

SPHERICAL

LA LEYENDA DE PULGRAM Y WURON

Esta historia sucedió en una tierra que se encuentra más allá de nuestra imaginación. En un mundo ya olvidado. En un mundo donde el destino de todos los seres humanos, duendes y otras formas de vida dependía en gran parte de los druidas y magos de esa época.

En aquellos tiempos la tierra estaba dividida en tres partes: Taljenhort, Khorndal y Kendron. Mientras la raza humana se asentó en Taljenhort, donde vivía, trabajaba y planeaba su futuro (que normalmente significaba hacer guerras entre unos y otros), los enanos se acomodaron en sus maravillosas casas al sur de la tierra; en un lugar llamado Kendron. En cuanto a Khorndal había muchos rumores, pero nadie sabía exactamente dónde se encontraba ni las formas de vida que habitaban esa parte del planeta.

Se hablaba frecuentemente de Khorndal, de los espíritus de hadas embrujadas, de los mares sin fondo, de terribles criaturas y de castillos construidos hace mucho tiempo a base de sangre, muerte y grandes piedras traídas de las montañas sagradas de Jargo.

Desde Kendron y Taljenhort salieron varias expediciones para investigar los muchos rumores sobre Khorndal. Sin embargo, las crónicas de la época no recogen ninguna información sobre el tema porque las expediciones nunca regresaron y desaparecieron al cruzar los pantanos de la oscuridad: la frontera entre Taljenhort y Khorndal. Pasado el tiempo, los enanos y humanos se olvidaron del tema y prefirieron ocuparse de otras cosas, como, por ejemplo, de la guerra.

El mínimo conflicto desencadenaba una guerra: no había otra cosa que hacer si no pelear. Pasados unos años, la raza de los duendes volvió a aparecer en los bosques que rodean a Kendron y los duendes se aliaron con los enanos. Durante mucho tiempo no se supo nada de los duendes y la mayoría de la gente pensó que se habían extinguido.

Uno de estos duendes, llamado Pulgram, era considerado por su gente como el único que podría devolverles la gloria y el honor a su raza. Fue él quien sugirió que tenían que salir de su escondite y romper con el destierro que habían sufrido desde hace más de cien años. Los duendes y enanos nunca habían sido buenos amigos, pero el odio legendario que siempre había existido entre ambas razas empezó poco a poco a desaparecer. Un momento clave de esta historia sucedió cuando los duendes ayudaron indirectamente a los enanos a ganar la guerra contra los humanos, suministrándoles un saber esencial que hasta entonces nadie conocía.

Pulgram se hizo muy amigo de Wuron, el mago de los enanos. Solían conversar sobre ciencias y saberes ocultos hasta altas horas de la madrugada. Pasado cierto tiempo llegaron a la conclusión de que se iba a producir un gran acontecimiento, un suceso de gran importancia para todos los seres vivos...

Observaron las constelaciones, estudiaron el comportamiento de los animales, examinaron las antiguas escrituras y leyeron las viejas profecías. Después de muchos meses, Pulgram descubrió la pista de un libro que podría darles la clave del problema. Se trataba de un documento muy antiguo y polvoriento que se encontraba en la gran biblioteca de Taljenhort y que parecía guardar la respuesta a todos los enigmas. Pero ¿cómo podría llegar a la biblioteca de Taljenhort si los humanos y enanos seguían en guerra?

Pulgram y Wuron decidieron arriesgarse y emprendieron el viaje a Taljenhort para encontrar y estudiar el misterioso documento.

El velo de la oscuridad reveló poco a poco que el

diablo había vuelto otra vez a la tierra. El centro de esa fuerza maligna se encontraba sobre (¡lo adivinaste!) Khorndal, donde el cielo se había cubierto de oscuras y tenebrosas nubes.

No se sabe mucho del viaje de Pulgram y Wuron a Taljenhort. Ni siquiera las crónicas de Kendron recogen esta parte de la historia. Se dice que ambos emplearon la magia negra, aunque sabían que el uso de ésta era castigado con la pena de muerte. Corrieron rumores sobre nuestros dos amigos..., unos decían que dos figuras un tanto peculiares habían sido vistas en la biblioteca de Taljenhort..., otros decían que un enaño corpulento había sido capturado y decapitado cuando intentaba entrar en las habitaciones sagradas del templo y que su amigo, un duende de orejas largas y puntiaguadas, había desaparecido en los pantanos.

Si duda, Wuron y Pulgram encontraron lo que estaban buscando. Hoy en día se piensa que buscaban el documento de Quarol, un mago muy sabio que fue testigo del nacimiento de la tierra y que llegó de las estrellas. En ese documento se menciona la existencia de una bola estelar, una bola de poderes inimaginables, que Quarol escondió para evitar que cayera en malas manos. También se dice que Quarol utilizó la bola estelar para desterrar de la tierra al diablo Sin embargo, Wuron y Pulgram pensaban que Quarol no había conseguido aniquilar y desterrar completamente a esas fuerzas malignas.

La señora Gargl, la señora de la limpieza de Wuron, mantenía que a veces les oía hablar de "pantanos oscuros" y de "un diablo que había vuelto a despertar". Sin embargo, la señora Gargl también decía que Wuron era un presuntuoso. El precio por utilizar la bola estelar era básicamente el mismo que el castigo por utilizar la magia negra. Todo aquel que quisiera utilizar este tipo de energía daría su vida y pasaría a formar parte de la bola estelar.

Pasado el tiempo, los profetas de todo el mundo consideraron a Wuron y Pulgram como dos de los más grandes mártires de todos los tiempos porque salvaron a la tierra de su total destrucción.

Muchos años después, cuando la casa de Pulgram fue derruida, se encontraron varias hojas de su diario detrás de un gran armario. Esta es la primera vez que se publican parte de sus diarios.

5. Década: "...Sé que quizá estemos cometiendo un error del que posteriormente nos vamos a arrepentir, pero sólo nosotros podemos parar éste mal. No hay nadie, excepto mi amigo y yo, que tenga el conocimiento y el valor suficiente para..."

12. Década: "...Ya no hay dudas: Quarol no tuvo éxito..."

23. Década: "...Wuron opina que la bola estelar es nuestra única esperanza. Antes no estaba seguro, pero ahora sé que el bienestar de todas las criaturas está en nuestras manos. ¿Qué debo hacer? ¡Oh, socorro, ayúdame..."

El último y más largo escrito del diario data de la década 26.

Década 26: "...Siento horror al pensar en esta aventura, pero también sé que es la única esperanza. Si Wuron y yo no hacemos algo contra el espíritu del mal, viviremos todos bajo la tiranía de Mirgal: Mirgal se ha despertado y se hace fuerte día a día. En pocos meses controlará el mundo. ¡Queremos demasiado a nuestra gente como para permitir que esto suceda! Debemos parar el avance de Mirgal y desterrarlo para siempre a las tierras del sueño. El tiempo se agota, pero todavía podemos destruirlo antes de que se convierta en una fuerza indestructible..."

"Nuestra misión es difícil: encontrar el castillo de Mirgal y la habitación del dragón. Esperemos que sus siervos no se despierten. Espera, alguien llama a la puerta. Ha llegado el momento, Wuron me espera. Que Rangor y Elsbeth nos acompañen y nos ayuden en nuestra misión..."

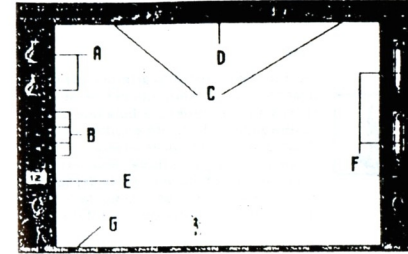
De otras fuentes sabemos que Mirgal fue un legendario dragón que vivió hace 10 000 años al otro lado de los pantanos de Khorndal. No te puedo contar más de esta historia, pero esperemos que Rangor, el dios de los

enanos, y Elsbeth, la diosa de los duendes y dueña de la luz interior, ayuden a nuestros dos amigos en su arriesgada hazaña.

Ni siquiera sé si es cierta esta historia, pero si te encuentras alguna vez con un duende o un enano no olvides preguntarles sobre Wuron y Pulgram. Quizá pienses que los duendes y enanos han desaparecido de la faz de la tierra, pero yo no pensaría así. Solamente tienes que ir a los bosques, escuchar a los pájaros y quizá oigas susurros y voces que hablan de otros tiempos.

SPHERICAL: DESCRIPCION

Después de leer esta historia supongo que sabrás en qué consiste tu misión. Deberás guiar la bola estelar mágica a través de las habitaciones del dragón. Para hacer esto prepara mágicamente el pasaje de la bola y dirígela hacia un determinado campo. Sólo entonces podrás entrar en la siguiente habitación. Hay varias pantallas alrededor de la zona de juego que te ayudarán en tu misión:



A) Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

B) Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

C) Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

D) Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

E) Este es un reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F) Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

G) Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente. Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Entrenamiento. Utiliza esta tecla para practicar tus poderes mágicos. Si pulsas F3, entrarás en un salón vacío donde puedes practicar toda tu brujería.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar salas escondidas.

F5: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F6: Dar contraesa. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. ¡Pulsa esta tecla y disfruta de la música!

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

Las varitas mágicas

Sólo después de setecientos setenta y siete años fue posible descubrir todas las funciones de las legendarias varitas mágicas.

Mueve la varita a izquierda/derecha y el mago avanzará en la dirección correspondiente. Si mueves la varita hacia arriba, el mago saltará. Combina este movimiento con desplazamientos a izquierda/derecha para cruzar grandes abismos.

Pulsa el botón del joystick para activar la varita mágica. Después aparecerá una piedra. La piedra aparece a la altura del mago. Mueve hacia abajo el joystick y pulsa el botón disparo para que la piedra se coloque debajo del mago.

Cuando tengas experiencia con el joystick mágico podrás hechizar a la piedra que aparece en pantalla, aunque estés saltando o cayendo.

Cuando utilices las velas puedes hacer que éstas se desplacen por la pantalla manteniendo presionado el botón del joystick. Si repites esta acción, la vela volverá a tus manos.

El Libro de los Siete Sabios

Los Siete Sabios del País escribieron un libro que narra lo que sucederá en el castillo. Por desgracia, no puedes fiarte de todo lo que cuenta este libro porque las Fuentes Antiguas—donde se inspiraron los Siete Sabios—son mágicas y la magia suele tener bastantes trucos...

Las piedras



En el castillo hay piedras de diferentes tipos. Algunas son muy sólidas y será difícil embrujarlas o hacerlas desaparecer. Otras son más débiles y desaparecerán cuando utilices la magia. Hay otro tipo de piedras que produce un ácido que no debes tocar. En general puedes andar sobre cualquier tipo de piedras.



Puertas y amuletos

Estas puertas no son puertas normales. En cada una encontrarás un diamante mágico de uno y otro color. Si encuentras un amuleto de color, se abrirán todas las puertas del mismo color. Los rumores

dicen que algunas habitaciones del castillo deben ser abiertas en un determinado momento.

Diamantes

Ser rico ha sido siempre un sueño de todo el mundo. Naturalmente, después de tantos peligros querrás vivir confortablemente. El valor de cada diamante depende de su forma y color. Los Sabios dicen que hay diamantes que no valen nada y que necesitarás la magia para saber el valor real de cada una de las gemas.



Reloj de arena

La magia necesaria para mantener estable la bola estelar disminuye con el paso del tiempo. Puedes fortalecer ese poder mágico utilizando el reloj de arena, que te dará más tiempo para moverte por una determinada habitación y llevar la bola estelar a la siguiente habitación.



Jarra

Como dicen los Sabios, si un mago pierde su energía, también pierde su vida. Un sorbo de esta poción mágica te revitalizará y podrás enfrentarte a los peligros del castillo con fuerzas renovadas.



Pergamino

Estos antiguos pergaminos te permiten saltar más que nunca. Cuando embrujas algo el mago se llena de poder. Los rumores dicen que estos pergaminos nunca aparecen al azar, sino que tienen un objetivo muy concreto.



Documento

Si, tienes razón, éste es uno de los documentos que contiene la más poderosa de las magias. Recuerda la palabra mágica porque la encontrarás en la página amarillenta. Esta palabra es muy útil para dominar el castillo.



Gravitación

No se sabe quién construyó estos interruptores, pero dentro de ellos se esconden posibilidades hasta hoy desconocidas. Cuando muevas uno de estos interruptores mágicos cambiará la gravitación de la bola estelar. Los rumores dicen que algunos interruptores cambian la gravitación en una sola dirección, mientras otros la cambian alternativamente de una a otra dirección.



La varita mágica

Un mago llamado Yarmak dejó estas varitas para poderlas utilizar cuando volviera al castillo. Gracias a esta varita podrás ir directamente a la siguiente habitación. Hasta hoy en día sólo Yarmak sabe cómo manejar exactamente estas varitas.



Ayuda mágica

¡Utiliza esta botella roja! Si bebes de esta botella, podrás destruir durante un corto período de tiempo todas las cosas malas que se encuentran en la habitación. ¿A dónde van los monstruos?, ¿cómo funciona esta botella? El enigma continúa porque todos los experimentos que se hicieron con esta botella fracasaron y aquellos que la probaron desaparecieron...



Parada del tiempo

Este líquido verde —contenido en una pequeña botella— hace posible lo imposible. El tiempo se para (¡Dios mío!). Aunque sus efectos funcionan sólo durante cortos períodos de "tiempo", su uso ha sido de gran ayuda a muchos héroes. Si abusas de esta forma de magia puedes llegar a ser castigado porque muchos ladrones la han utilizado para robar a sus víctimas.



Lámpara mágica

No te sorprendas si al frotar esta lámpara mágica no aparece ningún genio. Sin embargo, serás invulnerable durante un corto período de tiempo. Ni siquiera los ojos del mal podrán destruirte mientras dure su efecto. Los militares de muchos países han intentado construir una copia de esta lámpara mágica, pero, por suerte, no han tenido éxito.



Vela

Se trata de un extraño artefacto de origen desconocido. Cuando utilices la vela aparecerá súbitamente una bola que girará a tu alrededor y destruirá a todos los monstruos que intenten acercarse a ti. Cuando la vela se agota, la bola desaparece. Si enciendes dos bengalas, la bola se desplazará alrededor de la pantalla.



Ahora estás en posesión de todo el saber recogido tras varias generaciones. Utilízalo para vencer al dragón y acabar con la amenaza del diablo.

Créditos

SPHERICAL fue desarrollado por:

Stefan Preuß: Responsable del proyecto. Programa original de Atari ST, diseño del juego.

Thorsten Mutschall: Gráficos de Atari ST y Amiga, diseño del juego.

Nils Heidorn: Conversión de Amiga y apoyo Atari ST.
Stefan Jeworowski: Atari ST y Amiga, música y sonido.

Jörn Galka: Conversión C64.

Thomas Fanslau: Conversión PC.

Thorsten Rappe: Conversión gráficos PC (CGA/EGA/VGA).

Celal Kandemiroglu: Ilustración de instrucciones y diseño portada.

Teut Weidemann: Director del proyecto del manual de instrucciones.

Uwe Schaffmeister: Publicidad del manual y portada.

Rachel C. Gauntlett: Traducción.

Marc A. Ullrich: Productor.

SPHERICAL

INFORMACION ADICIONAL

Arranque del juego con la copia de seguridad

Carga el programa con el disco original como se explica en el manual de instrucciones. Cuando tengas que insertar la cara dos, inserta el disco de seguridad en la unidad de disco. La tabla de puntuaciones máximas será salvada en el disco de copia; por tanto, no le protejas contra escritura.

Cambios realizados en los controles del teclado desde el lanzamiento del manual de instrucciones original

- F1: Un jugador.
- F2: Dos jugadores.
- F3: Entrenamiento.
- F4: Ayudas mágicas.
- F5: Información del programa.
- F6: Introducir contraseña.
- F7: Menú de música.
- F8: Hall de la fama.

Durante la partida

RUN-STOP: Volver a empezar en el nivel actual.

TECLA COMODORE: Si has recogido la botella roja, todos los enemigos que se encuentren en pantalla serán destruidos cuando pulses esta tecla.

Tecla Q: Pausa en la partida.

RESTORE: Interrumpir la partida y regresar al menú.

Disco Amstrad

Inserta el disco en la unidad con la CARA A hacia arriba. Teclea RUN"DISC" y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Durante la partida sigue en todo momento las instrucciones de pantalla.

Cassette Amstrad

Usuarios del 664 y 6128: Conecta la unidad de cassette —sigue las instrucciones del manual de tu ordenador—, teclea | TAPE y pulsa RETURN.

Teclea RUN"" y pulsa RETURN o pulsa simultáneamente las teclas CTRL e INTRO. Pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco Spectrum

Inserta el disco en la unidad con la CARA A hacia arriba. RESET el ordenador y selecciona la opción LOADER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla para cambiar el disco o darle la vuelta.

Cassette Spectrum

Usuarios del 128K, +2 y +3: RESET el ordenador y selecciona el modo 48K del menú de pantalla.

Teclea LOAD"" (tecla "K" en el Spectrum 48K) y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.