

# ARCADE FORCE FOUR

## LOADING INSTRUCTIONS

**CBM 64/128 CASSETTE:** Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder  
**Note:** Gauntlet Deeper Dungeons - When your game has loaded, zero the tape counter before your commence play so as you can rewind to the appropriate point when you wish to play again rather than reload from the beginning.

**CBM 64/128 DISK:** Type **LOAD\*\*\*,A,1** and press **RETURN**

**SPECTRUM 48K CASSETTE:** Type **LOAD\*\*\*** and press **ENTER**.

Press **PLAY** on the cassette recorder

**AMSTRAD CASSETTE:** Press **CTRL** and small **ENTER** keys.

Press **PLAY** on the cassette recorder.

**AMSTRAD DISK:** Type **RUN'DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

**Note:** Gauntlet Deeper Dungeons loads as type 1 for (1) to appear on the screen. Then type **CPM** and press **ENTER**.

**Metro Cross** in case of difficulty load as type **RUN'METROX**.

**ATARI ST DISK:** Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

## ROAD RUNNER™

### INSTRUCTIONS

Evading Wile E. Coyote and the many obstacles placed in your path, you as Road Runner venture through the many captivating levels collecting as many points as you can.

**SEED** - Keeping one step ahead of Wile E. Coyote, you eat as much seed as you can find but beware if you get caught you lose a life. If you should miss 5 of the seeds you will faint and also lose a life. Upon eating seed containing iron filings Wile E. Coyote may slow you down by using his magnet. Points are scored for all seeds eaten.

**MINES** - The mines will explode if Road Runner or Wile E. Coyote runs over them. A bonus is given for jumping the mines or leading Wile over them. A life will be lost if Road Runner steps on a mine.

**LEMONADE** - If Road Runner or Wile E. Coyote run over lemonade he will stop and drink it. Bonus points will be gained if you drink all of the lemonade at the end of the level. You will also score points if either drink the lemonade.

**TRUCKS** - Avoid all trucks, however if you can lure Wile E. Coyote into being run over by a truck a bonus will be scored. You will lose a life if hit by a truck.

**BOULDERS** - Avoid all boulders as you will lose a life. A bonus is scored if Wile is hit by a boulder.

**CREVASSES** - Jump the crevasses because if you should fall, a life is lost. A bonus is scored if Wile falls.

**INVISIBLE PAINT** - When Road Runner runs over invisible paint he will become invisible and difficult to catch. If Wile gets the invisible paint he will become invisible and difficult to avoid.

**WILE E. COYOTE\*** - Avoid the dynamite that Wile E. Coyote throws at you when he is flying his Jet-Pac. Avoid Wile E. as he passes you on his rocket. Avoid Wile E. as he is jumping after you on his Pogo Stick. Avoid Wile E. as he runs after you. Avoid Wile E. on his Jet Skate Board.

**SHORT CUTS** - This allows you to return to the last level played in the previous game.

### JOYSTICK CONTROL

(All versions)

Standard left, right, up or down movement. Press **FIRE** button to jump

### KEYBOARD CONTROL

**AMSTRAD**  
Keys are redefinable by user.

**SPECTRUM**  
O - Left, P - Right, M - Jump, Q - Up, A - Down.

\* Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license.

© 1985 Warner Bros. and Atari Games Corporation.

## INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM™

### SCENARIO

INDY stumbles across the remote village of MAYAPORE in India which was once protected by the sacred and powerful SANKARA STONE. Devastation followed the theft of the stone and the children of the village disappeared. INDY discovers them enslaved in the evil PANKOT PALACE - the home of the Maharajah. The palace is the secret worshipping ground for the THUGGEE death cult. MOLA RAM the ruthless High Priest has forced the village children to dig in the THUGGEE mines for precious gems and the other missing SANKARA STONES.

The action takes place below the palace where INDY is pursued. He uses his whip to swing across dead end crossways and defend himself against a variety of hazards.

The player assumes the role of INDIANA JONES in his quest to recover the SANKARA STONE.

#### Level 1

INDY must free the children along the way and escape the pursuing THUGGEE guards through the mine caverns; a labyrinth of narrow passages, ladders, chutes and conveyor belts.

#### Level 2

Upon reaching the tunnel entrance INDY rides a mine car still trying to escape THUGGEE guards and avoid derauling on the unpredictable tracks. As INDY progresses he must watch out for missing rails, jumps, giant bat and a THUGGEE GIANT.

#### Level 3

In the TEMPLE OF DOOM, INDY must reach the SANKARA STONE which is placed in front of KALI the four armed goddess of death. Once the stone is retrieved, INDY exits into the mine caverns. The action continues until INDY recovers 3 stones. INDY is then faced with escaping over a perilous rope bridge. A "bonus round" is awarded if the escape is successful.

Use the **FIRE** button/key to whip. You will then whip in the direction that you are currently facing. Use your whip to:-  
• Stun thuggee guards • Kill bats • Swing across whipping posts  
• Free imprisoned children (whip the locks on the cages).

### GAME CONTROLS

#### CBM 64/128

Joystick and **FIRE** button.

#### ATARI ST

Joystick or Keys

Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, SPACE - Fire.

#### SPECTRUM 48K

Sinclair or Kempston Joystick or Keys

Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, CAPS - Fire.

#### AMSTRAD CPC

Joystick or Keys.

Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, (1) - Fire.

© 1985 © 1987 Lucasfilm Ltd. and Atari Games Corporation.

\*Trademarks of Lucasfilm Ltd. used under License.

## METRO CROSS™

**RATS:** If they bite your shoulders you slow down, so you need to shake them off.

**HURDLES:** Jump all of these in your path.

**COKE CANS:** You need to jump over them.

**BLUE CANS:** Kick them and you score points, 100, 500, 1,000, 2,000, 5,000. Jump on them and the timer stops for two seconds.

**GREEN CANS:** Speed cans which double your speed.

**SPRING BOARDS:** Increase your speed, strategically placed to enable faster completion of a level. Metro Cross comprises 24 levels which increase in difficulty.

### SCORING

You gain 50 points for every 3 squares completed.

2,000 points for swapping skateboards

1,000 points for skating through bridge.

5,000 points for jumping over the bridge (CBM 64/128, Atari ST only).

If you run on the green tiles your speed decreases to 1/4.

The timer at the bottom indicates time left available.

### KEYBOARD CONTROLS

#### CBM 64/128

A - Up, Z - Down, ← - Left, → - Right, SPACE - Jump, RESTORE - Reset game, CTRL - Pause.

#### ATARI ST

A - Up, Z - Down, ← - Left, → - Right, ESC - Reset game, P - Pause  
Joystick compatible but no mouse facility.

#### SPECTRUM/AMSTRAD

Keys are redefinable by user.

TM & © 1985. NAMCO Ltd

## GAUNTLET™

### THE HEROES

#### THOR the Warrior

ARMOUR: Tough skin - eliminates 20% of damage.

SHOT POWER: Excellent - twice normal power.

HAND TO HAND: Excellent - Battle axe - can destroy generators.

MAGIC POWER: Poor - damages most monsters and no generators.

#### THYRA the Valkyrie

ARMOUR: Shield - eliminates 30% of damage.

SHOT-POWER: Poor - Hand to hand.

HAND TO HAND: Good - Sword - can destroy generators.

MAGIC POWER: Moderate - damages most monsters and generators.

#### MERLIN the Wizard

ARMOUR: None

SHOT POWER: Good

HAND TO HAND: Poor - Bare Hands - cannot destroy generators

MAGIC POWER: Excellent - destroys all monsters and generators.

#### QUESTOR the Elf

ARMOUR: Leather - eliminates 10% of damage

SHOT POWER: Poor

HAND TO HAND: Moderate - Dagger - cannot destroy generators.

MAGIC POWER: Very good - destroys almost all monsters and generators.

### THE VILLAINS

The monsters pour out of the generators which lie throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster, ie. ghosts or demons. There are three levels of generator, the strongest producing the toughest monsters. Shoot the generators to destroy them. Monsters too, have three strengths, the most powerful taking three hits to kill.



**GHOSTS:** Stay away from ghosts. They hit you only once and disappear. One hit hurts a lot. Shoot ghosts do not run into them!



**GRUNTS:** Grunts will run up to you and hit you with their clubs over and over. Either move the joystick towards them to fight them hand-to-hand or shoot them.



**DEMONS:** Demons will try to shoot fireballs at you if they can, or if they are too close they will bite you again and again. Fireballs hurt more than biting does. Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or shoot them.



**LOBSTERS:** Lobsters will try to lob rocks over walls and other things in the maze to hit you. They will also try to run away from you. Try to shoot them or trap them in a corner and fight them hand-to-hand.



**SORCERERS:** Sorcerers try to fool you by disappearing while moving. When they are invisible, your shots will go through them. Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or shoot them.



**DEATH:** Death will drain health from you. He will take up to 200 points and then die. The only way to kill Death is with magic. Don't even think about fighting him hand-to-hand!

### THE DUNGEONS

Around the dungeons are objects to collect and avoid

**POTIONS:** Some potions can be shot although their effect is less powerful than when they are collected and used

**SPECIAL POTIONS:** These behave as normal potions when shot but endow the player with special abilities if collected

These include:

🛡️ EXTRA ARMOUR - increases protection

🧪 EXTRA MAGIC POWER - increases the effect of potions.

🔱 EXTRA SHOT SPEED - increases missile speed

🔱 EXTRA SHOT POWER - increases damage inflicted by missiles

👊 EXTRA FIGHT POWER - increases hand to hand combat ability.

👋 EXTRA PICKUP POWER - increases carrying ability from ten to fifteen times.

**FOOD:** Plates of meat increase health by 100 and give a bonus of 100 score points.

**CIDER:** Cider bottles can be shot and destroyed. When drunk this acts like food.

**POISON CIDER:** This can be shot. When drunk, takes one special power or a potion and 100 health points!

**KEYS:** Score 100 points for collecting. Use keys to open doors.

**TREASURE:** Treasure chests cannot be shot but give 100 points when collected.

**AMULET:** This magic device confers limited invisibility on the wearer for a short time.

**WALLS:** In general walls are impenetrable objects, but some walls crumble when shot.

**TRAPS:** These glowing patterns on the floor make some walls disappear when stepped on.

**TRANSPORTERS:** Glowing red discs on the floor, transport players to the nearest visible transporter. If several transporters are the same distance away, then one is chosen at random. There are ways to influence your direction. Can you find them?

**EXITS:** These labelled holes lead down to the next level or to the one specified.

Treasure rooms appear randomly and the player has a fixed time to collect as many valuables as possible within a time limit. There is no score unless the player escapes.

In general players are immune to the other player's shots but in some areas of the dungeon, missiles can stun or injure fellow players.

If players do not fight for about half a minute, the locked doors will disappear, freeing all of the monsters. Eventually, if players still avoid combat then all of the walls will turn into exits!

### BASIC INSTRUCTIONS

Choose a one or two player game and the character you want to portray by pointing the gauntlet and pressing the **FIRE** button when asked to do so. New players can enter the game whenever they like by pressing the **FIRE** button. If a two player game had not been selected at the start, the computer will choose a random character for the new player to use

**How long you last depends upon your health.** Health is lost by contact with the monsters and as time elapses. It can be regained by picking up the food which can be found in the maze. Be careful, some food can be destroyed by your shots and some may be poisoned

The object of the game is to survive the monsters' attacks for as long as possible while competing for food, treasure and magic potions. You must also search the maze to find the exit to the next level

### HINTS

- **HOLD** the **FIRE** button to shoot.
- **RELEASE** the **FIRE** button to move.
- Shoot monster generators to destroy them.
- Move toward monsters to fight hand-to-hand.
- Hand-to-hand combat scores more points.
- Food increases health by 100 points.
- Poisoned food looks a little different to normal food.
- Treasure is worth 100 points
- Playing as a team will give you the best chance of survival.
- Stay away from death unless you have a magic potion.
- Co-operate in Treasure Rooms.
- TM & © 1985 Atari Games Corporation.

This compilation © 1988 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd., by Atari Games Corporation, except Metro Cross © NAMCO Ltd  
Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

# ARCADE FORCE FOUR

## LADEANLEITUNGEN

**CBM 64/128 KASSETTE:** Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken.  
**Beachten Sie:** Gauntlet Deeper Dungeons – Wenn Ihr Spiel geladen hat, setzen Sie den Zähler auf null, bevor Sie das Spiel beginnen. Dann können Sie beliebig zu der entsprechenden Stelle zurückspulen und ein neues Spiel anfangen, ohne das Programm wieder laden zu müssen.

**CBM 64/128 DISKETTE:** Den Befehl **LOAD\*\*\*\*,1** eingeben und **RETURN** drücken.

**SPECTRUM 48K KASSETTE:** **LOAD\*\*\*\*** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken.

**SCHNEIDER KASSETTE:** **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken.

**SCHNEIDER DISKETTE:** **RUN/DISK** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**Beachten Sie:** Gauntlet Deeper Dungeons lädt als **Type 1**, damit (6) auf dem Bildschirm erscheint. Tippen sie dann **CFM** und drücken Sie **ENTER**.

**Metro Cross:** Wenn es Schwingkeit gibt, laden wie "Tippen **RUN/METROX**".

**ATARI ST DISKETTE:** Diskette ins Laufwerk einlegen, danach Computer einschalten. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

## ROAD RUNNER™

Entkommen Sie dem Coyoten, umgehen Sie die vielen Hindernisse, die sich Ihnen in den Weg stellen, kommen Sie **nur** durch die vielen Level und sammeln Sie dabei so viele Punkte wie möglich ein.

**KÖRNER:** Versuchen Sie, dem Coyoten stets einen Schritt voraus zu sein, während Sie die Körner aufpicken, denn wenn Sie fünf dieser Körnerhaufen verfehlen, verlieren Sie eines Ihrer Leben. Achten Sie darauf, daß Sie nicht versehentlich von den mit Eisen versetzten Körnern essen, weil Sie ansonsten langsamer werden und dem Coyoten mit seinem Magneten zum Opfer fallen können. Wenn Sie alle Körner aufgepickt haben, gibt es dafür Punkte.

**MINEN:** sie explodieren, sobald Sie oder der Coyote darüber laufen, und wenn Sie es sind, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie über eine Mine springen, gibt dies Extra-Punkte.

**LEMONADE:** Wenn Sie oder der Coyote über eine Limonadenflasche laufen, halten Sie oder er an, am zu trinken. Jede von Ihnen getrunkene Limonade bringt Ihnen Punkte, und es gibt außerdem am Ende des Levels noch einmal Punkte, wenn Sie dann erst alle Limonade trinken.

**LKW:** gehen Sie ihnen aus dem Weg, oder locken Sie den Coyoten vor eines der Fahrzeuge, um so weitere Bonuspunkte zu bekommen. Sollten Sie selbst vor einen LKW geraten, verlieren Sie ein Leben.

**FELSEROCKEN:** vermeiden Sie sie, denn Sie verlieren ein Leben, wenn Sie mit einem Felsen in Berührung kommen. Wenn dies jedoch dem Coyoten passiert, bekommen Sie Bonuspunkte.

**GLETSCHERSPALTEN:** überspringen Sie sie, weil Sie ansonsten hineinfallen und ein Leben verlieren würden. Wenn dies jedoch dem Coyoten passiert, bekommen Sie wieder Bonuspunkte.

**UNSICHTBAR MACHENDE FARBE:** Wenn Sie damit in Berührung kommen, werden Sie unsichtbar und der Coyote hat kaum eine Chance, Sie zu kriegen. Wenn jedoch der Coyote damit in Berührung kommt, wird er unsichtbar, und Sie können ihm kaum noch entweichen.

**DER COYOTE:** Er wird Sie mit allen Mitteln verfolgen, er wirft mit Dynamit, fliegt mit einem Jet-Pack hinter Ihnen her, jagt Ihnen auf einer Rakete sitzend nach, ist Ihnen auf seinem Pogo-Stick auf den Fersen, fährt Ihnen auf seinem Jet-Skateboard nach, oder er rennt Ihnen ganz einfach hinterher. Lassen Sie sich nicht kriegen!

**ABKÜRZUNGEN:** sie ermöglichen Ihnen, in das in diesem Spiel zuletzt gespielte Level zu gelangen.

## JOYSTICKSTEUERUNG

Sie erfolgt analog zu den Bewegungen (rechts, links, oben, unten). Wenn sie den **FEUERKNOPF** drücken, springt der Road Runner.

## TASTATURKONTROLLE

(Nur für Schneider). Die Tasten können selbst definiert werden.

## TASTATURKONTROLLE

(Nur für Spectrum)

**O** – Links, **P** – Rechts, **M** – Sprngen, **Q** – Hoch, **A** – Herunter  
• Ein getragenes Warenzeichen von Warner Bros.  
© 1985 Warner Bros und Atari Games Corporation.

## INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM™

### DAS SZENARIO

"Indy" betritt die jetzt verlassene Stadt MAYAPORE in Indien, die einst von dem mächtigen geheiligten STEIN VON SANKARA beschützt wurde.

Nachdem der Stein entwendet worden war, verschwanden mit einem Mal alle Kinder der Stadt und der Ort verodete.

Indy hat nun entdeckt, daß sich die Kinder im PANKOT-Palast, dem Heim des Maharadschas aufhalten, wo sie Sklavenarbeit verrichten müssen. Das Grundstück des Palastes ist heiliger Boden für die Anhänger des THUGGEE-Totenkults, dessen gnadenloser Hohepriester MOLA RAM die Kinder zwingt, in den THUGGEE-Minen nach wertvollen Edelsteinen und den anderen fehlenden SANKARA-Steinen zu graben.

Die Handlung findet in den Gängen unter dem Palast statt, wo Sie als Indy versuchen müssen, den SANKARA-Stein wieder zu beschaffen.

Ihre Waffe ist eine Peitsche, mit deren Hilfe Sie sich über Abgründe schwingen können, und die auch gegen plötzlich auftauchende Gefahren eingesetzt werden kann.

#### Level 1

Indy muß die Kinder befreien und den THUGGEES im gefährlichen Labyrinth der Minen zu entkommen

#### Level 2

Indy muß den Eingang des Tunnels erreichen und dann, in einer Lore sitzend, versuchen, den THUGGEES zu entkommen, ohne dabei zu entgleisen. Auch hier stellen sich ihm zahlreiche Hindernisse in den Weg.

#### Level 3

Im TEMPLE DES VERDERBENS angekommen, muß Indy schließlich an den SANKARA-Stein herankommen, der sich sich vor der Statue der vierarmigen Todesgötten KALI befindet. Sobald Indy den Stein gerettet hat, betritt er wieder die Minen. Dieser Action-Teil dauert so lange, bis Indy drei weitere Steine hat. Wenn die Flucht gelingt, gibt es eine Bonus-Runde.

Um ihre Peitsche zu schwingen, müssen Sie den **FEUERKNOPF** bzw. die entsprechende Taste drücken. Die Peitsche schwingt dann in die Richtung, in die die Spielfigur gerade schaut.

Mit dieser Funktion können Sie:

- Thuggee-Wächter lähmen • Fledermauser auf Gefechte setzen • Sich über Hindernisse etc. hinüber schwingen
- gefangene Kinder befreien (zielen Sie dazu auf die Schlosser der Käfige).

## STEUERUNG

### COMMODORE

Joystick + Feuerknopf.

### ATARI ST

Joystick oder Tastatur

**Q** - Hoch, **A** - Herunter, **O** - Links, **P** - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer.

### SPECTRUM 48K

Sinclair/Kempston Joystick oder Tastatur

**Q** - Hoch, **A** - Herunter, **O** - Links, **P** - Rechts, **CAPS** - Feuer.

### SCHNEIDER CPC

Joystick oder Tastatur

**Q** - Hoch, **A** - Herunter, **O** - Links, **P** - Rechts, **(/)** - Feuer

© 1985 © 1987 Lucasfilm Ltd., und Atari Games Corporation.

\* Ein getragenes Waren eichen von Lucasfilm Ltd.

## METRO CROSS™

**RATTEN:** Wenn Sie von einer Ratte in die Schulter gebissen werden, verlangsamt sich Ihr Spieltempo solange, bis Sie die Ratte abgeschüttelt haben.

**HURDEN:** Überspringen Sie sie!

**COLA-DOSEN:** ... müssen ebenfalls übersprungen werden.

**BLAUE DOSEN:** Wenn Sie sie wagtren, bekommen Sie entweder 100, 500, 1000, 2000 oder 5000 Punkte. Wenn Sie auf sie springen, stoppt die Uhr für 2 Sekunden.

**GRUNE DOSEN:** ... verdoppeln Ihre Geschwindigkeit.

**SPRUNGBRETTET:** ... erhöhen Ihre Geschwindigkeit. Sie sind derart platziert, daß die einzelnen, immer schwieriger werdenden Level mit ihrer Hilfe schneller bewältigt werden können.

## PUNKTEVERGABE

Für 3 Quadrate bekommen Sie immer 50 Punkte, für Skateboards 2000 Punkte, 1000 Punkte für jede durchfahrene. (CBM 64/128, Atari ST – 5000 Punkte für jede übersprungene Brücke)

Wenn Sie über die grünen Fliesen fahren, verlangsamt sich Ihre Geschwindigkeit um 1/4.

Die Uhr in der unteren Bildschirmhälfte zeigt die nach verbleibende Zeit an.

## TASTATURSTEUERUNG

### CBM64/128/ATARI ST

**A** – Herauf, **Z** – Herunter, **←** – Links, **→** – Rechts,

**LEERTASTE** – Sprungen.

**C64** – **RESTORE**, Atari **ST ESC** – Spiel zurücksetzen.

**C64 CTRL**, Atari **ST P** – Pause.

### SPECTRUM/SCHNEIDER

### (AMSTEAD) TASTATURSTEUERUNG

Die Tastaturbelegung kann selbst bestimmt werden.

Nur mit dem 'Joystick' spielen.

• TM & © 1985 NAMCO Ltd.

## GAUNTLET™

### DIE HELDEN

#### THOR der Krieger

**WAFFEN** Unrdngliche Haut – schließt 20% der Verletzungen aus

**SCHUSSKRAFT:** Ausgezeichnet – das Doppelte der normalen Kraft

**HANDKAMPF:** Ausgezeichnet – Schlachtaxt – kann Generatoren zerstören.

**MAGISCHE:** Schlecht – beschädigt die meisten.

**KRAFT:** Ungeheuer und keine Generatoren.

#### THRYA die Walküre

**WAFFEN:** Schild – schließt 30% der Verletzungen aus

**SCHUSSKRAFT:** Schlecht

**HANDKAMPF:** Gut – Schwert – kann Generatoren zerstören.

**MAGISCHE:** Mittelmäßig – beschädigt die meisten

**KRAFT:** Ungeheuer und Generatoren

#### MERLIN der Hexenmeister

**WAFFEN:** Keine

**SCHUSSKRAFT:** Gut

**HANDKAMPF:** Schlecht, mit den bloßen Händen – kann keine Generatoren zerstören

**ZAUBERKRAFT:** Ausgezeichnet – zerstört alle Ungeheuer und Generatoren.

#### QUESTOR der Kobold

**WAFFEN:** Leder – schließt 10% der Verletzungen aus

**SCHUSSKRAFT:** Schlecht

**HANDKAMPF:** Mittelmäßig • Dolch – kann keine Generatoren zerstören.

**ZAUBERKRAFT:** Sehr gut – zerstört fast alle Ungeheuer und Generatoren

## DIE UBELTÄTER

Die Ungeheuer ergeben sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Starkste erzeugt die widerstandsfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen – die Starksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden.

**GEISTER:** Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.

**BRUMMER:** Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knuppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.

**DÄMONEN:** Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse. Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.

**LOBBIERS:** Lobbers versuchen, Felsbrocken über Mauern und andere Gegenstände in den Irrgarten zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.



**ZAUBERER:** Zauberer versuchen, Sie durch Verschwinden während sie sich bewegen, irrezuführen. Wenn sie unsichtbar sind, sind Ihre Schüsse unnütz. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu und bekämpfen sie persönlich oder erschießen sie.



**TOD:** Der Tod nimmt Ihnen ihr ganzes Wohlbefinden. Er absorbiert bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ihn im Handkampf zu bewältigen!

## DIE KERKER

In den Kerkern befinden sich Gegenstände, die Sie sammeln oder vermeiden sollten:

**ZAUBERTRÄNKE:** Gewisse Zaubertränke können erschossen werden, obgleich ihre Wirkung nicht so stark ist, als wenn Sie sie sammeln und benutzen würden.

**SPEZIALEZAUBERTRÄNKE:** Diese verhalten sich wie normale Zaubertränke, wenn sie erschossen werden, verleihen jedoch dem Spieler besondere Fähigkeiten, wenn er sie sammelt. Diese sind:

♥ **ZUSÄTZLICHE WAFFEN** – erhöhter Schutz.

♣ **ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT** – erhöhte Wirkung der Zaubertränke.

♣ **ERHÖHTE SCHUSSGESCHWINDIGKEIT** – erhöhte Geschwindigkeit der Geschosse.

♣ **ERHÖHTE SCHUSSKRAFT** – erhöht den Schaden, den die die Geschosse verursachen.

♣ **ERHÖHTE KAMPFLEISTUNG** – erhöht die Fähigkeiten im Handkampf

♣ **ZUSÄTZLICHE AUFNAHMEKRAFT** – erhöht die Tragfähigkeit um 5 bis 10 mal.

**ESSEN:** Teller voll Fleisch steigern die Gesundheit um 100 und Sie erhalten einen Bonus von 100 Punkten

**APFELWEIN:** Apfelweinflaschen können erschossen oder zerstört werden. Wenn Sie den Inhalt trnken, ist die Wirkung wie beim Essen.

**GIFTETER APFELWEIN:** Dieser kann nicht erschossen werden. Wenn Sie ihn trinken, nimmt er eine Spezialkraft oder einen Zaubertrank weg und 100 Gesundheitspunkte!

**SCHLÜSSEL:** Wenn Sie diese sammeln, erhalten Sie 100 Punkte. Die Schlüssel benutzen Sie zum öffnen von Türen.

**SCHATZ:** Schatzkisten können nicht erschossen werden, sondern Sie erhalten 100 Punkte, wenn Sie sie sammeln

**AMULETT:** Dieses Zaubermitm verleiht dem Träger kurze Zeit unbeschränkte Unsichtbarkeit.

**MAUERN:** Im allgemeinen sind Mauern und durchdringliche Gegenstände. Manche Mauern zerfallen jedoch, wenn Sie darauf schießen.

**FALLEN:** Diese leuchtenden Strukturen auf dem Boden lassen manche Mauern verschwinden, wenn Sie darauf treten.

**TRANSPORTER:** Leuchtend rote Scheiben auf dem Boden transportieren den Spieler zum nächsten sichtbaren Transporter. Wenn sich mehrere Transporter in der gleichen Entfernung befinden, wählen Sie einen regellos. Sie können ihre Richtung beeinflussen. Können Sie sie finden?

**AUSGÄNGE:** Diese beschrifteten Löcher führen nach unten zum nächsten Stockwerk oder zu dem angegebenen.

Schatzkammern erscheinen regellos, und der Spieler hat bestimmte Zeit, um so viel Wertsachen wie möglich innerhalb der begrenzten Zeit zu sammeln. Dafür erhält er keine Punkte, außer wenn er flieht.

Allgemein sind Spieler gegen die Schüsse anderer Spieler immun, jedoch können Geschosse in gewissen Bereichen des Kerkers andere Spieler bewußtlos machen oder verletzen. Wenn die Spieler etwa eine halbe Minute lang nicht kämpfen, erscheinen die verriegelten Türen, die alle Ungeheuer frei geben. Wenn die Spieler immer noch nicht kämpfen, verwandeln sich schließlich alle Mauern in Ausgänge.

## HINWEISE

- Den Feuerknopf zum Schießen halten
- Feuerknopf zum Bewegen loslassen
- Ungeheuer-Generatoren schießen um sie zu zerstören
- Zum Handkampf bewegen Sie sich auf die Ungeheuer zu.
- Beim Handkampf erhalten Sie mehr Punkte
- Essen erhöht Ihre Gesundheit um 100 Punkte
- Vergiftetes Essen sieht etwas anders als normales Essen aus
- Der Schatz ist 100 Punkte wert
- Wenn Sie als Team spielen, erhalten Sie die besten Überlebenschancen
- Halten Sie sich vom Tod fern, außer wenn Sie einen Zaubertrank haben
- Arbeiten Sie in Schatzkammern zusammen.

TM & © 1985 Atari Games Corporation