



Sophia



Italiano.....	1
English.....	6
Français.....	11
Deutsch.....	17
Español.....	23
Português.....	28

Sophia

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

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Utilizza la tecnologia di compressione dati RCS+ZX7 di Einar Saukas.
- Routine "Fader" di William Frazer.
- Routine di generazione numeri pseudo-casuali di John Connolly.

LA STORIA

L'Impero è una vasta entità politica che si estende su numerose terre, popolate da diverse genti. Per anni pace e giustizia sono state assicurate dal dominio dell'attuale Imperatore. Ma adesso, l'Impero è sotto una grave minaccia: Yojar, uno stregone malvagio arrivato da un'altra dimensione, lo ha invaso. Non solo ha occupato tre regioni principali con i suoi scherani, ma vi ha anche disseminato dei simboli di potere a forma di teschi giganti, che fanno da diffusori dell'influenza del loro creatore – se rimangono sul posto per un tempo abbastanza lungo, permetteranno a Yojar di entrare nella nostra dimensione, e allora sarà impossibile fermarlo.

Le coraggiose truppe imperiali sono purtroppo incapaci di fronteggiare l'assalto delle forze di Yojar. L'Imperatore convoca i suoi ministri, e tutti insieme prendono una decisione: poiché le armi convenzionali non possono combattere la magia, bisogna combatterla con altra magia. Un emissario viene inviato al Territorio di Xixerella, una piccola comunità parzialmente autonoma, situata in mezzo alle montagne ai margini occidentali dell'Impero, dove si possono trovare le più potenti maghe del regno.

A Xixerella, la magia è praticata esclusivamente dalle donne da secoli. È basata su un'antica saggezza il cui nucleo è la nozione che l'Universo, pur essendo unitario, è mosso dal contrasto tra principii opposti: luce e buio, vecchio e giovane, caldo e freddo, tenero e duro, e così via. Per tradizione, solo alle donne è permesso di padroneggiare pienamente il

tremendo potere che può essere scatenato imparando questa dottrina nei suoi aspetti più profondi. Le future maghe vengono selezionate pochi mesi dopo la loro nascita, non appena compaiono i segni del loro potere; ad esempio, riescono a spingere oggetti ben più pesanti di loro senza toccarli, o ad accendere fuochi dal nulla. Circa una bambina su venti manifesta questo potere. Dopo un lungo e faticoso allenamento, diventano capaci di proiettare letali dardi di energia, proteggersi temporaneamente da ogni sorta di danno fisico o psichico, e perfino di volare!

L'emissario spiega la situazione alla Grande Maestra di Xixerella e alla sua cerchia interna di maghe, e dice loro che Sua Maestà ha richiesto che un membro del loro Ordine si infiltri nelle linee nemiche, respinga il malvagio esercito di Yojar e salvi l'impero, e probabilmente l'umanità, dalla schiavitù. Quindi Sophia, una giovane e promettente maga, si alza dal suo posto e si offre volontaria per la missione. Malgrado i tentativi della Grande Maestra di farla recedere dalla sua proposta, temendo che, malgrado la sua ampiamente superiore abilità nell'uso della magia, la sua giovane età e mancanza di esperienza la possano danneggiare, Sophia è irremovibile. L'emissario è impressionato dalla determinazione di Sophia e, nel nome dell'Imperatore, la designa ufficialmente come l'ultima speranza dell'Impero. In seguito, la porta alla prima delle aree occupate.

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in quattro livelli, nei quali impersonate Sophia. In ciascuno dei primi tre livelli, Sophia deve trovare quattro teschi, estensori del potere di Yojar, ed eliminarli buttandoli, uno dopo l'altro, in un calderone. Potete portare solo un teschio per volta; prima di prenderne un altro, dovete sbarazzarvi di quello in vostro possesso. Una volta distrutto il quarto teschio, riceverete un codice per il livello successivo e continuerete a giocare finché non raggiungerete il quarto livello o perderete tutte le vostre vite. In questo caso, comincerete il gioco dall'ultimo livello raggiunto; per giocare in un livello diverso, dovete inserirne il codice nella schermata di inserimento codici.

Per eliminare i nemici, dovete colpirli con dardi di energia luminosa o bolle di energia oscura; alternate tra loro premendo il tasto Giù o tirando il joystick verso il basso. Però attenzione! Alcuni nemici non saranno toccati da un certo colpo, altri potrebbero persino trasformarsi in altri due. Sta a voi scoprire come i vostri avversari reagiranno ai due diversi tipi di energia. Le truppe di Yojar hanno anche piazzato una serie di trappole mortali attraverso tutte le zone occupate: lame rotanti, palle chiodate e catapulte. La vostra magia non può danneggiarle, per cui dovete evitarle a tutti i costi.

Potete lanciare un incantesimo difensivo, comunemente detto Scudo. Cominciate ogni livello con uno Scudo a disposizione e ne potete portare solo uno per volta. Quando lo lancerete, l'incantesimo vi proteggerà da ogni minaccia per un breve periodo.

Sparare costa mana luminoso od oscuro, e quando si esaurisce il mana per un certo tipo di energia, non potrete spararla. Ogni volta che un nemico è dissolto, guadagnate un'unità di mana grezzo, che può quindi essere convertito presso la Capanna della Gilda dei Maghi in mana per gli incantesimi di offesa, lo Scudo (a un costo di 30 unità di mana grezzo) e una vita extra (50 unità di mana grezzo, solo una volta per livello). La Capanna si erge su zampe di gallina e si può trovare in ognuno dei primi tre livelli. Per convertire il mana grezzo, basta toccare le relative icone stando all'interno della Capanna. Non potete portare più di 50 unità di mana luminoso od oscuro e più di 99 di mana grezzo. Quando perdete una vita, il vostro mana luminoso e quello oscuro vengono riportati a 50 unità ciascuno.

Alcune sezioni di ogni livello saranno inaccessibili e segnalati da porte magiche con l'immagine di una forma geometrica. Per aprirle, dovete portare il corrispondente talismano. Ce ne sono tre in totale.

Al completamento del terzo livello, le difese di Yojar saranno indebolite e potrete entrare nel suo dominio. Qui, l'atmosfera è satura di mana, per cui non dovrete preoccuparvi di ripristinare le vostre riserve. Naturalmente, non ci sarà nemmeno una Capanna della Gilda dei Maghi. Il vostro compito sarà semplicemente (per così dire!) trovare Yojar e sconfiggerlo.



Il pannello nella parte alta dello schermo vi fornisce informazioni di vitale importanza. Le icone più grandi indicano, da sinistra a destra, il numero di vite rimaste, il mana luminoso rimasto, il mana oscuro rimasto, il mana grezzo e i teschi distrutti fino a quel momento. Le icone più piccole sulla destra si accenderanno quando porterete un teschio, uno Scudo o i talismani. Il numero a sei cifre è il vostro punteggio.

CONTROLLI

Sophia può essere controllata con la tastiera o con un joystick Kempston o Sinclair. I tasti predefiniti sono: **O** - sinistra, **P** - destra, **Q** - volare, **A** - basso (selezionare mana

luminoso/oscuo), **M** - sparo, **H** - lancia Scudo. 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 inglese:** 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 in basso si illumineranno secondo l'ordine: Sinistra/ Destra/ Volare/ Alternare mana chiaro e scuro/ Sparo/ Scudo. Premete il tasto corrispondente alla vostra scelta.

Per cambiare il livello di gioco attuale, 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

- Imparate prima possibile come reagiscono i nemici alle magie offensive.
- I teschi non compariranno sempre negli stessi posti.
- Fate attenzione quando passate sotto le palle chiodate; avvicinatevi lentamente tenendole d'occhio e tornate indietro non appena cominciano a cadere.
- Le catapulte non sono letali, ma i loro proiettili sì.
- Per sconfiggere Yojar avrete bisogno di entrambe le vostre magie offensive.
- C'è qualcosa di cui non vi abbiamo parlato, ma vi lasciamo il piacere di scoprirlo da voi stessi...

NOTE TECNICHE

Il gioco è compatibile con tutti gli ZX Spectrum a 128K di RAM ed è disponibile nei seguenti formati:

- immagini nastro TZX salvato con lo schema turbo SetoLOAD, per l'emulazione generica e per il caricamento su hardware reale via PC o lettore multimediale;
- immagini nastro TAP, per quegli emulatori che non supportano il formato TZX o per l'uso con l'interfaccia DivIDE e FATware 0.12 e derivati (0.12a, Velesoft ecc.);
- immagine disco multilingua MGT per l'uso con l'interfaccia disco Plus D; può anche essere usata con uno ZX Spectrum 48K/+ munito di essa (senza musica di sottofondo a causa della mancanza del chip sonoro AY-3-8312) e va lasciata nel lettore durante il gioco;
- immagine disco multilingua SCL per l'uso con l'interfaccia disco Beta Disk; va lasciata nel lettore durante il gioco;
- immagine disco multilingua TRD per l'uso con l'interfaccia disco Beta Disk o similari (es. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95), oppure con la DivIDE/DivMMC ed ESXDOS 0.8.5 e successivi; può anche essere usata con uno ZX Spectrum 48K/+ munito di tali interfacce (senza musica di sottofondo a causa della mancanza del chip sonoro AY-3-8312) e va lasciata nel lettore durante il gioco.

Nota bene: se la vostra interfaccia monta ESXDOS 0.8.5 come sistema operativo, dovete evidenziare il nome file SOPHIA.TAP nel menù ESXDOS, premere I poi SPAZIO e caricare il gioco inviando il solito comando LOAD "". Diversamente, al momento di digitare il vostro nome nella classifica dei punteggi non vi sarà possibile inserire altro che numeri e simboli (con SYMBOL SHIFT). Ciò è dovuto a un bug del sistema operativo, corretto in ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMAZIONI E CONTATTI

Programma, audio & grafica © 2017 by Alessandro Grussu. Tutti i diritti riservati. È vietata la commercializzazione di questo prodotto senza il consenso esplicito dell'autore.

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com

Sito web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Feedback e commenti sono ben accetti!

Sophia

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

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Uses RCS+ZX7 data compression technology by Einar Saukas.
- "Fader" routine by William Frazer.
- Pseudo-random number generator routine by John Connolly.

THE STORY

The Empire is a large political entity stretching over many lands, populated by different peoples. For years, peace and justice have been assured under the rule of the current Emperor. But now, the Empire is under a major threat: Yojar, an evil sorcerer coming from another dimension, has invaded it. Not only he occupied three major regions with his minions; he also scattered several tokens of power there. They appear as giant skulls and act as beacons of influence from their maker – if they stay for a long enough time, they will allow Yojar to enter our world, and then he will be unstoppable.

The brave Imperial troops are unfortunately unable to withstand the assault of Yojar's forces. The Emperor summons his ministers and together they take a decision: since conventional weapons cannot fight magic, it must be fought with other magic. An emissary is sent to the Territory of Xixerella, a small, partially autonomous community nested among the mountains on the western fringe of the Empire, where the most powerful wizards of the kingdom can be found.

In Xixerella, magic has been practiced exclusively by women for centuries. It is based upon an ancient wisdom which core is the notion that the Universe, while being one, is driven by the contrast between opposite principles: light and dark, old and young, heat and cold, soft and hard, and so on. Traditionally, only women are allowed to fully master the tremendous

power which can be unleashed by learning this doctrine in its deepest aspects. The future wizards are selected a few months after they are born, as soon as the signs of their power appear; for example, they can push objects much heavier than them without touching them, or light fires out of nothing. About one out of every twenty girls shows this power. After a long and strenuous training, they become able to project deadly bolts of energy, temporarily protect themselves from any sort of physical or psychic damage, and even to fly!

The emissary explains the situation to the High Master of Xixerella and her inner circle of wizards, and tells them that His Majesty has requested a member of their Order to infiltrate the enemy lines, repel Yojar's evil army and save the Empire, and possibly mankind, from being enslaved. Then Sophia, a young and promising wizard, stands up from her seat and volunteers for the mission. Despite the High Master's attempts to make her recede from her proposal, fearing that, notwithstanding her vastly superior ability in the use of magic, her young age and lack of experience could harm her, Sophia is irremovable. The emissary is impressed by Sophia's determination and, in the name of the Emperor, officially designates her as the last hope of the Empire. Later, he brings her to the first occupied area.

HOW TO PLAY

The game is divided into four levels, where you play as Sophia. In each of the first three levels, Sophia must find four skulls, beacons of Yojar's power, and dispose of them by throwing them, one by one, into a cauldron. You can only carry a skull at a time; before picking another one, you must dispose of the other first. Once the fourth skull has been destroyed, you will receive a code for the next level and continue playing until you reach the fourth level 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.

To dispatch enemies, you must shoot them with bolts of light energy or blobs or dark energy; you toggle between them by pressing the Down key or by pulling the joystick down. But beware! Some enemies will be unaffected by a certain shot, other might even be transformed into two other ones. You must discover how your foes will react to the two different kinds of energy. Yojar's troops also placed a series of deadly traps throughout the levels: spinning blades, spiked balls and catapults. Your magic cannot harm them; therefore, you must avoid them at all costs.

You can cast a defensive spell, commonly referred to as a Shield. You start each level with a Shield at your disposal and can only carry one at a time. When cast, the spell will protect you from every threat for a short time.

Shooting costs light or dark mana, and when you deplete the mana for a certain type of energy, you will be unable to shoot it. Every time an enemy is dissolved, you gain a unit of raw mana, which can then be converted into the Wizard Guild's Hut in order to obtain mana for the offensive spells, the Shield (at a cost of 30 raw mana units) and an extra life (50 raw mana units, only once per level). The Hut stands on chicken's legs and can be found in each of the first three levels. To convert the raw mana, just touch the relative icons while inside the Hut. You cannot carry more than 50 units of either light or dark mana and 99 of raw mana. When you lose a life, your light and dark mana will be restored to 50 units each.

Some sections of every level will be inaccessible and marked by magic doors bearing the image of a geometrical shape. In order to open them, you must carry the corresponding talisman. There are three of them in total.

When you complete the third level, Yojar's defenses will be weakened and you will be able to enter his own realm. Here, the atmosphere is saturated with mana, so you won't have to worry about replenishing your reserves. Of course, there won't be any Wizard Guild's Hut either. Your task here will simply (so to speak!) be to find Yojar and defeat him.



The panel in the higher part of the screen will provide you with vital information. The larger icons show, from left to right, the number of lives left, light mana left, dark mana left, raw mana, destroyed skulls so far. The smaller icons on the right will light up when you are carrying a skull, a Shield or the talismans. The six-digit number is your score.

CONTROLS

Sophia can be controlled with the keyboard or with a Kempston or Sinclair joystick. Default keys are: **O** - left; **P** - right; **Q** - fly; **A** - toggle light/dark mana; **M** - shoot; **H** - cast Shield. Keys are fully redefinable in the Preferences menu.

THE MENUS

The game features menus controlled by means of an arrow-shaped cursor which moves by pressing the **SPACE** key, while the 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 of play.
- **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/ Fly/ Down (Toggle)/ Shoot/ Shield order. Press the corresponding key of your choice.

Should you wish to change the current level of play, 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 of play 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 learn how enemies are affected by light and dark magic as soon as possible.
- Skulls won't always appear in the same places.
- Be cautious when passing under spiky balls; approach them slowly while keeping an eye on them and turn back as soon as they start falling.
- Catapults are not lethal, but their projectiles are.
- To defeat Yojar, you will need both of your offensive spells.
- There is something we did not tell you about, but we will leave you the pleasure of discovering it by yourselves...

TECHNICAL NOTES

The game is compatible with all ZX Spectrums with 128K RAM and is available in the following formats:

- TZX tape image files saved with SetoLOAD turbo loading scheme, for generic emulation and loading on real hardware via PC or multimedia reader;
- TAP tape image files, for those emulators which do not support TZX files or use with a DivIDE interface and FATware 0.12 and derivatives (0.12a, Velesoft etc.);

- multi-language MGT disk image file for use with the Plus D interface; it may also be used with a ZX Spectrum 48K/+ equipped with it (without background music due to the lack of the AY-3-8912 sound chip) and must be left in the drive during play;
- multi-language SCL disk image file for use with the Beta Disk interface; must be left in the drive during play;
- multi-language TRD disk image file for use with the Beta Disk or similar (e.g. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95) disk interfaces, or with a DivIDE/DivMMC and ESXDOS 0.8.5 and newer; it may also be used with a ZX Spectrum 48K/+ equipped with such interfaces (without background music due to the lack of the AY-3-8912 sound chip) and must be left in the drive during play.

Please note: if your interface runs ESXDOS 0.8.5 as its operative system, you must highlight the SOPHIA.TAP file name in the ESXDOS menu, press I then *SPACE* and load the game by entering the usual LOAD "" command. Otherwise, when typing your name for the high scores table you will be unable to enter anything other than numbers and symbols (with SYMBOL SHIFT). This is due to a bug of the operative system, which has been corrected in ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMATION AND CONTACTS

Program, audio & visual © 2017 by Alessandro Grussu. All rights reserved. Every commercial distribution of this product without the express consent of its author is strictly prohibited.

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

Website: **<http://www.alessandrogrussu.it>**

Feedback and comments are welcome!

Sophia

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

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.3 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.4.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor
- RCS+ZX7 technique de compression de données d'Einar Saukas.
- Routine « Fader » de William Frazer.
- Routine générateur de nombres pseudo-aléatoires de John Connolly.

L'HISTOIRE

L'Empire est une grande entité politique qui s'étend sur de nombreuses terres, habité par différents peuples. Pendant des années, la paix et la justice ont été assurées sous le règne de l'Empereur actuel. Mais maintenant, l'Empire est en danger. Yojar, un sorcier maléfique venant d'une autre dimension, l'a envahi. Il occupait trois régions avec ses serviteurs ; il a également dispersé plusieurs symboles de puissance là-bas. Ils apparaissent comme des crânes géants et agissent comme des sources d'influence de leur créateur – s'ils restent assez longtemps, ils permettront à Yojar d'entrer dans notre monde, et alors il sera imbattable.

Les courageuses troupes impériales sont malheureusement incapables de résister à l'assaut des forces de Yojar. L'Empereur convoque ses ministres et ensemble ils prennent une décision : puisque les armes conventionnelles ne peuvent pas combattre la magie, elle doit être combattue avec une autre magie. Un émissaire est envoyé sur le territoire de Xixerella, une petite communauté nichée dans les montagnes à l'ouest de l'Empire, où se trouvent les plus puissants magiciens du royaume.

Chez Xixerella, la magie est depuis des siècles pratiquée exclusivement par les femmes. Il est basé sur une sagesse ancienne fondée sur la notion que l'Univers, tout en étant un, est conduit par le contraste entre les principes opposés: lumière et obscurité, vieux et jeune, chaleur et froid, doux et dur, et ainsi de suite. Traditionnellement, seules les femmes sont

autorisées à maîtriser pleinement l'énorme pouvoir qui peut être déchaîné en apprenant cette doctrine dans ses aspects les plus profonds. Les futures magiciennes sont choisies quelques mois après leur naissance, dès que les signes de leur pouvoir apparaissent ; par exemple, elles peuvent pousser des objets beaucoup plus lourds qu'eux sans les toucher, ou allumer des feux à partir de rien. Environ une fille sur vingt montre ce pouvoir. Après un entraînement long et pénible, elles deviennent capables de projeter des mortels décharges d'énergie, de se protéger temporairement de tout dommage physique ou psychique, et même de voler!

L'émissaire explique la situation à la Haute Magicienne de Xixerella et à son entourage, et leur dit que Sa Majesté a demandé à un membre de son Ordre d'infiltrer les lignes ennemies, repousser l'armée maléfique de Yojar et de sauver l'Empire, et peut-être l'humanité, de l'esclavage. Alors Sophia, une magicienne jeune et prometteuse, se lève de son siège et se porte volontaire pour la mission. Malgré les tentatives de la Haute Magicienne pour la faire reculer de sa proposition, craignant que, malgré sa capacité largement supérieure dans l'utilisation de la magie, son jeune âge et son manque d'expérience puissent lui nuire, Sophia est inamovible. L'émissaire est impressionné par la détermination de Sophia et, au nom de l'Empereur, la désigne officiellement comme le dernier espoir de l'Empire. Plus tard, il l'amène à la première zone occupée.

COMMENT JOUER

Le jeu est divisé en quatre niveaux, où vous jouez comme Sophia. Dans chacun des trois premiers niveaux, Sophia doit trouver quatre crânes, émetteurs du pouvoir de Yojar, et en disposer en les jetant un par un dans un chaudron. Vous ne pouvez porter qu'un crâne à la fois ; avant de choisir un autre, vous devez disposer de l'autre en premier. Une fois que le quatrième crâne a été détruit, vous recevrez un code pour le niveau suivant et continuer à jouer jusqu'à atteindre le quatrième niveau ou perdre toute votre vie. Dans ce cas, vous commencerez le jeu à partir du dernier niveau atteint ; pour jouer à un niveau différent, vous devrez entrer son code dans l'écran d'insertion du code.

Pour envoyer des ennemis, vous devez les tirer avec des foudres d'énergie lumineuse ou des gouttes d'énergie sombre; vous pouvez alterner entre eux en appuyant sur la touche Bas ou en tirant le joystick vers le bas. Mais méfiez-vous! Certains ennemis ne seront pas affectés par un tir donné, d'autres pourraient même être transformés en deux autres. C'est à vous de découvrir comment vos ennemis vont réagir aux deux types d'énergie. Les troupes de Yojar ont également placé une série de pièges mortels à travers les niveaux : des lames

tournantes, des balles à pointes et des catapultes. Votre magie ne peut pas leur nuire; par conséquent, vous devez les éviter à tout prix.

Vous pouvez lancer un sort défensif, communément appelé Bouclier. Vous commencez chaque niveau avec un Bouclier à votre disposition et vous ne pouvez en porter qu'un seul à la fois. Ce sort vous protégera contre toutes les menaces pendant une courte période.

Le tir coûte du mana lumineuse ou sombre, et lorsque vous réduisez le mana pour un certain type d'énergie, vous ne pourrez pas le tirer. Chaque fois qu'un ennemi est dissout, vous gagnez une unité de mana brut, qui peut ensuite être convertie en la Cabane de la Guilde des Magiciens afin d'obtenir du mana pour les sorts offensifs, le Bouclier (au coût de 30 unités de mana brut) et un bonus vie (50 unités de mana brut, seulement une fois par niveau). La Cabane se dresse sur les jambes du poulet et peut être trouvée dans chacun des trois premiers niveaux. Pour convertir le mana brut, il suffit de toucher les icônes correspondantes à l'intérieur de la Cabane. Vous ne pouvez pas transporter plus de 50 unités de mana clair ou sombre et 99 de mana brut. Lorsque vous perdez une vie, votre mana lumineuse et sombre sera restauré à 50 unités chacun.

Certaines sections de chaque niveau seront inaccessibles et marquées par des portes magiques portant l'image d'une forme géométrique. Pour les ouvrir, vous devez porter le talisman correspondant. Il y en a trois au total.

Lorsque vous aurez terminé le troisième niveau, les défenses de Yojar seront affaiblies et vous pourrez entrer dans son propre royaume. Ici, l'atmosphère est saturée de mana, vous n'aurez donc pas à vous soucier de reconstituer vos réserves. Bien sûr, il n'y aura pas non plus de Cabane de la Guilde des Magiciens. Votre tâche ici sera simplement (pour ainsi dire!) de trouver Yojar et de le vaincre.



Le panneau dans la partie supérieure de l'écran vous fournira des informations vitales. Les plus grandes icônes montrent, de gauche à droite, le nombre de vies restantes, le mana lumineuse à gauche, le mana sombre à gauche, le mana brut, les crânes détruits jusqu'à présent. Les petites icônes sur la droite s'allument lorsque vous portez un crâne, un Bouclier ou les talismans. Le nombre à six chiffres est votre score.

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** - voler, **A** - bas (alterner entre mana lumineuse/sombre), **M** - tirer, **H** - jeter sort Bouclier. Les touches peuvent être redéfinies dans le menu Préférences.

LES MENUS

Le jeu comporte des menus contrôlés au moyen d'un curseur en forme 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 :

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

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/ Voler/ Bas (Alterner)/ Tirer/ Jeter sort Bouclier. Appuyez sur la touche correspondante de votre choix.

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 d'apprendre comment les ennemis sont affectés par la magie lumineuse et par la magie sombre dès que possible.
- Les crânes n'apparaîtront pas toujours aux mêmes endroits.

- Soyez prudent lorsque vous passez sous des balles à pointes ; approchez-les lentement en gardant un œil sur eux et revenez dès qu'ils commencent à tomber.
- Les catapultes ne sont pas mortelles, mais leurs projectiles sont.
- Pour vaincre Yojar, vous aurez besoin de vos deux sorts offensifs.
- Il y a quelque chose que nous ne vous avons pas dit, et nous vous laissons le plaisir de le découvrir tout seul ...

NOTES TECHNIQUES

Le jeu est compatible avec tout ZX Spectrum disposant de 128 KB de RAM, et est disponible sous les formats suivants :

- TZX, images cassette, sauvegardé avec le système de chargement SetoLOAD turbo, pour une parfaite émulation, et chargement sur la vraie machine via un PC ou un lecteur multimédia ;
- TAP, images cassette, pour les émulateurs ne supportant pas les fichiers TZX ou pour utiliser avec une interface DivIDE/DivMMC sous Fatware 0.12 et dérivés (0.12a, Velesoft, etc ...) ;
- MGT, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Plus D ; peut être utilisée sur un ZX Spectrum 48K équipé de ce interface (sans la musique de fond, en raison de l'absence de la puce sonore AY-3-8912) ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu ;
- SCL, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Beta Disk ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu ;
- TRD, image disque multilingue à utiliser avec l'interface Beta Disk ou d'autres interfaces similaires (par exemple : Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95), ou avec un DivIDE/DivMMC sous ESXDOS 0.8.5 ; peut être utilisée sur un ZX Spectrum 48K/+ équipé de ces interfaces (sans la musique de fond, en raison de l'absence de la puce sonore AY-3-8912) ; doit être laissée dans le lecteur pendant le jeu.

Veillez noter: si votre interface utilise ESXDOS 0.8.5, vous devez sélectionner le nom du fichier SOPHIA.TAP dans le menu ESXDOS, appuyer sur I puis sur ESPACE et charger le jeu en entrant comme d'habitude la commande LOAD "". Sinon, lorsque vous tapez votre nom pour le tableau des scores élevés, vous ne pourrez rien entrer d'autre que des chiffres et des symboles (avec SYMBOL SHIFT). Ceci est dû à un bug du système d'exploitation, qui a été corrigé dans ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMATIONS ET CONTACT

Programme, audio et visuel © 2017 par Alessandro Grussu. Tous droits réservés. Toute distribution commerciale sans l'autorisation expresse de l'auteur est strictement interdite.

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

Site web : **<http://www.alessandrogrussu.it>**

Les remarques et commentaires sont les bienvenues!

Sophia

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

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Das Spiel benutzt den „Smart RCS-ZX7“ Datenkompression-Technologie von Einar Saukas.
- „Fader“-Routine von William Frazer.
- Pseudozufallszahlengenerator-Routine von John Connolly.

DIE GESCHICHTE

Das Reich ist eine große politische Einheit, die sich über viele Länder erstreckt, die von verschiedenen Völkern bevölkert sind. Seit Jahren wurden Frieden und Gerechtigkeit unter der Herrschaft des jetzigen Kaisers gesichert. Aber jetzt ist das Reich unter einer großen Bedrohung: Yojar, ein böser Zauberer, der aus einer anderen Dimension kommt, ist in sie eingedrungen. Er besetzte drei Hauptregionen mit seinen Dienern und hat dort auch mehrere Marken verteilt. Sie erscheinen als riesige Schädel und wirken als Beeinflusser ihres Machers - wenn sie lange genug bleiben, werden sie Yojar erlauben, in unsere Welt einzutreten, und dann wird er nicht mehr aufzuhalten sein.

Die mutigen kaiserlichen Truppen sind leider nicht in der Lage, dem Angriff von Yojars Truppen zu widerstehen. Der Kaiser ruft seine Minister auf und gemeinsam treffen sie eine Entscheidung: da konventionelle Waffen gegen Magie nicht kämpfen können, muss sie mit anderer Magie bekämpft werden. Ein Emissär wird in das Territorium von Xixerella gesendet: einer kleinen, teils autonomen Gemeinschaft, die in den Bergen am westlichen Rand des Reichs liegt, wo sich die mächtigsten Zauberinnen des Königreichs befinden.

In Xixerella wird Magie seit Jahrhunderten ausschließlich von Frauen praktiziert. Sie basiert auf einer uralten Weisheit, deren Kern der Gedanke ist, dass das Universum, obwohl es eins ist, vom Kontrast zwischen den gegensätzlichen Prinzipien getrieben wird: hell und dunkel,

alt und jung, hitze und kälte, weich und hart und so weiter. Traditionell dürfen nur Frauen die enorme Macht beherrschen, die entfesselt werden kann, wenn sie diese Lehre in ihren tiefsten Aspekten erlernen. Die zukünftigen Zaubererinnen werden einige Monate nach ihrer Geburt ausgewählt, sobald die Zeichen ihrer Macht auftauchen; zum Beispiel können sie Objekte, die viel schwerer als sie sind, ohne sie zu berühren, oder Feuer aus dem Nichts anzünden. Etwa eine von zwanzig Mädchen zeigt diese Kraft. Nach einem langen und anstrengenden Training werden sie in der Lage, tödliche Energiepfeile zu werfen, sich vor physischen oder psychischen Schäden zeitweise zu schützen und sogar zu fliegen!

Der Emissär erklärt der Hoher Meisterin von Xixerella und ihren inneren Kreis von Zauberinnen die Situation und erklärt ihnen, dass Seine Majestät ein Mitglied ihres Ordens gebeten hat, die feindlichen Linien zu infiltrieren, Yojars böse Armee abzuwehren und das Reich und möglicherweise die Menschheit vor dem Versklaven zu retten. Dann steht Sophia, eine junge und vielversprechende Zauberin, von ihrem Platz und sich freiwillig für die Mission meldet. Der Hohen Meisterin versucht, sie von ihrem Vorschlag zurücktreten zu lassen; sie befürchtet Sophia, trotz ihrer überlegenen Beherrschung der Magie, zu junge und unerfahrene für eine solche Aufgabe ist. Der Emissär ist beeindruckt von Sophias Entschlossenheit und bezeichnet sie im Namen des Kaisers offiziell als letzte Hoffnung des Reiches. Später bringt er sie in das erste besetzte Gebiet.

SPIELANLEITUNG

Das Spiel ist in vier Niveaus unterteilt, in denen Sie als Sophia spielen. In jeder der ersten drei Niveaus muss Sophia vier Schädel, die Yojars Kraft verbreiten, finden und sie entsorgen, indem sie sie eins nach dem anderen in einen Kessel werfen. Man kann immer nur einen Schädel tragen; bevor Sie einen anderen auswählen, müssen Sie zuerst den anderen entsorgen. Sobald der vierte Schädel zerstört wurde, erhalten Sie einen Code für das nächste Niveau und spielen Sie weiter, bis Sie das vierte Niveau erreichen oder Ihren ganzen Leben verlieren. In diesem Fall starten Sie das Spiel von dem letzten Niveau, die Sie erreicht haben; um ein andere Niveau zu spielen, müssen Sie den Code im Codeeinfüge-Bildschirm eingeben.

Um die Feinde zu vertreiben, müssen Sie mit Blitzen aus heller Energie oder Perlen aus dunkler Energie erschießen. Sie wechseln zwischen ihnen, indem Sie die Runter-Taste drücken oder den Joystick nach unten ziehen. Aber Vorsicht! Einige Feinde werden durch einen bestimmten Schuss nicht beeinflusst, andere können sogar in zwei andere umgewandelt werden. Es liegt an Ihnen zu entdecken, wie Ihre Feinde auf die zwei verschiedenen Arten von Energie reagieren werden. Yojars Truppen legten auch eine Reihe

von tödlichen Fallen in den Leveln: Spinnklingen, Stachelbälle und Katapulte. Deine Magie kann ihnen nicht schaden, daher müssen Sie diese um jeden Preis vermeiden.

Sie können einen Verteidigungszauber wirken, der gemeinhin als Schild bezeichnet wird. Sie starten jedes Niveau mit einem Schild und können nur eines nach dem anderen tragen. Das Schild wird die Zauberin für kurze Zeit vor jeder Bedrohung schützen.

Schießen kostet ein helles oder dunkles Mana, und wenn Sie das Mana für eine bestimmte Art von Energie verbrauchen, kannst du es nicht schießen. Jedes Mal, wenn ein Feind aufgelöst wird, erhalten Sie eine Einheit rohen Manas, die dann in der Hütte der Zauberer Gilde umgewandelt werden kann, um Mana für die Offensivzauber zu erhalten, den Schild (gegen 30 roh Mana-Einheiten) und ein zusätzliches Leben (50 rohe Mana-Einheiten, nur einmal pro Niveau). Die Hütte steht auf Hühnerbeinen und kann in jedem der ersten drei Niveaus gefunden werden. Um das rohe Mana umzuwandeln, man muss die entsprechenden Symbole in der Hütte berühren. Sie können nicht mehr als 50 Einheiten helles oder dunkles Mana und 99 rohes Mana tragen. Wenn Sie ein Leben verlieren, werden Ihren helles und dunkles Mana auf jeweils 50 Einheiten wiederhergestellt.

Einige Abschnitte jedes Niveaus sind unzugänglich und durch magische Türen markiert, die das Bild einer geometrischen Form tragen. Um sie zu öffnen, müssen Sie den entsprechenden Talisman tragen. Es gibt insgesamt drei davon.

Wenn Sie das dritte Niveau erreichen, wird Yojar's Verteidigungen geschwächt und können Sie in seiner eigenen Welt eintreten. Hier ist die Atmosphäre mit Mana gesättigt, so dass Sie sich keine Sorgen um die Wiederauffüllung Ihrer Reserven machen müssen. Natürlich wird es auch keine Hütte der Zauberer Gilde geben. Ihre Aufgabe hier ist einfach (sozusagen!), Yojar zu finden und ihn zu besiegen.



Die Tafel im oberen Teil des Bildschirms enthält wichtige Informationen. Die größeren Symbole zeigen von links nach rechts die Anzahl der verbleibenden Leben, helles Mana, dunkles Mana, rohes Mana, bisher zerstörte Schädel. Die kleineren Symbole auf der rechten Seite leuchten auf, wenn Sie einen Schädel, einen Schild oder die Talismane tragen. Die sechsstellige Zahl ist Ihre Punktzahl.

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** - fliegen; **A** - runter (hell/dunkel Mana umschalten); **M** - schießen; **H** - Schild. 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 SPACE-Taste 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:** Spielniveau ändern.
- **Trophäe:** Die Tabelle mit den hohen Bewertungen anzeigen.

Im Menü Einstellungen 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/ Fliegen/ Energie abwechseln lassen/ Schießen/ Schild Reihenfolge beleuchtet. Drücken Sie die entsprechende Taste Ihrer Wahl.

Wenn Sie das aktuelle Spielniveau ändern möchten, müssen Sie den Code, der am Ende des vorherigen Niveaus bekommt wurde, einfügen. Z.B. wenn Sie das dritte Niveau spielen möchten, müssen Sie den Code eingeben, der am Ende des zweiten Niveaus 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 Niveau ist vordefiniert. Wenn Sie es erneut spielen möchten, nachdem Sie einen Code für ein anderes Niveau eingefügt haben, drücken Sie nur die ENTER-Taste, sobald der Codeeinfüge-Bildschirm erscheint.

TIPPS

- Versuchen Sie so schnell wie möglich zu erfahren, wie die Feinde von heller und dunkler Magie getroffen werden.

- Die Schädel werden an der gleichen Platze nicht immer erscheinen.
- Seien Sie vorsichtig, wenn Sie unter den Stachelbällen vorbeikommen; nähern Sie sich ihnen langsam, während Sie sie im Auge behalten und kehren Sie um, sobald sie fallen.
- Die Katapulte sind nicht tödlich, in Gegensatz ihren Projektilen.
- Um Yojar zu besiegen, benötigen Sie beide Angriffszauber.
- Es gibt etwas, darüber wir Ihnen nichts gesagt haben – wir werden Ihnen den Spaß lassen, das allein entdecken...

TECHNISCHE NOTIZEN

Das Spiel ist mit alle die ZX Spectrums mit 128K RAM kompatibel und ist in den folgenden Formaten verfügbar:

- TZX Band-Image-Datei mit SetoLOAD Turbo-Lader gespeichert, für allgemeine Emulation und um auf echte Hardware durch PC oder Multimedia-Player zu laufen;
- TAP Band-Image-Datei für die Emulatoren, die das TZX-Format nicht unterstützen, oder für Benutzung mit der DivIDE-Schnittstelle und FATware 0.12 (0.12a, Velesoft etc. eingeschlossen);
- MGT mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit der Plus D Schnittstelle; man kann sie mit einem ZX Spectrum 48K (ohne Hintergrundmusik aus Mangel am AY-3-8912 Soundchip) und solche Schnittstelle benutzen; man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen;
- SCL mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit der Beta Disk Schnittstelle; man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen;
- TRD mehrsprachige Disk-Image-Datei für Benutzung mit den Beta Disk- oder ähnlichen Schnittstellen (z.B. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95), oder DivIDE/DivMMC und ESXDOS 0.8.5 und neuere Versionen; man kann sie mit einem ZX Spectrum 48K und solchen Schnittstellen benutzen (ohne Hintergrundmusik aus Mangel am AY-3-8912 Soundchip); man muss sie im Laufwerk während des Spielens lassen.

Bitte beachten Sie: Wenn Ihrem Interface ESXDOS 0.8.5 als Betriebssystem verwendet, müssen Sie den SOPHIA.TAP Datei im ESXDOS-Menü markieren, I und dann SPACE drücken und das Spiel laden, indem Sie den üblichen Befehl LOAD "" eingeben. Andernfalls können Sie bei der Eingabe Ihres Namens für die High-Scores-Tabelle nur Zahlen und Symbole eingeben (mit SYMBOL SHIFT). Dies liegt an einem Bug des Betriebssystems, der in ESXDOS 0.8.6 beta 4 korrigiert wurde.

INFO UND KONTAKTE

Programm, Audio und Grafik © 2017 von Alessandro Grussu. Alle Rechte vorbehalten. Der Vertrieb dieses Produkts ist ohne ausdrückliche Zustimmung seines Autors verboten.

E-Mail: **alessandrogrussu@gmail.com**

Webseite: **<http://www.alessandrogrussu.it>**

Feedback und Kommentare sind willkommen!

Sophia

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

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Utiliza tecnología de compresión de datos ZX7 de Einar Saukas.
- Rutina "Fader" de William Frazer.
- Rutina generadora de números pseudo-aleatorios de John Connolly.

LA HISTORIA

El Imperio es una gran entidad política que se extiende por muchas tierras, pobladas por diferentes pueblos. Durante años, la paz y la justicia se han asegurado bajo el gobierno del Emperador actual. Pero ahora, el Imperio está bajo una gran amenaza: Yojar, un malvado hechicero que viene de otra dimensión, lo ha invadido. Él ocupó tres regiones principales con sus secuaces; también dispersó varias señales de poder allí, cráneos gigantes que actúan como difusores de influencia de su creador. Si se quedan por un tiempo lo suficientemente largo, permitirán que Yojar entre en nuestro mundo, y entonces él será imparable.

Las valientes tropas imperiales lamentablemente no pueden resistir el asalto de las fuerzas de Yojar. El Emperador convoca a sus ministros y juntos toman una decisión: dado que las armas convencionales no pueden luchar contra la magia, debe combatirse con otra magia. Se envía un emisario al Territorio de Xixerella, una pequeña comunidad parcialmente autónoma anidada entre las montañas en el extremo occidental del Imperio, donde se encuentran los magos más poderosas del reino.

En Xixerella, la magia ha sido practicada exclusivamente por mujeres durante siglos. Se basa en una sabiduría antigua cuyo núcleo es la noción de que el Universo, a la vez que es uno, está impulsado por el contraste entre principios opuestos: claro y oscuro, viejo y joven, calor y frío, suave y duro, y así sucesivamente. Tradicionalmente, solo a las mujeres se les permite dominar completamente el tremendo poder que puede desencadenarse al aprender esta

doctrina en sus aspectos más profundos. Las futuras magas se seleccionan unos meses después de que nacen, tan pronto como aparecen los signos de su poder; por ejemplo, pueden empujar objetos mucho más pesados que ellos sin tocarlos, o encender fuegos de la nada. Aproximadamente una de cada veinte niñas muestra este poder. Después de un entrenamiento largo y extenuante, pueden proyectar rayos mortales de energía, protegerse temporalmente de cualquier tipo de daño físico o psíquico e incluso volar.

El emisario explica la situación a la Maestra Suprema de Xixerella y su círculo de magas, y les dice que Su Majestad ha pedido a un miembro de su Orden infiltrarse en las líneas enemigas, repeler al malvado ejército de Yojar y salvar al Imperio, y posiblemente a la humanidad, de ser esclavizado. Entonces Sophia, una joven y prometedora maga, se levanta de su asiento y se ofrece como voluntaria para la misión. A pesar de los intentos de la Maestra Suprema de hacerla retroceder en su propuesta, temiendo que, a pesar de su habilidad inmensamente superior en el uso de la magia, su corta edad y su falta de experiencia pudieran dañarla, Sophia es inamovible. El emisario está impresionado por la determinación de Sophia y, en nombre del Emperador, la designa oficialmente como la última esperanza del Imperio. Más tarde, él la lleva a la primera área ocupada.

CÓMO JUGAR

El juego se divide en cuatro niveles, donde Ud. juega como Sophia. En cada uno de los primeros tres niveles, Sophia debe encontrar cuatro calaveras, difusores del poder de Yojar, y deshacerse de ellas arrojándolas, una por una, en un caldero. Solo puede llevar una calavera a la vez; antes de elegir otra, debe deshacerse del otra primero. Una vez que la cuarta calavera ha sido destruida, recibirá un código para el siguiente nivel y continuará jugando hasta que alcance el cuarto nivel o pierda todas sus vidas. En este caso, comenzará el juego desde el último nivel que alcanzó; para jugar un nivel diferente, tendrá que ingresar su código en la pantalla de inserción de código.

Para disolver los enemigos, debe dispararlos con relámpagos de energía lumínica o burbujas de energía oscura; puede alternar entre ellos presionando la tecla Abajo o tirando del joystick hacia abajo. ¡Pero cuidado! Algunos enemigos no se verán afectados por un cierto disparo, otros podrían incluso transformarse en otros dos. Deberá descubrir cómo sus enemigos reaccionarán ante los dos tipos de energía diferentes.

Las tropas de Yojar también colocaron una serie de trampas mortales en todos los niveles: cuchillas giratorias, bolas con púas y catapultas. Su magia no puede dañarlos; por lo tanto, debe evitarlos a toda costa.

Puede lanzar un hechizo defensivo, comúnmente conocido como Escudo. Comienzas cada nivel con un Escudo a su disposición y solo puede llevar uno a la vez. Cuando se lanza, el hechizo protegerá la maga de todas las amenazas durante un corto tiempo.

Disparar cuesta maná claro y oscuro, y cuando agota el maná para cierto tipo de energía, no podrá dispararla. Cada vez que un enemigo se disuelve, obtiene una unidad de mana crudo, que luego puede convertirse en la Cabaña del Gremio de los Magos para obtener maná para los hechizos ofensivos, el Escudo (a un costo de 30 unidades de maná crudas) y una vida extra (50 unidades de maná crudas, solo una vez por nivel). La Cabaña se para en patas de pollo y se puede encontrar en cada uno de los primeros tres niveles. Para convertir el maná crudo, toque los iconos relativos mientras está dentro de la Cabaña. No puede llevar más de 50 unidades de maná claro u oscuro y 99 de maná crudo. Cuando pierde una vida, su maná claro y oscuro será restaurado a 50 unidades cada uno.

Algunas secciones de cada nivel serán inaccesibles y estarán marcadas por puertas mágicas con la imagen de una forma geométrica. Para abrirlos, debe llevar el talismán correspondiente. Hay tres de ellos en total.

Cuando complete el tercer nivel, las defensas de Yojar se debilitarán y podrá entrar en su propio reino. Aquí, la atmósfera está saturada de maná, por lo que no tendrá que preocuparte por reponer sus reservas. Por supuesto, tampoco habrá ninguna Cabaña. Su tarea aquí será simplemente (¡por así decirlo!) encontrar a Yojar y derrotarlo.



El panel en la parte superior de la pantalla proporcionará información vital. Los íconos más grandes muestran, de izquierda a derecha, el número de vidas que quedan, maná claro, maná oscuro, maná crudo, calaveras destruidas hasta el momento. Los iconos más pequeños a la derecha se iluminarán cuando lleve una calavera, un escudo o los talismanes. El número de seis dígitos es su puntuación.

CONTROLES

Sophia se puede controlar con el teclado o con un joystick Kempston o Sinclair. Las teclas predeterminadas son: **O** - izquierda; **P** - derecha; **Q** - volar; **A** - abajo (alternar maná claro/

oscuro); **M** - disparar; **H** - Escudo. 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/ Volar/ Alternar maná/ Fuego/ Escudo. Pulse la tecla correspondiente de su elección.

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 aprender cómo los enemigos se ven afectados por la magia de la luz y la oscuridad tan pronto como sea posible.
- Las calaveras no aparecerán siempre en el mismo lugar.
- Tenga cuidado al pasar debajo de las bolas con púas; acérquelos lentamente mientras los vigila y retroceda tan pronto como empiecen a caer.
- Las catapultas no son letales, pero sus proyectiles sí lo son.
- Para derrotar a Yojar, necesitará los dos hechizos ofensivos.

- Hay algo que no le contamos, pero le dejaremos el placer de descubrirlo por Ud. mismo...

NOTAS TÉCNICAS

El juego es compatible con todos los ZX Spectrums con 128K de RAM y está disponible en los siguientes formatos:

- imágenes cinta TZX guardada con el esquema de carga turbo SetoLOAD, para la emulación generica y la carga sobre máquinas reales por medio de PC o lectores multimedia;
- imágenes cinta TAP, para el uso con los emuladores que no admiten los ficheros TZX y por utilizo con la interfaz DivIDE con FATware 0.12 y derivados (0.12a, Velesoft...);
- imagen disco multilinguaje MGT para el uso con la interfaz de disco Plus D; pode ser utilizada con uno ZX Spectrum 48K equipado con esta interfaz (sin música de acompañamiento a causa de la falta del chip de sonido AY-3-8912); se debe dejar en la unidad de disco durante el juego;
- imagen disco multilinguaje SCL para el uso con la interfaz de disco Beta Disk;
- imagen disco multilinguaje TRD para el uso con las interfaces de disco Beta Disk o similares (p. ej. Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95) o la interfaz DivIDE/DivMMC con ESXDOS 0.8.5 y siguientes; pode ser utilizada con uno ZX Spectrum 48K equipado con estas interfaces (sin música de acompañamiento a causa de la falta del chip de sonido AY-3-8912); se debe dejar en la unidad de disco durante el juego.

N.B: si su interfaz utiliza ESXDOS 0.8.5 como sistema operativo, debe seleccionar el nombre del archivo SOPHIA.TAP en el menú de ESXDOS, presionar I, luego ESPACIO y cargar el juego ingresando el comando LOAD"" como usual. De lo contrario, al escribir su nombre para la tabla de las mejores puntuaciones, no podrá ingresar nada que no sean números y símbolos (con el SYMBOL SHIFT). Esto se debe a un error del sistema operativo, que se ha corregido en ESXDOS 0.8.6 beta 4.

AVISOS Y CONTACTOS

Programa, audio y visual © 2017 by Alessandro Grussu. Todos los derechos reservados. La distribución comercial de este producto sin el permiso explícito del autor está prohibida.

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com

Sitio web: <http://www.alessandrogrussu.it>

Los comentarios son bienvenidos!

Sophia

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

- Arcade Game Designer 4.7 [Jonathan Cauldwell]
- ZX Blockeditor 2.4.3 [Claus Jahn]
- ZX Paintbrush 2.6.4 [Claus Jahn]
- Notepad ++ 7.5.1 [Don Ho]
- Pasm0 0.6.0 [Julian Albo]
- Bin2data 1.0 [Bob Stains]
- Vortex Tracker 1.2 RCD [Sergej Bulba]
- Tapir 1.0 [Andy Barker, Steve Brown, Dunny, Tomaz Kac, Mikie]
- LetharGeek Compressor 1.1
- Utiliza a tecnologia de compressão de dados RCS+ZX7 de Einar Saukas.
- Rotina “Fader” de William Frazer.
- Rotina geradora de números pseudo-aleatorios de John Connolly.

A HISTÓRIA

O Império é uma grande entidade política que se estende sobre muitas terras, povoadas por diferentes povos. Durante anos, a paz e a justiça foram asseguradas sob o domínio do atual imperador. Mas agora, o Império está sob uma grande ameaça: Yojar, um feiticeiro do mal que vem de outra dimensão, invadiu-o. Não só ele ocupava três grandes regiões com seus minions; ele também espalhou vários meios de poder lá. Eles aparecem como caveiras gigantes e atuam como difusores de influência de seus criador – se eles permanecerem por tempo suficiente, eles permitirão que Yojar entre em nosso mundo, e então ele será imparável.

As valentes tropas imperiais infelizmente não conseguem resistir ao assalto às forças de Yojar. O Imperador convoca seus ministros e, juntos, tomam uma decisão: uma vez que as armas convencionais não podem lutar contra a magia, é preciso lutar com outras magias. Um emissário é enviado para o Território de Xixerella, uma pequena comunidade parcialmente autônoma aninhada entre as montanhas na margem ocidental do Império, onde podem ser encontradas as magas mais poderosos do reino.

Em Xixerella, a magia tem sido praticada exclusivamente por mulheres há séculos. Baseia-se em uma sabedoria antiga em que núcleo é a noção de que o Universo, ao ser um, é impulsionado pelo contraste entre princípios opostos: luz e sombrios, velhos e jovens, calor e frio, macio e duro, e assim por diante. Tradicionalmente, apenas as mulheres têm

permissão para dominar plenamente o tremendo poder que pode ser desencadeado ao aprender esta doutrina em seus aspectos mais profundos. As futuras feiticeiras são selecionadas alguns meses depois de terem nascido, assim que os sinais de seu poder aparecem; por exemplo, elas podem empurrar objetos muito mais pesados do que elas sem tocá-los, ou acender fogos do nada. Cerca de uma em cada vinte meninas mostra esse poder. Depois de um longo e intenso treinamento, elas conseguem projetar energia mortal, proteger-se temporariamente de qualquer tipo de dano físico ou psíquico e até voar!

O emissário explica a situação a Grande Mestra de Xixerella e ao seu círculo íntimo de feiticeiras e diz-lhes que Sua Majestade pediu a um membro da Ordem que se infiltre nas linhas inimigas, repelir o exército maligno de Yojar e salvar o Império e possivelmente a humanidade, de ser escravizado. Então Sophia, uma maga jovem e promissora, ergue-se do seu assento e voluntários para a missão. Apesar das tentativas da Grande Mestra de fazê-la recuar de sua proposta, temendo que, apesar de sua habilidade vastamente superior no uso da magia, sua idade jovem e sua falta de experiência poderiam prejudicá-la, Sophia é inamovível. O emissário fica impressionado com a determinação de Sophia e, em nome do Imperador, a designa oficialmente como a última esperança do Império. Mais tarde, ele a levou para a primeira área ocupada.

COMO JOGAR

O jogo é dividido em quatro níveis, onde você joga como Sophia. Em cada um dos três primeiros níveis, Sophia deve encontrar quatro caveiras, faróis do poder de Yojar, e descartá-los, jogando-os, um por um, em um caldeirão. Você só pode carregar uma caveira de cada vez; antes de escolher outra, você deve descartar a outra primeiro. Uma vez que a quarta caveira foi destruída, você receberá um código para o próximo nível e continuará jogando até atingir o quarto nível ou perder todas as suas vidas. Neste caso, você iniciará o jogo do último nível alcançado; para jogar um nível diferente, você terá que inserir seu código na tela de inserção do código.

Para despachar inimigos, você deve dispará-los com raios de energia luminosa ou bolhas de energia escura; você alterna entre eles pressionando a tecla Baixo ou puxando o joystick para baixo. Mas cuidado! Alguns inimigos não serão afetados por um determinado tiro, outros podem até ser transformados em outros dois. Você deve descobrir como seus inimigos reagirão aos dois tipos diferentes de energia. As tropas de Yojar também colocaram uma série de armadilhas mortais em todos os níveis: lâminas giratórias, bolas picadas e catapultas. Sua magia não pode prejudicá-los; portanto, você deve evitá-los a todo custo.

Você pode lançar um feitiço defensivo, comumente referido como um Escudo. Você inicia cada nível com um escudo à sua disposição e só pode carregar um de cada vez. Quando lançado, o feitiço irá protegê-lo de todas as ameaças por um curto período de tempo.

O tiroteio custa mana claro ou escuro, e quando você esgotar o mana para um determinado tipo de energia, você não poderá atirar. Toda vez que um inimigo é dissolvido, você ganha uma unidade de mana crua, que pode então ser convertida na Cabana da Guilda dos Feiticeiros, a fim de obter mana para os feitiços ofensivos, o Escudo (com um custo de 30 unidades de mana crua) e um extra vida (50 unidades de mana crua, apenas uma vez por nível). A Cabana está em pernas de frango e pode ser encontrada em cada um dos primeiros três níveis. Para converter o mana em bruto, basta tocar nos ícones relativos dentro da Cabana. Você não pode transportar mais de 50 unidades de mana claro ou escuro e 99 de mana crua. Quando você perde uma vida, seu mana claro e escuro será restaurado para 50 unidades cada.

Algumas seções de cada nível serão inacessíveis e marcadas por portas mágicas com a imagem de uma forma geométrica. Para abri-los, você deve carregar o talismã correspondente. Há três deles no total.

Quando você completar o terceiro nível, as defesas de Yojar serão enfraquecidas e você poderá entrar em seu próprio reino. Aqui, a atmosfera está saturada de mana, então você não terá que se preocupar em reabastecer suas reservas. Claro, não haverá nenhuma Cabana também. Sua tarefa aqui será simplesmente (por assim dizer!) encontrar Yojar e vencê-lo.



O painel na parte superior da tela irá fornecer-lhe informações vitais. Os ícones maiores mostram, da esquerda para a direita, o número de vidas restantes, mana luminosa, mana escura, mana crua, caveiras destruídas até agora. Os ícones menores à direita irão acender-se quando você estiver carregando uma caveira, um escudo ou os talismãs. O número de seis dígitos é a sua pontuação.

CONTROLES

Sophia pode ser controlada com o teclado ou com um joystick Kempston ou Sinclair. As teclas predefinidas são: **O** - esquerda; **P** - direita; **Q** - voar; **A** - baixo (alternar entre energia

luminosa/escuro); **M** - tiro; **H** - lançar Escudo. 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/ Voar / Baixo (alternar energia)/ Tiro/ Escudo. Pressione a tecla correspondente à sua escolha.

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 seqüência 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 aprender como os inimigos são afetados pela magia clara e escura o mais rápido possível.
- As calavras nem aparecerão sempre nos mesmos lugares.
- Seja cauteloso ao passar sob bolas picadas; aproxima-os lentamente, mantendo-se atento a eles e volte-se logo que começam a cair.
- As catapultas não são letais, mas seus projéteis o são.
- Para derrotar a Yojar, você precisará de seus dois feitiços ofensivos.
- Há algo sobre o qual não lhe falamos, mas vamos deixar o prazer de descobri-lo por você mesmo...

NOTAS TÉCNICAS

O jogo é compatível com todos os ZX Spectrums com 128K RAM e está disponível nos seguintes formatos:

- imagens de fita TZX salvos com o esquema turbo SetoLOAD turbo, para emulação genérica e carregamento em hardware real via PC ou leitor de multimídia;
- imagens de fita TAP, para aqueles emuladores que não suportam arquivos TZX ou usam com uma interface Divide e FATware 0.12 e derivates (0.12a, Velesoft etc.);
- imagem de disco MGT multi-idioma para uso com a interface Plus D; pode ser usada com um ZX Spectrum 48K/+ equipado com tais interface (sem música de fundo devido à falta do chip de som AY-3-8912); deve ser deixada no acionador de disco durante o jogo;
- imagem de disco SCL multi-idioma para uso com a interface Beta Disk; deve ser deixada no acionador de disco durante o jogo;
- imagem de disco TRD multi-idioma para uso com as interfaces de disco Beta Disk ou similares (por exemplo, Arcade AR-20, IDS-91, CBI-95) ou com Divide/DivMMC e ESXDOS 0.8.5 e versões mais recentes; pode ser usada com um ZX Spectrum 48K/+ equipado com tais interfaces (sem música de fundo devido à falta do chip de som AY-3-8912); deve ser deixado no acionador de disco durante o jogo.

N.B.: se a sua interface tem ESXDOS 0.8.5 como sistema operacional, você deve destacar o nome do arquivo SOPHIA.TAP no menu ESXDOS, pressione I então SPACE e carregue o jogo inserindo o usual comando LOAD"". Caso contrário, ao digitar seu nome para a tabela de pontuação alta, você não poderá inserir nada além de números e símbolos (com SYMBOL SHIFT). Isto é devido a um bug do sistema operacional, corrigido no ESXDOS 0.8.6 beta 4.

INFORMAÇÃO E CONTACTOS

Programa, áudio e visual © 2017 da Alessandro Grussu. Todos os direitos reservados. Toda distribuição comercial deste produto sem o consentimento expresso de seu autor é estritamente proibida.

E-mail: alessandrogrussu@gmail.com

Website: <http://www.alessandrogrussu.it>

Os comentários são bem-vindos!