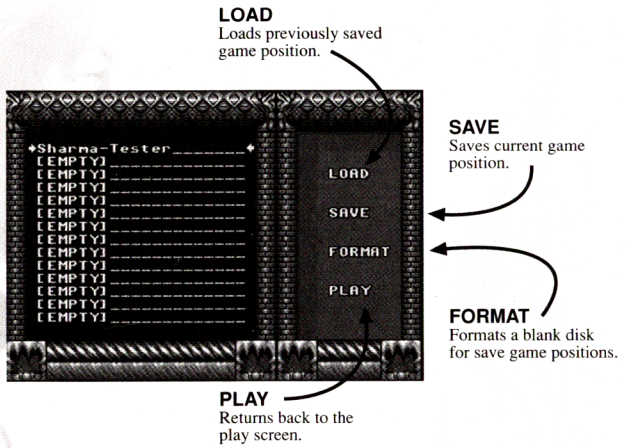
OTHER OBJECTS
All non-weapon items discovered by Cho are displayed here.

4 The Map Screen

The Map Screen is automatically displayed whenever Cho leaves a location. To move from one location to another simply move Cho along the map to the place you wish to visit. When a question mark is displayed above Cho's head press the primary fire button or key. A prompt will be displayed giving you the option to confirm that you wish to enter the location.

5 Load/Save Game

Cho's progress can be saved at any point within the game. Accessing the Save Game screen can be achieved either by pressing F5 on the keyboard, or pause on a CD32 controller depending on your hardware configuration.

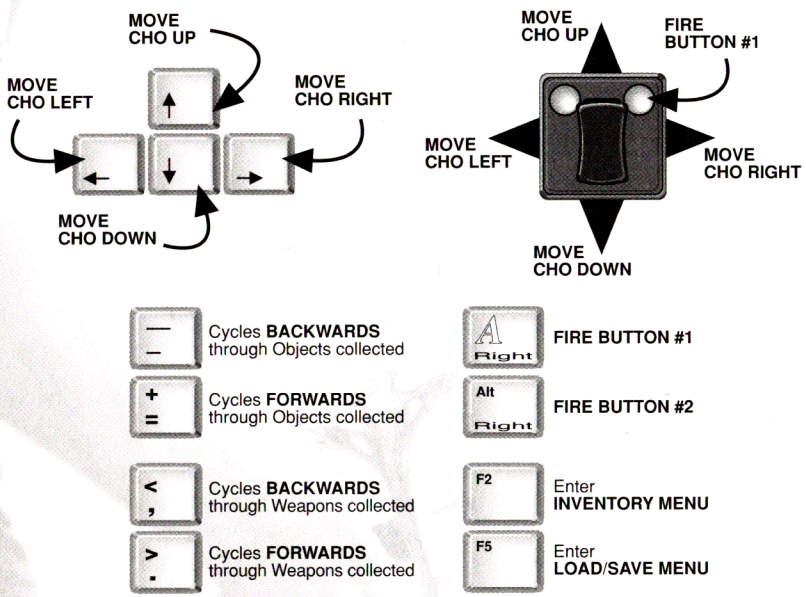


Additionally, saved games can be loaded directly from the title screen for faster loading. The CD32 version utilises the onboard NVRAM for save game positions.

CONTROLS

1 Keyboard/Joystick - Default values

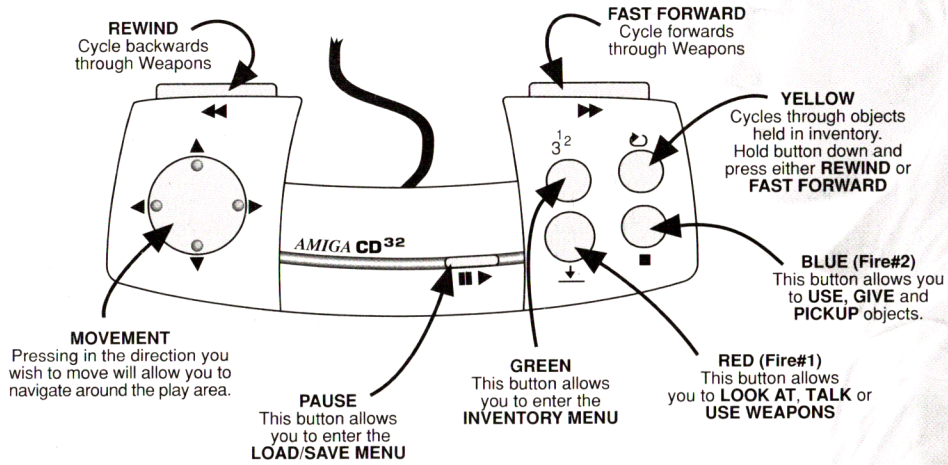
Cho can be controlled through a combination of keyboard, keyboard and joystick or by using a joypad.



General

Joystick/joypad fire buttons substitute for both fire#1 and fire#2. (If using a one button joystick the keyboard must be used for the fire#2 function). All the keyboard functions can be redefined from within the options menu.

2 CD32 Controller



General

The green button will enter the inventory screen. It is also possible to scroll back and forth through Cho's weapons without accessing the inventory screen by pressing the top flipper buttons. Alternatively, to scroll through Cho's objects, repeat the process whilst holding down the yellow button.

Inventory

Pressing the F2 key or simultaneously pressing both fire#1 and fire#2 enters Cho's inventory screen. Repeating this process will also exit from this screen. Cursor keys, joystick or joypad will move the highlighter. Pressing fire#1 selects the item highlighted for use and fire#2 gives a description of the item selected. This applies in both the weapon and object submenus.

During the game it is possible to shortcut this process. On the game screen use the " + " and " - " keys to scroll through all objects and the " < " and " > " keys to scroll through all weapons Cho carries. The object and weapon shown are both then ready for use.

Fight

Cho uses his chosen weapon by pressing fire#1.

Examine Object/Pick up Object

When Cho stands in front of certain objects an eye icon will appear above his head. You may examine the object by pressing fire#1 and pick it up by pressing fire#2.

Some objects such as signposts cannot be picked up but can be examined .

Talk/Use Object

When Cho is standing next to any of the inhabitants of Speris, a speech icon will appear indicating you are able to have a conversation with that character. Vital pieces of information can be gained in this manner.

Fire#1 will start the conversation and you can choose Cho's reply from the list. Other possible replies are then shown so you can continue talking. To finish the conversation select the bottom phrase.

Fire#2 will attempt to use an object Cho has selected or, if a speech bubble is displayed, Cho will attempt to give the currently selected item to the person he's talking to. Try using Cho's items on other objects in the game. You never know what might happen..!

Open Chest

Stand in front of the chest and press fire#1. Cho will automatically open the chest and pick up the contents before him.

Operate Switches

When Cho stands in front of a switch, pressing fire#1 will trigger it.

TROUBLESHOOTING

If you encounter any difficulties running this program please contact our Helpline during office hours Monday to Friday 9.00 a.m. to 5.30 p.m.

Telephone : +44 (0) 1924 - 271637
Facsimile : +44 (0) 1924 - 267658
Email : support@team17.com

LAST MINUTE INFORMATION

Please refer to the readme file within the game title screen regarding any possible changes or amendments to the program which are not included in the manual. This will also contain updated information concerning availability of hints and help information.

PIRACY

Copying or using an illegal copy of this game is a crime. More importantly, copying games mean that software houses are finding it increasingly difficult to support the Amiga. If you want to continue playing games of the same quality then buy them, don't rip them off.

A copy protection has been added to this game so that it is not possible to copy this game using the normal Workbench methods or any of the various backup devices available.

CREDITS

Game Design and Concept

Andy Jolly

Programming and Game Code

Clive Minnican

Graphics

Ian Jolly

Music

Ian Jolly
Keith Baker

Additional Programming

Phil Boag-Butcher

Project Management

Martin O'Donnell
Phil Quirke-Webster
Richard Baguley

Manual

Paul Field
Paul Kilburn
Sara Woodward
Martin O'Donnell

Packaging and Manual Design

Paul Sharp

Illustration and Logo

Mark Taylor

Quality Assurance and Playtest

Phil Quirke-Webster, Craig Jones,
Sara Woodward, Paul Kilburn,
Paul Field, John Eggett.

(c)1995 Team17 Software
All Rights Reserved.

DIE HANDLUNG...

Es ist stets die gleiche alte Geschichte. Der boshafte Prinze Gallus ermordet seinen Bruder Kale, um zur Macht zu gelangen. Nur Cho, der Jugendfreund Kales, steht ihm im Weg. Es bietet sich Cho die Gelegenheit für ein Abenteuer, auf dem er seinen Wert unter Beweis stellen kann. Er wartet nicht, bis Gallus ihm nachstellt, sondern er fordert Gallus heraus, um so Sperisland für immer von der drohenden Gefahr zu befreien.

DAS LAND SPERIS

Cho beginnt sein Abenteuer in seiner Heimatstadt Sharma City. Auf der Reise durch Speris erleben Sie zahlreiche Abenteuer und gelangen zu ungewöhnlichen Orten. Sie sind Cho und führen ihn durch seine Abenteuer zum Sieg über den boshaften Gallus. Auf Ihrer Reise begegnen Sie vielen seltsamen und geheimnisvollen guten und schlechten Personen, die Ihnen weiterhelfen oder Ihnen Hindernisse in den Weg legen. Sie können das ganze Land Speris durchqueren und alle Orte entdecken und erforschen. Seien Sie jedoch gewarnt, einige Orte sind verborgen und nur schwer zu entdecken.....!

LADEN DES SPIELS

Geräteanforderungen

Die Speris Legacy läuft auf jedem 1200, 4000 oder CD32 und den meisten kompatiblen CD-Rom-Laufwerken.

Auf Diskette

Setzen Sie Ihren Amiga zurück und legen Sie Diskette 1 ein, worauf das Spiel automatisch geladen wird. Befolgen Sie alle Prompts auf dem Bildschirm und wechseln Sie die Diskette nur, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Lassen Sie die Spiel-Disketten stets schreibgeschützt, um ein versehentliches Löschen der Spieldaten zu verhindern. Ein installationsprogramm ist erhältlich. Bitte lesen Sie die Readme-Datei.

CD-Version

Setzen Sie das Gerät zurück und legen Sie die CD ein, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

DIE SPIEL-BILDSCHIRME

1 Titelbildschirm

Dieser Bildschirm wird beim Laden angeboten. Alle Optionen werden mit Hilfe des Cursor, des Joypad oder Joystick gewählt, um die gewünschte Option hervorzuheben und den primären Feuerknopf oder die Taste zu drücken.



NEUES SPIEL
Cho beginnt seine Suche.

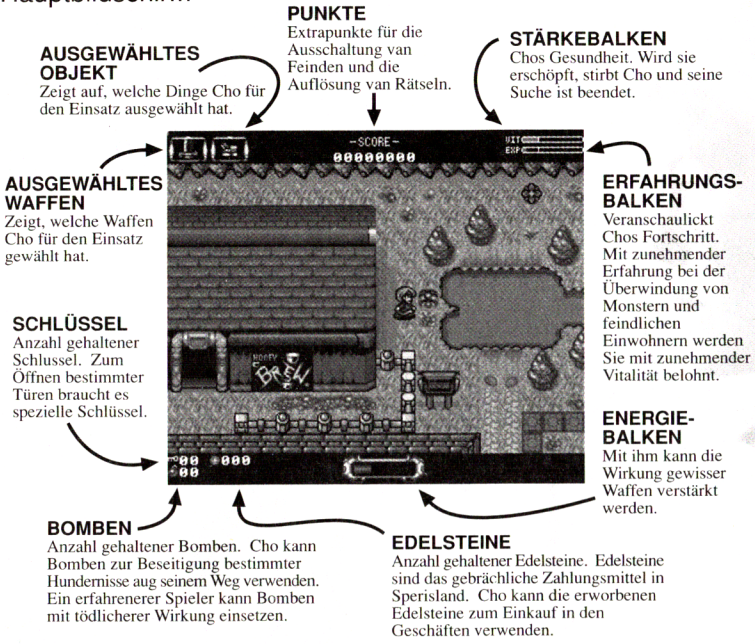
SPIEL LADEN
Siehe Laden/Speichern des Spiels für diese Option.

OPTIONS-MENÜ
Dies verschaftt Ihnen Zugriff auf einen Nebenbildschirm, wo Sie die Steuermethode wählen, Tasten neu definieren oder zum Hauptmenü zurückkehren können.

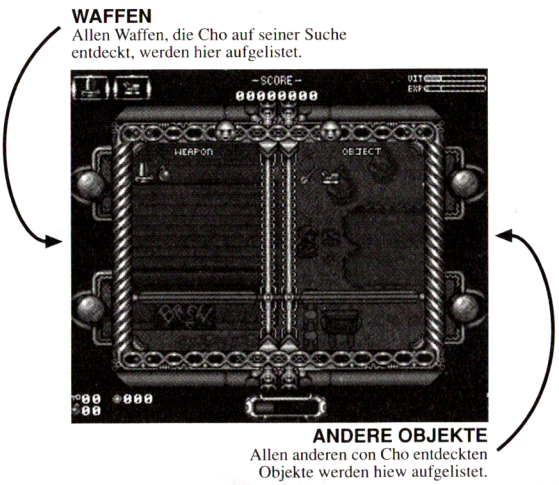
Die Steuermethode erlaubt die Wahl der Tastatur, eines Joystick mit einem Feuerknop, Joystick mit zwei Feuerknöpfen oder eines CD32-Joypad.

Die Definierung der Tasten erlaubt es Ihnen, sämtliche Tastaturfunktionen des Spiels vollständig veu zu definieren.

2 Hauptbildschirm



3 Inventarbildschirm

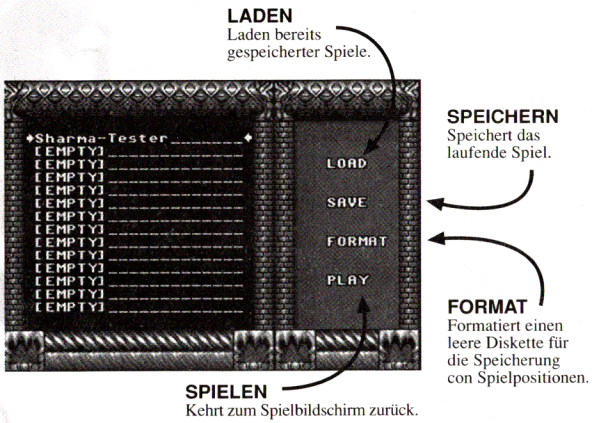


4 Kartenbildschirm

Diese Karte wird automatisch gezeigt, wenn Cho einen Ort verläßt. Um von einem Ort zum andern zu gelangen, bewegen Sie Cho einfach auf der Karte zum gewünschten Ort. Erscheint ein Fragezeichen über Chos Kopf, drücken Sie Feuerknopf#1 oder die Taste. Ein Prompt wird gezeigt, und Sie haben die Wahl zu bestätigen, daß Sie den Ort besuchen möchten.

5 Laden/Speichern des Spiels.

Chos Fortschritt kann jederzeit während des Spiels gespeichert werden. Zugriff auf den Bildschirm zum Speichern des Spiels ist je nach der Hardware-Konfiguration über F5 der Tastatur oder eine Pause auf dem CD32-Regler möglich.

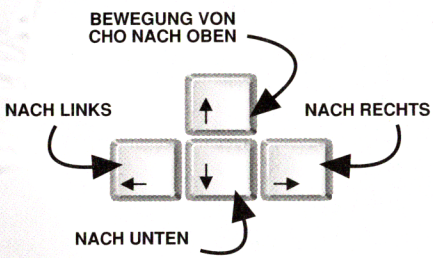


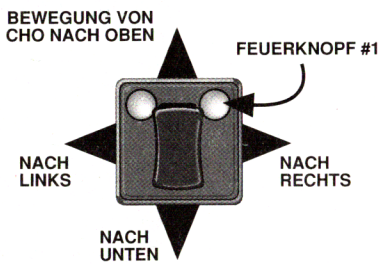
Für schnelleres Laden können gespeicherte Spiele auch direkt vom Titelbildschirm geladen werden. Die CD32-Version verwendet das Onboard-NVRAM für die Speicherung von Spielpositionen.

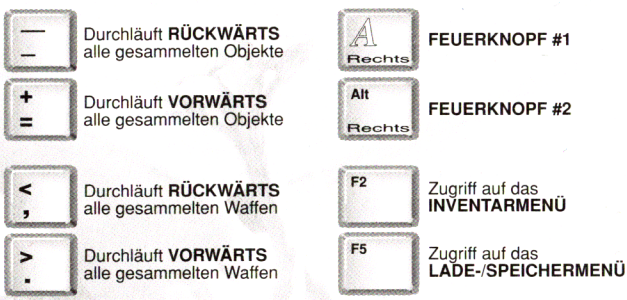
STEUERUNG

1 Tastatur/Joystick - Standardwerte.

Cho kann mittels der Tastatur, der Tastatur und des Joystick und des Joypad gesteuert werden



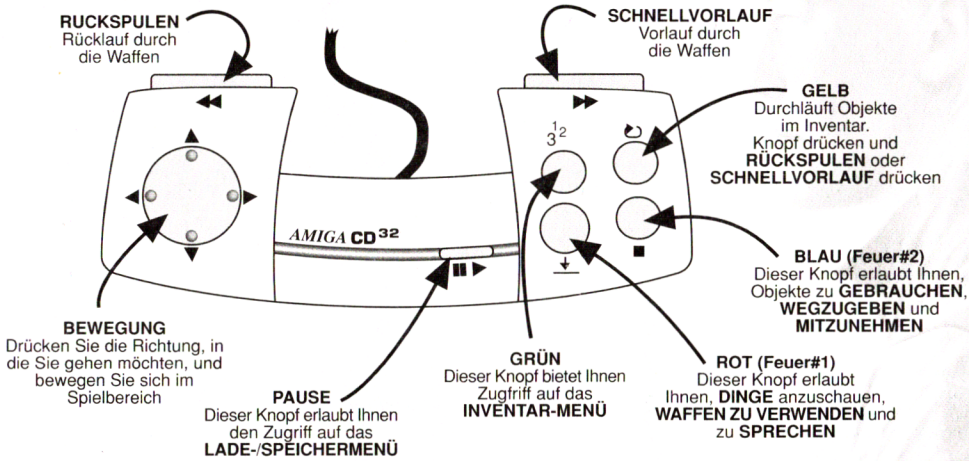




Allgemein

Die Feuertasten des Joystick / Joypad ersetzen sowohl Feuer#1 und Feuer#2. (Bei der Verwendung eines Joystick mit einer einzigen Taste muß für Feuer #2 die Tastatur verwendet werden). Alle Tastaturfunktionen können innerhalb des Optionsmenüs neu definiert werden.

2 CD32-Steuerung



Allgemein

Die grüne Taste greift auf den Inventarbildschirm zu. Mittels der zwei oberen Flipper-Tasten kann man auch auch vor- und rückwärts durch Chos Waffen scrollen, ohne auf den Inventarbildschirm zuzugreifen. Um durch Chos Objekte zu scrollen, wiederholen Sie den Vorgang, während Sie den gelben Knopf drücken.

Inventar

Um auf den Inventarbildschirm von Cho zuzugreifen, drücken Sie die F2-Taste oder gleichzeitig Feuer#1 und Feuer#2. Wiederholen Sie den Vorgang, um den Bildschirm zu verlasssen. Die Cursor-Taste, der Joystick oder der Joypad dient der Hervorhebung. Feuer#1 wählt das hervorgehobene Objekt und Feuer#2 gibt eine Beschreibung des gewählten Objektes. Dies gilt für das Waffen- und Objekt-Untermenü.

Während des Spiels können Sie diesen Vorgang abkürzen. Wählen Sie auf dem Spielbildschirm " + " und " - ", um durch alle Objekte zu scrollen, und " < " und " > ", um durch alle Waffen, über die Cho verfügt zu scrollen. Die aufgezeigten Objekte und Waffen sind dann einsatzbereit.

Kampf

Cho setzt seine gewählte Waffe ein, indem Feuer#1 betätigt wird.

Untersuchung des Objektes/Mitnehmen des Objektes

Wenn Cho vor gewissen Objekten steht, erscheint ein Augen-Symbol über seinem Kopf.

Sie können das Objekt untersuchen, indem Sie Feuer#1 drücken, und das Objekt mitnehmen, indem Sie Feuer#2 drücken. Manche Objekte wie Wegweiser können nur untersucht, jedoch nicht mitgenommen werden.

Sprechen/Einsatz der Objekte

Wenn Cho neben einem Einwohner von Speris steht, erscheint ein Sprech-Symbol, das anzeigt, daß Sie nun mit der Person sprechen können. Sie können so wichtige Informationen sammeln.

Feuer#1 beginnt das Gespräch, und Sie können Chos Antwort von einer Liste wählen. Darauf werden andere mögliche Antworten gezeigt, damit Sie weiterreden können. Beenden Sie das Gespräch, indem Sie den untersten Satz wählen.

Feuer#2 versucht, ein von Cho gewähltes Objekt zu verwenden, oder, falls eine Sprechblase gezeigt wird, versucht Cho, das gewählte Objekt der Person zu geben, mit der er spricht. Versuchen Sie Chos Sachen auf andere Objekte im Spiel zu verwenden. Sie wissen nie, was alles passieren kann!

Öffnen der Truhe

Stehen Sie vor der Truhe und drücken Sie Feuer#1. Cho öffnet die Truhe und nimmt den Inhalt an sich.

Betätigung der Schalter

Wenn Cho vor einem Schalter steht, kann er mit einem Druck auf Feuer#1 betätig werden.

HILFSDIENST

Wenn Sie Probleme mit dem Programm haben, wenden Sie sich montags bis freitags von 9.00 bis 17.30 Uhr an unseren Hilfsdienst.

Telefon : +44 (0) 1924 - 271637
Fax : +44 (0) 1924 - 267658
Email : support@team17.com

LETZTE NEUIGKEITEN

Lesen Sie in der Readme-Datei auf dem Titelbildschirm des Spiels über mögliche Änderungen und Ergänzungen zum Programm, die nicht im Handbuch aufgeführt sind. Diese Datei enthält auch die neuesten Tips und hilfreiche Informationen.

VERSTÖßE GEGEN DAS URHEBERRECHT

Das Kopieren oder die Verwendung einer illegalen Kopie dieses Spiels verstößt gegen das Gesetz. Das Kopieren von Spielen erschwert den Software-Unternehmen die Unterstützung von Amiga. Wenn Sie weiterhin Spiele der gleichen Qualität spielen wollen, kaufen Sie die Spiele und stehlen Sie sie nicht. Dieses Spiel ist mit einem Kopierschutz versehen, und es ist daher nicht möglich, dieses Spiel mittels der normalen Workbench-Methoden oder einer der anderen verfügbaren Methoden zu kopieren.

L'INTRIGUE

C'était toujours la même histoire, le mauvais Prince Gallus avait tué son frère Kale pour obtenir le Royaume. Maintenant seul Cho, ami d'enfance de Kale, lui barrait la route. C'était la chance de Cho pour se lancer dans l'aventure. Sa chance de prouver sa valeur. Il n'allait pas attendre que Gallus vienne le chercher. Il allait attaquer Gallus et mettre fin à la menace qui pesait sur les Sperislands pour toujours.

LA TERRE DE SPERIS

Cho démarre sa quête chez lui, à Sharma City. Sa quête dans Speris vous fera traverser bien des aventures dans des lieux différents et insolites. Vous serez le personnage Cho et vous le guiderez dans sa quête pour vaincre le méchant Gallus. Durant votre périple, vous rencontrerez des gens bizarres et merveilleux, bons et mauvais, qui pourront vous aider ou vous entraver.

Vous avez la liberté totale de traverser la Terre de Speris. Tous les lieux sont à découvrir et à explorer mais attention, certains sont cachés et secrets... !

CHARGEMENT DU JEU

Système nécessaire

The Speris Legacy fonctionne sur toutes les machines 1200, 4000 ou CD32 et sur la plupart des lecteurs de CD ROM.

Version disque

Faites redémarrer votre Amiga et insérez le Disque 1. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez toutes les invites qui apparaissent à l'écran et changez les disques uniquement quand on vous le demande. N'oubliez pas de conserver les disques du jeu avec protection d'écriture à tout moment afin d'éviter l'effacement accidentel du jeu. Un programme d'installation sur disque dur est disponible. Veuillez lire le fichier lisezmoi.text.

Version CD

Faites redémarrer votre machine et insérez le CD. Le jeu se chargera automatiquement.

ECRANS DE JEU

1 Ecran titre

Cet écran se présente au chargement. Toutes les options se sélectionnent en utilisant les touches curseur, la manette de jeu ou le joypad pour mettre l'option désirée en surbrillance et en appuyant sur le bouton feu ou la touche primaires.



DÉMARRAGE D'UNE NOUVELLE PARTIE
Cho entame sa quête.

CHARGEMENT DU JEU
Voir section Chargement/ Sauvegarde du jeu pour l'utilisation de cette option.

MENU OPTIONS
Vous permet d'avoir accès à un écran secondaire où vous pouvez sélectionner votre méthode de contrôle, redéfinir des touche ou revenir au menu principal.

La méthode de contrôle vous permet de choisir Clavier, manette de jeu à un bouton, Joypad à deux boutons ou joypad CD32.

Les définitions des touches vous permettent de complètement redéfinir toutes les fonctions clavier du jeu.

2 Ecran principal

SCORE
Vous obtenez des points supplémentaires en tuant des ennemis et en résolvant des charades.

OBJET CHOISI
Vous montre quels objets Cho a choisis.

BARRE DE VITALITÉ
La santé de Cho. Si cette barre se vide, Cho mourra et sa quête sera terminée.



ARME CHOISIE
Vous montre quelle arme Cho a choisie.

BARRE D'EXPÉRIENCE
Indique les progrès de Cho. Alors que vous gagnez de l'expérience en tuant des monstres et autres habitants mauvais, on vous accorde un bonus de vitalité.

CLÉS
Nombre de clés en votre possession. Pour ouvrir des portes spécifiques, il faut des clés spéciales.

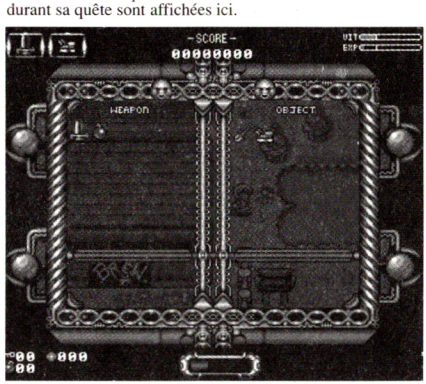
BARRE DE PUISSANCE
Elle augmente l'efficacité de ceraines armes.

BOMBES
Nombre de bombes en votre possession. Cho peut utiliser des bombes pour faire disparaître certains obstacles qu'il trouve sur son chemin. Les joueurs plus habiles peuvent utiliser des bombes de manière plus meurtrière.

PEIRRES PRÉCIEUSES
Nombre de pierres précieuses en votre possession. Les pierres précieuses sont la monnaie principale des Sperislands. Cho peut utiliser clees qu'il ramasse pour acheter des objets dans les magasins.

3 Ecran Inventaire

ARMES
Toutes les armes que Cho a découvertes durant sa quête sont affichées ici.



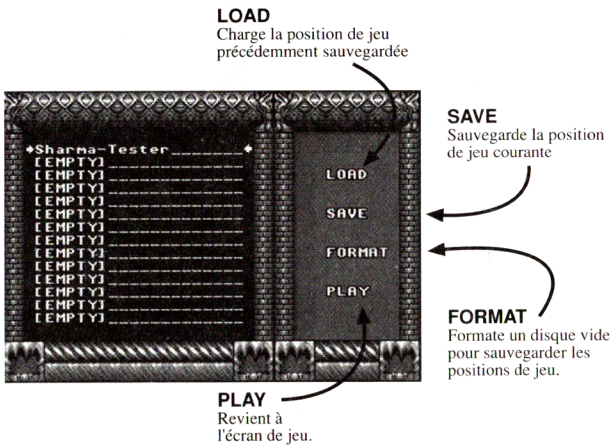
AUTRES OBJETS
Tous les objets autres que des armes découverts par Cho sont indiqués ici.

4 Ecran Cartes

L'écran Cartes est automatiquement affiché dès que Cho quitte un lieu. Pour passer d'un lieu à l'autre il vus suffit de déplacer Cho sur la carte pour le mettre sur l'endroit où vous désirez aller. Lorsqu'un point d'interrogation apparaît au dessus de la tête de Cho, appuyez sur le bouton feu ou la touche primaires. Une invite apparaîtra, vous donnant l'option de confirmer que vous désirez vous rendre dans ce lieu.

5 Chargement/Sauvegarde du jeu.

Vous pouvez sauvegarder les progrès de Cho à tout moment durant le jeu. Pour accéder à l'écran sauvegarde du jeu, vous pouvez soit appuyer sur F5 sur le clavier ou sur pause sur un contrôleur CD32, selon la configuration de votre matériel.

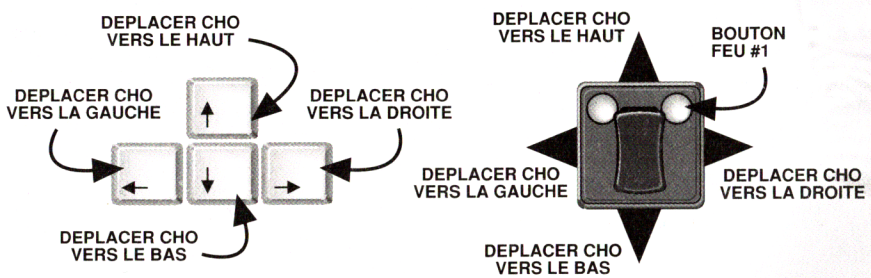


En plus, les parties sauvegardées peuvent être chargées directement à partir de l'écran titre pour un chargement plus rapide. La version CD32 utilise NVRAM intégré pour sauvegarder les positions de jeu.

COMMANDES

1 Clavier/Manette - Valeurs par défaut.

Cho peut être contrôlé par un mélange de clavier, clavier et manette ou par un joypad.



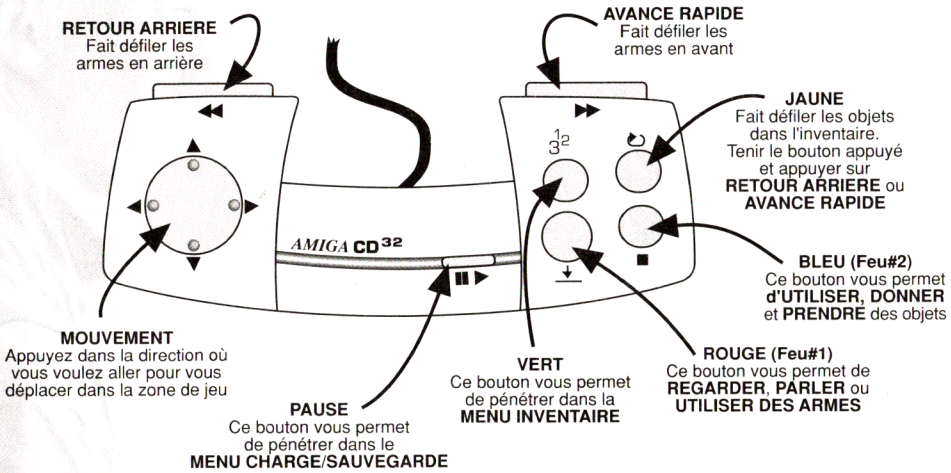
— _	Fait défiler les objets ramassés **EN ARRIERE**
+ =	Fait défiler les objets ramassés **EN AVANT**
< ,	Fait défiler les armes ramassés **EN ARRIERE**
> .	Fait défiler les armes ramassés **EN AVANT**

A Droite	**BOUTON FEU #1**
Alt Droite	**BOUTON FEU #2**
F2	Entrée **MENU INVENTAIRE**
F5	Entrée **MENU CHARGE/SAUVEGARDE**

Généralités

Boutons feu manette/joypad remplacent fire#1 et fire#2. (Si vous utilisez une manette à un bouton vous devez utiliser le clavier pour la fonction feu #2). Toutes les fonctions clavier peuvent être redéfinies grâce au menu options.

2 Contrôleur CD32



Généralités

Le bouton vert fait apparaître l'écran inventaire. Il est également possible de faire défiler les armes de Cho sans accéder à l'écran inventaire en appuyant sur les boutons flipper supérieurs. Egalement, pour faire défiler les objets de Cho, répétez le même procédé en tenant le bouton jaune enfoncé.

Inventaire

En appuyant sur la touche F2 ou en appuyant simultanément sur feu#1 et feu#2, vous pénétrez sur l'écran inventaire de Cho. Si vous répétez ce processus, vous sortirez également de cet écran. Les touches curseur, la manette ou le joypad déplaceront la surbrillance. En appuyant sur feu#1, vous sélectionnez l'objet mis en double brillance et en appuyant sur feu#2, vous obtiendrez une description de l'objet choisi. Cela est applicable dans les sous-menus armes et objets.

Durant le jeu, il est possible de contourner ce processus. Sur l'écran de jeu, utilisez les touches '+' et '-' pour faire défiler tous les objets et les touches'<' et '>' pour faire défiler toutes les armes que Cho possède. L'objet et l'arme affichés sont alors prêts à être utilisés.

Combat

Cho utilise son arme choisie en appuyant sur feu#1.

Examen d'un objet/Prise de l'objet.

Lorsque Cho se trouve en face de certains objets, une icône en forme d'oeil apparaîtra au dessus de sa tête. Vous pouvez examiner l'objet en appuyant sur feu#1 et le prendre en appuyant sur feu#2. Certains objets tels que des panneaux ne peuvent pas être pris mais peuvent seulement être examinés.

Parler/Utiliser l'objet

Lorsque Cho se trouve en face d'un des habitants de Speris, une icône parole apparaîtra, indiquant que vous pouvez avoir une conversation avec ce personnage.

Vous pouvez obtenir des informations vitales de cette manière. Feu#1 fera démarrer la conversation et vous pouvez choisir la réponse de Cho sur la liste. D'autres réponses possibles sont alors indiquées pour vous permettre de continuer à parler. Pour terminer la conversation, sélectionnez la phrase du bas. Feu#2 tentera d'utiliser un objet que Cho a choisi ou si une bulle parole est affichée Cho tentera de donner l'objet actuellement sélectionné à la personne à laquelle il parle. Qui sait ce qui va arriver !

Ouvrir coffre

Mettez Cho en face du coffre et appuyez sur feu#1. Cho ouvrira automatiquement le coffre et prendra son contenu.

Interrupteurs

Lorsque Cho se trouve devant un interrupteur, vous le basculerez en appuyant sur feu#1.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Si vous avez des problèmes durant l'utilisation de ce programme, contactez notre Service assistance durant les heures de bureau du lundi au vendredi de 9h à 17h30.

Téléphone : +44 (0)1924 271637
Télécopie : +44 (0)1924 267658
Email : support@team17.com

INFORMATIONS DE DERNIÈRE MINUTE

Veuillez lire le fichier readme sur l'écran générique du jeu pour connaître les modifications éventuelles apportées au programme et non mentionnées dans le manuel. Ce fichier contiendra également des informations mises à jour sur la disponibilité des astuces et informations d'assistance.

PIRATAGE

la copie ou l'utilisation d'une copie illégale de ce jeu est un délit. Chose encore plus importante, la copie de jeux signifie que les sociétés de logiciels ont de plus en plus de difficultés à soutenir les Amigas. Si vous voulez continuer à trouver des jeux de la même qualité, achetez-les, ne les volez pas. Une protection anti-copie a été incorporée à ce jeu pour qu'il ne soit pas possible de le copier avec les méthodes Workbench habituelles ou les dispositifs de copie de sauvegarde habituels.

ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant troute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'epilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'epilepsie.

Si vois-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction de yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer at consulter un médecin.

Precautions a prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Ne vous tenez pas trop près de l'ecran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préference les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LA TRAMA...

É la vecchia storia di sempre: il malvagio Principe Gallus uccide il fratello Kale per impossessarsi del Regno. Ora, solamente Cho, amico d'infanzia di Kale, rimane come ostacolo da eliminare. Questa è la grande opportunità che Cho ha di dimostrare il proprio valore. Egli non aspetta certo che Gallus lo mandi a cercare. La sua idea è infatti quella di ergersi a paladino contro Gallus e di porre fine alla minaccia che questo rappresenta per Sperislandia.

LA TERRA DI SPERIS

Cho inizia la sua avventura dal luogo in cui è nato, Sharma City. Il viaggio attraverso Speris vi farà diventare partecipi di molte avventure che si svolgeranno in località insolite e diverse.

Assumerete il ruolo di Cho e lo guiderete lungo la strada per sconfiggere il malvagio Gallus. Lungo il vostro cammino, incontrerete vari individui un po' strambi e meravigliosi al tempo stesso, buoni e cattivi, che vi potranno aiutare o ostacolare nel vostro progetto.

Avrete piena libertà di attraversare l'intera Terra di Speris. Vi troverete a scoprire ed esplorare nuovi orizzonti, ma nel farlo, attenzione che alcuni luoghi sono nascosti e piuttosto difficili da trovare!

CARICAMENTO DEL GIOCO

Requisiti hardware

The Speris Legacy funziona su qualsiasi 1200, 4000 o CD32 e nella maggior parte dei drive CD-ROM compatibili.

Versione su dischi

Spegnere il computer Amiga e inserire il disco 1; il gioco verrà caricato automaticamente. Seguire poi i prompt visualizzati sullo schermo e cambiare i dischi solo quando ne viene fatta richiesta. Ricordarsi di mantenere sempre i dischi del programma protetti dalla scrittura, per evitare la perdita accidentale dei dati del gioco. É disponibile una versione di installazione su hard disk. Fare riferimento al file Readme.

Versione su CD

Spegnere il computer e inserire il CD; il gioco verrà caricato automaticamente.

SCHERMI DEL GIOCO

1 Schermo del titolo

Questo schermo appare al caricamento. Per selezionare le opzioni, evidenziarle con i tasti del cursore, il joypad o il joystick e premere il pulsante principale Fire o il tasto corrispondente.



INIZIA NUOVA PARTITA
Cho inizia la sua avventura.

CARICA GIOCO
Fare referimento alla sezione sul Caricamento/Salvataggio del gioco per informazioni su questa opzione.

MENU OPZIONI
Questa opzione permetter di accedere ad un sotto-schermo dal quale selezionare il metodo di controllo, redefinire i tasti o ritonare al menu principale.

Il metodo di controllo consente di selezionare la tastiera, il joystick ad un pulsante o il joypad CD32.

Le definizioni dei tasti permettono ai giocatori de ridefinire completamente tutte le funzioni che i vari tasti hanno rispetto al gioco.

2 Schermo principale



OGGETTO SELEZIONATO
Mostra l'oggetto che Cho ha scelto di usare.

PUNTEGGIO
Vengono acquisiti punti extra se si uccidono i nemici e si risolvono i rompicapo.

BARRA DI ENERGIA
Indica lo stato di salute di Cho. Se è vuota, Cho morirà e la sua avventura terminerà.

ARMA SELEZIONATA
Mostra l'arma che Cho ha scelto di usare.

BARRE DELL'ESPERIENZA
Indica il progresso compiuto da Cho. Accumulando esperienza nell'annientare i mostri ed altri malvagi personaggi, il nostro eroe verrà premiato con una dose extra di energia.

CHIAVI
E' necessario disporre di chiavi speciali per poter aprire alcune porte.

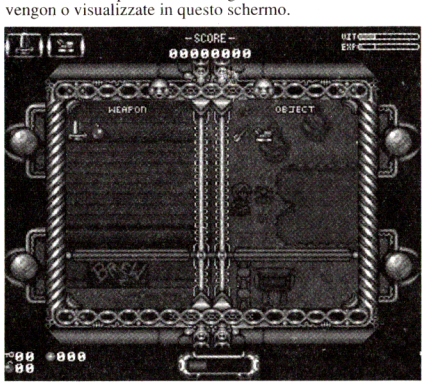
BARRA DI POTENZA
Il suo utilizzo aumenterà l'efficacia di alcune arni.

BOMBE
Cho può usare le bombe per rimuovere alcuni ostacoli dal suo cammino. I giocatori più esperti riusciranno ad utilizzarle in modo da causare il massimo danno ai nemici.

GEMME
Le gemme rappresentano la principale moneta di scambio in tutta Sperislandia. Cho può usare le gemme raccolte lungo il cammino per acquistare vari prodotti nei negozi.

3 Schermo dell'inventario

ARMI
Tutte le armi scoperte da Cho lungo il cammino vengon o visualizzate in questo schermo.



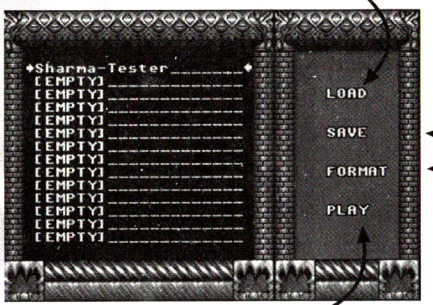
ALTRI OGGETTI
Tutti gli oggetti che non siano armi, scoperti da Cho vengono visualizzati in questo schermo.

4 Schermo della mappa

Questo schermo appare automaticamente ogni volta che Cho abbandona un luogo. Per spostarsi in un'altra località, muovere semplicemente Cho lungo la mappa, portandolo nel luogo che intende visitare. Quando sopra alla testa di Cho appare un punto interrogativo, premere il pulsante primario o il tasto Fire. Sullo schermo apparirà un messaggio, che chiederà la conferma che si desidera entrare nel nuovo luogo.

5 Caricamento/Salvataggio del gioco

Il progresso di Cho può essere salvato in qualsiasi momento durante la partita. Per accedere allo schermo di salvataggio del gioco, premere F5 dalla tastiera o fare una pausa con il controller CD32, a seconda della configurazione hardware di cui si dispone.



CARICA
Carica la posizione di gioco salvata in precedenza.

SALVA
Salva la posizione di gioco corrente.

FORMATTA
Formatta un dischetto vergine sul quale salvare le posizioni di gioco.

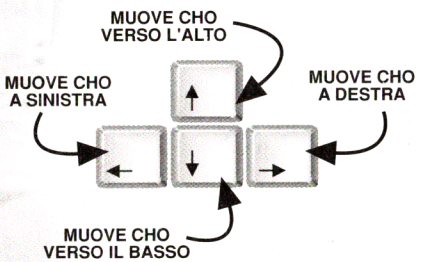
GIOCA
Ritorna allo schermo della partita.

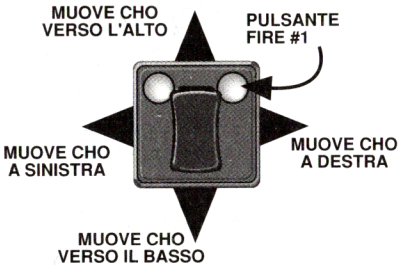
Inoltre, le partite salvate possono essere caricate direttamente e rapidamente dallo schermo del titolo. La versione CD32 usa la NVRAM interna per salvare le posizioni di gioco.

CONTROLLI

1 Tastiera/Joystick - Valori di default

I movimenti di Cho possono essere controllati mediante una combinazione di tastiera, tastiera e joystick oppure utilizzando un joypad.





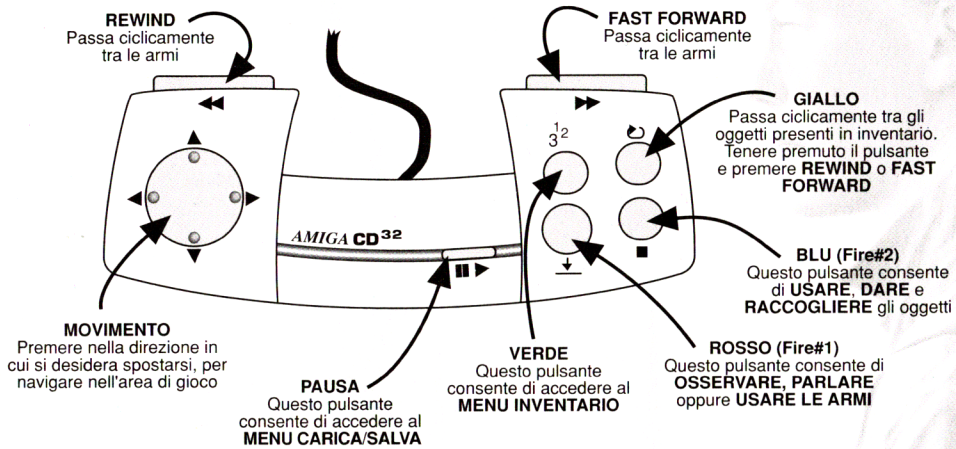
_ –	Passa ciclicamente **ALL'INDIETRO** attraverso gli oggetti raccolti
+ =	Passa ciclicamente **IN AVANTI** attraverso gli oggetti raccolti
< ,	Passa ciclicamente **ALL'INDIETRO** attraverso le armi raccolte
> .	Passa ciclicamente **IN AVANTI** attraverso le armi raccolte

A Destra	**PULSANTE FIRE #1**
Alt Destra	**PULSANTE FIRE #2**
F2	Accesso al **MENU INVENTARIO**
F5	Accesso al **MENU CARICA/SALVA**

Generale

I pulsanti Fire del joystick/joypad sostituiscono i tasti fire#1 e fire#2. (Se si usa un joystick dotato di un solo pulsante, occorre usare la tastiera per la funzione fire#2). Tutte le funzioni eseguibili dalla tastiera si possono ridefinire dal menu delle opzioni.

2 Controller CD32



Generalità

Il pulsante Verde accede allo schermo Inventario. E' inoltre possibile scorrere all'indietro e in avanti le armi a disposizione di Cho senza dover necessariamente accedere allo schermo Inventario premendo i pulsanti superiori del flipper. In alternativa, per scorrere gli oggetti raccolti da Cho, ripetere il processo tenendo premuto il pulsante Giallo.

Inventario

Premere il tasto F2 o simultaneamente i pulsanti fire#1 e fire#2 per accedere allo schermo dell'inventario di Cho. Ripetere questo processo per uscire dallo schermo. I tasti cursore, il joystick o il joypad faranno spostare la barra di evidenziazione.

Premere il pulsante fire#1 per selezionare l'elemento evidenziato, che Cho userà, oppure il pulsante fire#2 per ottenere una descrizione di tale elemento. Questa funzione è attiva sia nel sottomenu delle armi sia in quello degli oggetti.

Durante il gioco, è possibile abbreviare questo processo. Sullo schermo della partita, usare i tasti ' + ' e ' - ' per scorrere tutti gli oggetti ed i tasti ' < ' e ' > ' per scorrere tutte le armi di cui Cho dispone. L'oggetto e l'arma che appariranno sono pronti per essere usati.

Azione

Cho utilizza l'arma selezionata premendo il pulsante fire#1.

Esaminare/Raccogliere un oggetto

Quando Cho si trova di fronte ad alcuni oggetti, sulla sua testa apparirà un'icona a forma di occhio. E' possibile esaminare l'oggetto premendo il pulsante fire#1 e raccoglierlo premendo il pulsante fire#2. Alcuni oggetti, come le indicazioni stradali, non si possono raccogliere ma solo esaminare.

Dialogo/Utilizzo dell'oggetto

Quando Cho si trova accanto a qualsiasi abitante di Speris, apparirà un'icona a forma di fumetto, a indicare che il nostro eroe potrà avere una conversazione con l'interlocutore. In questo modo si potranno ottenere informazioni vitali. Il pulsante Fire#1 avvierà il dialogo e potrete scegliere la risposta di Cho da quelle indicate nella lista. Altre risposte verranno visualizzate sullo schermo, consentendovi di continuare la conversazione. Per terminare il dialogo, selezionare l'ultima frase.

Premere il pulsante Fire#2 per provare ad usare un oggetto selezionato da Cho oppure, se sullo schermo appare l'icona di dialogo, per provare a consegnare l'oggetto attualmente selezionato alla persona con cui Cho sta parlando. Provate ad usare gli elementi raccolti da Cho insieme ad altri oggetti che vi si presenteranno durante il gioco. Non si sa mai cosa può accadere!

Apertura del forziere

Porsi di fronte al forziere e premere il pulsante fire#1. Cho aprirà automaticamente il forziere e ne raccoglierà il contenuto.

Attivazione degli interruttori

Quando Cho si trova di fronte ad un interruttore, se si preme il pulsante fire#1 lo si accenderà.

INDIVIDUAZIONE E SOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se incontrate delle difficoltà nell'esecuzione di questo programma, contattate la nostra Helpline durante l'orario di ufficio, dalle 9.00 alle 17.00, lunedì - venerdì.

Telefono : +44 (0) 1924 - 271637
Facsimile : +44 (0) 1924 - 267658
Email : support@team17.com

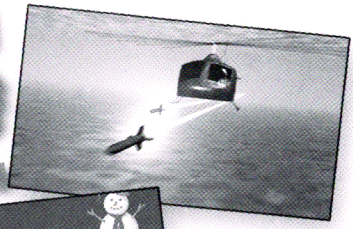
INFORMAZIONI DELL'ULTIMO MINUTO

Fare riferimento al file Readme, nello schermo del titolo, per ottenere informazioni su possibili modifiche o cambiamenti al programma, che non sono inclusi nel manuale. Questo file conterrà inoltre informazioni aggiornate su eventuali consigli e suggerimenti.

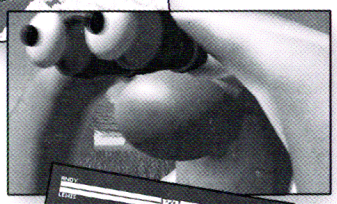
CONTRAFFAZIONE DEL PROGRAMMA

La copia o l'utilizzo di una copia illegale di questo gioco costituisce un'azione criminale. Ma, aspetto di maggiore importanza, la copia dei giochi significa che le software house incontrano sempre più difficoltà ad offrire il loro appoggio ad Amiga. Se desiderate continuare a divertirvi con giochi di buona qualità, acquistateli, non "scroccateli"! Il presente gioco è protetto dalla copia, per cui non è possibile riprodurlo utilizzando le consuete funzioni di Workbench o di altri dispositivi di backup disponibili.

WORMS









WORMS COMBINES THE BEST ELEMENTS FROM THE VERY BEST GAMES EVER CREATED.

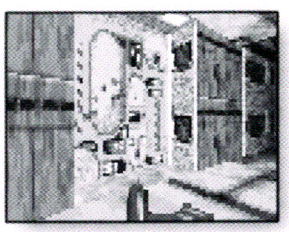
IT REQUIRES GREAT THOUGHT AND STRATEGY AS WELL AS ELEMENTS OF SHEER OUTRAGEOUS FORTUNE.

IT PROVIDES THE PLAYERS WITH AN ALMOST INFINITE RANGE OF PLAYING POSSIBILITIES AND WE GUARANTEE THAT NO TWO GAMES WILL EVER BE THE SAME!

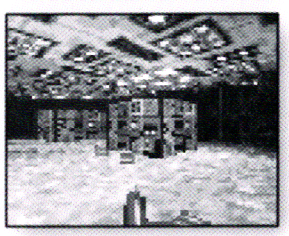
- Spectacular 1 to 16 player gameplay
- Over 4 billion levels of unbeatable arcade action

Amiga | **Amiga CD32** | **PC** | **PC CD-ROM**

ALIEN BREED 3D







Transported to a spectacular 3D environment, you must outwit the ferocious Breed once more, but this time the added dimension of "being there" brings you even closer to the disgusting creatures than ever before!

Amiga A1200

Amiga CD32



Team 17 Software Ltd
Longlands House,
Wakefield Road,
Ossett,
West Yorkshire,
WF5 9JS.

Telephone +44 (0)1924 271637
Facsimile +44 (0)1924 267658
EMail dudes@team17.co.uk