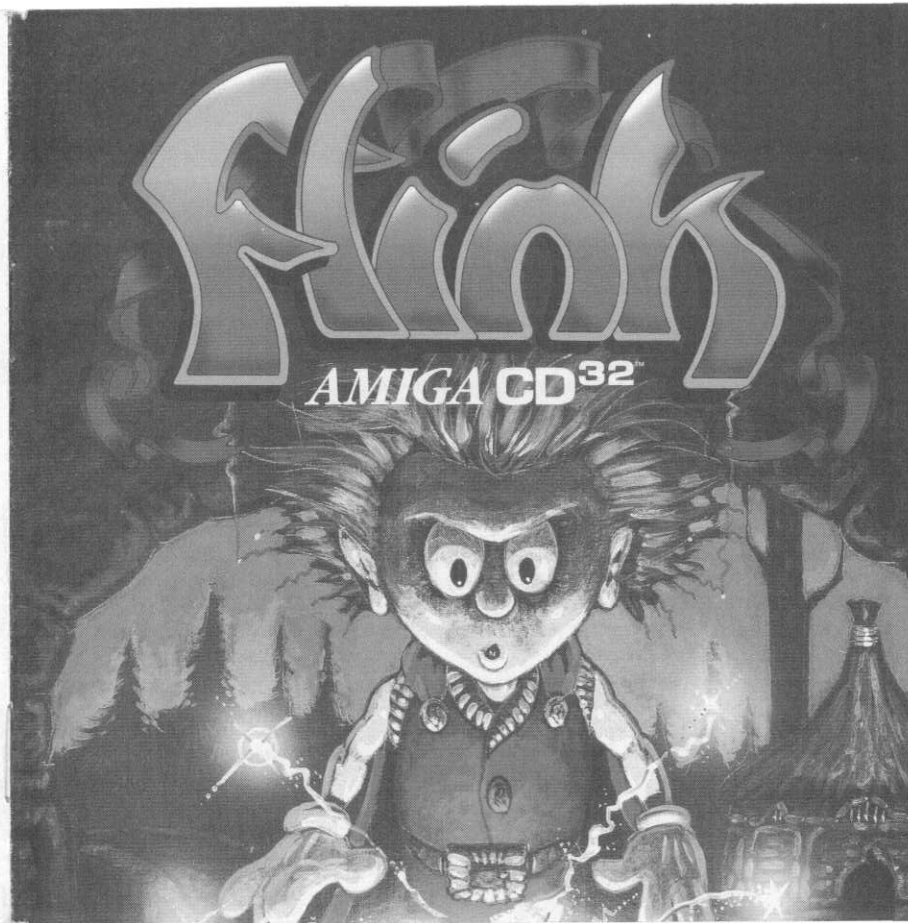


AMIGA CD³²[™]



© 1994 PSYGNOSIS LTD



¡AYUDA! PERGAMINOS INFORMATIVOS

Además de pergaminos de hechizos, existen pergaminos informativos (señalados con la letra 'I'). Recógelos y léelos (para ello, pulsa la palanca de mando hacia abajo y, a continuación, el botón 'Azul'), en ellos encontrarás consejos y trucos para jugar mejor.

SELECCIÓN DEL NIVEL

Una vez hayas completado un nivel, puedes pasar al siguiente, que aparecerá al despejarse las nubes sobre el cielo de la isla de Imagica. Usa la palanca de mando para volar entre las etapas y pulsa cualquier botón —'rojo', 'azul' o 'amarillo'— para aterrizar. Entre uno y otro nivel, si quieres, puedes volver a uno que ya hayas terminado a fin de recoger más energía mágica o ingredientes para los hechizos. Es posible regresar a niveles antiguos siempre que estés en la pantalla de intermedio.

Si no te apetece tener que completar todo el nivel otra vez, escoge la opción 'Leave level' (Salir del nivel) que encontrarás en la pantalla de opciones mágicas (pulsa 'start' para verla), y, de este modo, volverás a la pantalla de selección del nivel (pero, ten en cuenta que sólo puedes escoger esta pantalla en los niveles que ya hayas completado).

LOS MALOS

Los perversos agentes del malvado Wainwright se han apoderado de la isla. Algunos de los más peligrosos son los ladrones (te robarán los ingredientes mágicos como te descuides) y los helicópteros locos (ten en cuenta, cuando te sobrevuelen, que puedes lanzar objetos también hacia arriba y no exclusivamente hacia los laterales). Si atontas a uno de los guerreros de Wainwright, puedes recogerlo y utilizarlo como arma arrojada, pero no te lo quedes durante demasiado tiempo.

FLINK

TABLE OF CONTENTS

INSTRUCTION MANUAL	3
MODE D'EMPLOI	10
SPEILANLEITUNG.....	18
MANUAL DE INSTRUCCIONES	26
MANUALE DI ISTRUZIONI	34

PANTALLA DE OPCIONES MÁGICAS

Según transcurren las aventuras de Flink, tienes la posibilidad de recoger ingredientes mágicos y pergaminos. Si pulsas el botón Start, aparecerán en pantalla todas las opciones que sirven para mezclar los ingredientes necesarios para formular hechizos. Utiliza la palanca de mando para pasar de una a otra de las opciones del menú de opciones que aparece. Para seleccionar una opción, pulsa uno cualquiera de los botones 'rojo', 'azul' o 'amarillo'.

Primero, escoge el menú 'Read scrolls' (Leer pergaminos) para poder consultar los pergaminos de hechizos que has recogido (si no hubieras recogido ninguno, no habrá nada que leer).

Los pergaminos facilitan los ingredientes precisos para cada hechizo, pero como Flink no es más que un aprendiz de mago, éstos no estarán siempre en el orden correcto.

Para mezclar los hechizos, tienes que salir de la pantalla 'Read scrolls' (haz clic en la flecha) y elegir, seguidamente, 'Create spell' (Crear hechizo).

Aquí verás los ingredientes mágicos que has recogido. Para echar los ingredientes que quieres al caldero de Flink, recógelos pulsando uno cualquiera de los botones 'rojo', 'azul' o 'amarillo'. Si seleccionas sin querer un ingrediente que no corresponde a la receta, selecciona la opción 'CLR' para borrar todos los ingredientes y empezar desde el principio.

Una vez hayas seleccionado los tres ingredientes, escoge 'Mix' (Mezclar) para que Flink los eche al caldero. Si has utilizado los ingredientes debidos en el orden correspondiente, habrás creado un hechizo; en caso contrario, ten cuidado: ¡puede que la pócima explote al pobre Flink en las narices!

No te olvides de que cada vez que creas un hechizo, pierdes los ingredientes que has echado al caldero, así que úsalos con sensatez.

Los hechizos que hayas creado aparecerán en la pantalla 'Select spell' (Seleccionar hechizo) (para llegar a esta pantalla, primero tienes que salirte de 'Create spell' y, a continuación, elegir 'Select spell' como siempre).

Cada uno de los hechizos que hayas creado aparecerá en la pantalla 'Select spell' en forma de insignia. Cuando quieras utilizar uno, basta con seleccionarlo y quedará encuadrado en un marco especial.

A continuación, vuelve al juego (pulsar la tecla Start).

Una vez hayas creado un hechizo y lo hayas seleccionado, la insignia correspondiente aparecerá en el marco especial de la pantalla principal. Para formularlo, pulsa el botón 'amarillo', pero sólo podrás formularlo si tienes suficiente energía (sabrás si no la tienes, porque el frasco de energía mágica sita en el extremo superior izquierdo de la pantalla

TABLE OF CONTENTS

LOADING INSTRUCTIONS:	4
THE GAME:	4
BEFORE YOU START	4
CONTROLS:	5
COMBINATION CONTROLS:	5
THE MAGICAL OPTIONS SCREEN :	6
THE SPELLS...	7
SPECIAL ZONES AND SPELLS TO MATCH...	7
MAGIC ENERGY	7
PACKING CASES	7
HELP! INFORMATION SCROLLS	8
LEVEL SELECTION	8
THE BAD GUYS	8

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Montar el CD32 de acuerdo con las instrucciones facilitadas en el manual suministrado con el sistema.
2. Enchufar la palanca de mando en el primer puerto del CD32.
3. Seguir las instrucciones del sistema para la apertura de la unidad de CD e introducir el disco compacto en la bandeja de la unidad, con la etiqueta impresa mirando hacia arriba.
4. Cerrar la puerta de la unidad para que se cargue el juego automáticamente. Cuando empiece la secuencia introductoria, quiere decir que se ha cargado el juego. Si deseas saltarte esta secuencia, pulsa el botón Pause.

EL JUEGO

Los plácidos habitantes de la isla de Imagica disfrutaban de una vida feliz, ocupándose principalmente de formular hechizos muy prácticos y de gozar de su fabuloso clima. Pero su tan preciada paz quedó destruida cuando el malvado mago Wainwright capturó a los cuatro sabios gobernantes de Imagica, con la perversa intención de ponerse al mando de la isla.

Transportó las almas de los sabios gobernantes ocultas en cuatro cristales secretos que esparció por toda la isla.

Mientras tanto, el volcán donde estaba situado el cuartel general de Wainwright comenzó a escupir una nube de humo negro que acarreó aun mayor desgracia para los habitantes de la isla.

Corresponde a Flink, aprendiz de mago, viajar a lo largo y ancho de Imagica, destruir las negras nubes, recoger los ingredientes mágicos y formular hechizos hasta hallar los cuatro cristales.

Una vez recogidos los cuatro cristales, abrirán la puerta a la guarida del mago, donde Flink tendrá que vérselas con el malvado Wainwright en un enfrentamiento final para recobrar la isla de Imagica y devolverla a las fuerzas del Bien.

ANTES DE EMPEZAR

En lugar de pulsar Start cuando aparezca en pantalla la opción 'Start' (Inicio), puedes elegir varias opciones (para ello, utiliza la palanca de mando hasta llegar a 'Options' (Opciones) y, a continuación, pulsa cualquier botón —'rojo', 'azul' o 'amarillo'— a fin de realizar la selección).

La opción 'Change controls' (Cambiar mandos) ofrece varias opciones de configuración de los mandos.

La opción 'Continues' (Continuaciones) permite elegir entre 3 ó 5 continuaciones (es decir, las veces en las que se te dará la oportunidad de volver a empezar desde el punto

The 'continues' option will let you choose between 3 or 5 'continues' (chances to re-start from your current position when all your lives are gone). By choosing 'practise' you can have UNLIMITED continues, but you cannot finish the last level on 'practise' setting. The 'language;' option allows you to watch the in-game text in French, German or English.

CONTROLS :

Joypad :

Left - Run left

Right - Run right

(Note that Flink will begin moving slowly then start to run.)

Up - Climb up ropes/go through door-ways.

Down - kneel to pick up objects/climb down ropes

Keypad Controls

Red Button Jump

Blue Button Action

Yellow Button Cast Spell

The above keypad controls are described more fully later in the manual.

Green Button 50/60 Hz Toggle

Flink CD 32 will start up in 60Hz mode. Most television sets and monitors are capable of displaying 60Hz, providing they have a SCART connector. If your set is unable to display 60Hz use the green button on the joypad to switch to 50Hz.

Start button : Calls up the spell selection menu (the game is paused while the spell-menu is on-screen).

COMBINATION CONTROLS

Joypad down and 'Blue' button : Allows Flink to kneel down and pick up objects.

Joypad left, right or up and 'Blue' button : Controls the direction Flink throws objects in.

Joypad left (or right) and 'Red' button : Controls Flink's direction when jumping.

Joypad down and left (or right) : Allows Flink to slide into his enemies.

Very effective, but only possible on steep slopes.

Este producto está protegido por la propiedad intelectual...

En Psygnosis nos proponemos ofrecerle productos recreativos de informática de la mejor calidad posible. Cada juego que publicamos representa meses de arduo trabajo dedicados a elevar el nivel de los juegos. Respete nuestro esfuerzo y recuerde que la piratería de programas no sólo reduce los recursos disponibles para crear juegos nuevos y originales sino que además es un acto delictivo.

Este programa, incluyendo todas las imágenes en pantalla, conceptos, efectos sonoros, material musical y código de programa, está comercializado por la empresa Psygnosis Ltd, que posee todos los derechos, incluyendo los de propiedad. La comercialización de este programa otorga derechos de uso únicamente a su propietario legal. Estos derechos se limitan a su lectura desde el medio en que se comercializó en la memoria del sistema informático, tal y como se acordó, al que este programa está específicamente adaptado. Cualquier otro uso o uso continuado de este programa, incluyendo su copia, duplicado, venta, alquiler, arrendamiento, préstamo u otra forma de distribución, transmisión o transferencia del mismo que contravenga estas condiciones se considerará como incumplimiento de los derechos de Psygnosis Ltd, a menos que su uso haya sido autorizado por escrito por Psygnosis Ltd.

El producto FLINK, su código de programa, manual y todo el material relacionado es propiedad intelectual de Psygnosis Ltd, que se reserva todos los derechos en este respecto. Estos documentos, código de programa y otros artículos no pueden ser copiados, reproducidos, alquilados, arrendados, prestados, transmitidos, traducidos ni reducidos parcial o totalmente a medio electrónico alguno de lectura sin previo aviso por escrito de Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® y los logotipos asociados son marcas registradas de Psygnosis Ltd.

La ilustración de cubierta de FLINK es Copyright © 1994 Psygnosis Ltd

Psygnosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, Gran Bretaña L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

© 1994 PSYGNOSIS LTD

THE SPELLS...

Spirit bomb - sends magic energy bombs towards your enemies.

Demon spell - Summons up a helpful demon, but uses a lot of magic energy.

Magic shield - Protects you against your enemies.

Platform spell - Create temporary platforms to visit those hard-to-reach areas!

Dust devil - Sweep away your foes with mini-tornadoes.

Lightning spell - Create an instant thunder-storm - look out below!

Quick grow - Stand on a leaf and cast this spell to rise up high.

SPECIAL ZONES AND SPELLS TO MATCH...

Some parts of Imagica Island can only be visited by using special spells. You'll only be able to cast these when the time is right, so happy hunting...

Spirit world spell - carries Flink away to the metaphysical world

Shrink spell - makes Flink small enough to enter a special secret zone!

MAGIC ENERGY

Each time you squash one of your foes (by bouncing on their heads/throwing something at them etc.), you gain their magical energy. Your level of magic energy is displayed in the bottle on the top-left corner of the screen.

If an enemy hits you and you lose your energy, it will re-appear around you.

You can grab some back if you're quick enough.

When you have no magic energy, your energy bottle (in the top left hand corner of the screen) will flash on and off. If you touch a bad guy when you have no magic energy, you'll lose a life.

PACKING CASES

Assorted items (scrolls, magic ingredients, keys, extra energy etc.) can be found inside packing cases. You can also throw them at enemies - very effective! You can throw each case more than once, remember, and sometimes you'll have to.

Some packing cases are pad-locked, but you can use keys to open them. Any keys you collect will be displayed on the 'spell select' menu - just select a key as you would a spell and bounce on the chest to open it!

CASSE DA IMBALLAGGIO

Si possono trovare diversi elementi (pergamene, ingredienti magici, chiavi, energia supplementare, ecc.) all'interno di casse da imballaggio. È inoltre possibile lanciarle contro i nemici ed il risultato è molto efficace! La stessa cassa può essere lanciata più di una volta, e talvolta sarà necessario farlo.

Alcune delle casse sono chiuse con dei lucchetti, e per aprirle occorrono delle chiavi. Le chiavi raccolte vengono visualizzate nel menu 'Spell select' (Selezione incantesimo). È sufficiente selezionare una chiave, così come si fa per gli incantesimi, e saltare sulla cassa per aprirla!

AIUTO! LE PERGAMENE CON LE INFORMAZIONI

Oltre alle pergamene con gli incantesimi si possono trovare pergamene con varie informazioni (contrassegnate con la lettera 'I'). Per avere dei consigli di gioco e dei suggerimenti, è sufficiente raccoglierle e leggerle (tastierino di controllo in giù e pulsante 'Blu').

SELEZIONE DEL LIVELLO

Una volta terminato un livello si può passare a quello successivo, che verrà visualizzato mentre le nuvole si allontanano dall'isola magica. Per volare tra un livello e l'altro, usare il tastierino direzionale e per atterrare servirsi di uno qualsiasi dei pulsanti: 'R', 'B' o 'G'.

Quando ci si trova tra livelli, è possibile decidere di rivisitare un livello già completato, per cercare di raccogliere energia supplementare o ingredienti magici. È possibile rientrare in un livello già fatto dalla schermata di selezione tra livelli.

Se non si vuole completare di nuovo l'intero livello, scegliere l'opzione 'Leave level' (Lascia livello) dalla schermata delle opzioni magiche (premere 'start' per visualizzarla): apparirà la schermata di selezione livello (tenere presente che si può effettuare questa operazione solamente nei livelli già completati).

I CATTIVI

I malvagi emissari di Wicked Wainwright hanno assunto il controllo dell'isola! Occorre fare attenzione ai Thieves (ladri) (se non si sta più che attenti ruberanno gli ingredienti magici raccolti) e ai Crazy 'Copters (elicotteri matti) (un particolare da ricordare quando volano intorno a Flink: è possibile tirare gli oggetti anche verso l'alto, non solo a sinistra o a destra). Se si colpisce uno dei Guerrieri di Wainwright, si può raccoglierlo ed usarlo come arma, ma non rimanetegli vicino troppo a lungo.

CREDITS

Programmer	Erwin Kloibhofer
Graphic Artist	Henk Nieborg
Producer	Greg Duddle
Music Composer	Matthias Steinwachs
Music & SFX	Dave Lowe
Music Driver	Martin Walker
Sound Coordinator	Phil Morris
Public Relations	Mark Blewitt
Packaging & Manual Design	Hesketh
Packaging & Manual Words	Mark Day
Playtesting	Paul Charsley, Lol Scragg, Jeff Culshaw, Paul Evason

WARRANTY

Psygnosis reserves the right to make any reasonable changes within this game at any time and without notice. If any manufacturing defect is found within 90 days of purchase, please return the product to the point of purchase. This warranty does not cover damage incurred after purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights.

LA SCHERMATA DELLE OPZIONI MAGICHE (MAGICAL OPTIONS)

Mentre si guida Flink nel corso del gioco, è possibile raccogliere degli ingredienti magici e delle pergamene. Premendo il pulsante Start viene visualizzata una schermata di opzioni che permette di miscelare ed utilizzare gli incantesimi.

Sullo schermo appare un menu di opzioni. Per visionare le opzioni disponibili, utilizzare il tastierino di controllo. Per selezionare un'opzione o un elemento, servirsi di uno qualsiasi dei pulsanti 'R', 'B' o 'G'.

Scegliere dapprima il menu 'Read scrolls' (Leggi pergamene), e leggere le pergamene di incantesimi che si sono raccolte (se non è stata raccolta nessuna pergamena, non c'è niente da leggere).

Le pergamene indicano quali ingredienti sono necessari per ogni incantesimo. Ma, poiché Flink è solo un mago apprendista, non sempre saranno nell'ordine corretto! Per mescolare gli incantesimi, uscire dalla schermata 'Read scrolls' (Leggi pergamene) (fare click sull'icona della 'freccia') e selezionare la schermata 'Create spell' (Crea incantesimo).

Gli ingredienti magici raccolti verranno visualizzati in questa schermata. Per metterli nel calderone di Flink, scegliere quelli desiderati utilizzando un pulsante qualsiasi 'R', 'B' o 'G'. Se si cambia idea, l'opzione 'CLR' cancellerà le caselle degli ingredienti e si può ricominciare da capo.

Una volta riempite tutte e tre le caselle degli ingredienti, selezionare 'Mix' (mescola) e Flink li metterà nel calderone. Se gli ingredienti corretti sono stati messi nelle posizioni corrette, si sarà creato un incantesimo! In caso contrario, il miscuglio potrebbe esplodere in faccia a Flink!

Occorre ricordare che ogni volta che si mescola un incantesimo, gli ingredienti messi nel calderone vanno persi, ed è quindi molto importante usarli con la massima attenzione.

Gli incantesimi creati verranno visualizzati nella schermata 'Select spell' (Seleziona incantesimo) (per visualizzarli, uscire dalla schermata 'Create spell' (Crea incantesimo) e selezionare 'Select spell' (Seleziona incantesimo) nel solito modo).

Tutti gli incantesimi creati verranno visualizzati sotto forma di un simbolo nella schermata "Seleziona incantesimo". Se si desidera utilizzarne uno, selezionarlo: verrà circondato da una cornice speciale.

SOMMAIRE

LE JEU :	12
AVANT DE COMMENCER:	12
CONTRÔLES :	13
COMBINAISONS DES CONTRÔLES	13
ECRAN DE SELECTION :	14
LES SORTS...	15
ZONES SPECIALES...	15
ENERGIE MAGIQUE	15
COFFRES	16
A L'AIDE! PARCHEMINS D'INFORMATION	16
SELECTION DE NIVEAU	16
LES ENNEMIS	16

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou votre enfant
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Impostare il CD32 attenendosi al manuale di istruzioni fornito con il sistema. 2. Inserire il dispositivo di controllo nella prima porta del CD32. 3. Seguire le istruzioni del sistema per aprire l'unità per CD e inserire il CD nell'apposito alloggiamento, assicurandosi che il lato stampato sia rivolto verso l'alto. 4. Chiudere l'unità; il caricamento del gioco avrà inizio automaticamente. Quando compare la sequenza introduttiva, significa che il gioco è stato caricato completamente. Per saltare l'introduzione, premere il pulsante Pausa.

IL GIOCO

La popolazione pacifica dell'isola Imagica trascorreva un'esistenza felice, lanciando incantesimi utili e godendo di un clima straordinariamente piacevole.

La loro pace fu purtroppo distrutta quando Wicked Wainwright, un mago malvagio, catturò i quattro saggi che governavano l'isola Imagica e assunse il potere assoluto. Il mago malvagio trasportò gli spiriti dei saggi in quattro cristalli segreti e li spargliò nell'isola.

Nel frattempo, il quartier generale di Wainwright, situato nel vulcano, eruttò una nuvola scura di fumo su tutto il paese, causando un'infelicità ancora più profonda tra la popolazione.

Flink, un mago apprendista, deve percorrere in lungo e in largo l'isola Imagica alla ricerca dei quattro cristalli, cercando allo stesso tempo di ripulirla dalle nuvole e di raccogliere gli ingredienti magici con cui lanciare gli incantesimi.

Quando i cristalli saranno nuovamente tutti insieme, apriranno il passaggio verso il nascondiglio del mago malvagio, dove Flink dovrà affrontare Wicked Wainwright in una prova di forza per riconquistare l'isola Imagica e farla tornare sotto il controllo delle forze del bene.

PRIMA DI INIZIARE

Anziché premere Start quando sullo schermo viene visualizzata l'opzione 'Start' (Avvio), si possono selezionare diverse opzioni (usare il tastierino di controllo per scegliere 'Options' (Opzioni) ed i pulsanti 'R', 'B' o 'G' per effettuare la selezione).

L'opzione 'Change controls' (Cambia controlli) offre diverse scelte per la configurazione dei controlli.

L'opzione 'Continues' (Continua) consente di scegliere tra 3 o 5 possibilità di continuare (possibilità di ricominciare dalla posizione corrente anche quando si sono perse tutte le vite a disposizione). Scegliendo 'Practise' (Esercitazione) è possibile avere un numero ILLIMITATO di possibilità di continuare; tuttavia, nella modalità 'Practise' non è possibile terminare l'ultimo livello.

L'opzione 'Language;' (Lingua) consente di visualizzare il testo del gioco in francese, tedesco e inglese.

CONTRÔLES :

Manette :

Gauche - Va à gauche

Droite - Va à droite

(Notez que Flink commencera à se déplacer lentement pour finir en courant.)

Haut - Grimpe aux cordes/passe les portails.

Bas - Se penche pour prendre les objets/descend les cordes.

Boutons

Bouton Rouge Sauter

Bouton Bleu Action

Bouton Jaune Jeter un Sort

Pour plus de précisions sur les contrôles cités ci-dessus, consultez le manuel.

Bouton Vert Positionne sur 50 ou 60 Hz

Flink CD32 commencera en mode 60Hz. La plupart des téléviseurs et des moniteurs sont capables d'afficher 60Hz pourvu qu'ils aient une prise Péritel.

Si votre matériel ne peut afficher 60Hz, utilisez le bouton vert sur la manette pour passer à 50Hz.

Bouton Start : Fait apparaître le Menu de sélection (le jeu est automatiquement en pause pendant ce temps).

COMBINAISONS DES CONTRÔLES

En bas plus bouton 'Bleu' : Flink se penche et prend un objet.

A gauche, à droite ou en haut plus bouton 'Bleu' : Flink lance un objet en main dans la direction voulue.

A gauche (ou à droite) plus bouton 'Rouge' : Donne la direction dans laquelle Flink va sauter.

En bas et à gauche (ou à droite) : Permet à Flink de glisser en renversant ses ennemis. Option qui n'est active que lorsque le terrain le permet.

Questo è un prodotto con copyright

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato FLINK, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd.
L'illustrazione di copertina di FLINK è Copyright© 1994 della Psygnosis Ltd

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

© 1994 PSYGNOSIS LTD

LES SORTS...

Bombe Spirite - Lance des bombes d'énergie magique sur vos ennemis.

Démon - Invoque un démon mineur bien luné, use beaucoup d'énergie.

Bouclier - Vous protège de vos ennemis.

Plate-forme - Crée une plate-forme temporaire qui permet d'accéder à des lieux reculés!

Poussière - Crée de petites tornades sur vos ennemis.

Eclairs - Crée un orage - attention en-dessous!

Pousse rapide - Tenez-vous sur une plante et lancez ce sort qui la fera grandir.

ZONES SPECIALES...

Certaines parties de l'Imagica ne peuvent être atteintes qu'en utilisant des sortilèges puissants. Vous ne pourrez lancer ces derniers qu'au moment voulu, alors bon courage...

Monde spirituel - Transporte Flink dans un monde métaphysique

Rétrécir - Flink deviendra si petit qu'il pourra entrer dans une zone très spéciale!

ENERGIE MAGIQUE

Chaque fois que vous abattez un ennemi (en lui sautant sur la tête, en lui jetant quelque chose etc.), vous prenez son énergie magique. Votre niveau actuel d'énergie magique est affiché dans la bouteille en haut à gauche de l'écran.

Si un ennemi vous touche vous perdez toute votre énergie, elle apparaît sous la forme de globes translucides autour de vous. Vous pouvez donc la récupérer si vous êtes assez rapide.

Lorsque vous n'avez plus d'énergie magique, votre bouteille se mettra à clignoter. Si vous êtes touché par un ennemi pendant cette période, vous perdez une vie.

EBENENAUSWAHL

Nach Abschluß einer Ebene verziehen sich die Wolken über Imagica Island, so daß die nächste Ebene sichtbar wird. Zum Flug zwischen den Ebenen dient der Joypad, zur Landung die Taste R, B oder G (nach Belieben).

Auch bereits abgeschlossene Ebenen können noch einmal besucht werden, etwa um mehr magische Energie oder Zauberz ingrediënten zu gewinnen. Auf eine alte Ebene gelangt man über den Zwischenebenen-Auswahlbildschirm.

Wenn nicht die gesamte Ebene wiederholt werden soll, kann auf dem Zauberoptionen-Bildschirm (mit der Start-Taste aufrufen) die Option „Leave level“ (Ebene verlassen) gewählt werden. Daraufhin erscheint der Ebenenauswahl-Bildschirm (dies ist nur auf bereits erfolgreich abgeschlossenen Ebenen möglich).

DIE BÖSEWICHTE

Die Spießgesellen von Wicked Wainwright sind über die gesamte Insel hergefallen! Besonders gefährlich sind die Diebe (sie stehlen Flinks Zauberz ingrediënten, wenn er nicht aufpaßt) und die verrückten Hubschrauber (wenn sie durch die Gegend fliegen, kann Flink auch Gegenstände nach oben werfen). Wenn Flink einen von Wainwrights Helfershelfern betäubt, kann er ihn aufnehmen und als Geschoß verwenden. Er sollte jedoch mit dem Abwurf nicht zu lange warten ...

REMERCIEMENTS

Programmeur

Graphiste

Producteur

Musicien

Effets sonores

Driver musique

Coordinateur sonore

Relations Publiques

Conception boîte et manuel

Traduction

Textes

Tests

Erwin Kloibhofer

Henk Nieborg

Greg Duddle

Matthias Steinwachs

Dave Lowe

Martin Walker

Phil Morris

Mark Blewitt (UK),

Dominique Biehler (France)

Hesketh

Manuela Gomez

Mark Day

Paul Charsley,

Lol Scragg,

Jeff Culshaw,

Paul Evason

GARANTIE

Psygnosis se réserve le droit d'apporter des changements appropriés à ce jeu à tout moment et sans avertissement. Si vous constatez un défaut de fabrication dans les 90 jours suivant la date d'achat, retournez ce produit à votre point de vente. Cette garantie ne couvre pas les dommages occasionnés après achat. Cette garantie n'entrave pas vos droits légaux.

In den Schriftrollen sind die Ingredienzen der einzelnen Zauber aufgeführt. Da Flink jedoch nur ein Zauberlehrling ist, erscheinen die Ingredienzen nicht immer in der richtigen Reihenfolge!

Zum Brauen von Zaubern den Bildschirm „Read scrolls“ (Schriftrollen lesen) verlassen (auf das Pfeilsymbol klicken) und den Bildschirm „Create spell“ (Zauber brauen) wählen. Hier werden die gesammelten Zauberingredienten gezeigt. Die für Flinks Hexenkessel vorgesehenen Zutaten mit der Taste R, B oder G wählen. Mit der Option „CLR“ kann das Ganze wieder rückgängig gemacht und von neuem begonnen werden.

Wenn die drei Zutatenplätze gefüllt sind, „Mix“ (Mischen) wählen, damit Flink sie in seinen Kessel gibt. Wurden die richtigen Zutaten an die richtige Position gestellt, entsteht ein Zauber! Wenn nicht, könnte die Sache leicht in die Luft gehen!

Die in den Hexenkessel gegebenen Zutaten werden verbraucht; ihre Verwendung sollte daher vorher gut überdacht werden.

Die fertigen Zauber werden auf dem Bildschirm „Select spell“ (Zauber wählen) als Symbol dargestellt (um sie zu sehen, muß der Bildschirm „Create spell“ verlassen und auf die übliche Weise der Bildschirm „Select spell“ aufgerufen werden).

Zur Verwendung eines Zaubers das Symbol markieren. Um das Symbol erscheint ein besonderer Zauberrahmen.

Danach zum Spiel zurückkehren (Start-Taste drücken).

Nach der erfolgreichen Zubereitung und Auswahl eines Zaubers erscheint dessen Symbol im Zauberrahmen auf dem Hauptbildschirm. Um den Zauber zu verwenden, die Taste Gelber drücken – mit der nötigen magischen Energie wird er sofort wirksam ... ohne bleibt er wirkungslos! (Wenn die magische Energie nicht ausreicht, blinkt die Flasche in der oberen linken Ecke des Bildschirms auf.)

DIE ZAUBER ...

Geisterbombe: Beschießt den Gegner mit magischen Energiebomben.

Dämon-Zauber: Ruft einen hilfreichen Dämon herbei; verbraucht sehr viel magische Energie.

Magischer Schild: Schützt Flink vor seinen Gegnern.

Plattform-Zauber: Erstellt für kurze Zeit Plattformen, mit denen schwer zugängliche Gebiete erreicht werden können!

Staubteufel: Weht den Gegner mit Mini-Wirbelstürmen vom Bildschirm.

Blitz-Zauber: Läßt ein gehöriges Donnerwetter vom Stapel!

Schnell wachsen: Wenn Flink bei der Verwendung dieses Zaubers auf einem Blatt steht, erhebt er sich in Windeseile in die Lüfte.

INHALTSVERZEICHNIS

DAS SPIEL	20
VOR DEM SPIELSTART	21
STEUERUNG	21
STEUERUNGSKOMBINATIONEN	21
DER ZAUBEROPTIONEN-BILDSCHIRM	21
DIE ZAUBER ...	22
BESONDERE GEBIETE UND DIE ENTSPRECHENDEN ZAUBER ...	23
MAGISCHE ENERGIE	23
HILFE! INFORMATIONSSCHRIFTROLLEN	23
EBENENAUSWAHL	24
DIE BÖSEWICHTE	24