MYSTICAL

© INFOGRAMES 1990

CONTENTS

English 4
- Screen Description 27

Français 9
- Description de l'écran 27

Deutsch 15
- Aufteilung des bildschirms 27

Italiano 21
- Descrizione dello schermo 27

ENGLISH

I - LOADING AND START-UP

ATARI ST AND STE

- Insert the disk into the disk drive,
- Switch on the computer.

AMIGA

On AMIGA 1000,

- Load KICKSTART,
- When the AMIGA asks for WORKBENCH, insert the game disk into the DF0: drive.

On AMIGA 500 and 2000

- Insert the disk into the DF0: drive:
- Switch on the computer.

Beware: External disk drives must be disconnected.

IBM PC AND COMPATIBLES

- Switch on the computer,
- Load DOS,
- Install the driver of the mouse if you have one,
- Insert the MYSTICAL disk in drive A:,
- Type TATOU and press RETURN,
- Then follow the on-screen instructions.

NOTE: Do not forget to plug in one or two joysticks.

II - THE STORY SO FAR...

You're a novice magician at the end of his studies.
During a course on the opening of doors at the temple of the Great Wizard, you have clumsily caused the disappearance of all the phials and scrolls that he had so carefully classified over many years.

Needless to say, the rage of the Very Great Wizard is as big as your chances of failing the final exam. Therefore, if you want to obtain your magician's diploma someday, you will have to recover the majority of the scattered phials and scrolls...
This will not be easy because they have been thrown into parallel worlds dominated by unscrupulous gods, jealous of the magician's power.

Despite his intense anger, the Immense Wizard will allow you to use the potions contained in the phials or the magic words inscribed on the scrolls to defend yourself. Then, he will follow you throughout your whole adventure thanks to his crystal ball, and he will use his limitless powers to transport you from one world to another and to give you life again should circumstances prove to be fatal.

Nevertheless, his patience is much more limited than his powers. That is why he will only give you new life twice after which you will be open to his most dreadful punishment.

III - OBJECT OF THE GAME

The Magician's goal is to collect as many phials and scrolls as possible while trying to reach the final stage of each world. That is where he'll find a god who has taken all of the magic for himself and who will not hesitate to use it. Once this god has been defeated, the player will see his master's crystal ball appear which will project him into another dimension.

PRINCIPLE

The Magician advances in a setting that scrolls vertically. Many different characters attack him.
He must avoid them or clear them out of his path by casting a spell. Along the way, he will try to recover the phials, scrolls, and other magical objects.

There are three stages in each world and 4 worlds of different settings. At the end of each stage, the scenery stops scrolling and the Magician must place himself on the pentacle (5 pointed star) and wait for the crystal ball to come and get him.

At the end of each world, a god will farbid him the access to the pentacle.

Note: Perhaps you realize after 12 stages that the journey you just made was only a rehearsal for what lies ahead? That's your Masters will to preserve your life.

IV - COMMANDS

A. TWO-PLAYER GAME

2 joysticks are required on ATARI and AMIGA. On PC, each players selects his game mode (see PC COMMANDS), but the players cannot both use the keyboard.
At the beginning of the game, the Magician (controlled by player #1) is followed by another character called the Golem. When the Golem is flashing, player #2 must press the FIRE button (or key 2 on PC) to signal that he wants to play, before the Golem disappears.

Note: The Golem is a magical character who goes with the Magician. When the Golem gets weak (less than 10 life points), he turns into a mole and digs himself in the ground. After some time, when he has got enough energy, he becomes the Golem again and is able to help the Magician...

B. PC COMMANDS

The program detects if yoy have plugged in a joystick or mouse. However, during the game, each player may change his interface proceeding as following:
- Each player selects his character: key 1 for the Magician, key 2 for the Golem, then,
- CTRL J to play with a joystick,
- CTRL K for the keyboard,
- CTRL M for the mouse.

C. MOVEMENTS

You can move the Magician and the Golem using the joystick on ATARI and AMIGA or with the chosen interface on PC (see PC COMMANDS).

On PC:
- With a joystick or the mouse give the chosen direction,
- With the keyboard, use the keys on the number pad:

The Magician:
To fire (if you have a spell that can be fired)
- Press the FIRE button on the joystick (on PC button nbr. 1),
- On the keyboard (PC), press the space bar,
- Or press the left mouse button (PC).

The Golem:
Make the Golem jump. As he falls on enemy creatures, he crushes them.
- Joystick: ..... press the FIRE button.
- PC keyboard: ..... press the space bar.
- PC mouse: ..... press the right mouse button.

Note: The Golem can neither cast nor stock spells.

D. STOCKPILING A SPELL

To store a phial or a scroll, place the Magician on it and press immediately:
- The space bar (on ATARI and AMIGA)
- PC joystick: button nbr. 1
- PC mouse: left mouse button
- PC keyboard: space bar

Effect: You will see that one of your pouches contains something. The pouches are represented by 10 notches in the screen's upper margin.

E. SELECTING A SPELL

To select one of the spells stored in the pouches, press:
- The space bar if you play with a joystick (on ATARI, AMIGA).
- The SHIFT key on PC.

In the upper margin of the screen, the red dot moves one notch to the right each time you press. In the left margin, a symbol indicates the type of spell it is (see LIST OF SPELLS).

F. CASTING A SPELL

To cast a spell, there are two possibilities:
- Either the Magician passes over it and you don't store it, after a few seconds he will cast the spell,
- Or you select a spell already stored in the pouches (see SELECTING A SPELL), then to cast it, you must press:
  - a key on the number pad or ENTER (on ATARI and AMIGA),
  - PC joystick button nbr. 2,
  - or the right mouse button (on PC).

G. OTHER COMMANDS

PAUSE: ..... P key on ATARI and AMIGA, F1 key on PC.
ESC: ..... to stop the current game.
RETURN TO DOS: ..... on PC, F10 key.
ACCESS TO HIGH SCORES: ..... H key (during the presentation).

V - INVENTORY

At the end of each stage you access the inventory screen enabling you to organize your pouches for the next stage. A screen appears showing the scrolls and phials.

ON ATARI AND AMIGA

- Using the joystick, place the blue circle on them. In the left margin you will see what kind of spell it is (the scrolls above, the phials below).
- Press the FIRE button to put the spell designated by the circle in the pouch.
- Once you've finished selecting, press the space bar to go on.

ON PC

- With the keys F3 (←) and F4 (→) place the blue circle on the spells or phials.
- Press the ENTER key to put the spell indicated by the circle in the pouch pointed by the cursor.
- To move the cursor from pouch to pouch, press F1 (←) or F2 (→).
- When you have finished the selection, press the ESC key to continue.

Note: If you press the space bar or the ESC key without selecting a spell, you will be given a default selection. You must select a minimum of one spell.

VI - SCORES

If you have a good score, it will be displayed on the scoreboard. Type your name on the keyboard and hit ENTER.

VII - PROTECTION

When you have finished the first stage and after the inventory screen, you access this screen. Using the joystick (or mouse or keyboard on PC), you must select the three spells which correspond with the requested coordinates (LINE, COL) on the bottom of the screen. These coordinates correspond to a series of three numbers that you will find on the sheet "CODES MYSTICAL" included in the box. Then check which spells these numbers correspond with in the SPELL LIST at the end of the instructions (Note: they are in the same order as on the screen, the first one being on the upper left).

FRANCAIS

I - CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE

ATARI ST ET STE

- Insérez la disquette dans le lecteur,
- Mettez l'unité centrale sous tension.

AMIGA

Sur AMIGA 1000,

- Chargez le KICKSTART
- Quand l'AMIGA réclame le WORKBENCH, insérez la disquette de jeu dans le lecteur DF0:

Sur AMIGA 500 et 2000,

- Insérez la disquette dans le lecteur DF0:
- Mettez l'unité centrale sous tension.

N.B : les lecteurs de disquettes externes doivent être déconnectés.

VERSION IBM PC ET COMPATIBLES

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Chargez le D.O.S,
- Installez le driver de la souris si vous en avez une,
- Insérez la disquette MYSTICAL dans le lecteur A:,
- Tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN,
- Puis suivez les instructions affichées à l'écran.

NOTA : n'oubliez pas de brancher un ou deux joysticks sur votre appareil.

II- L'HISTOIRE

Vous êtes un apprenti magicien arrivé au terme de ses études. Lors d'un cours sur l'ouverture des Portes chez le Grand Sorcier, vous avez maladroitement provoqué la disparition de toutes les fioles et de tous les parchemins qu'il avait soigneusement classés depuis de longues années.

Inutile de dire que la fureur du Très Grand Sorcier est aussi grande que vos chances d'être recalé à votre examen final. Aussi, si vous voulez obtenir un jour votre diplôme de magicien, il vous faudra récupérer la plus grande partie des fioles et des parchemins dispersés...
Ce ne sera pas chose facile, car ils ont été projetés dans des mondes parallèles dominés par des dieux sans scrupules, jaloux du pouvoir des magiciens.

Malgré sa grande colère, l'Immense Sorcier vous permet d'utiliser les potions contenues dans les fioles ou les formules magiques inscrites sur les parchemins pour vous défendre ; de plus, il vous suivra durant tout votre périple grâce à sa boule de cristal et utilisera ses pouvoirs illimités pour vous faire passer d'un monde à l'autre et pour vous redonner vie si les circonstances vous sont fatales.

Toutefois, sa patience est bien plus limitée que ses pouvoirs. C'est pourquoi, il ne vous redonnera vie que deux fois, suite à quoi, vous vous exposerez à son terrible châtiment...

III - BUT DU JEU

Le but du Magicien est d'amasser le plus de fioles et de parchemins possible tout en essayant d'atteindre l'ultime étape de chaque monde : c'est là que se trouve un Dieu qui s'est approprié toute la magie et n'hésitera pas à s'en servir. Une fois ce dieu vaincu, le joueur verra apparaître la boule de cristal de son maître qui le déposera dans une autre dimension...

PRINCIPE

Le Magicien avance dans un décor qui défile verticalement. Des tas de personnages l'attaquent. Il doit les éviter ou alors les écarter de son passage en lançant un sort. Sur son parcours, il tentera de récupérer les fioles, les parchemins, et autres objets magiques.

Il y a trois tableaux dans un monde, et 4 mondes de décors différents. A la fin de chaque tableau, le décor ne défile plus et le Magicien doit se placer sur le pentacle, et attendre que la boule de cristal vienne le chercher. A la fin de chaque monde, un dieu lui interdira l'accès du pentacle...

N.B : mais peut-être vous rendrez-vous compte après 12 tableaux que le trajet que vous venez de faire n'était qu'une répétition de ce qui vous attend ? Ainsi l'a voulu votre Maître pour préserver votre vie !

IV - COMMANDES

A. JEU A 2 JOUEURS

2 joysticks sont nécessaires sur ATARI et AMIGA. Sur PC, chaque joueur sélectionne son mode de jeu (voir COMMADES PC), mais les joueurs ne peuvent pas jouer tous les deux au clavier.
Au début du jeu, le Magicien (que dirige le joueur n°1) est suivi d'un autre personnage qu'on appelle le Golem. Lorsque le Golem clignote, le joueur n°2 doit appuyer sur le bouton ACTION (ou la touche 2 sur PC) pour signaler qu'il veut jouer, avant que celui-ci ne disparaisse.

N. B : Le Golem est un personnage magique qui accompagne le Magicien. Quand le Golem est faible (moins de 10 points de vie), il se transforme en taupe et s'enfonce dans le sol. Au bout d'un certain temps, quand il a récupéré suffisamment d'énergie, il redevient Golem et peut aider le Magicien de nouveau...

B. COMMANDES PC

Le programme détecte si vous avez branché un Joystick ou une souris sur votre appareil. Cependant, au cours du jeu chaque joueur peut changer d'interface comme suit :

- Chaque joueur sélectionne son personnage : touche 1 pour le Magicien, touche 2 pour le Golem, puis,
- CTRL J pour jouer au Joystick,
- CTRL K pour le clavier,
- CTRL M pour la souris.

C. DEPLACEMENTS

Vous déplacez le Magicien et le Golem à l'aide du joystick sur Atari et Amiga ou l'interface de votre choix sur PC (voir COMMANDES PC).

Sur PC :

- Au Joystick et à la souris donnez la direction voulue,
- Au clavier, utilisez les touches du pavé numérique comme suit :

Le Magicien :
Pour tirer (si vous disposez d'un sort de tir)
- Au Joystick, appuyez sur le bouton ACTION (sur PC bouton n°1).
- Au clavier (sur PC) appuyez sur la barre d'espacement.
- A la souris (sur PC) appuyez sur le bouton de Gauche.

Le Golem :
Faites sauter le Golem, en retombant sur les créatures ennemies, il les écrase.
- Joystick : ..... appuyez sur le bouton ACTION.
- Clavier (sur PC) : ..... appuyez sur barre d'espacement.
- Souris (sur PC) : ..... appuyez sur le bouton de droite.

N.B : Le Golem ne peut pas lancer de sort, ni en stocker.

D. STOCKER UN SORT

Pour stocker une fiole ou un parchemin, placez le Magicien dessus et appuyez immédiatement sur :
- La barre d'espacement (obligatoirement sur ATARI et AMIGA),
- Le bouton 1 du Joystick (sur PC),
- Le bouton gauche de la souris (sur PC),
- La barre d'espacement (sur PC au clavier)

Réaction : vous voyez qu'une de vos poches contient quelque chose : les poches sont représentées par une dizaine d'encoches dans la marge supérieure de l'écran.

E. SELECTIONNER UN SORT

Pour sélectionner un des sorts stockés dans les poches, appuyez sur :
- La barre d'espacement si vous jouez au Joystick (sur ATARI, AMIGA).
- La touche SHIFT sur PC.

Dans la marge supérieure de l'écran, la pastille rouge se déplace d'un cran vers la droite à chaque appui. Dans la marge gauche, un symbole indique de quel type de sort il s'agit (voir LISTE DES SORTS).

F. LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, deux possibilités :
- Soit le Magicien passe dessus et vous ne le stockez pas, au bout de quelques secondes il va lancer le sort,
- Soit vous sélectionnez un sort déjà stocké dans les poches (voir SELECTIONNER UN SORT), puis pour le lancer, vous appuyez :
  - sur une touche du pavé numérique ou sur ENTER (pour ATARI et AMIGA),
  - sur le bouton n°2 du Joystick (sur PC),
  - sur le bouton de droite de la souris (sur PC).

G. COMMANDES COMPLEMENTAIRES

PAUSE : ..... touche P sur ATARI et AMIGA, touche F1 sur PC.
ESC : ..... pour arrêter la partie en cours.
RETOUR AU D.O.S : ..... sur PC, touche F10.
ACCES AU HI SCORE : ..... touche H (durant le générique).

V - INVENTAIRE

A la fin de chaque tableau vous accédez à l'écran d'inventaire qui vous permet d'organiser vos poches pour le tableau suivant.
Un écran apparaît avec des parchemins et des fioles.

SUR ATARI ET AMIGA

- A l'aide du joystick, déplacez le cercle bleu sur ceux-ci : vous verrez dans la marge gauche de quel sort il s'agit (en haut les parchemins, en bas les fioles).
- Appuyez sur le bouton ACTION pour mettre le sort désigné par le cercle dans une poche.
- Lorsque vous avez terminé la sélection appuyez sur la barre d'espacement pour passer à la suite.

SUR PC

- A l'aide de la touche F3 (←) et F4 (→) déplacez le cercle bleu sur les sorts ou les fioles,
- Appuyez sur la touche ENTER pour mettre le sort désigné par le cercle dans la poche signalée par le curseur.
- Pour déplacer le curseur de poche en poche, appuyez sur F1 (←) ou F2 (→).
- Lorsque vous avez terminé la sélection appuyez sur la touche ESC pour passer à la suite.

NOTA : si vous appuyez sur la barre d'espacement ou sur la touche ESC sans avoir sélectionné de sort, vous aurez une sélection de sorts par défaut. Vous ne pouvez sélectionner qu'un sort minimum.

VI - SCORES

Si vous avez fait un bon score, celui-ci va s'inscrire dans le tableau des scores.
Inscrivez votre nom en le saisissant au clavier et terminez en appuyant sur la touche ENTER.

VII - PROTECTION

Lorsque vous avez terminé le premier tableau, et après l'écran d'inventaire, vous accèdez à cet écran. Il faut sélectionner à l'aide du joystick (ou la souris ou le clavier sur PC), les trois sorts correspondant aux coordonnées (LIN, COL) demandées au bas de l'écran .

Ces coordonnées correspondent à une série de trois numéros que vous trouverez sur la feuille "CODES MYSTICAL" inclue dans la boîte. Ensuite, regardez à quels sorts correspondent ces numéros dans la LISTE DES SORTS située à la fin de la notice (N.B : ils sont dans le même ordre que sur l'écran, le premier étant en haut à gauche).

DEUTSCH

I - LADEN UND STARTEN

ATARI ST & STE

- Diskette einlegen.
- Computer einschalten.

AMIGA

AMIGA 1000:

- KICKSTART laden.
- Wenn die WORKBENCH verlangt wird, Spieldiskette ins Laufwerk DF0: einlegen.

AMIGA 500 und 2000:

- Spieldiskette ins Laufwerk DF0: einlegen.
- Computer einschalten.

Hinweis: Es dürfen keine externen Diskettenlaufwerke angeschlossen sein.

IBM PC UND KOMPATIBLE

- Computer unter DOS starten.
- Gegebenenfalls den Maustreiber installieren.
- Spieldiskette ins Laufwerk A: einlegen.
- TATOU eintippen und RETURN-Taste drücken.
- Die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

HINWEIS: Vergessen Sie nicht, einen oder zwei Joysticks anzuschließen.

II - DIE GESCHICHTE

Sie sind ein Zauberlehrling, der am Ende seiner Studienzeit steht.
Während einer Lehrstunde über die Öffnung der "Pforten" beim Großhexer haben Sie ungeschickt das Verschwinden all seiner Fläschchen und Pergamente verursacht, die er nach langen Jahren zusammengetragen hatte.

Unnötig Ihnen zu sagen, daß der Zorn des Sehr Großen Hexers ebenso groß ist, wie die Wahrscheinlichkeit, daß Sie bei der Abschlußprüfung durchfallen. Deshalb müssen Sie, um Ihre Chancen fürs Diplom zu wahren, den Großteil der verstreuten Fläschchen und Pergamente wieder auffinden...
Es wird keine leichte Aufgabe sein, da sie in Parallelwelten geworfen wurden, die von skrupellosen Göttern beherrscht werden, die die Zauberer um ihre Macht beneiden.

Trotz seines gewaltigen Zornes erlaubt Ihnen der Immense Zauberer, die Zaubertränke in den Fläschchen oder die Zaubersprüche der Pergamentrollen anzuwenden; außerdem verfolgt er Ihre Reise mittels seiner Kristallkugel und setzt seine unbegrenzten Zauberkräfte ein, um Sie von einer Welt in die andere zu bringen und Sie wiederzubeleben, sollten die Umstände verhängnisvoll werden.

Allerdings ist seine Geduld wesentlich begrenzter als seine Macht. Deshalb ist er nur geneigt, Sie zweimal wieder zum Leben zu erwecken, wonach Sie sich seiner gestrengen Strafe unterziehen...

III - ZWECK DES SPIELS

Der Zauberlehrling soll soviele Fläschchen und Pergamente wie möglich einsammeln und die letzte Etappe jeder Welt erreichen. Dort trifft er auf einen Gott, der die ganze Magie an sich gerissen hat und nicht zögern wird, sie einzusetzen. Wird der Gott besiegt, sieht der Spieler die Kristallkugel seines Lehrmeisters erscheinen, die ihn in eine andere Dimension befördern wird...

PRINZIP

Der Zauberlehrling bewegt sich in einem Dekor, der senkrecht abläuft. Zahlreiche Gestalten werden ihn angreifen. Er mußi ihnen ausweichen oder sie durch Zauberei überwältigen. Auf seinem Weg wird er versuchen, Fläschchen, Pergamente und andere magische Dinge einzusammeln.

Es gibt drei Etappen in jeder Welt und vier Welten mit verschiedenem Dekor. Am Ende jeder Etappe bleibt der Dekor stehen, und der Zauberlehrling muß sich auf das Pentagramm stellen, wo er darauf warten muß, daß die Kristallkugel ihn abholt. Am Ende jeder Welt wird ein Gott ihm den Zugang zum Pentagramm verweigern.

HINWEIS: Aber vielleicht wird Ihnen nach 12 Etappen klar, daß der Weg, den Sie zurückgelegt haben, nur eine Wiederholung dessen ist, was auf Sie wartet? So wollte es Ihr Meister, damit er Sie am Leben erhalten kann!

IV - BEFEHLE

A. SPIEL ZU ZWEIT

Zwei Joysticks sind auf ATARI und AMIGA erforderlich. Auf PC kann jeder Spieler seinen Spielmodus wählen (siehe PC-BEFEHLE), allerdings können nicht beide Spieler die Tastatur verwenden.
Zu Spielbeginn wird der Zauberlehrling (Spieler Nr. 1) von einer anderen Gestalt, dem sogenannten Golem, begleitet. Wenn der Golem blinkt, muß der Spieler Nr. 2 den Feuerknopf drücken (bzw. Taste 2 auf PC), um anzuzeigen, daß er spielen will, bevor jener verschwindet.

HINWEIS: Der Golem ist eine magische Gestalt, die den Zauberlehrling begleitet. Wenn der Golem schwach wird (weniger als 10 Lebenspunkte), verwandelt er sich in einen Maulwurf und gräbt sich ein. Nach einer Weile, sobald er genug Energie gewonnen hat, wird er wieder zum Golem und kann dem Zauberlehrling erneut helfen.

B. PC-BEFEHLE

Das Programm ermittelt, ob Sie einen Joystick oder eine Maus angeschlossen haben. Während des Spiels kann jedoch jeder Spieler die Steuereinheit wechseln:
- Jeder Spieler wählt seine Figur: Taste 1 für den Zauberlehrling, Taste 2 für den Golem, dann
- CTRL J für Joystick,
- CTRL K für Tastatur,
- CTRL M für Maus.

C. FORTBEWEGUNG

Sie bewegen den Zauberlehrling und den Golem mit dem Joystick auf ATARI und AMIGA oder der Steuereinheit Ihrer Wahl auf PC (siehe PC-BEFEHLE).

Auf PC:
- Geben Sie mit dem Joystick oder der Maus die gewünschte Richtung an,
- Auf der Tastatur verwenden Sie den Nummernblock wie folgt:

Der Zauberlehrling:
Um zu schießen (wenn Sie über einen entsprechenden Zauber verfügen),
- Joystick: drücken Sie den Feuerknopf (auf PC Knopf Nr. 1).
- PC-Tastatur: drücken Sie die Leertaste.
- PC-Maus: drücken Sie den linken Mausknopf.

Der Golem:
Lassen Sie den Golem springen. Wenn er auf feindliche Wesen fällt, vernichtet er sie.
- Joystick: ..... drücken Sie den Feuerknopf.
- PC-Tastatur: ..... drücken Sie die Leertaste.
- PC-Maus: ..... drücken Sie den rechten Mausknopf.

Hinweis: Der Golem kann weder zaubern noch Zauberkräfte sammeln.

D. ZAUBERKRÄFTE SAMMELN

Um ein Fläschchen oder ein Pergament aufzuheben, stellen Sie den Zauberlehrling darauf, und drücken Sie sofort:
- Die Leertaste (keine andere Möglichkeit auf ATARI und AMIGA),
- Joystickknopf Nr. 1 (auf PC),
- Den linken Mausknopf (auf PC) oder
- Die Leertaste (auf PC Tastatur)

Effekt: Sie werden sehen, daß eine Ihrer Taschen etwas enthält: die Taschen werden durch zehn Vertiefungen am oberen Bildschirmrand dargestellt.

E. EINEN ZAUBER WÄHLEN

Um die Zauberkraft eines Gegenstandes in Ihren Taschen auszuwählen, drücken Sie:
- Die Leertaste, wenn Sie mit Joystick spielen (auf ATARI, AMIGA).
- Die SHIFT-Taste uf PC.

Am oberen Bilrdschirmrand bewegt sich die rote Pastille bei jedem Druck um ein Schritt nach rechts. Am linken Rand zeigt ein Symbol an, um welche Art von Zauber es sich handelt (siehe LISTE DER ZAUBERKRÄFTE).

F. ZAUBERN

Es gibt zwei Möglichkeiten zu zaubern:
- Entweder der Zauberlehrling geht über den Zaubergegenstand, und Sie heben ihn nicht auf; dann wird er nach einigen Sekunden den Zauber anwenden;
- Oder Sie wählen einen Zauber aus den Taschen (siehe EINEN ZAUBER WÄHLEN), dann wenden Sie ihn an, indem Sie:
  - eine Taste des Zahlenblocks oder ENTER drücken (ATARI und AMIGA),
  - Joystickknopf Nr. 2 (auf PC) oder
  - den rechten Mausknopf (auf PC).

G. SONSTIGE BEFEHLE

PAUSE: ..... Taste P auf ATARI und AMIGA bzw. F1 auf PC.
ESC: ..... um die laufende Partie zu unterbrechen.
ZURÜCK ZU DOS: ..... auf PC Taste F10.
HIGH-SCORES: ..... Taste H (während des Vorspanns).

V - TASCHENINHALT

Am Ende jeder Etappe erscheint die Aufstellung des Tascheninhalts, die Ihnen ermöglicht, Ihre Taschen für die folgende Etappe vorzubereiten.

Es erscheint ein Bildschirm mit den Pergamenten und Fläschchen.

AUF ATARI UND AMIGA

- Mit Hilfe des Joysticks bewegen Sie den blauen Kreis über die Gegenstände: am linken Rand sehen Sie, um welche Art von Zauber es sich handelt (oben die Pergamente, unten die Fläschchen).
- Drücken Sie den Feuerknopf, um den vom blauen Kreis markierten Zaubergegenstand in eine Tasche zu stecken.
- Wenn Sie mit der Auswahl fertig sind, drücken Sie die Leertaste, um weiterzuspielen.

AUF PC

- Mit den Tasten F3 (←) und F4 (→) führen Sie den blauen Kreis auf die Zauberkräfte oder Fläschchen.
- Drücken Sie die ENTER-Taste, um den vom Kreis markierten Zaubergegenstand in die vom Cursor angezeigte Tasche zu stecken.
- Um den Cursor von Tasche zu Tasche zu bewegen, drücken auf F1(←) bzw. F2 (→).

HINWEIS: wenn Sie die Leer- oder ESC-Taste drücken, ohne einen Zauber gewählt zu haben, bekommen Sie eine Standardauswahl. Sie müssen mindestens einen Zauber wählen.

VI - SCORES

Wenn Sie einen guten Score erreicht haben, erscheint dieser in der Scoretafel. Geben Sie Ihren Namen über die Tastatur ein, und beenden Sie mit der ENTER-Taste.

VII - KOPIERSCHUTZ

Wenn Sie die erste Etappe beendet haben, erscheint nach dem Tascheninhalt ein Sonderdisplay. Es müssen mittels des Joysticks (bzw. der Maus oder Tastatur auf PC) drei Zauberkräfte angewählt werden, die den verlangten Koordinaten (Zeile, Spalte) unten am Bildschirm entsprechen.

Diese Koordinaten entsprechen einer Reihe von drei Nummern, die Sie auf dem in der Box beigelegten Zettel "CODES MYSTICAL" finden. Dann sehen Sie nach, welchen Zauberkräften (siehe LISTE am Ende der Anleitung) diese Nummern entsprechen (Hinweis: Sie stehen in derselben Reihenfolge wie am Bilschirm; die erste ist oben links).

ITALIANO

I - CARICAMENTO e AVVIAMENTO

ATARI ST E STE

- Inserire il dischetto nell'unità a dischetti,
- Accendere il computer.

AMIGA

Sull'AMIGA 1000,

- Caricare il KICKSTART
- Quando l'AMIGA richiede il WORKBENCH, inserire il dischetto di gioco nell'unità a dischetti DF0:

Sull'AMIGA 500 e 2000,

- Inserire il dischetto nell'unità a dischetti DF0:
- Accendere il computer.

Nota: Le unità a dischetti esterne devono essere scollegate.

VERSIONE PC IBM E COMPATIBILI.

- Accendere il computer,
- Caricare il D. O. S.,
- Installare il driver del mouse se lo si possiede,
- Inserire il dischetto MYSTICAL nell'unità a dischetti A:,
- Digitare TATOU e premere il tasto RETURN,
- Poi, seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.

NOTA: non dimenticare di collegare un joystick o due sul computer.

II - LA STORIA

Sei un apprendista stregone giunto alla fine dei suoi studi.
Durante un corso sull'apertura delle Porte dal Gran Mago, hai provocato, maldestramente, la scomparsa di tutte le fiale e di tutte le pergamene che aveva classificate con cura da tanti anni.

E' inutile dire che il furore del Mago Supremo è tanto grande quanto le tue probabilità di essere respinto al tuo esame finale. Perciò, se vorrai ottenere un giorno il tuo diploma di stregone, dovrai ricuperare la maggior parte delle fiale e delle pergamene disperse... Non sarà cosa facile, perché sono state proiettate in mondi paralleli dominati da dei senza scrupoli, gelosi del potere dei maghi.

Malgrado la sua grandissima ira, l'Immenso Mago ti permette di utilizzare le pozioni contenute nelle fiale o le formule magiche iscritte sulle pergamene per difenderti; inoltre, ti seguirà per tutto il tuo periplo grazie alla sua sfera di cristallo e userà i suoi poteri illimitati per farti passare da un mondo all'altro e per ridarti la vita se le circostanze ti saranno fatali.

Tuttavia, la sua pazienza è molto più limitata dei suoi poteri. Per questo, ti ridarà la vita soltanto due volte, dopo di che, ti esporrai al suo castigo terribile...

III - SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo dello stregone è di accumulare il maggior numero di fiale e di pergamene possibile pur tentando di raggiungere l'ultima tappa di ogni mondo: lì si trova un Dio che si è impadronito tutta la magia e che non esiterà ad usarla.

Quando ha vinto questo dio, il giocatore vedrà apparire la sfera di cristallo del suo maestro che lo deporrà in un'altra dimensione.

PRINCIPIO

Lo Stregone avanza in una scena che scorre verticalmente. Viene attaccato da un sacco di personaggi.

Deve evitarli o scartarli dal suo passaggio usando un potere magico. Sul suo percorso, proverà di ricuperare le fiale, le pergamene ed altri oggetti magici.

Ci sono tre tappe in un mondo e 4 mondi di scene diverse. Alla fine di ogni tappa, la scena non scorre più e lo stregone deve postarsi sul pentacolo ed aspettare che la sfera di cristallo lo pigli. Alla fine di ogni mondo, un dio gli vieta l'accesso al pentaclo...

N. B: Ma forse, ti accorgerai dopo 12 tappe che il tragitto che hai appena fatto era soltanto una ripetizione di ciò che ti sta aspettando? Così l'ha voluto il maestro per preservare la tua vita!

IV - COMANDI

A. GIOCO CON 2 GIOCATORI

2 joystick sono necessari sull'ATARI e sull'AMIGA. Sul PC, ogni giocatore seleziona il suo modo di gioco (vedi COMANDI PC), ma i giocatori non possono giocare in due con la tastiera.

All'inizio del gioco, lo Stregone (diretto dal giocatore n°1) è seguito da un altro personaggio che viene chiamato il Golem. Quando il Golem lampeggia, il giocatore n°2 deve premere il pulsante FIRE (o il tasto 2 sul PC) per indicare che vuole giocare prima della scomparsa di questo.

Nota: Il Golem è un personaggio magico che accompagna lo Stregone. Quando il Golem è debole (meno di 10 punti di vita), si trasformerà in una talpa e si sprofonda nel suolo. Dopo un certo tempo, quando ha ricuperato abbastanza energia, ridiviene Golem e può aiutare lo Stregone di nuovo...

B. COMANDI PC

Il programma individua se hai collegato un joystick o un mouse sul tuo apparecchio. Tuttavia, durante il gioco ogni giocatore può cambiare l'interfaccia come segue:

- Ogni giocatore seleziona il suo personaggio: tasto 1 per lo Stregone, tasto 2 per il Golem, poi,
- CTRL J per giocare con il joystick,
- CTRL K per la tastiera,
- CTRL M per il mouse.

C. SPOSTAMENTI

Puoi spostare lo Stregone ed il Golem mediante il joystick (Atari, Amiga) o con l'interfaccia scelta (PC, vedi COMANDI PC).

Sul PC:

- con il joystick o con il mouse dà la direzione voluta
- o utilizza i tasti del tastierino numerico come segue:

Lo Stregone:
Per sparare (se disponi di un potere di tiro):
- Premi il pulsante FIRE sul joystick (sul PC pulsante n° 1).
- Sulla tastiera (PC) premi la barra spaziatrice.
- Sul mouse (PC) premi il pulsante sinistro.

Il Golem:
Fa saltare il Golem. Ricadendo sulle creature nemiche, le sfracella:
- Premi il pulsante FIRE sul joystick.
- Sulla tastiera (PC) premi la barra spaziatrice.
- Sul mouse (PC) premi il pulsante destro.

Il Golem non ha potere magico, né può immagazzinare oggetti magici.

D. IMMAGAZZINARE UN OGGETTO MAGICO

Per immagazzinare una fiala o una pergamena, metti lo Stregone sopra e premi immediatamente:
- La barra spaziatrice (obbligatorio sull'ATARI e sull'AMIGA),
- Il pulsante FIRE n° 1 del joystick (PC),
- Il pulsante sinistro del mouse (PC),
- La barra spaziatrice (PC, tastiera)

Effetto: Vedi che una delle tue tasche contiene qualcosa: le tasche vengono rappresentate da una decina di tacche nel margine superiore dello schermo.

E. SELEZIONARE UN POTERE MAGICO

Per selezionare uno dei poteri magici immagazzinati nelle tasche, premi:
- La barra spaziatrice se giochi con il joystick (ATARI, AMIGA).
- Il tasto SHIFT sul PC.

Nel margine superiore dello schermo, il pallino rosso si sposta di un intervallo verso destra ogni volta che premi. Nel margine sinistro, un simbolo indica di che tipo di potere si tratta (vedi ELENCO DEI POTERI).

F. USARE UN POTERE MAGICO

Per usare un potere magico, due possibilità:
- Sia lo Stregone passa sopra e non lo immagazzini, dopo qualche secondo, userà questo potere contro qualcuno.
- Sia selezioni un potere magico già immagazzinato nelle tasche (vedi SELEZIONARE UN POTERE MAGICO), poi per usarlo premi:
  - un tasto del tastierino numerico o ENTER (ATARI, AMIGA),
  - il pulsante FIRE n° 2 del joystick (PC),
  - il pulsante destro del mouse (PC).

G. ALTRI COMANDI

PAUSA: ..... tasto P (ATARI, AMIGA) o tasto F1 sul PC.
ESC: ..... per fermare la partita in corso.
TORNARE AL DOS: ..... sul PC, tasto F10.
ACCESSO AI PUNTEGGI: .. tasto H (durante i titoli di testa).

V - INVENTARIO

Alla fine di ogni tappa, accedi allo schermo d'inventario che ti permette di organizzare le tue tasche per la tappa seguente.
Appare uno schermo con pergamene e fiale.

SULL'ATARI E SULL'AMIGA

- Mediante il joystik, sposta il cerchio blu su queste: vedrai nel margine sinistro di che oggetto si tratta (in alto le pergamene, in basso le fiale).
- Premi il pulsante FIRE per mettere l'oggetto designato dal cerchio in una tasca.
- Quando hai finito la selezione, premi la barra spaziatrice per continuare.

SUL PC

- Mediante i tasti F3 (←) e F4 (→) sposta il cerchio blu sui poteri magici o le fiale.
- Premi il tasto ENTER per mettere il potere segnato dal cerchio nella tasca indicata dal cursore.
- Per spostare il cursore di tasca in tasca, premi su F1 (←) o F2 (→).
- Quando hai finito la selezione, premi il tasto ESC per continuare.

NOTA: se premerai la barra spaziatrice o il tasto ESC senza aver selezionato un oggetto, avrai una selezione di oggetti per difetto. Devi selezionare al minimo un oggetto.

VI - PUNTEGGI

Se il tuo punteggio è buono, verrà iscritto nella tabella dei punteggi. Iscrivi il tuo nome con la tastiera e finisci premendo il tasto ENTER.

VII - PROTEZIONE

Quando hai finito la prima tappa, e dopo lo schermo d'inventario, accedi a questo schermo. Devi selezionare mediante il joystick (o il mouse o la tastiera sul PC), i tre oggetti o poteri che corrispondono alle coordinate (RIGA, COL) richieste in basso sullo schermo.

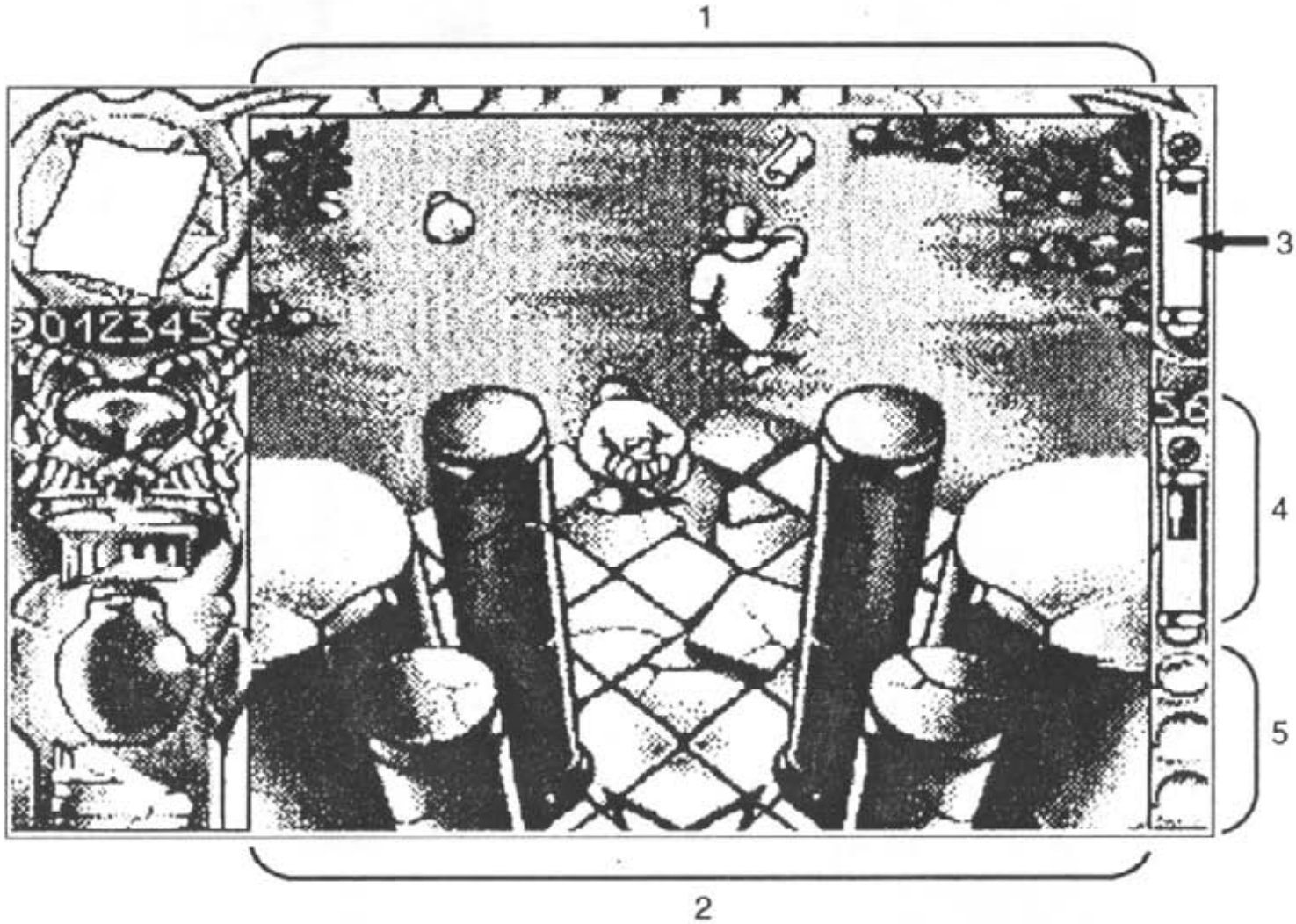
Queste coordinate corrispondono a una seria di 3 numeri che troverai sul foglio "CODICI MYSTICAL" incluso nella scatola. Quindi, guarda a quali poteri magici corrispondono i numeri dell'ELENCO DEGLI OGGETTI E DI POTERI MAGICI alla fine dell'avvertenza (Nota: sono nello stesso ordine sullo schermo, con il primo in alto a sinistra).

SCREEN DESCRIPTION

1 - Pouches containing spells
2 - Game zone
3 - Life points for the Golem or local god
4 - Life points for the magician
5 - Remaining lives.

DESCRIPTION DE L'ECRAN

1 - Poches contenant les sorts
2 - Zone de jeu
3 - Points de vie du Golem ou du dieu local.
4 - Points de vie du Magicien
5 - Vies restantes



AUFTEILUNG DES BILDSCHIRMS

1 - Taschen mit den Zaubergegenständen
2 - Spielzone
3 - Lebenspunkte des Golems oder des jeweiligen Gottes
4 - Lebenspunkte des Zauberlehrlings
5 - Bleibende Leben

DESCRIZIONE DELLO SCHERMO...

1 - Tasche che contengno oggetti e poteri magici
2 - Zona di gioco
3 - Punti di vita del Golem o del dio locale
4 - Punti di vita dello Stregone
5 - Vite rimanenti

SCROLLS
PARCHEMINS

01 - Fire balls
01 - Boules de feu
01 - Feuerkugeln
01 - Palle di fuoco

03 - The bloody blades
03 - Les lames infernales
03 - Die teuflischen Klingen
03 - Le lame infernali

05 - Imprisonment
05 - Emprisonnement
05 - Gefangennahme
05 - Imprigionamento

AUF PERGAMENTROLLEN
PERGAMENE

02 - The Vegetals
02 - Plantes magiques
02 - Zauberpflanzen
02 - Piante magiche

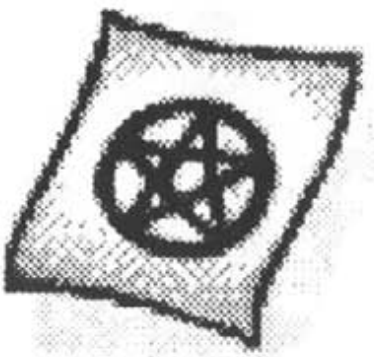
04 - Petrification
04 - Pétrification
04 - Versteinerung
04 - Pietrificazione

06 - Earthquake
06 - Tremblement de terre
06 - Erdbeben
06 - Terremoto

SCROLLS
PARCHEMINS

07 - The magic sword
07 - L'épée magique
07 - Das Zauberschwert
07 - La spada magica

09 - Fire wall
09 - Mur de flammes
09 - Flammenwall
09 - Muro di fiamme



11 - The weird signs
11 - Les signes étranges
11 - Die seltsamen Zeichen
11 - I segni strani

AUF PERGAMENTROLLEN
PERGAMENE

08 - Metamorphosis
08 - Metamorphose
08 - Metamorphose
08 - Metamorfosi

10 - The Ice Storm
10 - Le cône de glace
10 - Vereisung
10 - Il cono di ghiaccio

12 - Paralysis
12 - Paralysie
12 - Lähmung
12 - Paralisi

PHIALS
FIOLES

13 - Multiply vision x3
13 - Triplement
13 - Verdreifachung
13 - Triplicazione

15 - Fear
15 - Peur
15 - Furcht
15 - Paura

17 - Fire aura
17 - Aura de feu
17 - Feueraura
17 - Aura di fuoco

FLÄSCHCHEN
FIALE

14 - Multiply vision x2
14 - Dédoublement
14 - Verdoppelung
14 - Sdoppiamento

16 - The genius
16 - Le génie
16 - Der Geist
16 - Il genio

18 - Improve fire x 2
18 - Tir double
18 - Doppelschuß
18 - Tiro doppio

PHIALS
FIOLES

19 - Improve fire x 3
19 - Tir triple
19 - Dreifachschuß
19 - Tiro triplice

21 - Vampiric bullets
21 - Balles vampires
21 - Vampirkugeln
21 - Pallottole vampiri

23 - Shoot
23 - Tir
23 - Schuß
23 - Tiro

FLÄSCHCHEN
FIALE

20 - Lightning
20 - Foudre
20 - Blitz
20 - Fulmine

22 - Poisonous cloud
22 - Nuage empoisonné
22 - Giftwolke
22 - Nuvola avvelenata

24 - Buckler of reflection
24 - Bouclier réflecteur
24 - Reflektorschild
24 - Scudo riflettente

AUTHORS

Olivier ROGE, Fabrice DECROIX, Jocelyn VALAIS, Thierry BROCHARD.

© INFOGRAMES 1990.

CODES MYSTICAL

	1	2	3	4	5	6	7
1	23 06 16	17 06 07	06 15 18	16 05 14	12 15 22	11 07 18	18 11 05
2	17 13 12	17 04 13	05 23 18	08 06 14	10 12 05	15 13 22	17 02 04
3	23 11 16	12 03 15	18 21 15	06 04 15	08 13 09	03 16 15	21 12 20
4	12 08 06	15 11 04	03 07 20	10 06 11	07 16 08	04 19 23	15 18 23
5	06 20 10	18 13 10	05 14 13	12 13 14	15 14 10	08 16 14	02 06 09
6	12 03 02	19 13 10	18 07 01	02 11 04	15 12 14	12 07 01	16 16 04
7	19 07 18	10 05 08	14 17 06	12 16 10	21 08 18	21 05 15	09 07 21
8	21 04 09	14 18 06	04 12 17	10 23 21	09 14 05	06 22 02	16 22 04
9	23 12 14	13 19 09	15 05 09	16 10 11	09 17 07	17 09 14	06 07 15
10	06 04 02	07 06 17	09 17 11	15 06 03	22 05 15	20 03 16	13 19 10
11	09 12 10	18 16 12	14 15 09	05 12 06	05 09 04	16 15 05	15 02 24
12	15 18 12	14 09 10	07 11 05	10 15 09	05 06 21	09 13 19	16 13 07
13	22 10 06	04 22 15	10 19 21	12 05 23	02 18 15	01 16 17	19 22 11
14	08 03 11	15 09 10	21 02 11	12 07 22	19 23 04	14 03 24	17 16 19
15	01 19 22	11 05 08	14 08 05	06 21 13	08 11 19	10 14 23	10 05 16