



Sophia II



Italiano.....	1
English.....	7
Français.....	13
Deutsch.....	19
Español.....	26
Português.....	33
Русский.....	39
Svenska.....	46

Sophia II

Un gioco di Alessandro Grussu per lo ZX Spectrum 128K, realizzato con:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compressione dati RCS+ZX7 [Einar Saukas]
- Versione modificata di AGD Musicizer 2.1.8 [originale di David Saphier]
- Routine "Fader" [William Frazer]

LA STORIA

Due anni dopo la sconfitta del malvagio stregone Yojar, il piccolo Principato Autonomo di Xixerella, amministrato in nome dell'Imperatore dalla principessa-maga Sophia, è una delle parti più prospere dell'Impero. Grazie alla politica di pace e tolleranza promossa da Sophia, a Xixerella convivono diversi credi filosofici e religiosi.

Un gruppo in particolare, la *Società della Luce Interiore*, conosce una larga diffusione. La Società si propone, apparentemente, di rafforzare il benessere degli individui tramite pratiche di meditazione di gruppo. Dopo qualche tempo però cominciano a circolare strane voci su ciò che avviene nell'alta torre, eretta dai membri della Società a loro sede. Si narra di riti occulti dove esseri umani vengono trasformati in mostri e di letali macchinari posti a guardia contro gli intrusi. Oltre a ciò, si susseguono casi di persone misteriosamente scomparse nel nulla dopo essere entrate a far parte della Società.

Una notte, una pattuglia di guardie si imbatte in una orrenda e ostile creatura, una sorta di enorme ragno rosso. Chiamati i rinforzi, i soldati riescono, non senza fatica, a catturare la bestia e a portarlo al cospetto di Sophia. Questa percepisce immediatamente un'aura malvagia provenire dalla creatura. Mettendosi subito al lavoro, crea un incantesimo il quale, una volta lanciato sul mostro, lo trasforma nella sua forma originaria: un membro della Società di cui si erano perse le tracce proprio quella notte. Interrogato da Sophia, l'uomo

riferisce di non ricordare nulla, se non di aver partecipato a uno dei riti collettivi della Società nella torre.

Ulteriori indagini di agenti segreti infiltrati da Sophia nella Società svelano la verità. La Società non è altro che una gigantesca copertura, dietro cui si cela un'entità oscura chiamata *Fosco Mietitore*. Costui sfrutta la forza vitale delle persone allo scopo di accrescere il suo potere e di costruire e alimentare di energia delle mortali macchine da combattimento, con le quali intende conquistare tutto l'Impero. Sotto il suo influsso, i membri della Società perdono la loro umanità e vengono consumati fino, in alcuni casi, a morire.

Sophia decide quindi di indossare nuovamente i suoi paramenti e passare all'azione. Non è possibile un attacco frontale: le forze dell'Impero rischierebbero di venire annientate. Sophia dovrà infiltrarsi nella torre attraversando un labirinto sotterraneo e un passaggio subacqueo, fino ad affrontare il Fosco Mietitore faccia a faccia. Ancora una volta, le sorti di Xixerella e dell'Impero ricadono sulle sue spalle.

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in tre livelli, nei quali impersonate Sophia. In ogni livello troverete letali nemici, porte magiche da aprire per procedere nell'esplorazione e un nemico-capo finale, da sconfiggere lanciando incantesimi in un punto debole che sta a voi trovare.

La pergamena posta a destra dello schermo mostra informazioni vi fornisce informazioni di vitale importanza. Le icone indicano dall'alto in basso, il numero di vite rimaste, la salute di Sophia, il mana rimasto e, nel primo e secondo livello, il numero di oggetti trovati o distrutti. Il numero a sei cifre è il vostro punteggio.

Alla fine del primo e del secondo livello riceverete un codice per il livello successivo e continuerete a giocare finché non raggiungerete il terzo livello o perderete tutte le vostre vite. In questo caso, comincerete il gioco dall'ultimo livello raggiunto; per giocare in un livello diverso, dovrete inserirne il codice nella schermata di inserimento codici. Fa eccezione il livello di difficoltà "Principessa" (vedi più avanti).

Primo livello - Il sotterraneo

Il sotterraneo è un vasto labirinto nel quale Sophia deve trovare quattro reliquie trafugate dal Fosco Mietitore in tempi assai remoti: una pergamena, un calice, una croce ansata e una clessidra. Una volta raccolti tutti, si aprirà la porta verso la tana della Regina Ragno, una manifestazione del potere del Fosco Mietitore posta a guardia dell'uscita.

Il sotterraneo è popolato da mostri, i quali altro non sono che membri della Società soggiogati dal Fosco Mietitore. Dopo molti studi e ricerche, Sophia ha elaborato un incantesimo che non solo ritrasforma in umani i mostri, ma li riporta anche nelle loro case. Le creature dovranno essere colpite tre volte affinché l'incantesimo abbia effetto. Ogni contatto con esse farà diminuire la salute di Sophia, che perderà una vita quando la salute scenderà a zero. Lanciare un incantesimo costa un'unità di mana. Ogniqualvolta una reliquia sarà raccolta, la salute e il mana di Sophia saranno riportati al massimo.

Una volta neutralizzati, i nemici potranno lasciare dietro di sé un oggetto magico, in grado di aiutare od ostacolare Sophia:

- CRISTALLO DELLA VITA - Dà a Sophia 5 unità di salute.
- YIN-YANG - Dà a Sophia 10 unità di mana.
- SCUDO - Rende Sophia invulnerabile per un breve periodo.
- FUNGO VELENOSO - Riduce la salute di Sophia a 1.
- TESCHIO CHE RIDE - Fa posare a Sophia tutti gli oggetti che sta trasportando (se ne ha) e la rimanda al punto di partenza.

Gli oggetti magici resteranno sul posto fino a quando Sophia non li raccoglierà, o non uscirà dallo schermo.

Oltre alle bestie, Sophia deve stare attenta alle barriere mobili magiche, contro le quali l'incantesimo non ha effetto, e alle ossa maledette di quei membri della Società la cui forza vitale è stata completamente assorbita dal Fosco Mietitore. Non deve toccarle, o la sua salute diminuirà rapidamente.

Alcune sezioni saranno inaccessibili e segnalate da porte magiche con l'immagine di una forma geometrica: un triangolo, un cerchio o un quadrato. Per aprirle, Sophia deve raccogliere il corrispondente talismano. Se le tocca, sarà rimandata al punto di partenza e perderà una vita.

Secondo livello - Il passaggio subacqueo

Il passaggio subacqueo collega il sotterraneo a un ingresso secondario della torre. Gli animali che ci vivono sarebbero normalmente inoffensivi, ma il Fosco Mietitore le ha rese ostili con la sua aura malefica e ora attaccano ogni essere non contaminato dal suo influsso. Fortunatamente sono vulnerabili all'incantesimo di Sophia, ma richiedono quattro colpi di incantesimo per essere neutralizzati. Come ulteriore difesa, il Fosco Mietitore ha fatto piazzare dai suoi adepti delle mine, che esploderanno al contatto con Sophia o con il suo

incantesimo. In tal caso, Sophia perderà immediatamente una vita. Oltre a ciò, Sophia deve evitare a tutti i costi le alghe velenose sparse per il passaggio.

Sophia sa nuotare, e grazie ai suoi poteri può trattenere il respiro per molto tempo, ma lo sforzo richiesto fa diminuire costantemente la sua salute. Per ripristinarla al massimo, deve aspirare i vapori benefici sprigionati da una fenditura nella roccia che si trova nei pressi del punto di partenza.

Sophia deve trovare quattro amuleti, estensori del potere del Fosco Mietitore, ed eliminarli buttandoli, uno dopo l'altro, in un vulcano subacqueo che si trova da qualche parte nel passaggio. Potete portare un solo amuleto per volta; prima di prenderne un altro, dovete sbarazzarvi di quello in vostro possesso. Quando portate un amuleto, l'indicatore posto in basso nella pergamena lampeggia. La distruzione di un amuleto sprigionerà un'enorme quantità di mana, cosicché quello di Sophia ritornerà al massimo. Una volta distrutto il quarto amuleto, si aprirà la saracinesca verso l'uscita, sorvegliata dal Grande Ippocampo e dalla sua progenie.

Una volta neutralizzati, i nemici potranno lasciare dietro di sé un oggetto magico, in grado di aiutare od ostacolare Sophia:

- YIN-YANG - Dà a Sophia 10 unità di mana.
- SCUDO - Rende Sophia invulnerabile per un breve periodo.
- TESCHIO CHE RIDE - Fa posare a Sophia tutti gli oggetti che sta trasportando (se ne ha) e la rimanda al punto di partenza.

Gli oggetti magici resteranno sul posto fino a quando Sophia non li raccoglierà, o non uscirà dallo schermo.

Alcune sezioni saranno inaccessibili e segnalate da porte magiche con l'immagine di una forma geometrica: un triangolo, un cerchio o un quadrato. Per aprirle, Sophia deve raccogliere il corrispondente talismano. Se le tocca, sarà rimandata al punto di partenza e perderà una vita.

Terzo livello - La torre

La sede della Società è in realtà il luogo dove il Fosco Mietitore ha fatto costruire e messo in funzione le sue temibili macchine da guerra: spuntoni semoventi, androidi con potenti tenaglie al posto delle mani, robot saltellanti. Contro di loro, Sophia non può usare la magia, e deve pertanto fare affidamento sulla sua agilità e sui suoi riflessi, anche perché l'aura

magica del Fosco Mietitore le impedisce di volare. Sophia dovrà dunque saltare e utilizzare le scale e le piattaforme mobili per spostarsi lungo la torre.

Il luogo è anche disseminato di pericoli ambientali: pozze acide da cui emana un fumo venefico, pavimenti infuocati o a senso unico, pesi che cadono non appena Sophia ci passa sotto, lame rotanti, punte acuminate e cannoni. In questo livello non c'è modo di ripristinare la salute e il mana di Sophia, per cui fate molta attenzione! Il mana servirà solo alla fine, quando, raggiunta la cima della torre, Sophia dovrà sconfiggere il Fosco Mietitore, il quale le manderà contro la sua proiezione astrale.

Alcune sezioni sono sbarrate da barriere magiche impenetrabili. Sophia le può disattivare abbassando le leve poste in giro per la torre. Se Sophia le tocca, sarà rimandata al punto di partenza e perderà una vita.

CONTROLLI

Sophia può essere controllata con la tastiera o con un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **O** - sinistra, **P** - destra, **Q** - alto, **A** - basso, **M** - fuoco, **H** - pausa. I tasti possono essere completamente ridefiniti nel menù Preferenze.

I MENÙ

Il gioco presenta dei menù controllati spostando un cursore a forma di freccia premendo il tasto SPAZIO, mentre le opzioni sono selezionate premendo il tasto ENTER. Dopo il caricamento apparirà la schermata iniziale con quattro icone:

- **Semaforo verde:** Inizia gioco.
- **Chiave serratubi:** Menù Preferenze.
- **Telecomando:** Cambia livello di gioco.
- **Trofeo:** Classifica dei punteggi più alti.

Nel menù Preferenze si possono scegliere i controlli, da sinistra a destra: Tastiera/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Ridefinizione tasti. Selezionando l'opzione Ridefinizione tasti, le icone al centro si illumineranno secondo l'ordine: Sinistra/ Destra/ Alto/ Basso/ Fuoco/ Scudo. Premete il tasto corrispondente alla vostra scelta. Dopo aver selezionato il metodo di controllo, dovrete scegliere tra i due livelli di difficoltà:

- **Maga:** è il livello normale, in cui potete disporre al massimo di 50 unità di salute e 99 di mana, e potete cominciare il gioco da uno qualsiasi dei tre livelli (ammesso che ne conosciate il codice di accesso!).

- **Principessa:** una vera sfida! Potete disporre al massimo di 30 unità di salute e 65 di mana, e cominciate il gioco sempre dal primo livello, non importa se nel frattempo ne avete selezionato un altro. Alla fine del gioco sarete premiati con un bonus speciale di 10.000 punti e un finale alternativo.

Se siete soddisfatti delle scelte, selezionate il segno ✓, altrimenti ✕ per ricominciare da capo.

Per cambiare il livello di gioco attuale (solo se avete selezionato la difficoltà Maga), dovrete inserire il codice ottenuto alla fine di quello precedente. Es. se volete giocare il terzo livello, dovrete inserire il codice ottenuto alla fine del secondo. Premete il tasto corrispondente al colore di ognuno dei cinque quadrati della sequenza secondo lo schema mostrato nella schermata d'inserimento codice. Il livello di gioco predefinito è il primo; se desiderate giocarlo di nuovo dopo aver inserito un altro codice, premete ENTER non appena compare la schermata d'inserimento codice.

SUGGERIMENTI

- Cercate di memorizzare i percorsi dei vari livelli.
- Nei livelli primo e secondo, evitate il più possibile i nemici per risparmiare mana.
- Né le reliquie né gli amuleti compariranno sempre negli stessi posti.
- Lo scudo non vi permette di passare attraverso le porte magiche.
- C'è qualcosa di cui non vi abbiamo parlato, ma vi lasciamo il piacere di scoprirlo da voi stessi...

RINGRAZIAMENTI

- Sebastian Brauner: playtesting.
- Ersh: playtesting, traduzione in lingua svedese.
- Bedazzle: traduzione in lingua russa.

INFORMAZIONI E CONTATTI

Programma, audio & grafica © 2019, 2021 Alessandro Grussu/Zankle Soft. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell'autore.

E-mail: **zanklesoft@gmail.com**

Sito web: **zanklesoft.itch.io**

Sophia II

A game for the 128K ZX Spectrum by Alessandro Grussu, authored with:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- RCS+ZX7 data compression [Einar Saukas]
- Modified version of AGD Musicizer 2.1.8 [original by David Saphier]
- “Fader” routine [William Frazer]

THE STORY

Two years after the defeat of the evil sorcerer Yojar, the small Autonomous Principality of Xixerella, administrated in the name of the Emperor by princess-magician Sophia, is one of the most prosperous parts of the Empire. Thanks to the policy of peace and tolerance promoted by Sophia, several philosophical and religious creeds coexist in Xixerella.

One group in particular, the *Society of the Inner Light*, is widespread. It ostensibly aims to strenghten individual well-being through group meditation practices. After some time however strange rumors begin to circulate about what goes on in the tall tower, built by the members of the Society as their seat. Word has it that occult rites are performed there, with human beings turned into monsters, and that lethal machinery watches the place against intruders. Besides, cases of people mysteriously disappeared some time after joining the Society are reported.

One night, a guard patrol stumbles upon a horrendous and hostile creature, a sort of enormous red spider. Reinforcements are called and the soldiers, not without effort, manage to capture the beast and bring it before Sophia. She immediately senses an evil aura coming from the creature. Getting to work at once, she creates a spell that, once cast upon the monster, turns it into its original shape: a Society member who had disappeared that night.

Questioned by Sophia, the man reports that he does not remember anything, except taking part to a collective rite performed by the Society in the tower.

Further investigations carried out by secret agents infiltrated by Sophia inside the Society reveal the truth. The Society is nothing but a gigantic front, behind which an obscure entity known as *Grim Reaper* hides. He exploits the life force of people, to boost his might, as well as to build and supply energy to deadly fighting machines, which he plans to unleash in order to take over the whole Empire. Under his influence, Society members lose their humanity and are consumed, sometimes up to their death.

Sophia then decides to wear her robes again and turn to action. An all-out attack is out of the question – Imperial forces would risk to be annihilated. Sophia will have to penetrate the tower crossing a dungeon and an underwater passage, finally confronting the Grim Reaper face to face. Once again, the fate of Xixerella and the Empire falls upon her shoulders.

HOW TO PLAY

The game is divided into three levels, where you play as Sophia. In every level you will find deadly foes, magical doors to open in order to continue the exploration and a final enemy boss you will have to defeat by casting spells upon a weak spot it will be up to you to find.

The parchment on the right side of the screen provides you with vital information. The icons show, from top to bottom, the number of lives left, health left, mana left and of collected or destroyed items so far. The six-digit number is your score.

At the end of the first and of the second level you will receive a code for the next level and continue playing until you complete the game or lose all of your lives. In this case, you will start the game from the last level you reached; to play a different level, you will have to enter its code in the code insertion screen. An exception to this is the “Princess” difficulty level (see below).

Level One - The Dungeon

The dungeon is a large subterranean maze where Sophia must find four relics stolen by the Grim Reaper in ancient times: a parchment, a chalice, an ankh and a hourglass. Collecting them all will open the door leading to the lair of the Spider Queen, a manifestation of the Grim Reaper’s power acting as a guardian to the exit.

The dungeon is populated by monsters, which are nothing but Society members subdued by the Grim Reaper. After many studies and researches, Sophia was finally able to develop a spell that not only turns the monsters back into humans, but also brings them back to their homes. The creatures must be hit three times in order for the spell to work. Every contact with them will decrease Sophia's health; she will lose a life if it drops to zero. Casting a spell costs one unit of mana. Every time a relic is collected, Sophia's health and mana will be fully restored.

Once neutralized, enemies could leave a magical object behind. Such objects will help or hinder Sophia:

- LIFE CRYSTAL - Gives Sophia 5 health units.
- YIN-YANG - Gives Sophia 10 mana units.
- SHIELD - Makes Sophia invulnerable for a short time.
- POISONOUS MUSHROOM - Reduces Sophia's health to 1.
- LAUGHING SKULL - Makes Sophia drop every item she is carrying (if any) and sends her back to the starting point.

Magical objects remain on the spot until Sophia does not collect them, or she leaves the current screen.

Apart from the beasts, Sophia must also beware the magical mobile barriers, against which the spell has no effect, and the cursed bones of those Society members whose life force has completely been absorbed by the Grim Reaper. She must not touch them, otherwise her health will rapidly diminish.

Some sections will be inaccessible and marked by magic doors bearing the image of a geometrical shape: a triangle, a circle or a square. To open them, Sophia must carry the corresponding talisman. If she touches the doors, she will be sent back to the starting point and lose a life.

Level Two - The Underwater Passage

The underwater passage connects the dungeon to a secondary access to the tower. The animals living there would normally be harmless, but the Grim Reaper made them hostile with his evil aura and now they attack every being not contaminated by his influence. Luckily they are vulnerable to Sophia's spell, but four hits will be required in order to neutralize them. As a further means of defense, the Grim Reaper made his followers place mines that will explode upon contact with Sophia or her spell. In this case, Sophia will immediately lose a life. Sophia must also avoid contact with the poisonous seaweed scattered around the passage at all costs.

Sophia can swim, and thanks to her powers she can hold her breath for a long time, but the effort required makes her health constantly drop. In order to restore it to its maximum level, she must inhale the healthy vapors released from a crack in the rock found near to the starting point.

Sophia must find four amulets, beacons of the Grim Reaper's power, and dispose of them by throwing them, one by one, into an underwater volcano lying somewhere in the passage. She can only carry one amulet at a time; before picking another one, you must dispose of the other first. When Sophia carries an amulet, the indicator placed in the lower part of the scroll will flash. Destroying an amulet will release a massive amount of mana, so that Sophia's will be fully restored. When the fourth amulet is destroyed, the portcullis leading to the exit will open. The exit is guarded by the Giant Seahorse and his offspring.

Once neutralized, enemies could leave a magical object behind. Such objects will help or hinder Sophia:

- YIN-YANG - Gives Sophia 10 mana units.
- SHIELD - Makes Sophia invulnerable for a short time.
- LAUGHING SKULL - Makes Sophia drop every item she is carrying (if any) and sends her back to the starting point.

Magical objects remain on the spot until Sophia does not collect them, or she leaves the current screen.

Some sections will be inaccessible and marked by magic doors bearing the image of a geometrical shape: a triangle, a circle or a square. To open them, Sophia must carry the corresponding talisman. If she touches the doors, she will be sent back to the starting point and lose a life.

Level Three - The Tower

The seat of the Society is the place where the Grim Reaper had his fearful war machines built and activated: spikes on wheels, androids with powerful claws instead of hands, bouncing robots. Against them, Sophia cannot use magic, and must therefore rely on her agility and reflexes, also because the magical aura of the Grim Reaper prevents her from flying. Sophia will then have to jump and use the ladders and moving platforms to get around the tower.

The place is peppered with environmental dangers as well: acid pools emanating harmful fumes, blazing or one-way floors, weights falling as soon as Sophia walks below them,

spinning blades, sharp points and cannons. In this level there is no way to restore Sophia's health and mana, so be very careful! Mana will only be useful at the end, when, once she reaches the top of the tower, Sophia will have to defeat the Grim Reaper. He will send his astral projection against her.

Some sections will be barred by impenetrable magical barriers. Sophia can deactivate them by pulling down the levers placed around the tower. If Sophia touches the barriers, she will be sent back to the starting point and lose a life.

CONTROLS

Sophia can be controlled with the keyboard or with a Kempston or Sinclair joystick. Default keys are: **O** - left; **P** - right; **Q** - up; **A** - down; **M** - fire; **H** - pause. Keys are fully redefinable in the Preferences menu.

THE MENUS

In-game menus are controlled by means of an arrow-shaped cursor which moves by pressing the SPACE key, while options are selected by pressing the ENTER key.

Upon loading, the initial screen will appear, with four icons, from left to right:

- **Green traffic light:** Start game.
- **Pipe wrench:** Preferences menu.
- **Remote control:** Change level.
- **Trophy:** View high scores table.

In the Preferences menu, you can choose how to control the game. From left to right: Keyboard/ Kempston joystick/ Sinclair joystick/ Redefine keys. By selecting the Redefine Keys option, the icons on the lower part of the screen will be lit up in the Left/ Right/ Up/ Down / Fire/ Pause order. Press the corresponding key of your choice. After selecting your control method, you must choose between two difficulty levels:

- **Magician:** this is the normal level, where you can hold a maximum of 50 health units and 99 mana units, and you can start the game from any of the three levels (providing you know the access codes for them!).
- **Princess:** a real challenge! You can hold a maximum of 30 health units and 65 mana units, and must start the game always from the first level, no matter if you previously selected a different one. At the end of the game you will be rewarded with 10,000 bonus points and an alternative ending.

If you are satisfied with your choices, select the ✓ symbol, otherwise ✕ to start again.

Should you wish to change the current level, you will need to insert the code obtained at the end of the previous level. E.g. if you wish to play the third level, you will have to insert the code obtained at the end of the second. Press the key corresponding to the color of each of the five squares of the sequence according to the scheme shown in the code insertion screen. The default level is the first; if you wish to play it again after you inserted a code for a different level, just press ENTER as soon as the code insertion screen appears.

HINTS AND TIPS

- Try to memorize the paths through each level.
- In the first two levels, try to avoid foes as much as possible, in order to save mana.
- Neither relics nor amulets will always appear in the same places.
- The shield won't let you pass through the magical doors.
- There is something we did not tell you about, but we will leave you the pleasure of discovering it by yourselves...

ACKNOWLEDGEMENTS

- Sebastian Brauner: playtesting.
- Ersh: playtesting, translation to Swedish.
- Bedazzle: translation to Russian.

INFORMATION AND CONTACTS

Program, audio & visual © 2019, 2021 Alessandro Grussu/Zankle Soft. All rights reserved. Every commercial distribution of this product without the express consent of its author is strictly prohibited.

E-mail: **zanklesoft@gmail.com**

Web site: **zanklesoft.itch.io**

Sophia II

Un jeu d'Alessandro Grussu pour le ZX Spectrum 128k, créé avec :

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.3 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Technique de compression de données RCS+ZX7 d'Einar Saukas.
- Version modifiée de AGD Musicizer 2.1.8 de David Saphier.
- Routine « Fader » de William Frazer.

L'HISTOIRE

Deux ans après la défaite du méchant sorcier Yojar, la petite Principauté Autonome de Xixerella, administré au nom de l'Empereur par la princesse-sorcière Sophia, est l'une des parties les plus prospères de l'Empire. Grâce à la politique de paix et de tolérance réalisée par Sophia, plusieurs croyances philosophiques et religieuses coexistent à Xixerella.

Un groupe en particulier, la *Société de la Lumière Intérieure*, est très répandu. Son objectif est apparemment de renforcer le bien-être individuel par le biais de pratiques de méditation en groupe. Après un certain temps, cependant, d'étranges rumeurs commencent à circuler à propos de ce qui se passe dans la haute tour, siège de la Société construite par son membres. La rumeur veut que des rites occultes y soient pratiqués, que des êtres humains soient transformés en monstres et que des machines meurtrières surveillent l'endroit contre les intrus. En outre, des cas de personnes mystérieusement disparues quelque temps après avoir rejoint la Société sont rapportés.

Une nuit, une patrouille de garde tombe sur une créature horrible et hostile, une sorte d'énorme araignée rouge. Des renforts sont appelés et les soldats, non sans efforts, parviennent à capturer la bête et à l'amener devant Sophia. Elle détecte immédiatement une aura maléfique provenant de la créature. Se mettant au travail à la fois, elle crée un sort qui, une fois lancé sur le monstre, lui donne sa forme originale: un membre de la Société qui a

disparu cette nuit-là. Interrogé par Sophia, l'homme rapporte qu'il ne se souvient de rien, si ce n'est en participant à un rite collectif accompli par la Société dans la tour.

De nouvelles enquêtes menées par des agents secrets infiltrés par Sophia à l'intérieur de la Société révèlent la vérité. La Société n'est qu'un gigantesque front derrière lequel se cache une entité obscure connue sous le nom de *Grande Faucheuse*. Il exploite la force de vie des gens pour renforcer ses forces, ainsi que pour construire et approvisionner en énergie de puissantes machines de combat, qu'il compte déclencher pour conquérir tout l'Empire. Sous son influence, les membres de la Société perdent leur humanité et sont consumés, parfois jusqu'à leur mort.

Sophia décide alors de porter à nouveau sa robe et se tourne vers l'action. Une attaque totale est hors de question – les forces impériales risqueraient d'être annihilées. Sophia devra pénétrer dans la tour en traversant un donjon et un passage immergé, pour enfin affronter face à face la Grande Faucheuse. Une fois encore, le destin de Xixerella et de l'Empire tombe sur ses épaules.

COMMENT JOUER

Le jeu est divisé en trois niveaux, où vous jouez comme Sophia. Dans chaque niveau, vous trouverez des ennemis mortels, des portes magiques à ouvrir pour continuer l'exploration et un chef ennemi final que vous devrez vaincre en lançant des sorts sur un point faible qu'il vous appartiendra de trouver.

Le parchemin situé à droite de l'écran vous fournit des informations essentielles. Les icônes indiquent, de haut en bas, le nombre de vies restantes, la santé restante, le mana restant et les objets collectés ou détruits jusqu'à présent. Le nombre à six chiffres est votre score.

À la fin du premier et du deuxième niveau, vous recevrez un code pour le niveau suivant et vous continuerez à jouer jusqu'à la fin du jeu ou la perte de toutes vos vies. Dans ce cas, vous commencerez le jeu à partir du dernier niveau atteint. Pour sélectionner un niveau différent, vous devrez entrer son code dans l'écran d'insertion de code. Le niveau de difficulté «Princesse» constitue une exception (voir ci-dessous).

Niveau un - Le donjon

Le donjon est un grand labyrinthe souterrain dans lequel Sophia doit trouver quatre reliques volées par la Grande Faucheuse dans les temps anciens: un parchemin, un calice, un ankh et un sablier. En les rassemblant tous, vous ouvrirez la porte qui mène au repaire de

l'Araignée Reine, une manifestation du pouvoir de la Faucheuse agissant en tant que gardien de la sortie.

Le donjon est peuplé de monstres, qui ne sont que des membres de la Société soumis par la Grande Faucheuse. Après de nombreuses études et recherches, Sophia a finalement été en mesure de développer un sort qui non seulement reconstitue les monstres en humains, mais les ramène également chez eux. Les créatures doivent être frappées trois fois pour que le sort fonctionne. Chaque contact avec eux diminuera la santé de Sophia; elle perdra une vie si elle tombe à zéro. Lancer un sort coûte une unité de mana. Chaque fois qu'une relique est collectée, la santé et le mana de Sophia sont entièrement restaurés.

Une fois neutralisés, les ennemis pourraient laisser un objet magique derrière eux. De tels objets aideront ou entraveront Sophia:

- CRISTAL DE VIE - Donne à Sophia 5 unités de santé.
- YIN-YANG - Donne à Sophia 10 unités de mana.
- BOUCLIER - Rend Sophia invulnérable pendant une courte période.
- CHAMPIGNON TOXIQUE - Réduit la santé de Sophia à 1.
- CRANE QUI RIT - Fait abandonner à Sophia tous les objets qu'elle transporte (si elle en a) et la renvoie au point de départ.

Les objets magiques restent sur place jusqu'à ce que Sophia ne les récupère pas ou quitte l'écran actuel.

En plus des bêtes, Sophia doit également se méfier des barrières mobiles magiques contre lesquelles le sort n'a aucun effet et des os maudits des membres de la Société dont la force de vie a été complètement absorbée par la Grande Faucheuse. Elle ne doit pas les toucher, sinon sa santé va rapidement se dégrader.

Certaines sections seront inaccessibles et marquées par des portes magiques portant l'image d'une forme géométrique: un triangle, un cercle ou un carré. Pour les ouvrir, Sophia doit porter le talisman correspondant. Si elle touche les portes, elle sera renvoyée au point de départ et perdra une vie.

Niveau deux - Le passage immergée

Le passage immergée relie le donjon à un accès secondaire à la tour. Les animaux qui y vivent seraient normalement inoffensifs, mais la Faucheuse les a rendus hostiles avec son aura diabolique et maintenant, ils attaquent tout être non contaminé par son influence. Heureusement, ils sont vulnérables au sort de Sophia, mais quatre coups seront nécessaires

pour les neutraliser. Comme moyen de défense supplémentaire, la Grande Faucheuse a obligé ses partisans à placer des mines qui vont exploser au contact de Sophia ou de son sort. Dans ce cas, Sophia perd immédiatement une vie. Sophia doit également éviter à tout prix le contact avec les algues toxiques dispersées autour du passage.

Sophia peut nager et, grâce à ses pouvoirs, elle peut retenir longtemps sa respiration, mais l'effort requis lui fait perdre constamment la santé. Afin de la ramener à son niveau maximum, elle doit inhaler les vapeurs saines libérées par une fissure dans la roche trouvée près du point de départ.

Sophia doit trouver quatre amulettes, émetteuses du pouvoir de la Grande Faucheuse, et en disposer en les jetant une par une dans un volcan sous-marin se trouvant quelque part dans le passage. Elle ne peut porter qu'une amulette à la fois; avant d'en choisir un autre, elle doit d'abord disposer de l'autre. Lorsque Sophia porte une amulette, l'indicateur placé dans la partie inférieure du parchemin clignotera. Détruire une amulette libérera une quantité énorme de mana, ainsi celle de Sophia soit entièrement restaurée. Lorsque la quatrième amulette est détruite, la herse menant à la sortie s'ouvre. La sortie est gardée par l'Hippocampe Géant et son petits.

Une fois neutralisés, les ennemis pourraient laisser un objet magique derrière eux. De tels objets aideront ou entraveront Sophia:

- YIN-YANG - Donne à Sophia 10 unités de mana.
- BOUCLIER - Rend Sophia invulnérable pendant une courte période.
- CRANE QUI RIT - Fait abandonner à Sophia tous les objets qu'elle transporte (si elle en a) et la renvoie au point de départ.

Les objets magiques restent sur place jusqu'à ce que Sophia ne les récupère pas ou quitte l'écran actuel.

Certaines sections seront inaccessibles et marquées par des portes magiques portant l'image d'une forme géométrique: un triangle, un cercle ou un carré. Pour les ouvrir, Sophia doit porter le talisman correspondant. Si elle touche les portes, elle sera renvoyée au point de départ et perdra une vie.

Niveau trois - La tour

Le siège de la Société est l'endroit où la Grande Faucheuse a construit et activé ses terribles machines de guerre: des pics sur roues, des androïdes dotés de griffes puissantes au lieu de mains, de robots qui rebondissent. Contre eux, Sophia ne peut utiliser la magie et doit donc

compter sur son agilité et ses réflexes, notamment parce que l'aura magique de la Faucheuse l'empêche de voler. Sophia devra alors sauter et utiliser les échelles et les plates-formes mobiles pour contourner la tour.

L'endroit est également parsemé de dangers pour l'environnement: des flaques d'acide émanant de vapeurs nocives, des sols flamboyants ou à sens unique, des poids tombant dès que Sophia les passes sous, des lames tournantes, des pointes acérées et des canons. À ce niveau, il n'ya aucun moyen de restaurer la santé et le mana de Sophia, alors faites très attention! Mana ne sera utile qu'à la fin, quand Sophia devra vaincre la Grande Faucheuse une fois au sommet de la tour. Il enverra sa projection astrale contre elle.

Certaines sections seront barrées par des barrières magiques impénétrables. Sophia peut les désactiver en abaissant les leviers placés autour de la tour. Si Sophia touche les barrières, elle sera renvoyée au point de départ et perdra une vie.

CONTRÔLES

Sophia peut être contrôlé soit par le clavier, soit avec un joystick Kempston ou Sinclair. Les touches par défaut sont : **O** - gauche, **P** - droite, **Q** - haut, **A** - bas, **M** - tir, **H** - pause. Les touches peuvent être redéfinies dans le menu Préférences.

LES MENUS

Le jeu comporte des menus contrôlés au moyen d'un curseur enforme de flèche qui se déplace en appuyant sur la touche ESPACE, tandis que les options sont sélectionnées en appuyant sur la touche ENTER.

Lors du chargement, l'écran initial apparaîtra, avec quatre icônes :

- **Feu vert** : Démarrer le jeu.
- **Clé à griffe** : Menu Préférences.
- **Télécommande** : Changer le niveau de jeu.
- **Trophée** : Tableau des scores meilleurs.

Dans le menu Préférences, vous pouvez choisir comment contrôler le jeu, de gauche à droite les icônes signifient : Clavier/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Redéfinir les touches. En sélectionnant l'option Redéfinir les touches, les icônes situées dans la partie inférieure de l'écran seront allumées dans l'ordre : Gauche/ Droite/ Haut/ Bas/ Tir/ Pause. Appuyez sur la touche correspondante de votre choix. Après avoir sélectionné votre méthode de contrôle, vous devez choisir entre deux niveaux de difficulté:

- **Sorcière:** il s'agit du niveau normal. Vous pouvez détenir jusqu'à 50 unités de santé et 99 de mana. Vous pouvez commencer le jeu à partir de n'importe lequel des trois niveaux (à condition de connaître leurs codes d'accès!).
- **Princesse:** un vrai défi! Vous pouvez détenir un maximum de 30 unités de santé et 65 de mana. Vous devez toujours commencer le jeu à partir du premier niveau, peu importe si vous en avez déjà choisi un autre. À la fin du jeu, vous recevrez 10 000 points de bonus et une fin alternative.

Si vous êtes satisfait de vos choix, sélectionnez le symbole ✓, sinon ✕ pour recommencer.

Si vous souhaitez changer le niveau de jeu actuel, vous devrez insérer le code obtenu à la fin du niveau précédent. Par exemple, si vous souhaitez jouer au troisième niveau, vous devrez insérer le code obtenu à la fin de la seconde. Appuyez sur la touche correspondant à la couleur de chacun des cinq carrés de la séquence selon le schéma indiqué dans l'écran d'insertion de code. Le niveau de jeu par défaut est le premier ; si vous souhaitez le rejouer après avoir inséré un code pour un niveau différent, appuyez simplement sur ENTER dès que l'écran d'insertion de code apparaît.

TRUCS ET ASTUCES

- Essayez de mémoriser les chemins à travers chaque niveau.
- Dans les deux premiers niveaux, essayez d'éviter autant que possible les ennemis pour économiser du mana.
- Ni reliques ni amulettes n'apparaîtront toujours aux mêmes endroits.
- Le bouclier ne vous laissera pas passer par les portes magiques.
- Il y a quelque chose que nous ne vous avons pas dit, et nous vous laissons le plaisir de le découvrir tout seul ...

REMERCIEMENTS

- Sebastian Brauner: test pre-diffusion.
- Ersh: test pre-diffusion, traduction en suédois.
- Bedazzle: traduction en russe.

INFORMATIONS ET CONTACT

Programme, audio et visuel © 2019, 2021 Alessandro Grussu. Tous droits réservés. Toute distribution commerciale sans l'autorisation expresse de l'auteur est strictement interdite.

E-mail: zanklesoft@gmail.com

Site web: zanklesoft.itch.io

Sophia II

Ein Spiel für den ZX Spectrum 128K realisiert von Alessandro Grussu mit:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- „Smart RCS-ZX7“ Datenkompression [Einar Saukas]
- Modifizierte Version des „AGD Musicizer 2.1.8.“ [Original von David Saphier]
- „Fader“-Routine [William Frazer]

DIE GESCHICHTE

Zwei Jahre nach der Niederlage des bösen Zauberers Yojar ist das kleine autonome Fürstentum Xixerella, das von Prinzessin-Zauberin Sophia im Namen des Kaisers verwaltet wird, einer der wohlhabendsten Teile des Reiches. Dank der von Sophia geförderten Politik des Friedens und der Toleranz koexistieren in Xixerella zahlreichen philosophische und religiöse Strömungen.

Insbesondere eine Gruppe, die *Gesellschaft des Inneren Lichts*, ist weit verbreitet. Ziel ist es, das individuelle Wohlbefinden durch Gruppenmeditationspraktiken zu stärken. Nach einiger Zeit kursieren jedoch seltsame Gerüchte über das, was in dem hohen Turm vor sich geht, der von den Mitgliedern der Gesellschaft als ihren Sitz erbaut wurde. Es heißt, dass dort okkulte Riten durchgeführt werden, Menschen zu Monstern werden und dass tödliche Maschinen den Ort gegen Eindringlinge überwachen. Darüber hinaus werden Fälle berichtet, in denen Menschen unerklärlicherweise einige Zeit nach ihrem Beitritt zur Gesellschaft verschwunden waren.

Eine Nacht stößt eine Wachpatrouille auf eine abscheuliche und feindselige Kreatur, eine Art riesige rote Spinne. Verstärkung wird gerufen, und die Soldaten schaffen es nicht ohne Mühe, das Biest einzufangen und es vor Sophia zu bringen. Sie spürt sofort eine böse Aura von der Kreatur. Sie macht sich sofort an die Arbeit und schafft einen Zauber, der das

Monster in seine ursprüngliche Form bringt: ein Mitglied der Gesellschaft, das in dieser selber Nacht verschwunden war. Von Sophia befragt, berichtet der Mann, dass er sich an nichts erinnert, außer an einem kollektiven Ritus teilzunehmen, der von der Gesellschaft im Turm durchgeführt wurde.

Weitere Untersuchungen von Geheimagenten, die von Sophia in die Gesellschaft infiltriert wurden, zeigen die Wahrheit. Die Gesellschaft ist nichts anderes als einen gigantischen Deckmantel, hinter den sich eine dunkle Entität, die als *Sensenmann* bekannt ist, versteckt. Er nutzt die Lebenskraft der Menschen aus, um seine Macht zu steigern, sowie um tödliche Kampfmaschinen zu bauen und mit Energie zu versorgen, die er entfesseln will, um das gesamte Reich zu übernehmen. Unter seinem Einfluss verlieren die Mitglieder der Gesellschaft ihre Menschlichkeit und werden manchmal bis zu ihren Toden konsumiert.

Sophia beschließt, ihre Roben wieder zu tragen und sich zu bewegen. Ein totaler Angriff steht außer Frage – die kaiserlichen Streitkräfte würden Gefahr laufen, vernichtet zu werden. Sophia muss durch einen Dungeon und eine Unterwasserpassage gehen und schließlich den Turm erreichen, wo sie den Sensenmann von Angesicht zu Angesicht entgetreten wird. Wieder fällt das Schicksal Xixerellas und des Reiches auf ihre Schultern.

SPIELANLEITUNG

Das Spiel ist in drei Level unterteilt, in denen Sie als Sophia spielen. In jedem Level finden Sie tödliche Feinde, magische Türen, die geöffnet werden müssen, um die Erkundung fortzusetzen, und einen letzten gegnerischen Boss, den Sie besiegen müssen, indem Sie Zauber auf eine Schwachstelle, die Sie zu finden haben, werfen.

Das Pergament auf der rechten Seite des Bildschirms liefert wichtige Informationen. Die Symbole zeigen von oben nach unten die Anzahl der verbleibenden Leben, die verbleibende Gesundheit, das verbleibende Mana und die bisher gesammelten oder zerstörten Gegenstände. Die sechsstellige Zahl ist Ihre Punktzahl.

Am Ende des ersten und des zweiten Levels erhalten Sie einen Code für das nächste Level und spielen so lange weiter, bis Sie das Spiel beenden oder alle Ihre Leben verlieren. In diesem Fall starten Sie das Spiel von dem zuletzt erreichten Level. Um ein anderes Level zu spielen, müssen Sie den entsprechenden Code im Codeeinfüge-Bildschirm eingeben. Eine Ausnahme ist der Schwierigkeitsgrad „Prinzessin“ (siehe unten).

Der Dungeon ist ein großes unterirdisches Labyrinth, in dem Sophia vier Relikte finden muss, die der Sensenmann in ferner Vergangenheit entwendete: ein Pergament, ein Kelch, ein Ankh und eine Sanduhr. Wenn sie alle einsammeln, wird die Tür geöffnet, die zur Höhle der Spinnenkönigin führt. Dies ist eine Manifestation der Macht des Sensenmanns, die als Wächter für den Ausgang fungiert.

Der Dungeon wird von Monstern bevölkert, die nichts als Mitglieder der Gesellschaft sind, die vom Sensenmann unterworfen werden. Nach vielen Studien und Forschungen gelang es Sophia schließlich, einen Zauber zu entwickeln, der die Monster nicht nur wieder in Menschen verwandelt, sondern sie auch zu sich nach Hause bringt. Die Kreaturen müssen dreimal getroffen werden, damit der Zauber wirken kann. Jeder Kontakt mit ihnen verringert die Gesundheit von Sophia. Sie wird ein Leben verlieren, wenn das auf null sinkt. Einen Zauber zu wirken, kostet eine Einheit Mana. Jedes Mal, wenn ein Relikt gesammelt wird, werden Gesundheit und Mana von Sophia vollständig wiederhergestellt.

Sobald sie neutralisiert sind, können Gegner ein magisches Objekt zurücklassen. Solche Objekte werden Sophia helfen oder behindern:

- LEBENSKRISTALL - Gibt Sophia 5 Gesundheitseinheiten.
- YIN-YANG - Gibt Sophia 10 Mana-Einheiten.
- SCHILD - Macht Sophia für kurze Zeit unverwundbar.
- GIFT PILZ - Verringert die Gesundheit von Sophia auf 1.
- LACHENDER SCHÄDEL - Lässt Sophia jeden eventuellen Gegenstand, den sie bei sich trägt, fallen und schickt sie zum Startpunkt zurück.

Die magischen Objekte bleiben da, bis Sophia sie nicht aufhebt, oder sie den derzeitigen Bildschirm verlässt.

Abgesehen von den Tieren muss Sophia auch andere Dinge umgehen: den magischen mobilen Barrieren, gegen die der Zauber keine Wirkung hat, und den verfluchten Knochen jener Mitglieder der Gesellschaft, deren Lebenskraft vollständig von dem Sensenmann aufgenommen wurde. Sie muss sie nicht berühren, sonst wird ihre Gesundheit rasch nachlassen.

Einige Abschnitte sind unzugänglich und durch magische Türen gesperrt, die das Bild einer geometrischen Form tragen: ein Dreieck, ein Kreis oder ein Quadrat. Um sie zu öffnen, muss Sophia den entsprechenden Talisman bei sich tragen. Wenn sie die Türen berührt, wird sie zum Startpunkt zurückgeschickt und verliert ein Leben.

Die Unterwasserpassage verbindet den Dungeon mit einem sekundären Zugang zum Turm. Die Tiere, die dort leben, wären normalerweise harmlos, aber der Sensenmann machte sie feindselig mit seiner bösen Aura, und nun greifen sie jedes Wesen an, das nicht durch seinen Einfluss kontaminiert ist. Glücklicherweise sind sie anfällig für Sophias Zauberspruch, es sind jedoch vier Treffer erforderlich, um sie zu neutralisieren. Als weiteres Mittel zur Verteidigung ließ der Sensenmann seinen Anhängern Minen zuordnen, die bei Kontakt mit Sophia oder ihrem Zauber explodieren würden. In diesem Fall wird Sophia sofort ein Leben verlieren. Sophia muss um jeden Preis den Kontakt mit den giftigen Algen vermeiden, die in der Passage verstreut sind.

Sophia kann schwimmen und dank ihrer Kräfte kann sie lange den Atem anhalten, aber die Anstrengung lässt ihre Gesundheit ständig sinken. Um das Maximum wieder zu erreichen, muss sie die gesunden Dämpfe einatmen, die von einem Riss im Gestein in der Nähe des Startpunkts freigesetzt werden.

Sophia muss vier Amulette finden, die den Macht des Sensenmanns verbreiten, und sie beseitigen, indem sie sie einzeln in einen Unterwasservulkan werfen, der irgendwo in der Passage liegt. Sie kann immer nur ein Amulett tragen; bevor sie eine andere aufhebt, muss sie zuerst die andere entsorgen. Wenn Sophia ein Amulett bei sich trägt, blinkt die Anzeige im unteren Teil des Pergaments. Durch die Zerstörung eines Amuletts wird eine große Menge von Mana freigesetzt, sodass Sophias Mana vollständig wiederhergestellt werden. Wenn das vierte Amulett zerstört wird, öffnet sich das Fallgatter, das zum Ausgang führt. Der Ausgang wird vom Riesen-Seepferdchen und seinem Jungen bewacht.

Sobald sie neutralisiert sind, können Gegner ein magisches Objekt zurücklassen. Solche Objekte werden Sophia helfen oder behindern:

- YIN-YANG - Erhält 10 Mana-Einheiten für Sophia.
- SCHILD - Macht Sophia für kurze Zeit unverwundbar.
- LACHENDER SCHÄDEL - Lässt Sophia jeden eventuellen Gegenstand, den sie bei sich trägt, fallen und schickt sie zum Startpunkt zurück.

Die magischen Objekte bleiben da, bis Sophia sie nicht aufhebt, oder sie den derzeitigen Bildschirm verlässt.

Einige Abschnitte sind unzugänglich und durch magische Türen gesperrt, die das Bild einer geometrischen Form tragen: ein Dreieck, ein Kreis oder ein Quadrat. Um sie zu öffnen, muss Sophia den entsprechenden Talisman bei sich tragen. Wenn sie die Türen berührt, wird sie zum Startpunkt zurückgeschickt und verliert ein Leben.

Level drei - Der Turm

Der Sitz der Gesellschaft ist der Ort, an dem der Sensenmann seine ängstlichen Kriegsmaschinen gebaut und aktiviert hatte: Spontonen auf Rädern, Androiden mit kräftigen Klauen anstelle von Händen, hüpfende Roboter. Gegen sie kann Sophia keine Magie einsetzen und muss sich daher auf ihre Beweglichkeit und Reflexe verlassen, auch weil die magische Aura des Sensenmanns sie am Fliegen hindert. Sophia muss dann springen und die Leitern und beweglichen Plattformen benutzen, um den Turm zu umgehen.

Der Ort ist auch mit Umweltgefahren gespickt: Säurebecken, die schädliche Dämpfe ausstrahlen, flammende oder einbahnige Böden, Gewichte die fallen, sobald Sophia unter sie geht, Spinnklingen, scharfe Spitzen und Kanonen. An diesen Level gibt es keine Möglichkeit, die Gesundheit und das Mana von Sophia wiederherzustellen. Seien Sie also sehr vorsichtig! Mana wird nur am Ende nützlich sein, wenn Sophia, sobald sie die Turmspitze erreicht, den Sensenmann besiegen muss. Er wird seine Astralprojektion gegen sie senden.

Einige Abschnitte werden durch undurchdringliche magische Barrieren gesperrt. Sophia kann sie deaktivieren, indem Sie die am Turm angebrachten Hebel nach unten ziehen. Wenn Sophia die Barrieren berührt, wird sie zum Startpunkt zurückgeschickt und verliert ein Leben.

KONTROLLE

Man kann Sophia kann mit der Tastatur oder mit einem Kempston- oder Sinclair-Joystick kontrollieren. Die vordefinierten Tasten sind: **O** - links; **P** - rechts; **Q** - hoch; **A** - runter; **M** - Feuer; **H** - Pause. Man kann die Tasten im Einstellungen-Menü ändern.

DIE MENÜS

Das Spiel bietet Menüs, die durch einen pfeilförmigen Cursor gesteuert werden, der sich durch Drücken der LEERTASTE bewegt, während die Optionen durch Drücken der ENTER-Taste ausgewählt werden.

Nach dem Laden erscheint der Startbildschirm mit vier Symbolen von links nach rechts:

- **Grüne Ampel:** Spiel starten.
- **Excelsior-Schlüssel:** Einstellungen-Menü.
- **Fernbedienung:** Level ändern.

- **Trophäe:** Die Tabelle mit den hohen Bewertungen anzeigen.

Im Einstellungen-Menü können Sie auswählen, wie das Spiel kontrollieren. Von links nach rechts: Tastatur/ Kempston-Joystick/ Sinclair-Joystick/ Tasten ändern. Wenn Sie die Tasten ändern-Option wählen, werden die Symbole im unteren Teil des Bildschirms in der Links/ Rechts/ Hoch/ Runter/ Feuer/ Pause Reihenfolge beleuchtet. Drücken Sie die entsprechende Taste Ihrer Wahl. Danach müssen Sie den Schwierigkeitsgrad wählen. Es gibt zwei da:

- **Zauberin:** Dies ist die normale Schwierigkeit, in der Sie höchstens 50 Gesundheitseinheiten und 99 Mana-Einheiten halten können, und Sie dürfen das Spiel von einer der drei Level starten (vorausgesetzt, Sie kennen die Zugangscode dafür!).
- **Prinzessin:** eine echte Herausforderung! Sie können höchstens 30 Gesundheitseinheiten und 65 Mana-Einheiten halten, und müssen das Spiel immer vom ersten Level anfangen, unabhängig davon, ob Sie zuvor ein anderes ausgewählt haben. Am Ende des Spiels werden Sie mit 10.000 Bonuspunkten und einem alternativen Ende belohnt.

Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, wählen Sie das Symbol ✓, andernfalls ✕, um erneut zu beginnen.

Wenn Sie das gegenwärtige Level ändern möchten, müssen Sie den Code, der am Ende des vorherigen Levels bekommt wurde, einfügen. Z.B. wenn Sie das dritte Level spielen möchten, müssen Sie den Code eingeben, der am Ende des zweiten Levels erhalten wurde. Drücken Sie die Taste, die der Farbe jeder der fünf Quadrate der Sequenz entspricht, gemäß dem Schema, das im Codeeinfüge-Bildschirm angezeigt wird. Das erste Level ist vordefiniert. Wenn Sie es erneut spielen möchten, nachdem Sie einen Code für ein anderes Level eingefügt haben, drücken Sie nur die ENTER-Taste, sobald der Codeeinfüge-Bildschirm erscheint.

TIPPS

- Versuchen Sie, die Pfade durch die einzelnen Levels auswendig zu lernen.
- In den ersten beiden Leveln ist es besser, die Feinde zu vermeiden, um Mana zu sparen.
- Weder Relikte noch Amulette werden immer an denselben Stellen erscheinen.
- Der Schild lässt Sie nicht durch die magischen Türen gehen.
- Es gibt etwas, darüber wir Ihnen nichts gesagt haben – wir werden Ihnen den Spaß lassen, das allein entdecken...

DANKSAGUNGEN

- Sebastian Brauner: Playtesting.
- Ersh: Playtesting, Schwedische Übersetzung.
- Bedazzle: Russische Übersetzung.

INFO UND KONTAKTE

Programm, Audio und Grafik © 2019, 2021 Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten.
Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

E-mail: **zanklesoft@gmail.com**

Webseite: **zanklesoft.itch.io**

Sophia II

Un juego de Alessandro Grussu para el ZX Spectrum 128K, desarrollado con:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compresión de datos RCS+ZX7 [Einar Saukas]
- Versión modificada del AGD Musicizer 2.1.8 [original de David Saphier]
- Rutina "Fader" [William Frazer]

LA HISTORIA

Dos años después de la derrota del malvado hechicero Yojar, el pequeño Principado autónomo de Xixerella, administrado en nombre del Emperador por la princesa-maga Sophia, es una de las partes más prósperas del Imperio. Gracias a la política de paz y tolerancia promovida por Sophia, varios credos filosóficos y religiosos coexisten en Xixerella.

Un grupo en particular, la *Sociedad de la Luz Interior*, está muy difundido. Aparentemente tiene como objetivo fortalecer el bienestar individual a través de prácticas de meditación grupales. Después de algún tiempo, sin embargo, comienzan a circular rumores extraños sobre lo que sucede en la alta torre, construida por los miembros de la Sociedad como su asiento. Se dice que allí se realizan ritos ocultos, con seres humanos convertidos en monstruos, y que maquinaria letal vigila el lugar contra los intrusos. Además, se reportan casos de personas que desaparecieron misteriosamente algún tiempo después de unirse a la Sociedad.

Una noche, una patrulla de guardias se topa con una criatura horrenda y hostil, una especie de enorme araña roja. Se llaman refuerzos y los soldados, no sin esfuerzo, logran capturar a la bestia y llevarla ante Sophia. Ella inmediatamente siente un aura maligna proveniente de la criatura. Trabajando de inmediato, crea un hechizo que, una vez lanzado sobre el monstruo, lo convierte en su forma original: un miembro de la Sociedad que había

desaparecido esa noche. Interrogado por Sophia, el hombre informa que no recuerda nada, excepto que participó en un rito colectivo oficiado por la Sociedad en la torre.

Investigaciones adicionales llevadas a cabo por agentes secretos infiltrados por Sophia dentro de la Sociedad revelan la verdad. La Sociedad no es más que una gigantesca cobertura, detrás de la cual se esconde una entidad oscura conocida como *La Parca*. Ella explota la fuerza vital de las personas, para aumentar su poder, así como para construir y suministrar energía a mortales máquinas de combate, que planea desencadenar para apoderarse de todo el Imperio. Bajo su influencia, los miembros de la Sociedad pierden su humanidad y son consumidos, a veces hasta su muerte.

Sophia decide ponerse de nuevo sus paramentos y entrar en acción. Un ataque total está fuera de discusión: las fuerzas imperiales se arriesgarían a ser aniquiladas. Sophia tendrá que penetrar en la torre cruzando una mazmorra y un pasaje submarino, finalmente enfrentándose cara a cara con la Parca. Una vez más, el destino de Xixerella y el Imperio cae sobre sus hombros.

CÓMO JUGAR

El juego está dividido en tres niveles, donde juega como Sophia. En cada nivel encontrará enemigos mortales, puertas mágicas que se abrirán para continuar la exploración y un jefe enemigo final que tendrá que derrotar lanzando hechizos sobre un punto débil que dependerá de Ud. encontrar.

El pergamino en el lado derecho de la pantalla le proporciona información vital. Los íconos muestran, de arriba a abajo, el número de vidas restantes, la salud restante, el maná restante y los objetos recolectados o destruidos hasta el momento. El número de seis dígitos es su puntaje.

Al final del primer y del segundo nivel, recibirá un código para el nivel siguiente y continuará jugando hasta que complete el juego o pierda todas sus vidas. En este caso, comenzará el juego desde el último nivel al que llegó; Para jugar a un nivel diferente, deberá ingresar su código en la pantalla de inserción de código. Una excepción a esto es el nivel de dificultad "Princesa" (ver más abajo).

Nivel uno - La mazmorra

La mazmorra es un gran laberinto subterráneo donde Sophia debe encontrar cuatro reliquias robadas por la Parca en tiempos antiguos: un pergamino, un cáliz, un ankh y un

reloj de arena. Reuniéndolos a todos, se abrirá la puerta que conduce a la guarida de la Reina Araña, una manifestación del poder de Grim Reaper que actúa como guardián de la salida.

La mazmorra está poblada por monstruos, que no son más que miembros de la Sociedad sometidos por la Parca. Después de muchos estudios e investigaciones, Sophia finalmente pudo desarrollar un hechizo que no solo convierte a los monstruos en humanos, sino que también los devuelve a sus hogares. Las criaturas deben ser golpeadas tres veces para que el hechizo funcione. Cada contacto con ellos disminuirá la salud de Sophia; ella perderá una vida si cae a cero. Lanzar un hechizo cuesta una unidad de maná. Cada vez que se recoge una reliquia, la salud y el maná de Sophia se restaurarán por completo.

Una vez neutralizados, los enemigos podrían dejar atrás un objeto mágico. Tales objetos ayudarán o dificultarán a Sophia:

- CRISTAL DE VIDA - Le da a Sophia 5 unidades de salud.
- YIN-YANG - Le da a Sophia 10 unidades de maná.
- ESCUDO - Hace que Sophia sea invulnerable por un corto tiempo.
- HONGO VENENOSO - Reduce la salud de Sophia a 1.
- CRÁNEO QUE RÍE - Hace que Sophia suelte todos los artículos que lleva (si los hay) y los envía de vuelta al punto de partida.

Los objetos mágicos permanecen en el lugar hasta que Sophia no los recoja, o abandona la pantalla actual.

Además de las bestias, Sophia también debe tener cuidado con las barreras mágicas móviles, contra las cuales el hechizo no tiene efecto, y los huesos malditos de aquellos miembros de la Sociedad cuya fuerza vital ha sido completamente absorbida por el Grim Reaper. Ella no debe tocarlos, de lo contrario su salud disminuirá rápidamente.

Algunas secciones serán inaccesibles y estarán marcadas por puertas mágicas con la imagen de una forma geométrica: un triángulo, un círculo o un cuadrado. Para abrirlas, Sophia debe llevar el correspondiente talismán. Si toca las puertas, la enviarán de regreso al punto de partida y perderá una vida.

Nivel dos - El pasaje subacuático

El pasaje subacuático conecta la mazmorra con un acceso secundario a la torre. Los animales que viven allí normalmente serían inofensivos, pero la Parca los hizo hostiles con su aura malvada y ahora atacan a todos los seres que no están contaminados por su influencia. Afortunadamente, son vulnerables al hechizo de Sophia, pero se necesitarán cuatro golpes

para neutralizarlos. Como otro medio de defensa, la Parca hizo que sus seguidores colocaran minas que explotarán al entrar en contacto con Sophia o su hechizo. En este caso, Sofía perderá inmediatamente una vida. Sophia también debe evitar a toda costa el contacto con las algas venenosas esparcidas alrededor del pasaje.

Sophia puede nadar, y gracias a sus poderes puede aguantar la respiración durante mucho tiempo, pero el esfuerzo requerido hace que su salud disminuya constantemente. Para restablecerlo a su nivel máximo, ella debe inhalar los vapores saludables liberados de una grieta en la roca que se encuentra cerca del punto de partida.

Sophia debe encontrar cuatro amuletos, faros del poder de la Parca, y deshacerse de ellos arrojándolos, uno por uno, a un volcán submarino que se encuentra en algún lugar del pasaje. Ella puede llevar un solo amuleto a la vez; antes de recoger otro, debe deshacerse de el que ya tiene. Cuando Sophia lleva un amuleto, el indicador ubicado en la parte inferior del pergamino parpadeará. Destruir un amuleto emanará una gran cantidad de maná, por lo que ello de Sophia se restaurará completamente. Cuando se destruya el cuarto amuleto, se abrirá el rastrillo que conduce a la salida, custodiada por el Hipocampo Gigante y su crías.

Una vez neutralizados, los enemigos podrían dejar atrás un objeto mágico. Tales objetos ayudarán o dificultarán a Sophia:

- YIN-YANG - Le da a Sophia 10 unidades de maná.
- ESCUDO - Hace que Sophia sea invulnerable por un corto tiempo.
- CRÁNEO QUE RÍE - Hace que Sophia suelte todos los artículos que lleva (si los hay) y los envía de vuelta al punto de partida.

Los objetos mágicos permanecen en el lugar hasta que Sophia no los recoja, o abandona la pantalla actual.

Algunas secciones serán inaccesibles y estarán marcadas por puertas mágicas con la imagen de una forma geométrica: un triángulo, un círculo o un cuadrado. Para abrirlas, Sophia debe llevar el correspondiente talismán. Si toca las puertas, la enviarán de regreso al punto de partida y perderá una vida.

Nivel tres - La torre

La sede de la Sociedad es el lugar donde la Parca tiene sus temibles máquinas de guerra construidas y activadas: picos en las ruedas, androides con poderosas garras en lugar de manos, robots que rebotan. Contra ellos, Sophia no puede usar la magia y, por lo tanto, debe

confiar en su agilidad y reflejos, también porque el aura mágica de la Parca le impide volar. Sophia tendrá que saltar y usar las escaleras y las plataformas móviles para moverse por la torre.

El lugar también está salpicado de peligros para el medio ambiente: charcos ácidos que emanan humos nocivos, pisos ardientes o de un solo sentido, pesas que caen tan pronto como Sophia camina por debajo de ellas, cuchillas giratorias, puntas afiladas y cañones. En este nivel no hay manera de restaurar la salud y el maná de Sophia, ¡así que tenga mucho cuidado! Mana solo será útil al final, cuando, una vez que llegue a la cima de la torre, Sophia tendrá que derrotar a la Parca. Ella enviará su proyección astral contra Sophia.

Algunas secciones estarán prohibidas por barreras mágicas impenetrables. Sophia puede desactivarlas tirando de las palancas colocadas alrededor de la torre. Si Sophia toca las barreras, será devuelta al punto de partida y perderá una vida.

CONTROLES

Sophia se puede controlar con el teclado o con un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predeterminadas son: **O** - izquierda; **P** - derecha; **Q** - arriba; **A** - abajo; **M** - fuego; **H** - pausa. Las teclas se pueden redefinir completamente en el menú Preferencias.

LOS MENÚS

El juego cuenta con menús controlados por medio de un cursor en forma de flecha que se mueve pulsando la tecla ESPACIO, mientras que las opciones se seleccionan presionando la tecla ENTER.

Al cargar, aparecerá la pantalla inicial, con cuatro iconos:

- **Semáforo verde:** Empezar el juego.
- **Llave grifa:** Menú Preferencias.
- **Mando a distancia:** Cambiar nivel de juego.
- **Trofeo:** Tabla de las mejores puntuaciones.

En el menú Preferencias, puede elegir cómo controlar el juego, de izquierda a derecha: Teclado/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair /Redefine las teclas. Al seleccionar la opción Redefine las teclas, los iconos en la parte inferior de la pantalla se iluminarán en el orden: Izquierda/ Derecha/ Arriba/ Abajo/ Fuego/ Pausa. Pulse la tecla correspondiente de su elección. Después deberá elegir el nivel de dificultad. Hay dos:

- **Maga:** es el nivel de dificultad normal, donde puede tener un máximo de 50 unidades de vida y 99 de maná, y puede comenzar el juego desde cualquiera de los tres niveles (¡siempre que conozca los códigos de acceso para ellos!).
- **Princesa:** un verdadero reto! Puede tener un máximo de 30 unidades de vida y 65 de maná, y debe comenzar el juego siempre desde el primer nivel, sin importar si previamente seleccionó uno diferente. Al cumplimiento del juego, recibirá 10.000 puntos de bonificación y un final alternativo.

Si está satisfecho, seleccione el signo ✓, de lo contrario ✕ para empezar de nuevo.

Si desea cambiar el nivel de juego actual, deberá insertar el código obtenido al final del nivel anterior. P.ej. si desea jugar el tercer nivel, deberá insertar el código obtenido al final del segundo. Presione la tecla correspondiente al color de cada uno de los cinco cuadrados de la secuencia de acuerdo con el esquema que se muestra en la pantalla de inserción de código. El nivel predeterminado de juego es el primero; si desea jugarlo nuevamente después de insertar un código para un nivel diferente, simplemente presione ENTER tan pronto como aparezca la pantalla de inserción de código.

CONSEJOS

- Intente memorizar los caminos a través de cada nivel.
- En los dos primeros niveles, trate de evitar a los enemigos tanto como sea posible, para salvar mana.
- Ni reliquias ni amuletos aparecerán siempre en los mismos lugares.
- El escudo no le permitirá pasar por las puertas mágicas.
- Hay algo que no le contamos, pero le dejaremos el placer de descubrirlo por Ud. mismo...

AGRADECIMIENTOS

- Sebastian Brauner: playtesting.
- Ersh: playtesting, traducción al sueco.
- Bedazzle: traducción al ruso.

AVISOS Y CONTACTOS

Programa, audio y visual © 2019, 2021 Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución comercial de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

E-mail: **zanklesoft@gmail.com**
Sitio web: **zanklesoft.itch.io**

Sophia II

Um jogo de Alessandro Grussu para o ZX Spectrum 128K, criado com:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.2 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Compressão de dados RCS+ZX7 [Einar Saukas]
- Versão modificada do AGD Musicizer 2.1.8 [original de David Saphier]
- Rotina “Fader” [William Frazer]

A HISTÓRIA

Dois anos após a derrota do malvado feiticeiro Yojar, o pequeno Principado Autônomo de Xixerella, administrado em nome do Imperador pela princesa-feiticeira Sophia, é uma das partes mais prósperas do Império. Graças à política de paz e tolerância promovida por Sophia, vários credos filosóficos e religiosos coexistem em Xixerella.

Um grupo em particular, a *Sociedade da Luz Interior*, é difundido. Pretende ostensivamente fortalecer o bem-estar individual através de práticas de meditação em grupo. Depois de algum tempo, rumores estranhos começam a circular sobre o que acontece na alta torre, construída pelos membros da Sociedade como seu assento. Dizem que rituais ocultos são realizados lá, com seres humanos transformados em monstros, e máquinas letais observam o local contra intrusos. Além disso, casos de pessoas misteriosamente desaparecidas algum tempo depois de ingressar na Sociedade são relatados.

Uma noite, uma patrulha de guarda tropeça em uma criatura horrenda e hostil, uma espécie de aranha vermelha enorme. Reforços são chamados e os soldados, não sem esforço, conseguem capturar a fera e trazê-la para Sophia. Ela imediatamente sente uma aura maligna vindo da criatura. Ao chegar ao trabalho de uma vez, ela cria um feitiço que, uma vez lançado sobre o monstro, o transforma em sua forma original: um membro da Sociedade que havia desaparecido naquela noite. Questionado por Sophia, o homem relata que não se lembra de nada, a não ser participar de um ritual coletivo realizado pela Sociedade na torre.

Investigações posteriores realizadas por agentes secretos infiltrados por Sophia dentro da Sociedade revelam a verdade. A Sociedade nada mais é que uma frente gigantesca, atrás da qual uma entidade obscura conhecida como *O Ceifador* se esconde. Ele explora a força vital das pessoas, para impulsionar sua força, bem como para construir e fornecer energia para máquinas de combate mortais, que ele planeja desencadear a fim de assumir todo o Império. Sob sua influência, os membros da sociedade perdem sua humanidade e são consumidos, às vezes até a morte.

Sophia então decide vestir suas vestes novamente e voltar à ação. Um ataque total está fora de questão – as forças imperiais arriscariam ser aniquiladas. Sophia terá que penetrar na torre cruzando uma masmorra e uma passagem submersa, finalmente confrontando o Ceifador cara a cara. Mais uma vez, o destino de Xixerella e do Império cai sobre seus ombros.

COMO JOGAR

O jogo é dividido em três níveis, onde você joga como Sophia. Em todos os níveis você encontrará inimigos mortais, portas mágicas para abrir, a fim de continuar a exploração e um chefe inimigo final, você terá que derrotar lançando feitiços em um ponto fraco que você deve encontrar.

O pergaminho no lado direito da tela fornece informações vitais. Os ícones mostram, de cima para baixo, o número de vidas restantes, saúde restante, mana restante e itens coletados ou destruídos até o momento. O número de seis dígitos é a sua pontuação.

No final do primeiro e do segundo nível, você receberá um código para o próximo nível e continuará jogando até completar o jogo ou perder todas as suas vidas. Neste caso, você começará o jogo do último nível que alcançou; para jogar em um nível diferente, você terá que digitar seu código na tela de inserção de código. Uma exceção a isso é o nível de dificuldade “Princesa” (veja abaixo).

Nível um - a masmorra

A masmorra é um grande labirinto subterrâneo onde Sophia deve encontrar quatro relíquias roubadas pelo Ceifador em tempos antigos: um pergaminho, um cálice, um ankh e uma ampolheta. A coleta de todos eles abrirá a porta que leva ao covil da Rainha Aranha, uma manifestação do poder do Ceifador agindo como um guardião da saída.

A masmorra é preenchida por monstros, que não são nada além de membros da Sociedade subjugados pelo Ceifador. Depois de muitos estudos e pesquisas, Sophia finalmente conseguiu desenvolver um feitiço que não apenas transforma os monstros em humanos, mas também os traz de volta para suas casas. As criaturas devem ser atingidas três vezes para que o feitiço funcione. Todo contato com eles diminuirá a saúde de Sophia; ela perderá uma vida se cai a zero. Lançar um feitiço custa uma unidade de mana. Toda vez que uma relíquia é coletada, a saúde e a mana de Sophia serão totalmente restauradas.

Uma vez neutralizado, os inimigos podem deixar um objeto mágico para trás. Tais objetos ajudarão ou atrapalharão Sophia:

- CRISTAL DE VIDA - Dá a Sophia 5 unidades de saúde.
- YIN-YANG - Dá a Sophia 10 unidades de mana.
- ESCUDO - Torna Sophia invulnerável por um curto período de tempo.
- COGUMELO VENENOSO - Reduz a saúde de Sophia para 1.
- CRÂNIO QUE RI - Faz Sophia largar cada item que está carregando (se ela tem algum) e a envia de volta ao ponto de partida.

Os objetos mágicos permanecem no local até que Sophia não os colete, ou ela deixa a tela atual.

Além das bestas, Sophia também deve tomar cuidado com as barreiras mágicas móveis, contra as quais o feitiço não tem efeito, e os ossos amaldiçoados daqueles membros da Sociedade cuja força vital foi completamente absorvida pelo Ceifador. Ela não deve tocá-los, senão sua saúde diminuirá rapidamente.

Algumas seções serão inacessíveis e marcadas por portas mágicas com a imagem de uma forma geométrica: um triângulo, um círculo ou um quadrado. Para abri-los, Sophia deve carregar o talismã correspondente. Se ela tocar as portas, ela será mandada de volta ao ponto de partida e perderá uma vida.

Nível dois - a passagem subaquática

A passagem subaquática conecta a masmorra a um acesso secundário à torre. Os animais que vivem lá normalmente seriam inofensivos, mas o Ceifador os fez hostis com sua aura maligna e agora atacam todos os seres não contaminados por sua influência. Felizmente, eles são vulneráveis ao feitiço de Sophia, mas serão necessários quatro golpes para neutralizá-los. Como um meio adicional de defesa, o Ceifador fez seus seguidores colocarem minas que explodirão em contato com Sophia ou seu feitiço. Neste caso, Sophia perderá

uma vida imediatamente. Sophia também deve evitar a todo custo o contato com as algas venenosas espalhadas pela passagem.

Sophia sabe nadar e, graças aos seus poderes, consegue prender a respiração por muito tempo, mas o esforço requerido faz com que sua saúde caia constantemente. A fim de restaurá-lo ao seu nível máximo, ela deve inalar os vapores saudáveis liberados de uma rachadura na rocha encontrada perto do ponto de partida.

Sophia precisa encontrar quatro amuletos, faróis do poder do Ceifador, e jogá-los, um por um, em um vulcão submerso situado em algum lugar da passagem. Ela pode carregar um só amuleto de cada vez; antes de escolher outro, você deve descartar o outro primeiro. Quando Sophia carrega um amuleto, o indicador colocado na parte inferior do pergaminho piscará. Destruir um amuleto irá liberar uma quantidade enorme de mana, de modo que o mana de Sophia será totalmente restaurado. Quando o quarto amuleto for destruído, o rastrilho que bloqueia a saída será aberta. A saída é guardada pelo Hipocampo Gigante e seus filhotes.

Uma vez neutralizado, os inimigos podem deixar um objeto mágico para trás. Tais objetos ajudarão ou atrapalharão Sophia:

- YIN-YANG - Dá a Sophia 10 unidades de mana.
- ESCUDO - Torna Sophia invulnerável por um curto período de tempo.
- CRÂNIO QUE RI - Faz Sophia largar cada item que está carregando (se ela tem algum) e a envia de volta ao ponto de partida.

Os objetos mágicos permanecem no local até que Sophia não os colete, ou ela deixa a tela atual.

Algumas seções serão inacessíveis e marcadas por portas mágicas com a imagem de uma forma geométrica: um triângulo, um círculo ou um quadrado. Para abri-los, Sophia deve carregar o talismã correspondente. Se ela tocar as portas, ela será mandada de volta ao ponto de partida e perderá uma vida.

Nível três - a torre

A sede da Sociedade é o lugar onde o Ceifador teve suas temíveis máquinas de guerra construídas e ativadas: espinhos sobre rodas, andróides com poderosas garras em vez de mãos, robôs saltitantes. Contra eles, Sophia não pode usar magia e, portanto, deve confiar em sua agilidade e reflexos, também porque a aura mágica do Ceifador a impede de voar. Sophia então terá que pular e usar as escadas e plataformas móveis para contornar a torre.

O local também é repleto de perigos ambientais: poças ácidas que emanam gases prejudiciais, pisos em chamas ou de mão única, pesos caindo assim que Sophia passa por baixo deles, lâminas giratórias, pontas afiadas e canhões. Nesse nível não há como restaurar a saúde e a mana de Sophia, por isso tenha muito cuidado! Mana só será útil no final, quando, uma vez que ela alcance o topo da torre, Sophia terá que derrotar o Ceifador. Ele enviará sua projeção astral contra ela.

Algumas seções serão barradas por barreiras mágicas impenetráveis. Sophia pode desativá-los, puxando as alavancas colocadas ao redor da torre. Se Sophia tocar as barreiras, ela será enviada de volta ao ponto de partida e perderá uma vida.

CONTROLES

Sophia pode ser controlada com o teclado ou com um joystick Kempston ou Sinclair. As teclas predefinidas são: **O** - esquerda; **P** - direita; **Q** - cima; **A** - baixo; **M** - tiro; **H** - pausa. As teclas são totalmente redefiníveis no menu Preferências.

OS MENUS

O jogo mostra menus controlados por meio de um cursor em forma de seta que se move pressionando a tecla ESPAÇO; as opções são selecionadas pressionando a tecla ENTER.

Após o carregamento, a tela inicial aparecerá, com quatro ícones:

- **Semáforo verde:** Iniciar o jogo.
- **Chave grifo:** Menu Preferências.
- **Telecomando:** Cambiar nível do jogo.
- **Troféu:** Lista das melhores pontuações.

No menu Preferências, você pode escolher como controlar o jogo, da esquerda para a direita: Teclado/ Joystick Kempston/ Joystick Sinclair/ Redefinir teclas. Ao selecionar a opção Redefinir teclas, os ícones na parte inferior serão iluminados na ordem: Esquerda/ Direita/ Cima/ Baixo/ Tiro/ Pausa. Pressione a tecla correspondente à sua escolha. Depois de selecionar seu método de controle, você deve escolher entre dois níveis de dificuldade:

- **Feiticeira:** este é o nível normal, onde você pode manter um máximo de 50 unidades de saúde e 99 unidades de mana, e pode iniciar o jogo em qualquer um dos três níveis (desde que você saiba os códigos de acesso para eles!).
- **Princesa:** um verdadeiro desafio! Você pode manter um máximo de 30 unidades de saúde e 65 unidades de mana, e deve começar o jogo sempre desde o primeiro nível,

não importando se você selecionou anteriormente um diferente. No final do jogo, você será recompensado com 10.000 pontos de bônus e um final alternativo.

Se você está satisfeito com suas escolhas, selecione o símbolo ✓, caso contrário, ✕ para começar de novo.

Caso deseje alterar o nível de jogo atual, você precisará inserir o código obtido no final do nível anterior. Por exemplo, se você deseja jogar o terceiro nível, você terá que inserir o código obtido no final do segundo. Pressione a tecla correspondente à cor de cada um dos cinco quadrados da sequência de acordo com o esquema mostrado na tela de inserção do código. O nível predefinido é o primeiro; se você deseja reproduzi-lo novamente depois de inserir um código para um nível diferente, basta pressionar ENTER assim que a tela de inserção do código aparece.

DICAS

- Tente memorizar os caminhos em cada nível.
- Nos dois primeiros níveis, tente evitar inimigos o máximo possível, para economizar mana.
- Nem relíquias nem amuletos aparecerão sempre nos mesmos lugares.
- O escudo não deixa você passar pelas portas mágicas.
- Há algo sobre o qual não lhe falamos, mas vamos deixar o prazer de descobri-lo por você mesmo...

AGRADECIMENTOS

- Sebastian Brauner: playtesting.
- Ersh: playtesting, tradução ao sueco.
- Bedazzle: tradução ao russo.

INFORMAÇÃO E CONTACTOS

Programa, áudio e visual © 2019, 2021 Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. Toda distribuição comercial deste produto sem o consentimento expresso de seu autor é estritamente proibida.

E-mail: **zanklesoft@gmail.com**

Sito web: **zanklesoft.itch.io**

Sophia II

Игра для 128K ZX Spectrum от Alessandro Grussu, созданная при помощи:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Использует технологию упаковки данных RCS+ZX7 [Einar Saukas]
- Модифицированной версии AGD Musicizer 2.1.8 [оригинал от David Saphier]
- Процедура "Fader" [William Frazer]

ЛЕГЕНДА

Спустя два года после уничтожения злого колдуна Иохара, автономия Шишереллы, управляемая во славу Императора принцессой-волшебницей Софией, становится одной из самых процветающих частей Империи. Благодаря политике мира и терпения, пропагандируемой Софией, в Шишерелле успешно сосуществуют несколько разных философских и религиозных верований.

Особенно распространено *Общество Внутреннего Света*. Их целью является укрепление индивидуального благополучия с помощью практики групповых медитаций. Через некоторое время начинают распространяться слухи, что на самом деле происходит в высокой башне, построенной членами Общества. Говорят, что там вершатся обряды, когда людей превращают в монстров, и страшные смертоносные механизмы преграждают дорогу непрошеным гостям. Кроме этого, появились случаи загадочного исчезновения людей после вступления в Общество.

Одной ночью охранный патруль натывается на ужасное существо, похожее на огромного красного паука. Было вызвано подкрепление, и с большим трудом солдатам удалось доставить тварь к Софии. Та мгновенно почувствовала злую ауру, исходящую от существа. Без промедления София наложила на монстра заклятие, которое возвратило существу первоначальную форму: это был член Общества,

исчезнувший ночью. На расспросы Софии человек отвечал, что ничего не помнит, кроме того, что участвовал в каком-то групповом обряде, проводимом Обществом в башне.

Дальнейшие расследования, проведённые секретными агентами Софии, которым удалось проникнуть в Общество, раскрывают правду. Общество — не что иное, как гигантское воинство, ведомое непонятным существом, известным как Жнец. Оно использует жизненную силу людей, чтобы усиливать свою мощь и влияние, и строить и доставлять энергию смертоносным машинам, которые планируется использовать для захвата всей Империи. Под этим влиянием члены Общества теряют остатки человечности, и иссякают, вплоть до смерти.

София решает вновь надеть свои одежды и перейти к решительным действиям. Об атаке в лоб не может быть и речи, т.к. силы Империи будут уничтожены. Поэтому София проникает в башню через подземелье и подводный проход, чтобы в конце концов встретиться со Жнецом лицом к лицу. И снова забота о судьбе не только Шишереллы, но и Империи ложится на плечи Софии.

КАК ИГРАТЬ

Игра разделена на три уровня, где вы играете за Софию. На каждом уровне найдутся смертельные враги, магические двери которые придётся открыть, чтобы продвинуться дальше, и в конце уничтожить вражеского босса, произнося заклинания, которые ещё нужно найти.

Пергамент в правой части экрана несёт важную информацию. Иконки сверху вниз показывают количество жизней, здоровье, ману и количество собранных или уничтоженных предметов.

В конце первого и второго уровней вы получите код к следующему уровню, и сможете продолжить, пока не пройдёте игру, или не потеряете все свои жизни. В этом случае можно начать игру с достигнутого ранее уровня; чтобы играть с другого, введите его на экране ввода кода. Исключение — это уровень сложности «Принцесса» (см. ниже).

Уровень первый - Подземелье

Подземелье — это большой лабиринт, где София должна найти четыре реликвии, которые были украдены в древние времена Жнецом: пергамент, чашу, египетский

крест и песочные часы. Собрав их все, вы сможете открыть дверь, ведущую в логово Королевы пауков, охраняющей выход, и которая является воплощением могущества Жнеца.

В подземелье обитают монстры, они не что иное, как обычные члены общества, захваченные Жнецом. После долгих исследований и поисков, София наконец, смогла найти заклинание, которое не только превращает монстров обратно в людей, но и возвращает их домой. Монстров нужно поразить три раза, чтобы заклинание сработало. Любой контакт с ними ухудшает здоровье Софии, и она потеряет жизнь, если здоровье упадёт до нуля. Произнести заклинание стоит единицу маны. Всякий раз, когда София находит реликвию, её здоровье и мана полностью восстанавливаются.

После нейтрализации враги могут оставлять на своём месте магический предмет. Он может помочь или помешать Софии:

- КРИСТАЛЛ ЖИЗНИ – даёт Софии 5 единиц здоровья.
- ИНЬ-ЯН – Даёт Софии 10 единиц маны.
- ЩИТ – На некоторое время делает Софию неуязвимой.
- ЯДОВИТЫЙ ГРИБ – Уменьшает здоровье Софии до 1.
- СМЕЮЩИЙСЯ ЧЕРЕП – Заставляет Софию уронить предмет, который она несёт, и отправляет обратно в исходную точку.

Магические предметы остаются на месте, пока София их не соберёт, или не покинет текущий экран.

Кроме монстров, София должна остерегаться подвижных магических барьеров, на которые заклинание не действует, и проклятых костей тех членов общества, чьи жизненные силы были полностью забраны Жнецом. София не должна их касаться, иначе её здоровье будет быстро исчезать.

Некоторые секции будут недоступны и закрыты магическими дверями, несущими геометрическое изображение: треугольник, круг или квадрат. Чтобы открыть их, София должна иметь при себе соответствующий талисман. Если она коснётся дверей без талисмана, то будет отправлена в исходную точку и потеряет жизнь.

Уровень два — Подводный проход

Подводный проход соединяет подземелье с дополнительным входом в башню. Обычно животные, там обитающие, безвредны, но Жнец при помощи своей ауры

обратил их, и теперь они нападают на всех, не подчинённых Жнецу. К счастью, они уязвимы к заклинаниям Софии, но чтобы нейтрализовать животных, потребуется четыре попадания. Как дополнительное средство защиты, Жнец заставляет своих последователей оставлять мины, которые взрываются при контакте с Софией или её заклинанием. При этом София сразу теряет жизнь. Кроме этого, София должна избегать контакта с ядовитыми водорослями, заполонившими весь проход.

София умеет плавать, и благодаря своим силам может задерживать дыхание надолго, но затрачиваемые усилия постоянно ухудшают её здоровье. Чтобы восстановить его до максимального уровня, она должна подышать у трещины в скале, находящейся рядом с начальной точкой.

София должна найти четыре амулета, знаки силы Жнеца, и избавиться от них, бросив один за другим в подводный вулкан, находящийся где-то в проходе. Она может нести только один амулет; прежде чем взять следующий, надо избавиться от имеющегося. Когда София несёт амулет, индикатор в нижней части свитка будет мигать. Уничтожение амулета высвобождает огромное количество маны, и София полностью восстанавливается. После уничтожения четвёртого амулета, решётка, ведущая к выходу откроется. Выход охраняет Морской конёк и его отпрыски.

После нейтрализации враги могут оставлять на своём месте магический предмет. Он может помочь или помешать Софии:

- ИНЬ-ЯН – Даёт Софии 10 единиц маны.
- ЩИТ – На некоторое время делает Софию неуязвимой.
- СМЕЮЩИЙСЯ ЧЕРЕП – Заставляет Софию уронить предмет, который она несёт, и отправляет обратно в исходную точку.

Магические предметы остаются на месте, пока София их не соберёт, или не покинет текущий экран.

Некоторые секции будут недоступны и закрыты магическими дверьми, несущими геометрическое изображение: треугольник, круг или квадрат. Чтобы открыть их, София должна иметь при себе соответствующий талисман. Если она коснётся дверей без талисмана, то будет отправлена в исходную точку и потеряет жизнь.

Уровень три - Башня

Это место, где Жнец создал и запустил страшные машины: шипы на колёсах, андроидов с когтями вместо рук, прыгающих роботов. Против них София не может

использовать магию, и поэтому должна полагаться на свою ловкость и рефлексy, также и потому, что магическая аура Жнеца мешает ей летать. Софии придётся прыгать, и использовать лестницы с двигающимися платформами, чтобы обойти башню.

Кроме этого дорога усеяна другими опасностями: кислотными лужами с вредными парами, пылающими и односторонними платформами, падающими с приближением Софии тяжестями, вращающимися лезвиями, шипами и пушками. На этом уровне София не может восстановить здоровье и ману, поэтому будьте крайне осторожны! Мана потребуется только в конце, когда София достигнет вершины башни, и ей придётся сразиться со Жнецом, пославшим свою астральную проекцию.

Некоторые секции будут заблокированы непробиваемыми магическими барьерами. София может их деактивировать, потянув вниз рубильники, расположенные неподалёку. Если София касается барьера, то будет отправлена в исходную точку и теряет жизнь.

УПРАВЛЕНИЕ

Софией можно управлять при помощи клавиатуры или джойстика Kempston или Sinclair. Клавиши по умолчанию: **О** - влево; **Р** - вправо; **Q** - вверх; **А** - вниз; **М** - огонь; **Н** - пауза. Клавиши можно переопределить в меню «Настройки».

МЕНЮ

В игре есть меню, управляемые с помощью курсора, который перемещается при нажатии на клавишу SPACE, а опции выбираются нажатием клавиши ENTER.

После загрузки игры появится первый экран с четырьмя картинками, слева направо:

- **Зелёный светофор:** Начало игры.
- **Гаечный ключ:** Меню настроек.
- **Пульт:** Смена уровня.
- **Трофей:** Просмотр таблицы рекордов.

В меню «Настройки» можно выбрать способ управления. Слева направо: Клавиатура / Kempston / Sinclair / смена клавиш. Выбрав опцию Смена Клавиш, значки в нижней части экрана будут подсвечиваться по очереди: влево / вправо / вверх / вниз / стрельба

/ пауза. Установите нужные клавиши по вкусу. После выбора управления, есть два уровня сложности:

- **Ведьма:** обычный уровень, у вас есть 50 единиц здоровья, и 99 маны, игру можно начать с любого из трёх уровней (если знаете коды доступа!).
- **Принцесса:** вызов врагам! У вас максимум 30 единиц здоровья, и 65 маны, игра всегда начинается с первого уровня, вне зависимости от того, куда вы смогли добраться в прошлый раз. В конце игры вы будете награждены дополнительными 10,000 очков бонуса и альтернативной концовкой.

Если вас устраивают установки, выберите символ ✓ или ✕ чтобы начать снова.

Если хотите изменить уровень, то нужно ввести код, полученный в конце пройденного уровня. Например, если вы хотите играть на третьем уровне, введите код, полученный в конце второго. Нажмите клавишу, соответствующую цвету каждого из пяти квадратов в соответствии со схемой, показанной на экране ввода кода. По умолчанию игра начинается с первого уровня; если вы хотите пройти его заново после того, как введён код другого уровня, просто нажмите ENTER, когда появится экран ввода кода.

ХИТРОСТИ И ПОДСКАЗКИ

- Пробуйте запомнить путь через каждый уровень.
- На первых двух уровнях пытайтесь избегать врагов, чтобы сохранять ману.
- Реликвии и амулеты будут появляться в разных местах.
- Щит не позволит пройти через магические двери.
- Про кое-что мы не расскажем, оставив вам удовольствие раскрыть тайну самим...

БЛАГОДАРНОСТЬ

- Sebastian Brauner: тестирование.
- Ersh: тестирование, перевод на шведский язык.
- Bedazzle: перевод на русский язык.

ИНФОРМАЦИЯ И КОНТАКТЫ

Программирование, звук & графика © 2019, 2021 Alessandro Grussu/Zankle Soft. Все права защищены. Коммерческое распространение данного продукта без согласования с автором запрещено.

E-mail: **zanklesoft@gmail.com**
Website: **zanklesoft.itch.io**

Sophia II

Ett spel till 128K ZX Spectrum av Alessandro Grussu, skapad med hjälp av följande:

- Arcade Game Designer 4.7 / 4.7X4Ke [Jonathan Cauldwell / AGD Labs]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- FZX Font Editor [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.6.3 [Don Ho]
- Pasm0 0.5.4 beta 2 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 2.5 [Sergej Bulba]
- LetharGeek Compressor 1.1
- RCS+ZX7 datakomprimeringsteknik [Einar Saukas]
- Modifierad version av AGD Musicizer 2.1.8 [ursprungligen av David Saphier]
- "Fader" rutin [William Frazer]

BERÄTTELSEN

Två år efter den ondskefulla trollkarlen Yojar blev besegrad, så har det lilla självstyrande furstendömet Xixerella, styrt av prinsess-magikern Sophia i kejsarens namn, blivit ett av de mest framgångsrika områdena i Imperiet. Tack vare att Sophia verkar för fred och tolerans, så kan flertalet filosofiska och religiösa övertygelser samverka i Xixerella.

En grupp i synnerhet, *Det Inre Ljusets Sällskap*, har många anhängare. De siktar till synes på att stärka individens välbefinnande genom gruppmeditation. Men efter en tid så börjar underliga rykten cirkulera om vad som pågår inne i det höga tornet, byggt av Sällskapets medlemmar som deras säte. Rykten säger att ockulta riter utförs där, människor förvandlas till monster, och dödliga maskiner vaktar området från inkräktare. Vidare så finns det rapporterade fall där människor, under mystiska omständigheter försvunnit efter att det anslutit sig till Sällskapet.

En natt så stöter en vaktpatrull på en hemsk och fientlig varelse, en sorts enorm röd spindel. De kallar på hjälp och soldaterna lyckas, med stor möda, fånga besten och föra den till Sophia. Hon känner omedelbart av en ondskefull aura runt varelsen. Hon strider genast till verket och skapar en trollformel, när den besvärjs över monstret så återgår den till sin ursprungliga form: en Sällskapsmedlem som hade försvunnit samma natt. När Sophia frågar ut mannen så svarar han att han inte minns någonting, förutom att han deltog i en kollektiv ritual som Sällskapet utförde i det höga tornet.

En ytterligare utredning utförd av Sophias hemliga agenter, som har infiltrerat Sällskapet, avslöjar sanningen. Sällskapet är inget annat än en stor fasad där bakom ett väsen kallad *Liemannen* döljer sig. Han utnyttjar folkets livskraft för att öka sin styrka och kunna bygga och förse sina dödliga stridsmaskiner med energi, vilka han planerar att släppa lös för att kunna ta över hela Imperiet. Under hans inflytande så förlorar Sällskapsmedlemmar deras mänsklighet och förbrukas, i bland till döds.

Sophia beslutar sig att bära sin skrud igen och strida till verket. En frontal attack är uteslutet – Imperiets trupper skulle riskera att totalt slås ut. Sophia måste infiltrera det höga tornet, genom att ta sig igenom en fängelsehåla och en undervattenspassage innan hon kan konfrontera Liemannens ansikte mot ansikte. Åter igen så vilar Xixerellas och Imperiets öde på hennes axlar.

HUR MAN SPELAR

Spelet är uppdelat i tre nivåer där du spelar som Sophia. På varje nivå hittar du livsfarliga motståndare, magiska dörrar att öppna för att kunna fortsätta din utforskning och en slutboss som du måste besegra genom att kasta besvärjelser på dennes svaga-punkt som det är upp till dig att hitta.

Pergamentet till höger på skärmen ger dig viktig information. Ikonerna visar, uppifrån och ner, hur många liv du har kvar, livsenergi kvar, mana kvar och samlade eller förstörda föremål. Det sexsiffriga talet är din poäng.

I slutet av den första och andra nivån så får du ett lösenord till nästa nivå och kan fortsätta spela tills du antingen klarar spelet eller förlorar alla dina liv. I det fallet så fortsätter du från den sista nivån du har nått; för att spela på en annan nivå så måste du mata in lösenordet på lösenordsinmatningsskärmen. Ett undantag till detta är om du spelar på svårighetsgraden "Prinsessa" (se nedan).

Nivå ett - Fängelsehålan

Fängelsehålan är en stor underjordisk labyrint där Sophia måste hitta fyra relikier som Liemannen stal för mycket länge sedan: ett pergament, en bägare, en ankh och ett timglas. När du lyckats samla alla dessa föremål så öppnas dörren som leder till Spindel Drottningen, en manifestation av Liemannens styrka och väktare till nivåns utgång.

Fängelsehålan är bebodd av monster, vilka blott är Sällskapsmedlemmar förvandlade av Liemannen. Efter mycket studier och efterforskning så lyckades Sophia utveckla en

trollformel som inte bara kan förvandla dem tillbaks till människor men också skicka dem tillbaks till deras hem. Monstren måste träffas tre gånger för att trollformeln ska fungera. Varje gång Sophia vidrör dem så förlorar hon livsenergi; om detta når noll så förlorar hon ett liv. Att kasta en besvärjelse kostar en enhet mana. För varje relik Sophia samlar på sig så återfår hon full livsenergi och mana.

När en fiende är neutraliserad kan de lämna efter sig ett magiskt föremål. Dessa kan hjälpa eller förhindra Sophia:

- LIVSKRISTALL – Ger Sophia 5 livsenergi enheter
- YIN-YANG – Ger Sophia 10 mana enheter
- SKÖLD – Gör Sophia odödlig för en kort stund.
- GIFTSVAMP – Sophias livsenergi reduceras till 1.
- SKRATTANDE DÖDSKALLE – Sophia tappar alla föremål (om hon bär på några) och skickas tillbaks till början av nivån.

Magiska föremål försvinner bara om Sophia samlar upp dem eller lämnar den nuvarande skärmen.

Förutom monster så måste Sophia också se upp med magiska rörliga barriärer, dessa kan inte förstöras med magi, och skeletten av Sällskapsmedlemmar vars livskraft har total blivit uppslukad av Liemannen. Hon får inte vidröra dessa, annars så minskar hennes livsenergi snabbt.

Vissa delar av fängelsehålan är inte åtkomliga och markeras med magiska dörrar som bär på en geometrisk form, en triangel, en cirkel och en fyrkant. För att öppna dessa måste Sophia bära på sig den motsvarande talismanen. Om hon rör dörrarna annars så skickas hon tillbaks till början av nivån och förlorar ett liv.

Nivå två - Den underjordiska passagen

Den underjordiska passagen går mellan fängelsehålan och en alternativ ingång till det höga tornet. Djuren här skulle normalt vara harmlösa men Liemannen har gjort dem aggressiva med sin ondskefulla aura och nu attackerar dem alla som inte är förorenade av hans inflytande. Som tur är så är de sårbara för Sophias magi, men det krävs fyra träffar för att oskadliggöra dem. Som ytterligare försvar så har Liemannen uppmanat sina anhängare att placera minor som exploderar om Sophia eller hennes besvärjelser vidrör dem. Om detta händer så förlorar Sophia direkt ett liv. Hon måste också undvika att röra i det giftiga sjögräset som finns överallt runtomkring passagen.

Sophia kan simma och tack vare sina krafter kan hon hålla andan väldigt länge, men kraften som krävs att göra detta får hennes livsenergi att konstant minska. För att återfå all livsenergi så måste hon andas in de hälsosamma bubblorna som släpps ut från en spricka i klipporna nära början av nivån.

Sophia måste hitta fyra amuletter, Liemannens kraftkällor, och förstöra dem genom att kasta dessa, en efter en, ner i en undervattensvulkan som finns någonstans i passagen. Hon kan bara bära med sig en amulett åt gången; innan hon kan plocka upp en annan så måste hon göra sig av med den hon bär på sig. När Sophia bär på en amulett så blinkar indikatorn i den nedre delen av pergamentet. När en amulett förstörs så frigörs otroliga mängder mana som återställer Sophia helt. När den fjärde amuletten förstörs så öppnas fällgallret till utgången. På andra sidan väntar den Gigantiska Sjöhästen och hans avkommor.

När en fiende är neutraliserad kan de lämna efter sig ett magiskt objekt. Dessa kan hjälpa eller förhindra Sophia:

- YIN-YANG – Ger Sophia 10 mana enheter
- SKÖLD – Gör Sophia odödlig för en kort stund.
- SKRATTANDE DÖDSKALLE – Sophia tappar alla föremål (om hon bär på några) och skickas tillbaks till början av nivån.

Magiska föremål försvinner bara om Sophia samlar upp dem eller lämnar den nuvarande skärmen.

Vissa delar av passagen är inte åtkomliga och markeras med magiska dörrar som bär på en geometrisk form, en triangel, en cirkel och en fyrkant. För att öppna dessa måste Sophia bära på sig den motsvarande talismanen. Om hon rör dörrarna annars så skickas hon tillbaks till början av nivån och förlorar ett liv.

Nivå tre - Det Höga Tornet

Sällskapetets säte är platsen vars Liemannen hade sina skräckinjagande krigsmaskiner byggda och aktiverade: spjut på hjul, androider med kraftfulla klor istället för händer och studsande robotar. Mot dessa kan Sophia inte använda magi och måste därför lita på hennes kvickhet och reflexer. Liemannens magiska aura förhindrar också Sophia att flyga, hon måste därför hoppa, använda stegar och rörliga plattformar för att ta sig runt i tornet.

I tornet finns det också fullt med övriga faror: pölar av syra som släpper i från sig skadlig ånga, enriktadegolv, stora tyngder som faller så fort Sophia går under dem, snurrande metallblad, skarpa stickor och kanoner. På denna nivå finns det inget sätt att återställa Sophias livsenergi och mana, så var försiktig! Mana är bara användbar i slutet, när hon når

toppen av tornet, där Sophia måste besegra Liemannen medans han kommer att skicka sina astralprojektioner mot henne.

Vissa delar av tornet är avspärrade med magiska barriärer. Sophia måste avaktivera dessa genom att dra i spakarna som finns runtomkring i tornet. Om Sophia vidrör barriärerna så skickas hon tillbaks till början av nivån och förlorar ett liv.

KONTROLLER

Sophia kan kontrolleras med tangentbordet eller med en Kempston eller Sinclair joystick. Standard tangenterna är: **O** - vänster; **P** - höger; **Q** - upp; **A** - ner; **M** - skjut; **H** - pausa spelet. Alla tangenter kan definieras om i Inställningsmenyn.

MENYERNA

Spelets menyer kan navigeras med en pilformad markör som rör på sig när man trycker på SPACE tangenten, för att välja ett alternativ trycker man på ENTER tangenten.

När spelet är laddat så dyker menyskärmen upp med fyra ikoner, dessa är, från vänster till höger:

- **Grönt trafikljus:** Starta spelet.
- **Rörtång:** Inställningar.
- **Fjärrkontroll:** Välj nivå att spela på.
- **Trofé:** Visar rekordskärmen.

I Inställningsmenyn kan du välja hur du kontrollerar spelet. Från vänster till höger: Tangentbord/ Kempston joystick/ Sinclair joystick/ 'Definiera om' tangenter. Om du väljer att definiera om tangenter så lyser ikonerna i nedre delen av skärmen upp i denna ordning: Vänster/ Höger/ Upp/ Ner/ Skjut/ Pausa. Tryck bara valfri tangent för att välja. Efter att du har valt vilket sätt du vill kontrollera spelet på, så får du välja mellan två svårighetsgrader:

- **Magiker:** detta är den normal svårighetsgraden. Här har du 50 livsenergi enheter och 99 mana enheter, du kan också välja vilken av de tre nivåerna du vill starta på (förutsatt att du har lösenorden!).
- **Prinsessa:** en verklig utmaning! Här har du bara 30 livsenergi enheter och 65 mana enheter, du måste också alltid starta från första nivån, oavsett om du tidigare valt en annan. I slutet av spelet så belönas du med 10.000 bonuspoäng och får ett alternativt slut.

Om du är nöjd med dina beslut, välj ✓ symbolen, annars välj ✕ för att göra om.

Om du vill ändra vilken nivå du spelar på så måste du skriva in lösenordet från slutet av den senaste nivån du har klarat av. Till exempel, om du vill spela på nivå tre, så måste du skriva in lösenordet du fick i slutet av den andra nivån. Tryck på tangenten som motsvarar färgen för var och en av det fem färgrutorna så som det visas på lösenordsinmatningsskärmen. Standard nivån att spela på är den första, om du vill spela på den igen efter att du matat in ett lösenord för en annan nivå, tryck bara på ENTER när lösenordsskärmen dyker upp.

TIPS OCH TRICKS

- Försök att memorera vägarna genom varje nivå.
- I de två första nivåerna, försök att undvika fiender så mycket som möjligt, för att spara mana.
- Relikerna och amuletterna dyker inte alltid upp på samma ställen.
- Skölden låter dig inte passera genom de magiska dörrarna.
- Det finns saker som vi inte har berättat om, men vi lämnar dig nöjet att upptäcka dessa på egen hand...

ERKÄNNANDE

- Sebastian Brauner: Playtesting.
- Ersh: Playtesting, Svensk översättning.
- Bedazzle: Ryska översättning.

INFORMATION OCH KONTAKT

Programmet, ljudet & det visuella © 2019, 2021 Alessandro Grussu. Alla rättigheter förbehållna. All kommersiell distribution av denna produkt utan uttryckligt samtycke av dess upphovsman är strängt förbjudet.

E-mejl: **zanklesoft@gmail.com**

Hemsida: **zanklesoft.itch.io**