

Lorsque Sabreman se procura le Grand Livre de la Magie dans la vieille boutique de bric-à-brac mystique de la ville de Conjour, il était loin de se douter qu'il partirait un jour à la quête du PENTAGRAM. Il s'agissait là du dernier exemplaire au monde de ce livre.

Sabreman poussait des cris de joie en enfilant avec empressement sa longue robe et son chapeau bleu chatoyant. Il était enfin prêt.

Il dut se frayer un chemin à travers la jungle, les cavernes et le château, tout en tremblant de peur devant les fantômes et les horreurs se déroulant devant ses yeux, et en combattant contre tout pour atteindre son but et parvenir à ce point. Il s'arrêta un instant puis repartit, livre de magie à la main, pour mener à bien sa quête.

De nombreuses années s'écoulèrent et le PENTAGRAM disparut de la frêle mémoire humaine pour tomber dans l'oubli. Seuls les mythes et légendes témoignaient encore de son pouvoir et de sa grandeur passée, mais personne malheureusement ne savait où le trouver. Certains disaient même qu'il n'avait jamais existé, si ce n'est dans l'imagination volage et éphémère des humains.

Les flammes de feu de camp dansaient autour des cendres rougeoyantes que laissaient les bûches se consumer. Dès que Sabreman se mit à lire un passage du Grand Livre de la Magie sur le PENTAGRAM, le silence se fit autour du feu. On tendait désespérément l'oreille pour saisir les mots écrits il y a si longtemps et que Sabreman commençait à prononcer . . .

Et les eaux argentées tirées du puits ne suffirent pas à apaiser les ravages du temps. Une fois la décrépitude vaincue, ils se tournèrent vers les étoiles qui brillaient vivement de leur éclat fier et neuf. Vous en découvrirez deux, puis deux autres, tous charmés par la rosée magique. Ce sont eux qui vous mèneront au PENTAGRAM. Il deviendra aussi solide que le rocher pour que tout le monde puisse le voir. Vous devrez apprendre et glaner les charmes et leur rôle dans la magie et, sans aucune aide, vous découvrirez sur

cette terre le PENTAGRAM qui vous appartiendra à jamais.

Les flammes vacillèrent et s'éteignirent. Car la terre allait bientôt voir le PENTAGRAM.

La QUÊTE venait de commencer.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Raccordez la fiche EAR de votre Spectrum à la fiche EAR (écouteur) de votre magnétophone, et assurez-vous que le cordon MIC (micro) est bien débranché.
2. Placez la cassette dans le magnétophone et rembobinez la.
3. Tapez LOAD "PENT" ou LOAD""
4. Appuyez sur la touche de lecture PLAY du magnétophone.
5. PENTAGRAM se charge automatiquement et un message s'affiche sur l'écran au bout de quelques secondes. Si le jeu n'est pas correctement chargé, rembobinez la cassette, réglez le bouton de volume et faites un autre essai.
6. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'A JOUER.

### COMMENT CONTROLER SABREMAN

#### CLAVIER

GAUCHE, pour faire tourner Sabreman vers la gauche, utilisez les touches Z, C, B et M.

DROITE, pour faire tourner Sabreman vers la droite, utilisez les touches X, V, N et SYMBOL SHIFT (MAJUSCULE SYMBOLE).

AVANCER, pour faire avancer Sabreman, utilisez n'importe quelle touche de la seconde rangée, A, S, D, F, etc.

SAUTER, pour faire sauter Sabreman, utilisez les touches Q, E, T, U et O.

TIR, pour faire tirer Sabreman, utilisez les touches W, R, Y, I et P.

RAMASSER/JETER, Sabreman peut ramasser ou jeter des objets grâce aux touches I-O.

PAUSE, pour suspendre le jeu, appuyez sur CAPS SHIFT ou sur la barre d'espace.

### MANETTE DE JEUX

On pourra contrôler Sabreman avec une INTERFACE KEMPSTON, UNE INTERFACE CONTROLÉE PAR CURSEUR ou UNE INTERFACE II SINCLAIR avec manette de jeu, qui remplacera alors les commandes GAUCHE, DROITE, AVANCER, SAUTER, TIR et RAMASSER/JETER.

Étant donné la nature très complexe du logiciel d'aventure PENTAGRAM G.A.S., et son caractère interactif, il est impossible de garantir que le jeu se déroule sans erreur. En cas de problème, veuillez nous contacter afin de nous permettre de corriger l'erreur rencontrée pour les versions futures.

Logiciel, graphiques et effets audio-visuels de ULTIMATE PLAY THE GAME  
Marque déposée de Ashby Computers and Graphics Ltd  
fabriqué en Angleterre 48011.

#### DROITS D'AUTEUR

Copyright PENTAGRAM, ULTIMATE PLAY THE GAME, copyright et marque déposée, 1985, Ashby Computers & Graphics Ltd. Tous droits réservés mondialement. Le jeu et le nom PENTAGRAM, ainsi que les matériels, logiciels, code, liste, effets audio, airs musicaux, graphiques, illustrations et texte, sont la propriété exclusive d'ASHBY COMPUTERS & GRAPHICS LTD et sont protégés par des droits d'auteur. Ils ne pourront être copiés, transmis, transférés, reproduits, loués, vendus, distribués, conservés ou modifiés sous quelque forme que ce soit, partiellement ou intégralement, sans autorisation écrite de Ashby Computers & Graphics Ltd., The Green, Ashby-de-la-Zouch, Leicestershire LE6 5JU, Angleterre.

Die Suche nach dem PENTAGRAM lag Sabreman gar nicht im Sinn, als er sein Grand Arch Wizardry Zauberbuch vom Old Mystic Curio Shoppe in Conjour abholte. Es war das letzte Exemplar dieses Buches, das es noch gab.

Sabreman lachte vor sich hin, als er eifrig in sein glänzend blaues Gewand sprang und seinen Hut aufsetzte. Dann war er fertig.

Durch Dschungel, eine Höhle und ein Schloß hatte er sich gekämpft. Er zitterte, als er die Furcht vor Geistern und Schrecken von sich abschüttelte, bei seinem Kampf gegen alle übermächtige, um seine Aufgaben zu erfüllen und ihn zu diesem Moment zu bringen. Er hielt inne, und einen Moment später machte er sich auf den Weg mit seinem Zauberbuch, um seine Sucht zu beenden.

Seitdem waren viele Jahre vergangen, und das schwache Gedächtnis der Menschen konnte sich nicht mehr daran erinnern, wo PENTAGRAM verblieben war, und er war in Vergessenheit geraten. Nur Mythen und Legenden erinnerten an seine einmal starke Macht und Größe, die bedauerlicherweise heute für immer verloren gegangen ist. Manche sagen, es gab sie nie wirklich, außer in der wankelmütigen, flüchtigen Vorstellungskraft des Menschen.

Die Flammen des Lagerfeuers leckten um die Glut der verkohlenden Scheite, die wohlige Wärme ausstrahlten. Als Sabreman begann, die Stelle aus dem Grand Arch Wizardry Spell Book zu lesen, die das PENTAGRAM betraf, hüllten sich alle, die um das Feuer saßen, in Schweigen. Ihre Ohren versuchten, die vor langer Zeit geschriebenen Worte zu erheischen, als Sabreman zu sprechen begann . . .

Und silbernes Wasser aus dem Brunnen löschte die Verwüstungen der Zeit. Vom Verfall befreit weisen Sie auf die Sterne, stolz, scharf und neu. Du findest sie und dann zwei weitere, alle von magischem

Tau benetzt. Darüber findest Du das PENTAGRAM, seine Form massiv wie Fels, für alle sichtbar. Lerne die Runen und sammle sie. Ihr Platz in der Magie und in diesem Land finden sie ohne Hilfe, und das PENTAGRAM gehört Dir."

Die Flammen des Lagerfeuers flackerten und verlöschten. Denn bald sollte das Land von PENTAGRAM wissen.

Die SUCHE hat begonne.

### LADLEANLEITUNG

1. Die Buchse EAR an ihrem Spektrum an die Buchse EAR an ihrem Kassettengerät anschließen und sicherstellen, daß das MIC Kabel angeschlossen ist.
2. Die Bandkassette in das Kassettengerät stecken und ganz zurückspulen.
3. Entweder LOAD "PENT" eingeben oder LOAD""
4. WIEDERGABE am Kassettengerät drücken.
5. Jetzt lädt sich PENTAGRAM automatisch, und nach einigen Sekunden erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm. Bei erfolgreichem Laden Kassette zurückspulen, den Regler LAUTSTÄRKE am Kassettengerät einstellen und erneut versuchen.
6. SPIELEN.

**ULTIMATE  
PLAY THE GAME**

### STEUERN VON SABREMAN

#### DURCH DIE TASTATUR

LINKS: Sabreman dreht sich mit den Tasten Z, C, B und M nach links.

RECHTS: Sabreman dreht sich mit den Tasten X, V, N und SYMBOL SHIFT nach rechts.

GEHEN: Sabreman geht mit jeder Taste auf der zweiten Reihe, d.h. A, S, D, F usw. vorwärts.

SPRINGEN: Sabreman springt mit den Tasten Q, E, T, U und O.

FEuern: Sabreman feuert mit den Tasten

W, R, Y, I und P.

AUFHEBEN/FALLEN LASSEN: Sabreman kann mit den Tasten I-O Gegenstände aufheben oder fallen lassen.

PAUSE: Das gesamte Spiel kann mit den Tasten CAPS SHIFT oder ZWISCHENRAUM eine Pause einlegen.

### JOYSTICK / BEDIENUNGSELEMENTE

Sabreman kann bei Verwendung einer KEMPSTON SCHNITTSTELLE, einer CURSOR-GESTEUERTEN SCHNITTSTELLE oder der SINCLAIR SCHNITTSTELLE II und mit dem Joystick gesteuert werden, durch Ersetzen der Befehle LINKS, RECHTS, VORWÄRTS, SPRINGEN, FEuern, und AUFHEBEN/FALLEN LASSEN.

Da Abenteuer-Dialogsoftware PENTAGRAM G.A.S. sehr kompliziert ist, ist es fast unmöglich, den kontinuierlich fehlerfreien Betrieb zu gewährleisten. Sollten jedoch Fehler gefunden werden, wenden Sie sich bitte an uns, so daß wir diese bei späteren Versionen korrigieren können.

Alle Software, Graphik und audio-visueller Teil von ULTIMATE PLAY THE GAME  
Warenzeichen von Ashby Computers and Graphics Limited  
in England hergestellt 48011.

#### COPYRIGHT HINWEIS

Copyright für PENTAGRAM bei ULTIMATE PLAY THE GAME Copyright und Warenzeichen, 1985 Ashby Computers & Graphics Limited. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Das Spiel und der Name PENTAGRAM und alle damit verbundenen Hardware, Software, Codes, Listen, Töneffekte, Melodien, Graphik, Darstellungen und Text sind ausschließliches Eigentum und Copyright von ASHBY COMPUTERS & GRAPHICS LTD und können nicht kopiert, übertragen, weitergegeben, reproduziert, vermietet, ausgetauscht, verkauft, gespeichert oder modifiziert werden, ganz gleich in welcher Form, ganz oder teilweise, ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Ashby Computers & Graphics Ltd., The Green, Ashby-de-la-Zouch, Leicestershire LE6 5JU, England.