

neo[®]

SPHERICAL WORLDS



AMIGA - alle Modelle

32 Farben - deutsches Handbuch

AMIGA - all models

32 colors - English version

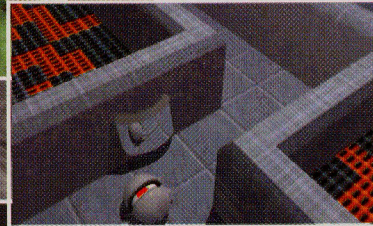


matted

neo[®]



Achtung: Meldung an Basisstation!
Einbruch im äußeren Abwehrgürtel festgestellt - stop - Abwehrsystem hat sphärisches Raumschiff als Ziel erfaßt - stop - Andock-Sequenz wird durchgeführt - stop - Ziele an Bord erfaßt - stop - Kampfdroider aktiviert - stop - ...Verbindung abgebrochen...



Attention: Report to mothership!
Intruder detected in outer defend-area - stop - defending system locked target on a spherical spacecraft - stop - docking-sequence in process - stop - targets on board detected - stop - battle-droid activated - stop - ...transmission terminated...

A game by 4-Matted
Produced by NEO Software Produktions GmbH.
Business Park Vienna, Bauteil D1, Wienerbergstr. 7, 7. OG., A-1100 Wien.
Tel: 0043/1/60 740 80, Fax: 0043/1/60 740 80-6.
Published by NEO Deutschland, LITFIN Publishing GmbH. & Co.
Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn,
Tel. (0)5251/740 521; Fax (0)5251/740 621
NEO and the NEO logo are registered trademarks of
NEO Software Produktions GmbH.
(<http://www.info.co.at/neo>)



SPHERICAL WORLDS

Copyright 1996 by NEO Software Produktions GmbH.
Wienerbergstraße 7, Business Park Vienna, 7.OG, A-1100 Wien

Achtung: Dieses Programm darf nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Litfin Publishing GmbH & Co. vermietet werden. Das vorliegende Handbuch und die dazugehörige Software darf, auch auszugsweise, ohne die schriftliche Genehmigung der Litfin Publishing GmbH & Co. weder reproduziert, übertragen, verändert oder auf Datenträgern gespeichert werden, weder in mechanischer, elektronischer, magnetischer, optischer, chemischer oder manueller Form. Ausgenommen sind Sicherheitskopien für den persönlichen Gebrauch. Die NEO Software Produktions GmbH übernimmt keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Programms und des dazugehörigen Handbuchs, sowie keine Haftung für eventuell daraus entstehende Folgeschäden. NEO und das NEO-Logo ist eine registrierte Marke der NEO Software Produktions GmbH.

Attention: This manual and software and extracts from the same, may not be reproduced, transmitted, stored in a data storage medium, either in a mechanical, electronic, optical, chemical or manual form. Excluded from this are security copies for personal use of the purchaser. NEO Software Produktions GmbH undertakes no guarantee as to the complement and accuracy of the program and its accompanying manual, and also accepts no liability for material damage or injury arising from its use. NEO and the NEO logo are registered trademarks of NEO Software Produktions GmbH.

"Spherical Worlds" - Ein Spiel von 4-matted
PROGRAMMIERUNG: Zvonko Tesic, Goran Stetic
KONZEPT: Zvonko Tesic, Mirko Rizman
GRAPHIKEN: Zvonko Tesic, Mirko Rizman, Goran Stetic
MUSIK UND SOUNDEFFEKTE: Zvonko Tesic, Goran Stetic
ARTWORK: Goran Stetic, Sinisa "CHEK" Mazulovic
Installer Copyright (c) 1991-93 Escom AG, Bochum, Germany.
Copyright 1995 by NEO Software Produktions GmbH.
Published by NEO, Litfin Publishing GmbH & Co

Defekte Disketten

Trotz größter Sorgfalt bei der Produktion kann es leider vorkommen, daß einzelne Disketten nicht einwandfrei funktionieren. Auch auf dem Postweg können Disks und Verpackungen beschädigt werden. Sollte das unglücklicherweise gerade bei Ihren Disketten der Fall sein, so rufen Sie bitte zuerst unsere Hotline an: Mo-Fr: 13-16 Uhr Tel: 0043/1/60 740 80

Defekte Disks senden Sie bitte direkt an:
NEO
Litfin Publishing GmbH & Co.
Waldenburgerstr. 13
D-33098 Paderborn
Tel. 05251-740521

Umtauschadresse für Käufer in Österreich:
NEO Software Produktions GmbH.
Business Park Vienna, Bauteil D1, 7.OG
Wienerbergstraße 7
A-1100 Wien
Tel.: 0222/60 740 80

Hotline

Bei inhaltlichen Fragen oder Problemen mit dem Spiel wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline:

Mo - Fr: 13 - 16 Uhr Tel: 0043/1/60 740 80

Meet Us In The World Wide Web:
<http://www.info.co.at/neo>

BENUTZERHANDBUCH

HINTERGRUNDGESCHICHTE

RIESIGES SPHÄRISCHES OBJEKT DRINGT IN DIE ERDATMOSPHÄRE EIN.....

HARDWARE-VORRAUSSETZUNGEN

"Spherical Worlds" läuft auf allen Amigas, mit jedoch mindestens 1 MB Speicher. Wenn Sie genau 1MB Speicher haben, dann müssen Sie alle zusätzliche Hardware, wie zum Beispiel Laufwerke, Festplatte, Drucker oder ähnliche Einrichtungen abschalten. Wenn Sie mehr als nur 1MB Speicher haben, greift das Spiel "Spherical Worlds" auch auf die zusätzliche Hardware, wie Turbokarten, Zusatzspeicher, Harddisk und Extra-Laufwerken, etc. Für die CD-Version von Spherical Worlds benötigen Sie mindestens 2 MB Speicher.

FESTPLATTEN INSTALLATION

"Spherical Worlds" kann ganz einfach auf Festplatte installiert werden. Aber um es auf die Festplatte installieren zu können, brauchen Sie mehr als nur 1 MB Speicher! Auch die Amiga Workbench muß vollständig auf Ihrer Festplatte installiert sein. Wenn Sie irgendwelche Fehlermeldungen während der Installation bekommen, ist es wahrscheinlich deswegen, weil Sie nicht die Vollversion der Workbench installiert haben. In diesem Fall installieren Sie bitte die Workbench noch einmal und wiederholen Sie den Vorgang.

Die Installation läuft wie folgt ab: Laden Sie die Workbench, legen Sie DISK 1 ein, klicken Sie zweimal auf das Disk1-Icon. Ein Fenster mit dem Installations-Icon erscheint. Klicken Sie nun abermals zweimal auf das "SWinstall" -Icon. Folgen Sie nun den Anweisungen des Installationsprogrammes.

SPIEL OPTIONEN

Im Hauptmenü können Sie zwischen verschiedenen Optionen auswählen. Wenn Sie warten, bevor Sie eine Option auswählen, werden Ihnen die Hi-Scores und andere Informationen gezeigt. Wenn Sie den Feuerknopf drücken, dann können Sie in das Hauptmenü zurückkehren.

Das Menü hat folgende Optionen zur Auswahl: SPIEL STARTEN und TELEPORT CODE EINGEBEN. Die zweite Option gibt Ihnen die Möglichkeit, Levels zu überspringen, die Sie während des Spieles schon passiert haben. Wenn Sie nun diese Option anklicken und es war ein Code sichtbar, dann wird dieser automatisch gelöscht und Sie können ein neues Spiel beginnen. Sie können die Tastatur zum Eingeben eines Codes verwenden, die Back-Space-Tast hilft Ihnen, Korrekturen durchzuführen. Drücken Sie Enter, wenn Sie das Paßwort eingegeben haben. Während des Spieles erhalten Sie diverse Codes. Aber erst nach zwei vollendeten Levels. Bitte notieren Sie sich diese Codes.

WAFFEN BILDSCHIRM

Sie können diesen Screen immer dann betreten, wenn Sie einen Level zu Ende gebracht haben. Sie können nun, je nachdem wieviel Geld Sie haben, Waffen oder ähnliche Hilfsmittel, einkaufen. Es wird angezeigt, welche Waffen Sie sich kaufen können (hängt von der Menge der "Credits" ab, die Sie gesammelt haben).

Unterhalb der abgebildeten Waffen, können Sie drei Felder erkennen. Im ersten Feld (links) werden die Kosten der jeweiligen Waffe angezeigt. Die zweite Box (Mitte) wird in drei Felder unterteilt. Im ersten Feld (oben) kann man die angezeigte Waffe kaufen. Im zweiten Feld (Mitte) werden Informationen zu der angezeigten Waffe angeführt. Und im

dritten Feld (unten) können Sie den Waffen-Bildschirm verlassen. Die dritte Box (rechts) zeigt Ihnen an, wieviel Geld das Sie besitzen.

SPIEL-OPTIONEN

Um Ihren "Spherical-Droiden" zu bewegen, können Sie den Joystick oder die Tastatur wählen. Bei der Tastatur spielen Sie mit den Cursor-Tasten, "Help" und die rechte Shift-Taste dienen zum Feuern. Wir empfehlen Ihnen den Joystick zu wählen, wenn Sie die komplette Kontrolle über Ihren Droiden haben wollen.

Außerdem können Sie folgende Tasten Ihrer Tastatur verwenden:

- Das Wechseln der Waffen. Sie können von F1 bis F10 wählen. Wenn eine Waffe nicht installiert ist, dann hören Sie einen "Click"-Sound. Die Waffen werden in derselben Reihenfolge wie im Waffenscreen sortiert.
- Das Abfeuern der Raketen. Sie müssen die Leertaste betätigen. Wenn die Rakete das Ziel nicht gefunden hat, dann ertönt ein "BEEP"-Ton. Wenn Sie alle Raketen verwendet haben, hat die Leertaste keine Funktion.
- Das Ansehen der einzelnen Wege (Map). Sie müssen "M" drücken. Wenn Sie den Bildschirm verlassen wollen, drücken Sie abermals auf M. Aber Sie können auch mit Esc, Leertaste, rechter Shift-Taste oder mit dem Feuerknopf des Joysticks die Karte verlassen.
- Das Aktivieren der Atombombe durch die HELP-Taste (diese Waffe können Sie nur im Spiel selbst finden, es gibt Sie nicht zu kaufen).
- Pause. Sie müssen einfach auf den Buchstaben "P" drücken. Wenn Sie wieder weiterpielen möchten, dann drücken Sie abermals auf P.
- Das Beenden eines Spieles. Sie drücken Esc und das Spiel wird abgebrochen und Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

STATUS-ZEILE im SPIEL

Die ersten Zahlen sind die Punkte, die Sie während des Spieles durch Abschließen von Gegnern erreichen.

Das zweite Feld zeigt die Anzahl der Schlüssel, die während des Spieles zu sammeln sind. Diese sind getrennt angeführt und durch ein "." geteilt. Die erste Nummer zeigt die normalen Schlüssel (silberne Felder) an. Die zweite Nummer zeigt die eingesammelten Schlüssel mit der Nummer "1" an, die dritte Zahl steht für die Schlüssel mit der Nummer "2" und das vierte Feld steht für "3".

Im dritten Feld wird die Anzahl der vorhandenen Raketen dargestellt. Und im letzten Feld wird die Anzahl der Atombomben, die während des Spieles eingesammelt wurden, angezeigt.

DAS SPIEL

Während des Spieles können Sie ESC drücken, damit Sie in ein Untermenü gelangen, wo Sie zwischen SPIEL FORTSETZEN oder ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ wählen können. Nach einem Spiel können Sie im Hauptmenü den "TELEPORT CODE" erkennen. Notieren Sie sich dieses Paßwort. Mit diesem Paßwort ist es Ihnen nun möglich beim neuerlichen Start des Spieles an jener Stelle weiterzumachen, die sich in der Nähe der Stelle befindet, an der Sie gestorben sind. (Nur nach jedem zweiten Level bekommt man ein neues Paßwort) Aber bitte beachten Sie, daß die Paßwörter immer nur die Waffen des letzten Levels beinhalten und nicht die, die Sie zuletzt gehabt haben. Nachdem Sie einen Sektor beendet haben, kommen Sie in einen sogenannten Bonuslevel. Es ist ein Tunnel, durch den Sie fliegen müssen. In diesem Tunnel müssen Sie die roten Bälle einsammeln (bringen Punkte) und den Metallstangen ausweichen (wenn Sie anstoßen, verlieren Sie Energie).

Wir wollen nun einige wichtige Punkte in diesem Spiel erklären:

CREDITS das sind die kleinen Dreiecke, die entweder rot, grün oder gelb sind. Jede Farbe hat einen anderen Wert. Mit diesen Credits können Sie nun Waffen oder auch teilweise Leben im Waffenscreen kaufen. Die roten Dreiecke zählen 10 Punkte, die grünen 100 Punkte und die gelben werden mit 1000 Credits gezählt. **SCHLÜSSEL** können entweder mit 1, 2 oder 3 beschriftet sein (silberne Vierecke). Diese können für bestimmte, gekennzeichnete Türen verwendet werden. Die Schlüsselsymbole, die nicht bezeichnet sind, sind für alle anderen Türen zu verwenden (silberne Felder).

ENERGIE und **ZUSATZLEBEN** können in manchen Leveln eingesammelt werden. **TELEPORTER** können den Droiden an eine andere Stelle des Levels bringen. Aber bitte beachten Sie, daß in manchen Leveln Teleporter vorhanden sind, die nur in eine Richtung gehen, d.h. Sie können sich nicht mehr an die alte Stelle zurückteleportieren. Es gibt jedoch keine speziellen Kennzeichen, um die zwei Arten von Teleportern zu unterscheiden. Sie müssen es einfach ausprobieren.

RISSIGER BODEN. Am besten ist, diesen Boden nicht zu berühren, denn sonst bricht er komplett zusammen und Sie stürzen in die Tiefe. Sie müssen die Unterschiede zwischen einem rissigen Boden und einem Boden, der zwar kaputt ist, aber es aushalten wird, wenn Sie sich darüber bewegen, beachten. **RISSIGE WÄNDE** können durch einen Laser zerstört werden. Manchmal ist das der einzige Weg, um einen Level zu beenden. In manchen Leveln kommt es vor, daß Sie Credits sehen, aber nicht hinkommen können, weil diese von Wänden umgeben sind. Suchen Sie nun nach Wänden, die nicht ganz abgeschlossen sind und zerstören Sie diese mit dem Laser. Aber auch andere Waffen können eingesetzt werden, diese benötigen jedoch mehr Energie und Zeit. Der **LANDEPLATZ** (großes "L") ist meist am Ende eines Levels zu finden. Manchmal werden Sie kein "L" finden, aber dann gibt es andere Wege, die gekennzeichnet sind und Sie aus dem Level führen werden. Die **ATOMBOMBE** ist nur in manchen Leveln zu finden. Sie müssen die **HELP-Taste** drücken und alles wird auf ihrem Bildschirm vernichtet, ausgenommen große Gegner. Sie können Sie aber nur auf dem Level einsetzen, wo Sie sie gefunden haben. Die **MINEN** sind sehr gefährlich. Berühren Sie keine dieser Felder, denn sonst verlieren Sie augenblicklich Ihr Leben. Beachten Sie bitten, daß solche Minen von sogenannten Minen-Robotern hinterlassen werden, die diese an Ort und Stelle produzieren. Wenn Sie diese sofort zerstören, haben Sie weniger Minen auf dem Level.