

LADLEANWEISUNG

1. Schließen Sie Ihr CD 32 so an, wie in der beigelegten Anleitung des Gerätes beschrieben.
2. Schließen Sie das Joypad an Port 1 des Gerätes an.
3. Legen Sie die CD ein und beachten Sie dabei, daß die bedruckte Seite nach oben zeigt. Schließen Sie den Deckel des CD 32 wieder, bevor Sie das Gerät einschalten.
4. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Wenn der Vorspann des Spiels anfängt, ist das Spiel geladen. Um diese Sequenz abubrechen, drücken Sie die Pause-Taste.

DAS SPIEL

Die friedlichen Einwohner von Imagica Island lebten ein glückliches Leben, vertrieben sich die Zeit mit etwas Zauberei und genossen das ausgesprochen angenehme Wetter. Doch ihr Idyll wurde jäh zerstört, als der böse Zauberer Wicket Wainwright die vier weisen Regenten von Imagica gefangen nahm und die Herrschaft über die Insel an sich riß.

Er zauberte den Geist der Weisen in vier Kristalle und versteckte sie an verschiedenen Orten der Insel.

Das in einem Vulkan gelegene Hauptquartier des bösen Wainwright spie derweil schwarze Rauchwolken über das Land, welche das Volk in unsagbare Trauer hüllten. Es obliegt nun dem jungen Zauberlehrling Flink, auf der Suche nach den vier Kristallen kreuz und quer durch Imagica zu reisen, die schwarzen Wolken zu vertreiben, Zauberingredienzen zu sammeln und heilsame Zauber zu brauen.

Wenn die Kristalle wieder vereint sind, öffnen sie den Eingang zur Höhle des Hexers, in der Flink Wicket Wainwright gegenüber treten muß, um Imagica Island den Klauen des Bösen zu entreißen.

VOR DEM SPIELSTART

Bevor nach Erscheinen des entsprechenden Befehls auf dem Bildschirm die Start-Taste gedrückt wird, können verschiedene Optionen gewählt werden (mit dem Joypad „Options“ (Optionen) markieren und zur Auswahl die Taste R, B oder G drücken). Über die Option „Change controls“ (Steuerung ändern) wird die Steuerung konfiguriert. Über die Option „Continues“ (Fortfahren) können 3 oder 5 Zusatzchancen (die Möglichkeit, von der aktuellen Position noch einmal zu beginnen, nachdem sämtliche Leben verwirkt sind) gewählt werden. Über „Practise“ (Übung) stehen UNBEGRENZTE Zusatzchancen zur Verfügung, jedoch kann bei dieser Einstellung die letzte Ebene nicht abgeschlossen werden.

Über die Option „Language“ (Sprache) wird gewählt, ob der Spieltext auf französisch, deutsch oder englisch erscheinen soll.

STEUERUNG

Joypad

Nach links – Nach links laufen

Nach rechts – Nach rechts laufen

(Flink bewegt sich erst langsam und beginnt dann zu laufen.)

Nach oben – Seile hochklettern/durch Türen gehen

Nach unten – Zum Aufnehmen von Objekten niederknien/Seile herunterklettern

Steuerung

Roter Knopf Springen

Blauer Knopf Action

Gelber Knopf Zauberspruch

Die verschiedenen Funktionen sind im Hauptteil Ihrer Anleitung genauer beschrieben.

Grüner Knopf Umschalten zwischen 50/60 Hz

Flink CD 32 wird zuerst im 60 Hz Modus starten. Die meisten Fernseher sind in der Lage ein 60 Hz Bild darzustellen, vorausgesetzt er verfügt über einen SCART Stecker. Sollte Ihr Fernseher dazu nicht in der Lage sein ein 60 Hz Bild darzustellen, können Sie mittels des grünen Knopfes zum 50 Hz Bild umschalten.

Start-Taste: Ruft das Zauberauswahlmenü auf (während das Menü eingeblendet ist, wird das Spiel unterbrochen)

STEUERUNGSKOMBINATIONEN

Joypad nach unten und Taste Blauer: Läßt Flink niederknien und Objekte aufnehmen.

Joypad nach links, rechts oder oben und Taste Blauer: Bestimmt, in welche Richtung Flink Objekte wirft.

Joypad nach links (oder rechts) und Taste Roter: Steuert Flinks Sprungrichtung.

Joypad nach unten und links (oder rechts): Läßt Flink in seine Gegner schlittern. Sehr effektiv, aber nur an steilen Abhängen möglich.

DER ZAUBEROPTIONEN-BILDSCHIRM

Während Flink durch das Spiel geführt wird, können magische Ingredienzen und Schriftrollen gesammelt werden. Mit der Start-Taste wird ein Options-Bildschirm aufgerufen, auf dem Zauber gebraut und angewendet werden können.

Die einzelnen Menüoptionen werden mit dem Joypad angesteuert. Zum Auswählen einer Option oder eines Objekts die Taste R, B oder G drücken.

Zunächst sollte das Menü „Read scrolls“ (Schriftrollen lesen) gewählt werden, um die gesammelten Zauber-Schriftrollen zu lesen (wenn noch keine gesammelt wurden, können natürlich auch keine gelesen werden).

Dieses Produkt ist Copyright

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirmhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt FLINK, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis © und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.
FLINK Einbandillustration Copyright © 1994 Psygnosis Ltd

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

BESONDERE GEBIETE UND DIE ENTSPRECHENDEN ZAUBER ...

Einige Gegenden von Imagica Island können nur mit Hilfe eines speziellen Zaubers besucht werden. Dafür muß Flink jedoch auf den richtigen Moment warten!

Geisterwelt-Zauber: Trägt Flink in die metaphysische Welt.

Schrumpfen-Zauber: Verkleinert Flink, so daß er in eine besondere Geheimzone gelangen kann!

MAGISCHE ENERGIE

Immer wenn es Flink gelingt, einen seiner Gegner zu zerquetschen (indem er auf dessen Kopf springt oder ihn mit etwas bewirft), erhält er dessen magische Energie. Flinks Zauberenergiestand kann an der Flasche in der linken oberen Ecke des Bildschirms abgelesen werden.

Wenn Flink von einem Gegner getroffen wird, verliert er Energie, die dann um ihn herumschwebt. Wenn Flink seinem Namen Ehre macht, kann er sich einen Teil davon zurückschnappen.

Wenn Flinks magische Energie aufgebraucht ist, blinkt die Flasche (in der linken oberen Ecke des Bildschirms). Berührt Flink ohne magische Energie einen Bösewicht, verliert er ein Leben.

Kisten

In Kisten kann man allerlei interessante Sachen finden (z. B. Schriftrollen, Zauberingredienten, Schlüssel, zusätzliche Energie usw.). Außerdem kann man damit auch Gegner bewerfen, was sehr wirkungsvoll ist! Alle Kisten können mehr als einmal geworfen werden; mitunter müssen sie auch mehrmals geworfen werden.

Einige Kisten sind verschlossen und müssen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Alle gesammelten Schlüssel sind im Menü „Spell select“ (Zauber wählen) angezeigt. Den Schlüssel wie einen Zauber wählen und dann auf die Kiste springen, damit sie sich öffnet!

HILFE! INFORMATIONSSCHRIFTROLLEN

Auf seinem Weg findet Flink nicht nur Zauberschriftrollen, sondern auch Informationsschriftrollen (durch den Buchstaben „I“ gekennzeichnet). Diese sind aufzunehmen und zu lesen (Joypad nach unten und Taste Blauer); sie enthalten Hinweise und Spieltips.

COFFRES

De nombreux objets (parchemins, ingrédients magiques, clefs, flasques d'énergie etc.) peuvent être trouvées dans ces coffres. Vous pouvez aussi les jeter sur vos ennemis - très efficace!

Certains coffres sont fermés à clef. Toute clef trouvée sera rangée dans "choisir un sort", il vous suffira de la sélectionner une clef puis de sauter sur un coffre pour l'ouvrir.

A L'AIDE! PARCHEMINS D'INFORMATION

Tout comme les parchemins de sorts, vous trouverez des parchemins d'information (marqué de la lettre 'I'). Prenez-les et lisez-les (en bas & bouton 'Bleu') pour obtenir des indices.

SELECTION DE NIVEAU

Une fois que vous avez terminé un niveau, vous pouvez aller au suivant, qui vous sera révélé par les nuages sur l'île Imagica. Utilisez la manette de direction pour voler à travers les nuages et appuyez sur le bouton de votre choix - 'R', 'B' or 'J' - pour atterrir. Si vous désirez refaire un niveau que vous avez déjà passé pour trouver des ingrédients qui vous manquent ou pour collecter de l'énergie, vous pouvez le faire avec la manette de direction. Si vous désirez quitter ce niveau parce que vous avez trouvé l'ingrédient manquant ou que votre niveau d'énergie est suffisamment haut, choisissez 'quitter le niveau' dans le menu de sélection (poussez le bouton 'start' pour l'activer). vous serez alors transporter sur l'écran de choix de niveau.

LES ENNEMIS

Les sbires de Wicked Wainwright sont partout sur l'île! Il y a même des Voleurs (ils vont essayer de vous voler vos ingrédients magiques) et des Crazy 'Copters. Si vous assommez un membre de la bande de Wainwright, vous pouvez le soulever et le jeter comme un projectile, mais attention, il retrouve ses esprits assez vite.

MITWIRKENDE

Programmierung	Erwin Kloibhofer
Grafik	Henk Nieborg
Produktion	Greg Duddle
Kompositionen	Matthias Steinwachs
Musik und Soundeffekte	Dave Lowe
Musiktreiber	Martin Walker
Sound-Koordinator	Phil Morris
Public Relations	Mark Blewitt
Verpackungs- und Handbuch-Design	Mark Hillman
Verpackungs- und Handbuchttext	Mark Day
Übersetzung des Handbuchs	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Spieltests	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Evason

GARANTIE

Psygnosis behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung angemessene Änderungen an diesem Spiel vorzunehmen. Wird innerhalb von 90 Tagen nach Kaufdatum ein Herstellungsfehler festgestellt, ist das Produkt an die Verkaufsstelle zu retournieren. Nach dem Kauf entstandene Schäden sind durch diese Garantie nicht gedeckt. Die Garantie hat keine Auswirkung auf die gesetzlich verbrieften Rechte des Käufers.

ECRAN DE SELECTION :

Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez des ingrédients magiques et des parchemins. Pressez le bouton 'start' pour appeler le menu de sélection. Utilisez la manette de direction pour vous déplacer dans le menu. Pour valider une option ou un objet, utilisez n'importe quel bouton - 'R', 'B' ou 'J'. Choisissez d'abord l'option 'lire', vous pourrez ainsi regarder ce qui est écrit sur les parchemins que vous avez trouvé; si vous n'en avez pas, aucun parchemin n'apparaîtra.

Les parchemins vous indiquent les ingrédients dont vous avez besoin pour créer des sorts. Mais, comme Flink n'est qu'un apprenti, vous ne saurez peut-être pas tout!

Pour préparer un sort, quitter l'option 'lire' (en validant l'icône Flèche) et choisissez 'créer un sort'.

Les ingrédients magiques que vous avez trouvé apparaîtront ici. Pour les mettre dans le chaudron de Flink, validez avec n'importe quel bouton - 'R', 'B' ou 'J'. Si vous changez d'avis, validez 'CLR' et recommencez.

Une fois que vous avez choisi vos trois ingrédients, faites OK et Flink les jettera dans le chaudron. Si tout a été fait dans le bon ordre, vous avez créé un sort! Sinon, attention aux dégâts!

Rappelez-vous, chaque fois que vous utilisez un ingrédient, celui-ci est perdu, utilisez-les avec précaution.

Les sorts que vous avez créé seront affichés dans l'écran 'choisir un sort' (quittez 'créer un sort' et validez 'choisir un sort' de la façon normale).

Chaque sort sera affiché tel un emblème. Si vous désirez utiliser l'un d'eux, sélectionnez-le et il sera alors entouré d'un cadre.

Maintenant, retournez au jeu (pressez le bouton Start).

Une fois que vous avez créé puis sélectionné un sort, son emblème apparaît en haut à droite de l'écran de jeu. Pour le lancer, pressez le bouton 'Jaune' -

Si vous avez assez de points de magie, il fonctionnera; sinon, rien ne se passera! (Lorsque vous n'avez pas suffisamment de points de magie, la fiole en haut à gauche de l'écran se met à clignoter).

SOMMARIO

IL GIOCO	28
PRIMA DI INIZIARE	28
CONTROLLI:	29
COMBINAZIONE DEI CONTROLLI	29
LA SCHERMATA DELLE OPZIONI MAGICHE (MAGICAL OPTIONS)	30
GLI INCANTESIMI...	31
ZONE SPECIALI ED INCANTESIMI DA COMBINARE...	31
ENERGIA MAGICA	31
CASSE DA IMBALLAGGIO	32
AIUTO! LE PERGAMENE CON LE INFORMAZIONI	32
SELEZIONE DEL LIVELLO	32
I CATTIVI	32

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Installez votre CD32 conformément au manuel d'instructions de votre système.
 2. Branchez votre manette sur le premier port de votre CD32.
 3. Suivez les instructions du système pour ouvrir le lecteur CD-ROM et insérer le CD sur le support du lecteur (face imprimée orientée vers le haut).
 4. Fermez le couvercle du lecteur et le jeu se chargera automatiquement.
- Lorsque la séquence d'introduction commence, le jeu est chargé. Si vous ne désirez pas voir cette séquence, appuyez sur le bouton Pause.

LE JEU :

Le peuple pacifique de l'île Imagica vit une existence heureuse, lançant des sorts bénéfiques et profitant de conditions climatiques privilégiées. Mais cette harmonie se trouva brisée lorsque Wicked Wainwright, un magicien, captura les quatre sages d'Imagica pour prendre le contrôle de l'île. Il emprisonna l'esprit des sages dans quatre cristaux qu'il cacha dans l'île. Pendant ce temps, venue du quartier général de Wainwright, un volcan, une lourde fumée noire s'est déversée sur l'île, rendant les habitants fort mécontents. Flink, un apprenti magicien, doit traverser Imagica en long, en large et en travers pour retrouver les cristaux en ramassant des ingrédients magiques et ceci malgré ces lourds nuages de tempête. Une fois que les cristaux seront réunis, ils ouvriront la porte de l'ancre du magicien. Alors Flink devra affronter Wicked Wainwright pour la possession d'Imagica et la gloire des forces du Bien.

AVANT DE COMMENCER:

Au lieu de presser le bouton 'start' (commencer) lorsque vous voyez l'option 'start' apparaître à l'écran, vous pouvez définir diverses options en choisissant 'options' (utilisez n'importe quel bouton- 'R', 'B' ou 'J' pour valider). L'option 'change contrôles' vous offre un panel de configurations possibles. L'option 'continus' vous permet de choisir entre 3 à 5 'continus' (ce sont des chances de recommencer la partie au moment où votre dernier point de vie a disparu). En choisissant 'entraînement' vous aurez des continus illimités, mais vous ne pourrez pas finir le dernier niveau. L'option 'langue;' vous permet de voir les textes à l'écran soit en Français, soit en Allemand ou encore en Anglais.

CONTROLLI:

Tastierino di controllo:

A sinistra – Per correre a sinistra

A destra – Per correre a destra

(Tenere presente che Flink inizierà a muoversi lentamente e quindi comincerà a correre.)

Su – Per arrampicarsi sulle corde/passare attraverso le porte

Giù – Per piegarsi a raccogliere oggetti/scendere dalle corde

Pulsanti del tastierino di controllo

Pulsante rosso Salta

Pulsante blu Azione

Pulsante giallo Lancia incantesimo

I suddetti controlli sono descritti più dettagliatamente nel manuale.

Pulsante verde Alterna tra 50 e 60 Hz

All'avvio, Flink CD 32 è in modalità 60 Hz. La maggior parte dei televisori e dei monitor supporta la visualizzazione a 60 Hz, a condizione che sia dotata di un connettore SCART. Se il televisore o il monitor utilizzato non supporta tale visualizzazione, utilizzare il pulsante verde del tastierino di controllo per selezionare 50 Hz.

Tasto Start: Richiama sullo schermo il menu per la selezione degli incantesimi (quando il menu degli incantesimi è visualizzato sullo schermo, il gioco viene messo in pausa).

COMBINAZIONE DEI CONTROLLI

Tastierino di controllo in giù e pulsante 'blu': Consente a Flink di piegarsi e raccogliere gli oggetti.

Tastierino di controllo a sinistra, destra o in su e pulsante 'blu': Controlla la direzione in cui Flink lancia gli oggetti.

Tastierino di controllo a sinistra (o a destra) e pulsante 'rosso': Controlla la direzione in cui Flink salta.

Tastierino di controllo in giù e a sinistra (o a destra): Consente a Flink di scivolare contro i suoi nemici. Molto efficace, ma possibile solamente su pendii erti.

Ce produit est sous copyright

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit FLINK, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.
L'illustration de la couverture de FLINK est Copyright © 1994 Psygnosis

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

Tornare ora al gioco
(premere il tasto Start).

Una volta creato con successo e selezionato un incantesimo, il suo simbolo apparirà nell'apposita cornice nella schermata principale. Per lanciarlo, premere il pulsante 'giallo': se si possiede energia magica a sufficienza, l'incantesimo verrà lanciato; in caso contrario, non avrà alcuna efficacia! (quando non si possiede energia magica a sufficienza, la bottiglia dell'energia magica posta nell'angolo superiore sinistro dello schermo lampeggerà).

GLI INCANTESIMI...

Spirit bomb (bomba spiritata) – Lancia bombe d'energia magica contro i nemici.

Incantesimo Demon (demone) - Chiama in aiuto un demone, ma consuma una notevole quantità di energia magica.

Magic shield (scudo magico) – Protegge dai nemici.

Incantesimo Platform (piattaforma) – Crea delle piattaforme provvisorie per andare a visitare le zone difficili da raggiungere!

Dust devil (turbine di polvere) – Spazza via i nemici con dei mini-cycloni.

Lightning (fulmine) – Crea immediatamente un temporale – sono guai per chi si trova sotto!

Quick grow (crescita rapida) – Stando sopra una foglia e lanciando questo incantesimo è possibile sollevarsi in aria.

ZONE SPECIALI ED INCANTESIMI DA COMBINARE...

Si possono visitare alcune zone dell'isola magica solamente utilizzando incantesimi speciali. Sarà possibile lanciare questi incantesimi solo quando è il momento giusto.....buona ricerca dunque!

Incantesimo Spirit world (mondo spirituale) – Trasporta Flink nel mondo metafisico.

Incantesimo Shrink (rimpicciolimento) – Flink diventa così piccolo da poter entrare in una zona segreta speciale!

ENERGIA MAGICA

Ogni volta che si schiaccia un nemico (saltandogli in testa/lanciandogli contro qualcosa, ecc.) si acquista la sua energia magica. Il livello di energia magica disponibile è visualizzato nella bottiglia che compare nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Se un nemico colpisce Flink facendogli perdere la sua energia, questa riapparirà intorno a Flink. Se si è sufficientemente veloci, è possibile riafferrarne un po'.

Se non si possiede energia magica, la bottiglia dell'energia (nell'angolo superiore sinistro dello schermo) lampeggerà. Se si tocca un nemico quando non si ha più energia magica, si perde una vita.

HELP! INFORMATION SCROLLS

As well as spell scrolls, you'll find information scrolls (marked with the letter 'I'). Pick them up and read them (joypad down & 'Blue' button) for hints and playing tips.

LEVEL SELECTION

Once you've completed a level, you can move on to the next, which will be revealed as the clouds roll back across Imagica Island. Use the joypad to fly between stages and button - 'R', 'B' or 'Y' - to land.

In between levels, you might want to re-visit a level you've already finished, to try and collect extra magic energy or spell ingredients. You can re-enter an old level while on the between-levels selection screen.

If you don't want to complete the whole level all over again, choose the 'leave level' option on the magical options screen (press 'start' to see it), and it'll take you back to the level selection screen (remember, you can only do this on levels you've already completed).

THE BAD GUYS

The evil agents of Wicked Wainwright have over-run the Island! Some to watch out for include the Thieves (they'll steal your magic ingredients if you're not careful) and the Crazy 'Copters (a hint to remember when they fly around - you can throw things upwards, not just left or right). If you stun one of Wainwright's Warriors, you can pick him up and throw him as a weapon, but don't hang on to him for too long.

TITOLI

Programmatore	Erwin Kloibhofer
Grafica	Henk Nieborg
Produttore	Greg Duddle
Compositore musica	Matthias Steinwachs
Musica ed effetti sonori	Dave Lowe
Programmatore musica	Martin Walker
Coordinatore suono	Phil Morris
Relazioni pubbliche	Mark Blewitt
Illustrazioni confezione e manuale	Hesketh
Testo confezione e manuale	Mark Day
Traduzione del manuale	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Collaudatori gioco	Paul Charsley, LoI Scragg, Jeff Culshaw, Paul Evason

GARANZIA

La Psygnosis si riserva il diritto di apportare modifiche ragionevoli al gioco in qualsiasi momento senza preavviso. Qualora si dovessero trovare difetti di fabbricazione entro 90 giorni dall'acquisto, si prega di restituire il prodotto al rivenditore presso il quale lo si è acquistato. La presente garanzia non copre eventuali danni verificatisi dopo l'acquisto. Questa garanzia non influisce sui diritti legali dell'acquirente.

THE MAGICAL OPTIONS SCREEN :

As you guide Flink through the game, you can collect magic ingredients and scrolls. Pressing the 'start' button will summon up an options screen which allows you to mix and use spells.

A menu of options will appear. To move around these options, use the joypad. To pick an option or item, use a button - 'R', 'B' or 'Y'.

First choose the 'read scrolls' menu, and read any spell-scrolls you've collected, (if you haven't collected any scrolls, you'll have none to read).

The scrolls tell you what ingredients each spell requires. But, as Flink is only an apprentice magician, they'll not always be in the exact order!

To mix spells, leave the 'read scroll' screen (click on the 'arrow' icon) and choose the 'create spell' screen.

The magical ingredients you have collected will be shown here. To put them in Flink's cauldron, pick the ones you want using button - 'R', 'B' or 'Y'. If you change your mind, the 'CLR' option will clear the ingredient slots and you can start again.

Once all three ingredient slots are filled, select 'mix' and Flink will put them in the cauldron. If you've put the right things in the right places, you've created a spell! If not, things might blow up in Flink's face!

Remember, every time you mix a spell, you lose the ingredients you've put in the cauldron, so use them carefully.

The spells you've created will be displayed on the 'select spell' screen (to see them leave the 'create spell' screen and choose 'select spell' in the usual way).

Each spell you've created will be shown on the 'select spell' screen as an emblem. If you want to use one, select it and it will be surrounded by a special spell-frame.

Now return to the game (press the start key).

Once you've successfully created and selected a spell, its emblem will appear in the spell-frame on the main screen. To cast it, press the 'Yellow' button - if you've got enough magic energy it'll be cast; if you've not, it won't! (when you don't have enough magic energy, the magic energy bottle in the top left hand corner of the screen will flash on and off).

CONTENIDO

EL JUEGO	36
ANTES DE EMPEZAR	36
MANDOS:	37
COMBINACIÓN DE MANDOS	37
PANTALLA DE OPCIONES MÁGICAS	38
HECHIZOS...	39
ZONAS ESPECIALES Y SUS HECHIZOS	
CORRESPONDIENTES...	39
ENERGÍA MÁGICA	39
CAJAS DE EMBALAJE	39
¡AYUDA! PERGAMINOS INFORMATIVOS	40
SELECCIÓN DEL NIVEL	40
LOS MALOS	40

LOADING INSTRUCTIONS

1. Set up your CD32 in accordance with the instruction manual supplied with the system.
2. Insert joypad into the first port on your CD32.
3. Follow your system directions to open the CD drive and insert the CD onto the bed of the drive, ensuring the printed side faces upwards.
4. Close the driver door and the game will now load up automatically. When the intro sequence starts, the game is loaded. If you want to skip the sequence press the Pause button.

THE GAME :

The peaceful people of Imagica Island lived a happy life, casting helpful spells and enjoying the uncommonly pleasant weather.

But their peace was destroyed when Wicked Wainwright, an evil Wizard, captured the four wise rulers of Imagica to take control of the Island.

He transported the wise rulers' spirits into four hidden crystals, and scattered them throughout the Island.

Meanwhile, Wainwright's volcano headquarters belched a dark cloud of smoke across the land, bringing even more unhappiness to the people.

Flink, an apprentice Wizard, must travel the length and breadth of Imagica, clearing away the dark clouds, collecting magical ingredients and casting spells, in his quest to find the four crystals.

Once the crystals are reunited, they will open the gateway to the Wizard's lair, where Flink must face Wicked Wainwright in a showdown to recapture Imagica Island for the forces of good.

BEFORE YOU START:

When you see the 'start' option on-screen, you can pick various 'options' (use the joypad to choose 'options' and any button - 'R', 'B' or 'Y' to select).

The 'change controls' option offers you different choices of control configuration.

en el que te encuentres si se te acaban las vidas). Si escoges 'Practise' (Práctica), tendrás un número ILIMITADO de continuaciones, pero no se te permite terminar el último nivel en esta modalidad de prácticas.

La opción 'Language' (Idioma) sirve para escoger el idioma en el que deseas ver el texto del juego: francés, alemán o inglés.

MANDOS:

Palanca de mando:

Izquierda: para tomar carrerilla a la izquierda.

Derecha: para tomar carrerilla a la derecha.

(Nota: Flink empezará a tomar carrerilla lentamente y empezará a correr tras unos segundos.)

Arriba: para trepar por cuerdas y pasar por las puertas.

Abajo: para arrodillarse a fin de recoger objetos y para descender de las cuerdas.

Palanca de mando

Botón rojo Salto

Botón azul Acción

Botón amarillo Hechizo

Estos mandos se describen de forma más pormenorizada en el manual.

Botón verde Conmutación 50-60 Hz

Flink CD 32 arranca en la modalidad de 60 Hz. La mayoría de los televisores y monitores son capaces de retransmitir imágenes en esta modalidad, siempre que estén provistos de un conector SCART. Si un televisor concreto no admite esta modalidad, debe usarse el botón verde de la palanca de mando para conmutarla a la de 50 Hz.

Botón Start: hace aparecer el menú de selección de hechizos (el juego se detiene mientras el menú está en pantalla).

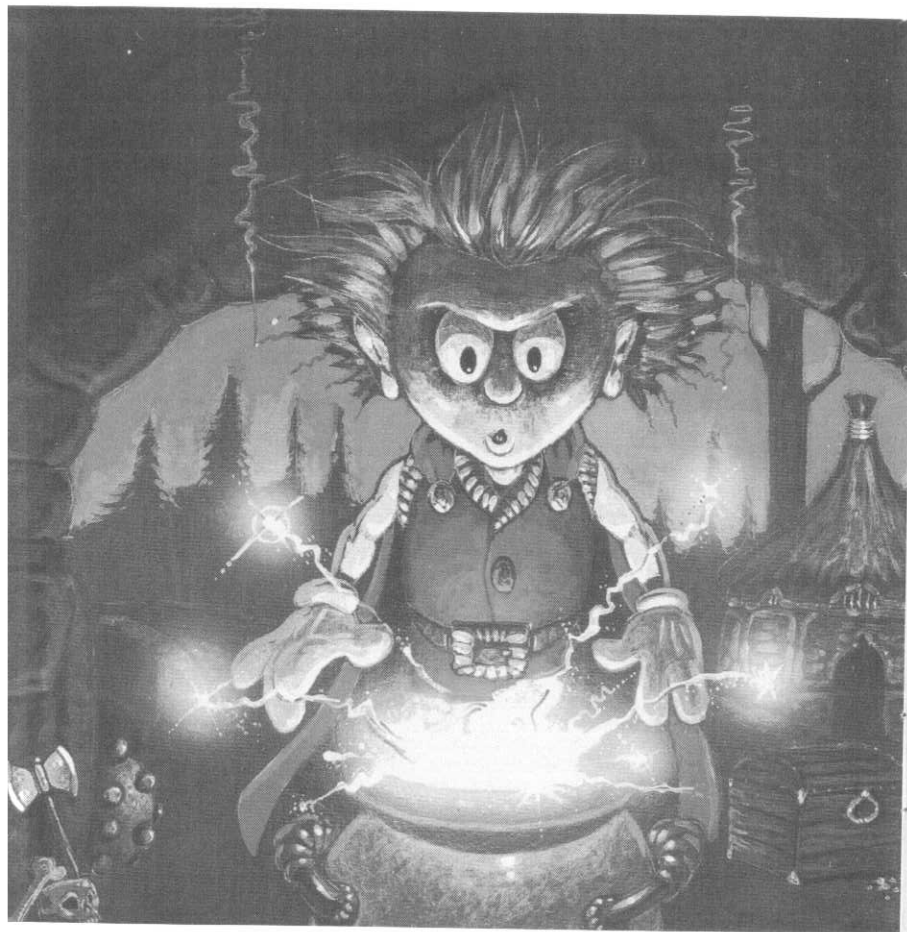
COMBINACIÓN DE MANDOS

Palanca de mando hacia abajo y botón 'azul': para que Flink se arrodille y recoja objetos.

Palanca de mando hacia la derecha, la izquierda, arriba o abajo y el botón 'azul': controla la dirección en que Flink lanza objetos.

Palanca de mando a la derecha o la izquierda y el botón 'rojo': rige la dirección que sigue Flink al saltar.

Palanca de mando hacia abajo y la izquierda (o la derecha): para que Flink se dé un encontronazo con sus enemigos y así derribarlos. Es muy eficaz, pero sólo es posible en laderas muy empinadas.



estará intermitente).

HECHIZOS...

Bomba espíritu: lanza bombas de energía mágica sobre los enemigos.

Demonio: invoca a un demonio amigo, pero se gasta mucha energía mágica.

Escudo mágico: te protege de tus enemigos.

Plataforma: crea plataformas provisionales para poder llegar a las zonas de difícil acceso.

Tornado demoniaco: borra de la faz de la Tierra a los enemigos con un minitornado.

Relámpago: crea una tormenta instantáneamente, así que ¡vete con mucho ojo!

Crecimiento: sitúate encima de una hoja y formula este hechizo para subir a las alturas.

Zonas especiales y sus hechizos correspondientes...

Ciertas partes de la isla de Imagica pueden visitarse solamente por medio de hechizos especiales. El problema es que sólo puedes formular estos hechizos en ciertos momentos, por lo que tendrás que esperar hasta la hora propicia...

Spirit world (Mundo metafísico): lleva a Flink hasta el mundo metafísico.

Shrink (Disminuir): Flink disminuye de tamaño para poder entrar en una zona secreta especial.

ENERGÍA MÁGICA

Cada vez que aplastas a un enemigo (saltándole en la cabeza, tirándole algún objeto, etc.), le robas su energía mágica. El nivel de energía mágica aparece en el frasco situado en el extremo superior izquierdo de la pantalla.

Si te atina un enemigo y pierdes la energía, volverá a aparecer a tu alrededor. Puedes recuperarla si reaccionas con rapidez.

Cuando no te quede más energía mágica, el frasco de energía (sito en el extremo superior izquierdo de la pantalla) estará intermitente. Si tocas a uno de los malos cuando se te ha acabado la energía mágica, pierdes una vida.

CAJAS DE EMBALAJE

Dentro de las cajas de embalaje se encuentra una variedad de artículos (pergaminos, ingredientes mágicos, llaves, energía extra, etc.). Además, estas cajas pueden servir para tirárselas al enemigo: ¡son muy eficaces!, y no sólo una, sino varias, lo cual te puede hacer falta en ciertas ocasiones.

Ciertas cajas de embalaje están cerradas con candado, pero puedes utilizar las llaves para abrirlas. Toda llave que recojas aparecerá en el menú 'Spell select', basta con seleccionar una llave —de la misma forma que lo harías con un hechizo— y hacerla rebotar en el baúl para abrirlo.

Copyright

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product FLINK, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.
FLINK cover illustration is Copyright © 1994 Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: 051 707 2333

© 1994 Psygnosis Ltd.

FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA

Programador	Erwin Kloibhofer
Artes gráficas	Henk Nieborg
Productor	Greg Duddle
Compositor musical	Matthias Steinwachs
Música y efectos sonoros	Dave Lowe
Controlador musical	Martin Walker
Coordinador de sonido	Phil Morris
Relaciones públicas	Mark Blewitt
Diseño del paquete y manual	Hesketh
Texto del paquete y manual	Mark Day
Traducción del manual	Alpha CRC Ltd, Cambridge
Pruebas	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Evason

GARANTÍA

Psygnosis se reserva el derecho de introducir modificaciones en este producto, siempre dentro de lo razonable, en cualquier momento y sin previo aviso. Si apareciera un defecto cualquiera de fabricación dentro del plazo de 90 días desde la fecha de compra, sirvase devolver el producto al establecimiento de venta. Esta garantía no cubre los desperfectos incurridos después de la compra. Esta garantía no interfiere con los derechos del consumidor.