

Spindizzy Worlds

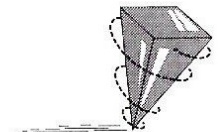
The introduction

Hanging in space is a cluster of Worlds. After your performance in mapping Spindizzy you are assigned the job of exploring the Spindizzy Worlds. We do not know what to expect but you do have a refurbished second-hand GERALD (Geographical Environmental Reconnaissance And Land-mapping Device) to explore with. This is a Mark IV GERALD with enhanced power supply and motors.

GERALD will beam onto the surface of each world and explore. GERALD has only a limited supply of liquid fuel but can extract energy from jewels on the Worlds. Every time a new area of land is explored some energy may be extracted from it also. However the mission ends if the fuel runs out so don't hang around.

GERALD uses fuel continuously. Also if for any reason GERALD is damaged fuel will be drained. In extreme cases GERALD may be destroyed. A replacement GERALD will be created but this takes a lot of energy. GERALD may be destroyed by falling too far, contact with dangerous objects or aliens or GERALD may simply fall off the landscape entirely!

If GERALD detects imminent danger a count-down will appear. At zero you will be destroyed unless GERALD can escape to safety.



You have been equipped with a prototype mechanism-probe. If you are near mechanical devices this may be able to give clues about what will activate the device. This has a short range.

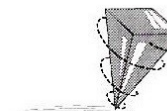
Two clusters have been discovered of 9 and 23 Worlds. Your mission is to visit all the Worlds in each cluster. Good Luck...

LOADING DIFFICULTIES

We are seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User Handbook that accompanied the computer or consult your Software Dealer for advice. In case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

**CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN**

Game Controls



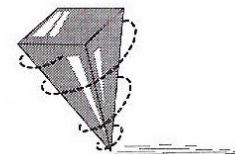
St and Amiga

Joystick fire button = Speed up

Space	Stop GERALD
R	Rotate screen clockwise
T	Rotate screen anticlockwise
P	Pause game (any key or fire to unpause)
M	Display map
ESC	Quit world and return to main menu

St specific controls

C	Centre screen
Left/Right arrow	nudge screen left/right
W+left/right arrow	change size of scroll window



The Title Options

During the title sequence pressing fire will produce a menu of possible actions

Continue Game

Spindizzy Worlds always remembers how much of the game you completed successfully (or whether you started!). This option restarts the game just after the last completed World.

Start New Game

Play from the start...

Load Game

Load a set of saved games. You will be presented with a menu of saved games. Choose one with up/down/fire. This game can be continued with Continue Game.

Save Game State

You may save your game (as for load game/continue). Select a slot to save into.

Check Performance

Show the current game state. This will show how many Worlds you have completed so far and some information on how well you did on each of them.

Wind Back World

Wipe the record of the last World completed. This backs up the saved game allowing you to try for a better fuel rating for example. It may be repeated as often as needed 'backing up' one world each time.

Selecting a World

After choosing whether to play the easy or hard cluster the screen will show the cluster. Each sphere is a World. When a World is complete it is removed from the cluster map allowing access to deeper Worlds. You can rotate the cluster with the joystick. The nearest World will have its name shown, press fire to enter it.

The inner shells of each cluster hold harder worlds the further in you go. The Worlds can be played in any order except that you cannot enter a World if another one is closer to the screen than the one you want.

About the Worlds

Each world contains up to 15 levels. The screen will show about 1/10th of a level, the rest scrolls into view as you approach the screen edges. You can move from level to level by moving into Warps. Often a Warp will only appear after all the jewels on a level are collected or after a switch is used. Watch the clue area. A flashing jewel means collect the jewels. The objective on ALL levels is to find the exit. Along the way other tasks may need to be accomplished.

At the end of every World is a special level played against time.

Collect jewels as fast as possible. You cannot die on these levels. The jewels help fill a Reserve Fuel tank for use if your normal supply is exhausted. There may be other Bonus levels hidden in each World...

The Controls

Control GERALD with the joystick. The joystick accelerates GERALD in eight different directions. Pushing forward on the joystick will move GERALD up and to the right on the screen (NORTH on the map). You may find it useful at first to hold the joystick at a 45° angle.

GERALD has inertia so the longer you push the faster GERALD will move. Use the fire button for extra boost. While going up slopes you may need boost to make progress. Most surfaces will slow GERALD down by friction (some more than others). You can slow or stop by thrusting in the opposite direction to GERALD's motion or you may use the brakes to stop at once. The SPACE bar applies the brakes.

GERALD may jump off ramps to make jumps, fall (a small distance) climb slopes and generally follow the normal laws of physics. Experiment.

Whilst playing you may find GERALD is hidden behind some scenery. It is possible to select 4 different viewpoint. Use the keys R or T to rotate the view. The compass will show the new NORTH. Sometimes only one viewpoint is available. If so, the view will not change.

GERALD can make a radar scan of the entire level. Press M to see the radar map. This will pause the game. Sometimes GERALD's radar will be jammed preventing the map function from working.

To pause the game type P, fire to restart.

Living and Dying

In play GERALD may be destroyed many times, provided you keep finding fuel it will not matter much. If however GERALD completely runs out of fuel several options are available.

Use Reserve Fuel

This will appear if you have enough reserve fuel. All the reserve will be used. The game will continue as if nothing happened but with no reserve fuel.

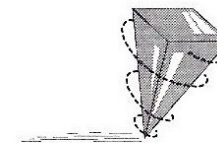
Retry this World

Start this world over again. Everything is restored to the state it was in when you first started this level. Reserve fuel is untouched.

Abandon this World

Return to the title sequence. From there you can continue with a different world or restart the entire game.

In general any world can be attempted as often as liked. (It may not be possible to complete with the initial fuel however).



Performance Information

Spindizzy Worlds does not give scores in the normal sense. Instead it maintains statistics on your performance on each world. The information given is:- World name, fuel in tanks, jewels collected "of" jewels discovered on the world, eg Waterworld 85% 23 of 25 jewels.

The jewels discovered value is the total number for all levels you visited. The fuel percentage shows the amount when you completed the World.

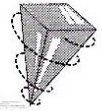
Switches and Clues

Switches come in several varieties. Push buttons turn on when run over. They can be square or round and interact in various ways. How is for you to find out (The easy game has areas to discover this...)

Floor switches are painted on the ground. They behave like Push buttons. Binary switches have two states, and can only be switched on by moving over them in the direction of the arrow. They can be switched off by travelling in the opposite direction of the arrow. They are independent of each other (and of push buttons).

Clues are given in the clue boxes. The binary switches are shown as dim or bright (for off/on). The push buttons may be shown as pushed or released. The clue shows the switch state that turns ON the device.

If a jewel is shown this means collect all the jewels on this level. Clues appear near where something will happen (near lifts for example).



Aliens

All aliens are dangerous so avoid them. Noisy aliens are more dangerous.

Backgrounds

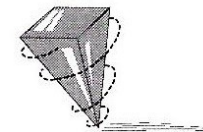
Certain features in the scenery are lethal to touch. Others have special properties.

Ice and glass are both slippery. Trampolines (work it out for yourselves...) Water GERALD cannot drown... or float. Avoid water.

Watch the title sequence to identify hazards.

Lifts

Lifts may need to be switched on to get safely from place to place on a level. Most lifts are obvious... Lifts have other uses....



General Advice

Look at the map. If a level starts with a timer this will pause the game and give you a breathing space to plan ahead.

Think devious...

There are no deliberate attempts to build 'optical illusions' into the scenery. Wherever possible what you see is what's really there.

Levels have been tested thoroughly to make sure you cannot get stuck in impossible situations. If you seem stuck it is most likely that you are not in fact stuck. I apologise for the few places I did not spot (or left in!)

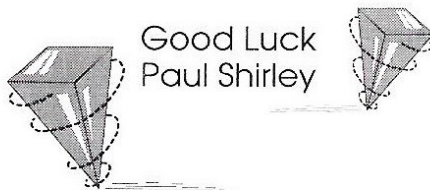
Look at the clues. Do not assume they mean what you think they do!

Think more deviously!

Be prepared to make sacrifices.

Look in unusual places.

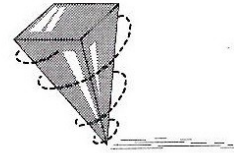
Think really devious!



Good Luck
Paul Shirley

© 1990 Paul Shirley

Published by Electric Dreams Software Ltd



Spindizzy Worlds

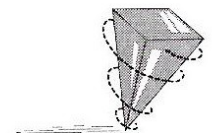
Introduction

Un conglomerat de mondes plane dans l'espace. Après avoir établi la topographie de Spindizzy, vous êtes chargé d'explorer ses mondes. Nous ne savons pas quoi en espérer, mais un GERALD (Geographical Environmental Reconnaissance And Land-mapping Device) d'occasion rénové vous aidera à explorer. Il s'agit d'un GERALD Mark IV à énergie accrue et avec des moteurs plus puissants.

GERALD se posera sur la surface de chaque monde et l'explorera. GERALD n'a qu'une provision limitée de carburant liquide, mais il peut extraire de l'énergie des joyaux se trouvant dans les mondes. Chaque fois qu'une nouvelle zone est explorée, de l'énergie peut en être extraite. Cependant la mission se termine si le carburant vient à manquer, aussi ne flânez pas.

GERALD utilise continuellement du carburant. S'il arrive à GERALD d'être endommagé, le carburant s'écoule. Dans des cas extrêmes, il peut être détruit. Son remplacement a lieu, mais cela demande beaucoup d'énergie. GERALD se détruit en tombant trop loin, s'il touche des objets dangereux ou des extra-terrestres ou s'il disparaît complètement du paysage.

Si GERALD détecte un danger imminent, un compteur à rebours apparaît. A zéro vous serez détruit, à moins que GERALD puisse se mettre en sécurité.



Vous êtes équipé d'un prototype de sonde. Si vous vous intéressez de près à la mécanique, cela peut vous aider à trouver ce qui active ce dispositif, qui a une courte portée.

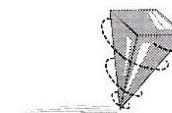
Deux conglomerats de 9 et 23 mondes ont été découverts. Votre mission consiste à les visiter tous dans chaque conglomerat. Bonne chance...

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons à améliorer la qualité de notre gamme de produits pour lesquels avons fixé des normes élevées de contrôle de qualité. Si vous rencontrez des difficultés de chargement, elles ne proviennent probablement pas d'un défaut inhérent au produit. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter soigneusement les opérations de chargement, en vérifiant que vous utilisez les instructions correctes pour votre ordinateur et le logiciel. Si les problèmes persistent, consultez le Manuel de l'utilisateur fourni avec l'ordinateur ou demandez conseil à votre distributeur de logiciels. En cas de difficultés permanentes et si vous avez cherché toutes les défaillances possibles sur votre appareil, retournez le jeu à votre POINT DE VENTE.

**CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN**

Contrôles du jeu



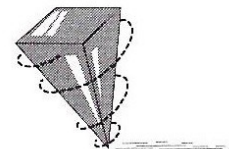
St et Amiga

Bouton de tir du joystick = Accélérer

Espace	Arrêter GERALD
R	Faire tourner l'écran dans le sens des aiguilles d'une montre
T	Faire tourner l'écran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
P	Arrêter le jeu (une touche ou bouton de tir pour redémarrer)
M	Afficher la carte
ESC	Quitter le monde et revenir au menu principal

Contrôles spécifiques St

C	Centrer écran
Flèche Gauche/ Droite	Déplacer écran à gauche/ droite
W+flèche gauche/ droite	Changer taille de la fenêtre défilement



Les options de démarrage

Pendant la séquence de démarrage, appuyez sur le bouton de tir et un menu des actions possibles apparaît.

Continue Game

Spindizzy Worlds se souvient toujours du nombre d'actions réussies (ou si vous avez commencé !). Cette option relance le jeu après le dernier monde terminé.

Start New Game

Jouer depuis le début...

Load Game

Charger des jeux sauvegardés. Dans un menu de jeux sauvegardés choisissez-en un avec haut/bas/tir. Ce jeu peut être poursuivi avec Continue Game.

Save Game State

Sauvegarder votre jeu (comme pour charger/continuer). Sélectionnez une place où le sauvegarder.

Check Performance

Montrer la situation du jeu en cours : les mondes terminés et vos performances pour chacun d'eux.

Wind Back World

Effacer le record du dernier monde terminé. Met en réserve le jeu sauvegardé et permet d'essayer un meilleur taux de carburant. La 'mise en réserve' peut être répétée pour un monde à la fois.

Sélectionner un monde

Une fois qu'un conglomérat facile ou difficile est choisi, il apparaît sur l'écran. Chaque sphère représente un monde. Lorsqu'un monde est terminé, il est retiré de la carte du conglomérat et donne accès à des mondes plus profonds. Vous pouvez faire tourner le conglomérat avec le joystick. Le nom du monde le plus proche apparaît, appuyez sur le bouton de tir pour l'entrer.

Les enveloppes internes de chaque conglomérat contiennent des mondes plus difficiles au fur et à mesure que vous avancez. Vous pouvez jouer les mondes dans n'importe quel ordre, mais vous ne pouvez entrer dans l'un si un autre se trouve plus près sur l'écran.

A propos des mondes

Il y a 15 niveaux maximum par monde. L'écran montre 1/10e d'un niveau, le reste défile si vous approchez des bords de l'écran. Vous pouvez passer d'un niveau à un autre en vous approchant des Warps. Un Warp apparaît souvent seulement après que tous les joyaux d'un niveau ont été ramassés ou qu'un bouton a été utilisé. Consultez la zone des indices. Un joyau clignotant signifie : ramasser des joyaux. L'objectif à TOUS les niveaux est de trouver la sortie. Tout au long du chemin il y aura peut-être d'autres tâches à accomplir.

A la fin de chaque monde, il y a un niveau spécial à jouer contre la montre.

Ramassez des bijoux aussi vite que possible. Vous ne pouvez pas mourir à ces niveaux-là. Les bijoux aident à remplir le réservoir de carburant à utiliser si votre provision normale est épuisée. D'autres niveaux de bonification peuvent se cacher dans chaque monde.

Les contrôles

Contrôlez GERALD avec le joystick. Ce dernier accélère GERALD dans 8 directions différentes. Si vous poussez vers l'avant, GERALD se déplacera vers le haut et la droite sur l'écran (NORD sur la carte). Il vous paraîtra utile au début de maintenir le joystick à un angle de 45°.

GERALD a une force d'inertie, aussi plus vous pousserez longtemps, plus il ira vite. Donnez-lui une impulsion supplémentaire avec le bouton de tir, vous pouvez en avoir besoin sur les pentes pour avancer. La plupart des surfaces ralentiront GERALD par leur friction (certaines plus que d'autres). Vous pouvez ralentir ou arrêter en envoyant le joystick dans la direction opposée au mouvement de GERALD ou en freinant pour arrêter d'un seul coup. Les freins sont activés par la barre d'ESPACEMENT.

GERALD peut s'élancer depuis des talus pour sauter, tomber (sur une petite distance), escalader des pentes et suivre les lois normales de la physique. Essayez.

Au cours du jeu, GERALD peut être caché derrière des décors. Il est possible de sélectionner 4 points de

vue différents. Faites tourner la vue avec les touches R ou T. La boussole montre la nouvelle direction Nord. Il n'y a parfois qu'une seule vue disponible. Dans ce cas, la vue ne change pas.

GERALD peut faire un balayage radar du niveau entier. Appuyez sur M pour voir la carte radar. Le jeu s'arrête alors. Le radar peut parfois se bloquer et empêcher la carte de fonctionner.

Pour arrêter le jeu tapez P, appuyez sur tir pour redémarrer.

Vivre et mourir

GERALD peut être détruit de nombreuses fois au cours du jeu. Pourvu que vous cherchiez du carburant, le reste lui importe peu. Plusieurs options sont disponibles en cas de panne sèche.

Use Reserve Fuel

Cette option apparaît si vous avez une réserve suffisante, qui sera toute utilisée. Le jeu continue comme si de rien n'était mais sans réserve de carburant.

Retry this World

Recommencez ce monde depuis le début. Tout est restitué dans l'état où vous l'aviez laissé en commençant ce niveau. La réserve est intacte.

Abandon this World

Retourner à la séquence du début. De là vous pouvez continuer avec un monde différent ou recommencer tout le jeu.



Un monde peut être essayé à volonté. (mais peut ne pas être achevé avec le carburant initial).

Informations sur les performances

Spindizzy Worlds ne donne pas les scores de façon normale. Il conserve les statistiques de vos performances dans chaque monde. Les informations sont : nom du monde, carburant en réservoir, joyaux ramassés sur ceux découverts, ex. Waterworld 85% 23 joyaux sur 25.

Les joyaux découverts représentent le nombre total de niveaux visités et le pourcentage de carburant, la quantité lorsque vous avez terminé le monde.

Boutons et indices

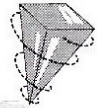
Il y a plusieurs sortes de boutons. Les poussoirs sont carrés ou ronds et réagissent réciproquement de plusieurs façons. Comment vous en sortir (le jeu comporte des zones pour le découvrir...)

Les boutons du sol sont peints par terre et fonctionnent comme les poussoirs. Les binaires ont 2 positions et ne sont actionnés qu'en se déplaçant dans la direction de la flèche et désactivés en allant dans la direction opposée de la flèche. Ils sont indépendants les uns des autres (et des poussoirs).

Les indices sont donnés dans les cases du même nom. Les binaires apparaissent effacés ou brillants (Off/On). Les poussoirs peuvent être enfoncés ou

relâchés. L'indice montre l'état du bouton qui allume le dispositif.

L'apparition d'un joyau signifie : ramassez tous les joyaux de ce niveau. Un indice apparaît là où il se produit quelque chose (près d'ascenseurs par exemple).



Extra-terrestres

Tous les extra-terrestres sont dangereux : évitez-les. Les extra-terrestres bruyants sont encore plus dangereux.

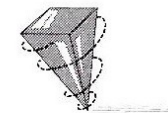
Arrière-plans

Certains éléments du décor sont mortels au toucher. D'autres ont des propriétés particulières.

La glace et le verre sont très glissants. Les trampolines (faites-en l'expérience...), avec l'eau GERALD ne peut pas pas se noyer... ou flotter. Evitez donc l'eau. Consultez la séquence du début pour identifier les pièges.

Ascenseurs

Les ascenseurs peuvent être activés pour passer en toute sécurité d'un endroit à un autre d'un niveau. La plupart sont évidents ... Les ascenseurs ont d'autres utilisations.



Conseils généraux

Consultez la carte. Si un niveau commence avec un chronomètre, le jeu s'arrête et vous permet de souffler pour échafauder des plans.

Ayez l'esprit tortueux.

Il n'y a aucune tentative délibérée d'apporter des "illusions d'optique" dans les décors. Tout ce que vous pouvez voir est réellement là.

Les niveaux ont été testés scrupuleusement pour que vous ne tombiez pas dans des situations inextricables. Si vous avez l'impression d'être dans le pétrin, il est probable que vous n'y êtes pas en réalité. Excusez-moi pour les quelques endroits non repérés (ou omis).

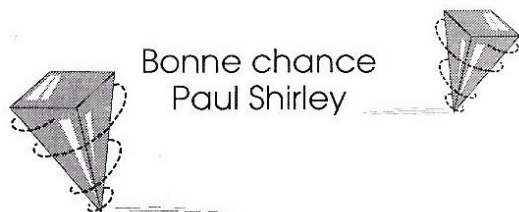
Reportez-vous aux indices. Ne croyez pas qu'ils signifient ce que vous pensez !

Ayez l'esprit encore plus tortueux !

Préparez-vous à faire des sacrifices.

Regardez dans des endroits inhabituels.

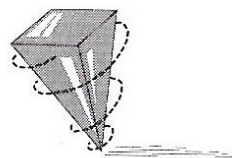
Soyez vraiment très roublard !



Bonne chance
Paul Shirley

© 1990 Paul Shirley

Published by Electric Dreams Software Ltd



Spindizzy Worlds

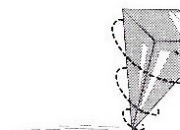
Zur Einleitung

Irgendwo im All hängt ein Gebilde von Welten. Nach der kartographischen Erfassung von Spindizzy erhältst Du die Aufgabe, diese Welten zu erkunden. Wir haben keine Ahnung, was da auf Dich zukommt, aber für alle Fälle hast Du einen aufgemöbelten Occasions-GERALD mit dabei (Geographical Environmental Reconnaissance And Land-mapping Device), mit verbesserter Treibstoffzufuhr und schnelleren Motoren.

GERALD wird die Oberfläche der Welten beleuchten und auskundschaften. Er hat nur einen kleinen Treibstofftank, kann jedoch aus Edelsteinen Energie extrahieren und auch aus neu erforschten Gebieten. Die Mission geht zu Ende, wenn der Treibstoff alle ist, deshalb ist Eile geboten.

GERALD verbrennt ständig Treibstoff, ganz besonders, wenn er irgendwo eine Beschädigung erlitten hat. In extremen Situationen wird er zerstört. In einem solchen Fall wird ein Ersatz konstruiert, was jedoch eine Menge Energie kostet. GERALD kann wie folgt zerstört werden: durch einen zu hohen Sturz, durch Kontakt mit gefährlichen Objekten oder Aliens oder einfach durch Verschwinden aus der Landschaft.

Wenn eine Gefahr droht, erscheint ein Count-Down. Null bedeutet das Ende, es sei denn, GERALD kann sich noch in Sicherheit bringen.



Du hast einen Prototyp einer Sonde mit dabei, die in der Nähe von mechanischen Apparaturen möglicherweise Hinweise liefert, wie diese aktiviert werden können. Es ist eine Nahbereichs-Sonde.

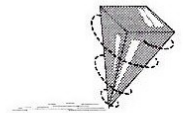
Bis dato sind zwei Gruppen von Welten gesichtet worden, mit 9 und 23 Welten. Du mußt jeder dieser Welten einen Besuch abstatten. Viel Glück...

LADEPROBLEME

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanleitung (Computermode, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiterbestehen, ziehen Sie das Handbuch zu Ihrem Computer zu Rate oder fragen Sie Ihren Händler. Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Softwarepaket zur VERKAUFSSTELLE zurück.

**CUSTOMER ENQUIRIES/
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN**

Spielsteuerung



St und Amiga

Joystick-Feuerknopf = Gas geben

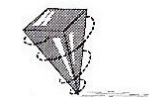
Leertaste	GERALD anhalten
R	Bildschirm im Uhrzeigersinn drehen
T	Bildschirm im Gegenuhrzeigersinn drehen
P	Spielpause einlegen (beliebige Taste oder Feuer zum Weitermachen)
M	Karte anzeigen
ESC	Welt verlassen und auf Hauptmenü schalten.

Spezielle ST-Steuerungsfunktionen

C	Bildschirm zentrieren
Links/Rechts- pfeil	Bildschirm etwas nach links/ rechts
W+Links/Rechts- pfeil	Größe des Rollfensters ändern

Die Titeloptionen

Von der Titelsequenz blendet ein Druck auf die Feuertaste ein Menü mit verfügbaren Aktionen ein.



Continue Game (Weiterfahren)

Spindizzy Worlds "merkt sich", welchen Teil des Spiels Du mit Erfolg abgeschlossen hast (bzw. ob Du überhaupt begonnen hast). Mit dieser Option wird das Spiel unmittelbar nach der zuletzt abgeschlossenen Welt neu gestartet.

Start New Game (Neu starten)

Ganz von vorn anfangen...

Load Game (Laden)

Zum Laden eines Satzes von gesicherten Spielen. Es wird eine Liste der gesicherten Spiele eingeblendet, aus der das Gewünschte mit Auf/Ab und Feuer ausgewählt werden kann. Zum Weiterspielen die Option Continue Game wählen.

Save Game State (Sichern)

Auf Wunsch kann das Spiel (zum späteren Laden und Weiterspielen) in einem speziellen "Fach" gesichert werden.

Check Performance (Status)

Anzeige des aktuellen Spielstatus: Anzahl der bereits abgeschlossenen Welten und Informationen über die Leistungen und Erfolge.

Wind Back World (Zurückspulen)

Aufzeichnung der zuletzt gespielten Welt löschen. Damit wird das gesicherte Spiel kopiert, damit man z.B. versuchen kann, eine bessere Treibstoff-Wertung zu bekommen. Kann beliebig oft wiederholt werden, wobei jedesmal eine Welt "ersatzkopiert" wird.

Auswahl einer Welt

Nachdem man sich für die einfache oder schwierige Gruppe entschieden hat, wird das entsprechende Cluster angezeigt. Jede Kugel ist eine Welt für sich. Wenn eine Welt abgeschlossen ist, verschwindet sie von der Karte und gibt den Zugang auf weitere dahinterliegende Welten frei. Das Cluster läßt sich mit dem Joystick rotieren. Der Name der nächsten Welt wird angezeigt. Zum Eintritt drückt man Feuer.

Je tiefer in die inneren Schalen man eindringt, desto schwieriger werden die Welten. Sie können in jeder beliebigen Reihenfolge gespielt werden, nur muß die Welt, die Du betreten willst, auf dem Bildschirm immer die "vorderste" sein.

Über die Welten

Jede Welt besteht aus bis zu 15 Ebenen. Der Bildschirm zeigt etwa 1/10 einer Ebene, der Rest rollt ins Blickfeld, wenn man sich den Kanten nähert. Das Aufsteigen von einer Ebene zur nächsten geschieht mit sog. "Warps". Diese wirbelartigen Gebilde erscheinen erst, wenn alle Juwelen auf einer Stufe eingesammelt wurden oder nach Verwendung eines Schalters. Behalten die Hinweise im Auge. Ein blinkender Juwel bedeutet: Juwelen einsammeln. Das Ziel auf ALLEN Ebenen ist das Entdecken des Ausganges, doch unterwegs müssen möglicherweise noch andere Dinge erledigt werden.

Am Ende jeder Welt wird ein spezielles Spiel gegen die Zeit eingeschoben.

Sammele die Juwelen so schnell wie möglich. Auf diesen Ebenen kannst Du nicht umkommen. Die Juwelen helfen zum Auffüllen des Reservetanks, falls der normale Treibstoff ausgeht. Und in manchen Welten gibt es noch andere Bonus-Ebenen zu entdecken...

Die Steuerung

GERALD wird mit dem Joystick bedient. Er kann in acht verschiedenen Richtungen beschleunigt werden. Nach vorn Drücken bewegt GERALD nach oben und nach rechts (auf der Karte nach NORDEN). Zunächst ist es vielleicht praktisch, den Joystick in einem 45 Grad Winkel zu halten.

GERALD hat ein großes Trägheitsmoment, weshalb er sich umso schneller bewegt, je länger Du ihn anstößt. Mit dem Feuerknopf kann noch ein Extraschub erzielt werden. Beim Befahren von Hügeln kann ein solcher Extraschub unerlässlich sein. Die meisten Oberflächen verlangsamen GERALD durch Reibung (manche mehr als andere). Du kannst bremsen oder Gas geben, indem Du in die entgegengesetzte Richtung drückst, oder für einen plötzlichen Stillstand die Bremsen benutzen (die LEERTASTE).

GERALD kann von Rampen aus Sprünge durchführen, sich aus geringer Höhe fallen lassen), klettern usw. und unterliegt dabei den Gesetzen der Physik. Probiere es selbst aus!

Während des Spiels kann es vorkommen, daß GERALD irgendwo hinter einem Geländemerkmale versteckt ist.

Man kann 4 verschiedene Blickpunkte wählen, die Sicht kann mit R und T rotiert werden. Der Kompaß weist nach dem neuen NORDEN. In manchen Situationen ist nur eine Sicht möglich, die dann nicht verändert werden kann.

GERALD kann eine Radaraufnahme der ganzen Ebene machen. Drücken Sie M, um die Radarkarte einzublenden. Dies stoppt das Spiel. Bei Störungen des Radarsystems fällt die Kartenfunktion aus.

Zum Einlegen einer Pause dient P, mit Feuer geht's weiter.

Leben und Sterben

GERALD kann im Verlauf des Spiels mehrmals zerstört werden - solange Du Treibstoff für ihn findest, kann ihm das nicht viel anhaben. Wenn er jedoch keinerlei Treibstoff mehr hat, gibt es einige spezielle Optionen:

Use Reserve Fuel (Reservetank)

Erscheint, wenn genug Reservetreibstoff vorhanden ist.

Retry this World (Neuversuch dieser Welt)

Diese Welt von vorn beginnen. Alles wird in den Zustand zurückversetzt, in der die Welt war, als Du mit dieser Ebene begonnen hast. Der Reservetank ist noch nicht angezapft.

Abandon this World (Diese Welt aufgeben)

Rückkehr auf die Titelsequenz. Von hier aus kannst Du mit einer anderen Welt weitermachen oder das ganze Spiel neu starten.

Im Prinzip kann jede Welt beliebig oft versucht werden,...wobei jedoch möglicherweise der Treibstoff knapp wird.

Leistungs-Informationen

Spindizzy Worlds benutzt nicht ein "normales" Punktesystem. Stattdessen führt es eine Statistik über Ihre Leistung auf jeder Welt. Die angezeigten Informationen sind: Name der Welt, Treibstoff in Tanks, eingesammelte Juwelen "aus insgesamt", also z.B. Waterworld 85%, 23 aus 25.

Die Anzahl der entdeckten Juwelen bezieht sich auf sämtliche Welten, die Du schon besucht hast. Der Treibstoff-Prozentwert zeigt die Menge bei Abschluß der Welt.

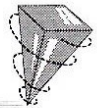
Schalter und Hinweise

Schalter gibt es in mehreren Ausführungen. Drucktasten werden eingeschaltet, wenn man darüberfährt. Sie können quadratisch oder rund sein und interagieren auf verschiedene Art. Wie, muß Du schon selbst herausfinden (im "easy game" gibt es spezielle Bereiche zum Experimentieren...)

Bodenschalter sind auf dem Boden eingezeichnet. Sie funktionieren wie Drucktasten. Binärschalter kennen zwei Zustände. Sie können nur eingeschaltet werden, indem man in der Pfeilrichtung darüberfährt. Zum Ausschalten fährt man in der umgekehrten Richtung. Sie sind unabhängig voneinander (und von den Drucktasten.)

Hinweise erscheinen in den Hinweissfeldern. Die Binärschalter werden verdunkelt oder erleuchtet angezeigt (aus/ein). Die Drucktasten sind entweder gedrückt oder nicht gedrückt. Der Hinweis zeigt den Schalterzustand, der das Gerät EINSCHALTET.

Ein Juwel bedeutet: Sammle alle Juwelen auf dieser Ebene. Hinweise erscheinen immer in der Nähe einer Stelle, wo etwas passiert (z.B. in der Nähe von Aufzügen).



Aliens

Alle Aliens sind gefährlich und daher zu vermeiden. Laute Aliens sind schlimmer als leise!

Hintergrundkulisse

Bestimmte Objekte in der Landschaft sind tödlich bei Berührung, andere haben spezielle Eigenschaften.

Eis und Glas sind schlüpfrig. Trampolins... tja, das muß Du schon selbst herausfinden... Wasser: GERALD kann weder schwimmen noch auf dem Wasser treiben... also aufgepaßt!

Beobachte die Titelsequenz, um Risiken zu identifizieren.

Aufzüge

Aufzüge müssen eingeschaltet werden, um sicher von Ort zu Ort zu gelangen. Die meisten sind offensichtlich als solche zu erkennen. Ein kleiner Tip: Aufzüge können auch noch anderweitig verwendet werden.

Allgemeine Ratschläge

Sieh Dir die Karte an. Wenn eine Ebene mit einem Zeitgeber startet, wird eine Pause eingelegt, so daß Du eine Verschnaufpause hast und vorausplanen kannst.

Denke nicht immer nur geradeaus...

Es gibt keine absichtlichen Versuche, für "optische Täuschungen". Wenn immer möglich, ist das, was Du zu sehen bekommst, genau das, was auch tatsächlich existiert.

Alle Ebenen wurden gründlich ausgetestet, um sicherzustellen, daß man nicht in unmöglichen Situationen landen kann, aus denen es keinen Ausweg gibt. Wenn Du festsitzt, sitzt Du nicht wirklich fest. Für die paar Stellen, die ich doch drin gelassen habe, möchte ich mich entschuldigen.

Sieh Dir die Hinweise genau an. Sie bedeuten nicht unbedingt das, was Du meinst!

Denk' ein wenig um die Ecke!

Sei bereit, Opfer zu bringen.

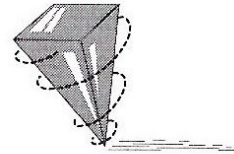
Sieh' Dich an ungewöhnlichen Orten um.

Denke krumm, denke um die Ecke, denke lateral!



Viel Glück!
Paul Shirley

© 1990 Paul Shirley
Published by Electric Dreams Software Ltd



Spindizzy Worlds

Introduzione

Penzolante nello spazio c'è un grappolo di mondi. Dopo l'esperienza nel disegnare la mappa in Spindizzy dovete ora esplorare i mondi di Spindizzy. Non sappiamo cosa troverete, ma avete un rinnovato GERALD di seconda mano (Meccanismo di ricognizione geografica e disegno di località) con cui andare in esplorazione. E' un GERALD Mark IV con accresciuta potenza e motori.

GERALD illuminerà ed esplorerà la superficie di ogni mondo. GERALD ha una scorta limitata di carburante liquido, ma può estrarre energia dai gioielli che trova nei mondi. Da ogni nuova parte di terra esplorata si può estrarre dell'energia, ma il gioco finisce se termina l'energia, per cui non perdetevi tempo!

GERALD consuma carburante in continuazione. Inoltre, se per qualche ragione viene danneggiato, perderà carburante. In casi estremi GERALD può essere distrutto; in questo caso verrà creato un sostituto di GERALD, ma ciò farà consumare un sacco di carburante. GERALD si distrugge quando si allontana troppo, quando entra in contatto con oggetti pericolosi o con alieni, oppure può semplicemente scomparire dal paesaggio!

Se GERALD scopre un pericolo imminente inizia un conto alla rovescia. Quando il conto alla rovescia arriva a zero GERALD sarà distrutto, se non è riuscito a trovare una via di scampo.



Siete stati equipaggiati con un prototipo che, se vi trovate nelle vicinanze di un meccanismo sconosciuto, può fornirvi indizi su ciò che attiva quel meccanismo, ma ha un raggio d'azione limitato.

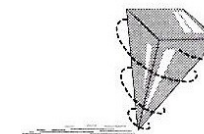
Sono stati scoperti due grappoli di 9 e 23 mondi. La vostra missione è quella di visitare tutti i mondi del gruppo. In bocca al lupo!

DIFFICOLTA' NEL CARICAMENTO

Facciamo del nostro meglio per migliorare la qualità dei nostri prodotti che devono superare severi controlli prima di giungere a voi. Se avete dei problemi durante il caricamento probabilmente questo non dipenderà dal programma. Sugeriamo pertanto di spegnere il computer e di seguire attentamente le istruzioni per il caricamento, stando bene attenti ad usare il set di istruzioni adatto al vostro computer e software. Se continuate ad avere problemi consultate il Manuale dell'utente fornito con il computer o il vostro rivenditore. Nel caso le difficoltà persistano, dopo aver verificato tutte le possibilità di errore nell'hardware restituite il gioco al RIVENDITORE PRESSO CUI LO AVETE ACQUISTATO.

INFORMAZIONI PER I CLIENTI
ASSISTENZA TECNICA (0734) 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD.
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN

Controlli del gioco

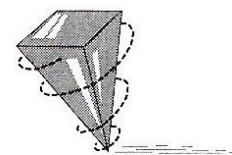


St e Amiga

Pulsante del fuoco	Aumenta la velocità
Barra spaziatrice	Ferma GERALD
R	Ruota lo schermo in senso orario
T	Ruota lo schermo in senso antiorario
P	Inserisce la pausa (un tasto qualsiasi o il fuoco la disenserisce)
M	Mostra la mappa
ESC	Abbandona il mondo e torna al menu principale

Controlli specifici per St

C	Centra lo schermo
Freccia sinistra/destra	Fa scivolare lo schermo a sinistra/destra
W + freccia sinistra/destra	cambia la grandezza o fa scorrere lo schermo



Le opzioni del titolo

Durante la sequenza del titolo potete premere il pulsante del fuoco per produrre un menu di azioni possibili.

Continua il gioco

Spindizzy Worlds ricorda sempre quanta parte di un gioco avete completato con successo (o quale avete iniziato). Questa opzione fa ripartire il gioco esattamente da subito dopo l'ultimo mondo completato.

Inizia un nuovo gioco

Gioca dall'inizio...

Carica un gioco

Carica un set di giochi salvati. Vi verrà presentato un menu di giochi salvati. Sceglietene uno con il pulsante del fuoco, su o giù. Questo gioco può essere continuato con Continua il gioco.

Salva lo stato del gioco

Potete salvare il vostro gioco (come per carica il gioco/continua). Selezionate uno slot in cui salvarlo.

Controlla la performance

Mostra lo stato corrente del gioco. Mostrerà quanti mondi avete completato finora ed informazioni sul risultato raggiunto in ognuno di essi.

Riavvolgi il mondo

Riavvolge la registrazione dell'ultimo mondo completato. In questo modo fa una copia di back up

del gioco salvato consentendovi ad esempio di cercare dei migliori livelli di carburante. Può essere ripetuto tutte le volte che volete, facendo ogni volta copie di back up del mondo.

Come selezionare un mondo

Il gruppo di mondi con cui avete scelto di giocare, quello facile o quello difficile, verrà mostrato su schermo. Ogni sfera rappresenta un mondo. Quando un mondo è completato viene rimosso dal suo grappolo consentendovi l'accesso ad un mondo situato più in profondità. Potete far ruotare il grappolo con il joystick. Verrà mostrato il nome del mondo più vicino. Premete il fuoco per entrarvi.

Il guscio interno di ciascun grappolo ha mondi che diventano sempre più duri man mano che vi inoltrate. I mondi possono essere giocati in qualsiasi ordine, eccetto che non potete entrare in un mondo se ce n'è un altro più vicino sullo schermo.

Due parole sui mondi

Ogni mondo contiene fino a 15 livelli. Lo schermo mostra circa 1/10 di livello, il resto scorre man mano che vi avvicinate ai margini dello schermo. Potete spostarvi di livello in livello sfruttando le distorsioni. Una distorsione appare spesso dopo che tutti i gioielli di un livello sono stati raccolti o dopo che viene usato un interruttore. Osservate l'area degli indizi. Un gioiello lampeggiante significa raccogliere i gioielli. L'obiettivo

da raggiungere in tutti i livelli è trovare l'uscita, ma per farlo sarà necessario portare a termine altri compiti lungo la via.

Alla fine di ogni mondo c'è un livello speciale giocato contro il tempo.

Raccogliete i gioielli più velocemente possibile. Non potete morire in questi livelli. I gioielli aiutano a riempire il serbatoio di riserva. Ci possono essere altri Bonus nascosti nei mondi...

I controlli

Controllate GERALD con il joystick. Il joystick fa accelerare GERALD in otto direzioni diverse. Spingendo il joystick in avanti GERALD si muoverà in alto a destra sullo schermo (a NORD sulla mappa). All'inizio potrà essere meglio tenere il joystick ad un angolo di 45 gradi.

GERALD è dotato di forza d'inerzia, quindi più a lungo premete più veloce andrà. Usate il fuoco per una spinta extra, specialmente se vi trovate su dei pendii. La maggior parte delle superfici rallenta GERALD per l'attrito che provoca (alcune più di altre). Potete rallentare o fermare spingendo nella direzione opposta a quella in cui si muove GERALD o usare i freni per fermarvi di botto. I freni sono la barra spaziatrice.

GERALD può saltare dalle rampe, cadere (a breve distanza), scalare i pendii e generalmente seguire le normali leggi della fisica. Fate degli esperimenti.

A volte mentre giocate GERALD potrà essere nascosto dietro qualche scenario. E' possibile scegliere quattro prospettive diverse. Usate i tasti R o T per far ruotare la prospettiva. La bussola mostrerà dove si trova in ogni momento il NORD. A volte è disponibile solo una prospettiva; in questo caso non cambierà.

GERALD può passare tutta la superficie con il radar. Premete M per vedere la mappa del radar. Ciò metterà in pausa il gioco. A volte però il radar di GERALD sarà bloccato per impedire alla mappa di funzionare.

Per mettere in pausa il gioco premete P, per ripartire fuoco.

Vivere e morire



Mentre giocate con GERALD potete essere distrutti molte volte, ma questo non importa molto, sempre che abbiate carburante a sufficienza. Se comunque il carburante finisce completamente avete sempre diverse possibilità.

Usa il carburante di riserva

Apparirà se ne avete. Verrà usata tutta la riserva. Il gioco continuerà come se niente fosse successo, ma non avrete più riserva.

Riprova questo mondo

Fa ripartire da capo questo mondo. Tutto ricomincia da com'era quando avete iniziato il livello. La riserva rimane intatta.

Abbandona questo mondo

Ritorna alla sequenza del titolo. Da qui potete continuare con un mondo diverso o far ripartire il gioco da capo.

In generale ogni mondo può essere tentato quante volte volete. (Ma potrà non essere possibili completarlo con il livello di carburante che avete all'inizio).

Informazioni sul gioco

Spindizzy Worlds non dà un punteggio normale, ma fa delle statistiche sui risultati che raggiungete in ogni mondo. Le informazioni date sono: nome del mondo, carburante (in taniche), gioielli raccolti su quelli scoperti nel mondo. Esempio Waterworld 85%, cioè 23 gioielli su 25.

Il valore totale dei gioielli scoperti è il numero complessivo per tutti i mondi che avete visitato. La percentuale di carburante mostra il quantitativo che avevate quando avete completato il mondo.

Interruttori e indizi

Ci sono vari tipi di interruttori. I pulsanti appaiono quando ci passate sopra. Possono essere rotondi o quadrati e interagire in vari modi. Scoprire come, dipende da voi (il gioco più facile ha delle aree per scoprirlo...)

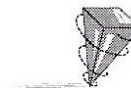
Gli interruttori sul pavimento sono dipinti sul suolo. Si comportano come dei pulsanti da premere. Gli interruttori binari hanno due stati, e si possono premere solo passandoci sopra nella direzione indicata dalla

freccia. Si possono spegnere viaggiandoci sopra nella direzione opposta. Sono indipendenti l'uno dall'altro (e dai pulsanti che si premono).

Gli indizi sono forniti nella casella degli indizi. Gli interruttori binari vengono mostrati come opachi o luminosi (off=spenti o on=accesi). I pulsanti possono essere mostrati premuti o alzati. L'indizio mostra lo stato dell'interruttore che fa partire il meccanismo.

Se viene mostrato un gioiello significa che bisogna raccogliere tutti i gioielli di quel livello. Gli indizi appaiono vicino a dove accadrà qualcosa (ad esempio vicino agli ascensori).

Gli alieni



Tutti gli alieni sono pericolosi, quindi evitateli. Gli alieni rumorosi sono ancora più pericolosi.

Sfondo

Certe cose sullo sfondo sono letali e non vanno toccate. Altre hanno proprietà particolare.

Il ghiaccio e il vetro sono scivolosi. I trampolini... scopritelo da soli. Acqua: GERALD non sa nuotare. Evitatela

Guardate la sequenza del titolo per identificare i pericoli.

Ascensori

Gli ascensori possono essere usati per spostarsi con sicurezza da un posto all'altro in uno stesso livello. La maggior parte sono semplici da usare... ma hanno anche altri usi...

Avvertenze generali

Guardate la mappa. Se un livello inizia con un timer ciò metterà in pausa il gioco e vi consentirà di prendere fiato e decidere cosa fare.

Siate scaltri...

Non ci sono tentativi deliberati di costruire "illusioni ottiche" in uno scenario. Tutto ciò che vedete è quindi possibile che ci sia davvero.

I livelli sono stati tutti verificati per assicurare che non rimaniate bloccati in situazioni impossibili. Se vi sembra di essere bloccati non vuol dire che sia vero. Mi scuso per i pochi posti che non ho controllato (o che ho lasciato di proposito!)

Guardate gli idnizi. Non presumete che significhino ciò che sembrano.

Siate più scaltri!

Siate pronti a fare sacrifici.

Guardate nei posti strani.

Siate molto scaltri!



@ 1990 Paul Shirley
Pubblicato da Electric Dreams Software Ltd

*Electric
Dreams*

© 1990 Paul Shirley

Published by Electric Dreams Software Ltd