

ALFA ROMEO

by
Marc Dawson

The Angel of Death

HEWSON

CONTENTS

Programmer Profile – Marc Dawson	1
Astaroth (English)	2
Astaroth (French)	5
Astaroth (German)	8

PROGRAMMER PROFILE

MARC DAWSON

24 year old Marc Dawson started work for the legendary Imagine in Liverpool when he was 18. Since then he's written several games for now-defunct software houses Odin and Thor. Astaroth is his first production for Hewson.

Marc had the idea for Astaroth after reading Carrie by Stephen King. "It's all about powers of the mind," says Marc, "and since then I've read other Stephen King books which are more or less along the same lines." Marc's also particularly keen on the arcade-adventure format: "I enjoyed Star Wars in the arcades, but generally I don't like flight simulators and suchlike. I prefer games that are quick and easy to play; after a long day of programming you want something to relax with..."

Marc reckons Astaroth is easily his best game to date. Before that his favourite was Hypa-Ball (published by Odin), along with Nodes of Yesod and Robin of the Woods. "I prefer to forget about the stuff I did for Imagine - BC Bill and the like. Boy! Some of that stuff was TERRIBLE!"

Marc does his work for Hewson through his own company, Eldritch the Cat, formed in partnership with programmer Steve Weatherill. "Yes," he agrees, "it IS a weird name! It has a rather dubious origin - there was a guitarist called Andrew Eldritch who played with a group called Sisters of Mercy. Our graphic artist did a drawing of him that later became the main sprite in Astaroth."

Marc has a few words for budding young games programmers, including some words of warning: "The trouble is, the majority of programming is just boring. Starting off is simple because you're doing the exciting part, working out all the ideas. But finishing off is very difficult. You have to fight against boredom all the time. There are a lot of programmers who go around showing people ideas or demo screens, but they only stick it out for a couple of months and never get anything finished."

Hobbies:

Squash, cricket, football, snooker, pool, photography

Likes:

Pink Floyd, Tomita, J-M Jarre, Alice Cooper, watching paint dry, good beer.

Dislikes:

Reading computer manuals, hangovers.

Favourite games:

Star Raiders on the Atari, Mule



Astaroth The Angel of Death

by Mark Dawson

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place disc A in the drive and press the RESET button. When prompted on screen, insert disc B and press the SPACE bar. The game will then take a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required, insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

NOTE: Do not remove the game disc while the game is playing.

AIM OF THE GAME

The object of the game is to travel through the catacombs of Astaroth's domain until you come to the final showdown with the lady herself.

To be able to destroy Astaroth in the final battle you will have to collect all nine of the 'mind powers' that are placed throughout the caves. Along the way you will need these powers to help you destroy Astaroth's minions and her three 'Guardians of the Soul', these take the form of a Sphinx, a three-headed Hydra and a Maralith Demon (a multi-armed, half-human, half-serpent creature). If you do not defeat these creatures you will not have enough power to even enter Astaroth's chamber and therefore be unable to complete the game.

Once you have battled through the catacombs you can enter Astaroth's chamber to enter into a final 'battle of the minds'. In this battle the aim is to push back Astaroth's mind power (depicted by a red energy beam) using all the powers of your own mind (depicted as a blue energy beam). This is achieved by wiggling your joystick left and right as fast as possible. If you have collected all nine mind powers throughout the game and you are fast enough then it is just possible to win.

If you win this battle then Astaroth is destroyed and banned to the Ethereal plane for eternity and victory is yours.

THE MIND POWERS

As you progress through the catacombs there are nine mind powers to be found, they are held in large bell jars and are scattered in the far corners of the levels.

They are as follows (from left to right along the caskets displayed at the top of the score panel):



1) Ozymandias with no mind powers at all.



2) Telekinesis: Ability to move objects with your mind (used for dialoging objects from the ceiling). When activated, a ghostly hand appears on screen and to move the object. Place the hand over it and it will fall to the floor below.



3) Pyrokinetics: Ability to create fire with your mind. Used to destroy most of Astaroth's minions.



4) Telepathy: Ability to read peoples' minds (which tells you where to go next in the game).



5) Shape shifting: The ability to change body's physical shape, in this instance to a bird.



6) Levitation: Ability to defy the laws of gravity.



7) Transmigration: Ability to move your body from one place to another (without walking).



8) Cryokinetics: Ability to freeze objects with the mind. Used to destroy any creature that is not affected by fire.



9) Night vision: Ability to see in the dark. Certain rooms will appear nearly black and it is for these rooms that you will need night vision to be able to see what foes await you within.



10) Meditation: Relaxing your mind and body to refresh yourself.

CONTROLS

Control is by joystick only.

They are as follows:

- up = jump
- down = duck
- left = move left
- right = move right
- fire = use current mind power

To change the current mind power the SPACE bar should be pressed and then move the joystick left/right to select which power you require from the row of ten caskets displayed at the top of the score panel. When the required power is highlighted press fire to select it.

IN GAME

To quit the current game press ESC.

- F1 = sound off
- F2 = music and sound effects
- F3 = sound effects only

HELP = enter the save/load game option screen.

On option screen:

- S = save current game
- L = load previously saved game
- R = return to current game

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. The row of caskets holding the mind powers (selected by pressing the SPACE bar).
2. Mind Power – depicted as a decaying brain. If the brain decays fully then Ozymandias loses one of his five lives.
3. East – West compass: Tells you how far from the centre of the catacombs Ozymandias is located (in an East – West direction).
4. Lives indicator: Tells you how many of Ozymandias's five lives are remaining (depicted as crucifixes).
5. North – South compass: Tells you how far from the centre of the catacombs Ozymandias is located (in a North – South direction).
6. Clock: Shows how much time has elapsed during the game.

ASTAROTH'S MINIONS

ANACONDAS

These need no lengthy explanation or description, just to say that their venom is extremely detrimental to Ozymandias's health.

IMPALERS

These inhabit caves, caverns and similar subterranean domains. With their stony outer casing they are indistinguishable from stalactites found on cave roofs. They are attracted by noise and heat and when a living creature their position above, they will drop onto it in order to try and kill and devour it.

BLUDGEON BEASTS

These creatures are descended from the Impalers but they bear more of a resemblance to large boulders than stalactites. However they behave in a similar fashion to their 'cousins', dropping down to bludgeon you to death by it's sheer weight.

GIANT BATS

The bats found in Astaroth's domain are of the vampire variety, they swoop down from the ceiling and attack ferociously with their claws and dreaded teeth.

GIANT SCORPIONS

Giant scorpions are vicious predators. They are likely to attack any creature which approaches them. They attack by firing highly toxic venom from their segmented tails which burns intensely on contact with the skin.

GIANT WORMS

Giant worms spend all of their time in a constant search of food. They attack by biting and can only be destroyed by receiving several hits to their head.



HARPIES

Harpies have the bodies of vultures but the upper torso of women. They are voracious carnivores and foul creatures. A harpy attacks with her vulture claws, attempting to rip the throat of their foes.

TORTURED SOULS

These are all that is left of previous intrepid adventurers who sought to destroy Astaroth. They take the physical form of a severed head or a decaying skull and attack by sucking the powers of the mind.

BEHOLDER



These appear as giant swollen eyeballs, they feed on the power of the mind and if they come in to contact with Ozymandias he will lose a large proportion of his mind energy.

FIRE ELEMENTALS



Fire elementals are terrible to behold and are fierce creatures. They set fire to any inflammable material they touch causing great damage. They are checked by ice or water.

WATER ELEMENTALS



These creatures consist of a considerable volume of water (or watery liquid). They attack by firing iceballs at their enemies or alternatively they attempt to drown them by crashing into them destroying themselves in the process.

ASTAROTH'S GUARDIANS OF THE SOUL

SPHINX



These foul mutations have the body of a large lion and the upper torso of a woman. They attack their prey by vomiting at them, the gastric juices from their stomachs burning the prey like acid.

THREE HEADED HYDRA



These are the most horrific of the dragon family. They are pure evil and attempt to destroy any creature who dares to enter their domain. They can only be destroyed by destroying all of their heads.

MARLITH DEMON



These are female demons in the shape of a multi-armed female atop the body of a great snake. They have six arms, all able to use a weapon. The favoured being swords and battle axes. They also possess the mind power of pyrotechnics as a form of attack.

OBSTACLES AND TRAPS

Along the way Astaroth has left several traps and obstacles to keep the unwanted out of her lair.

They are:

ICEWALLS

These are unpassable unless Ozymandias possesses the pyrotechnic mind power which he can use to melt them.

STONE WALLS

These are impenetrable unless Ozymandias possesses the shape shifting mind power which allows him to fly over them.

AXES AND SPEARS

In some rooms there are axes and spears hanging from the ceiling and when you walk into the room you tread on a triggering device which releases them and they fall down. If Ozymandias is not quick enough then these weapons will fall and impale him.

GARGOYLES

These stone abominations are positioned on the ceiling of certain rooms. When they sense the presence of a human being they release a vile secretion from their mouths upon the victim below.

ACID DROPLETS

These, again, fall from the ceiling and are highly corrosive.

CREDITS

Game written and designed by Mark Dawson.

Main game graphics by Pete Lyon with additional graphics by Lloyd Baker.

Music and sound effects by Jochen Hippel of Thal-ion Software.

Program produced by Paul Chamberlain.

Astaroth illustration by Steve Weston.

Diagrams by Nick Davies.

Narrative by Steve Cooks.

Concept design and packaging by Sandra Cousins.

© 1988 Hewson Consultants Ltd.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.

Astaroth The Angel of Death

Par Mark Dawson

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Les séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disquettes si besoin. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Mettre la disquette A dans le lecteur de disquettes et appuyer sur le bouton RESET. Quand il est indiqué sur l'écran, introduisez la disquette B et appuyez sur la barre d'espace. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Important: N'enlevez pas la disquette B pendant le jeu.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Introduisez la disquette Kickstart si besoin. Introduisez la disquette du jeu. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de voyager à travers les catacombes du domaine d'Astaroth jusqu'à ce que vous arriviez à l'épreuve de force finale avec la dame elle-même.

Pour être capable de détruire Astaroth au cours de la bataille finale vous devez ramasser les neuf "pouvoirs mentaux" qui sont placés le long des grottes. Vous aurez besoin de ces pouvoirs tout au long du chemin pour détruire les serviteurs d'Astaroth et ses trois "Gardiens de l'Arme", un Sphinx, un Hydre à trois têtes et un Démon Marahit (une créature à plusieurs bras, mi-humaine, mi-serpent). Si vous n'arrivez pas à vaincre ces créatures, vous n'aurez même pas assez de pouvoir pour entrer dans les appartements d'Astaroth et serez donc incapable de terminer le jeu.

Après vous être battu dans les catacombes vous pouvez entrer dans les appartements d'Astaroth et commencer l'ultime "bataille des esprits". Dans cette bataille, votre but est de repousser le pouvoir mental d'Astaroth (représenté par un rayon rouge d'énergie) en utilisant tous vos propres pouvoirs mentaux (représentés par un rayon bleu d'énergie). Vous devez, pour cela, faire jouer votre manche à balai de gauche à droite aussi vite que possible. Si vous avez ramassé les neuf pouvoirs mentaux pendant le jeu et si vous êtes assez rapide, il serait alors bien possible que vous gagniez.

Si vous gagnez cette bataille, Astaroth sera alors détruite et bannie du Monde Éthéré pour toujours et la victoire sera la votre.

LES POUVOIRS MENTAUX

Pendant votre voyage à travers les catacombes vous devez trouver les neuf pouvoirs mentaux; ils sont contenus dans de grands pots et sont éparpillés dans les coins reculés des niveaux.

Ils sont comme suit (de gauche à droite le long des coffres affichés en haut du tableau de marque):



1) Orymandias sans aucun pouvoir mental.

2) Télékinésie: aptitude à déplacer des objets grâce à vos pouvoirs mentaux (Utilisée pour déloger des objets du plafond) Quand ils sont activés, une main fantomatique apparaît sur l'écran, et pour déplacer l'objet, placez la main au-dessus de celui-ci et il tombera en dessous, par terre.



3) Pyrotechnie: aptitude à créer le feu grâce à votre esprit. Est utilisée pour détruire la plupart des serviteurs d'Astaroth.



4) Télépathie: aptitude à lire les pensées d'autrui (ce qui vous dit où aller ensuite dans le jeu).



5) Changement de forme: aptitude à changer la forme physique d'un corps, dans cet exemple, d'un oiseau.



6) Lévitiation: Aptitude à défier les lois de la gravité.



7) Transmigration: Aptitude à déplacer son corps d'un endroit à un autre (sans marcher).



8) Cryokinésie: Aptitude à geler des objets à l'aide de vos pouvoirs mentaux. Est utilisée pour détruire touches les créatures qui ne sont touchées par le feu.



9) Vision nocturne: Aptitude à voir de nuit. Certaines pièces apparaîtront presque noires et c'est pour elles que vous aurez besoin de votre vision de nuit afin de voir les ennemis qui vous y attendent.



10) Méditation: Relaxation de votre esprit et de votre corps qui vous permet de vous détendre.



CONTROLES

Contrôles au manche à balai seulement.

Elles sont comme suit:

- Vers le haut = Sauter
- Vers le bas = Esquiver
- A gauche = Déplacez-vous vers la gauche
- A droite = Déplacez-vous vers la droite
- Feu = Utilisez le pouvoir mental en cours

Pour changer le pouvoir mental en cours, vous devez appuyer sur la barre d'espacement et ensuite déplacer le manche à balai à gauche/droite pour choisir le pouvoir que vous désirez à partir des dix coffrets affichés en haut du tableau de marques. Quand le pouvoir désiré est mis en relief, appuyez sur le bouton de tir pour le sélectionner.

PENDANT LE JEU

Pour quitter le jeu en cours appuyez sur ESC.

- F1 = Son éteint
 F2 = Musique et effets sonores
 F3 = Effets sonores seulement

HELP (AU SECOURS) = Entrez l'écran d'option sauvegarder/charger

jeu.

TABLEAU D'AFFICHAGE

Les selections du tableau d'affichage sont comme suit de gauche à droite:

1. Le rang de coffrets contenant les pouvoirs mentaux (choisis en appuyant sur la barre d'espacement).
2. Pouvoir mental - représenté comme un cerveau pourrissant. Si le cerveau pourrit complètement Ozymandias perdra alors une de ses cinq vies.
3. Boussole Est - Ouest: Elle vous indique la distance à laquelle Ozymandias se trouve du centre des catacombes (dans la direction Est - Ouest).
4. L'indicateur de vies: il vous dit combien il reste de vies à Ozymandias (représentées par des croix).
5. Boussole Nord - Sud: Elle vous indique la distance à laquelle Ozymandias se trouve du centre des catacombes (dans la direction Nord - Sud).
6. Horloge: Elle indique le temps écoulé pendant le jeu.

LES SERVITEURS D'ASTAROTH

ANACONCAS

Ceux-ci n'ont pas besoin d'une longue description ou d'une longue explication, sachez seulement que leur venin est extrêmement dangereux pour la santé d'Ozymandias.

IMPALERS

Ils habitent dans des grottes, des cavernes et de semblables domaines souterrains. A cause de leur carapace pierreuse il est difficile de les distinguer des stalactites qui pendent des grottes. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur, et lorsqu'une créature se trouve sous eux, ils tombent dessus pour essayer de la tuer et de la dévorer.

BLUDGEON BEASTS (BETTS MATRAQUANTES)

Elles sont des descendantes des Impalers mais ressemblent plus à de gros rochers qu'à des stalactites. Cependant elles se conduisent de la même façon que leur "cousins", se laissant tomber sur vous, vous tuant rien que par leur poids.

CHAUVES-SOURIS GEANTS

Les chauves-souris que l'on trouve dans le domaine d'Astaroth sont de la variété des vampires, elles descendent des plafonds en piqué et vous attaquent avec férocité à l'aide de leurs griffes et de leurs redoutables dents.

SCORPIONS GEANTS

Les scorpions géants sont de vicieux prédateurs. Ils ont tendance à attaquer toutes les créatures qui les approchent. Ils attaquent en projetant de leur queue un poison extrêmement venimeux qui brûle atrocement avant contracté de la peau.

VERS GEANTS

Les vers géants passent leur temps à la recherche de nourriture. Ils attaquent en mordant et peuvent seulement être détruits par de fréquents coups sur la tête.



HARPIES

Les harpies ont le corps d'un vautour mais la poitrine d'une femme. Ce sont de voraces carnivores et d'ignobles créatures. Elles attaquent leurs ennemis avec leurs griffes de vautour en essayant de leur déchirer la gorge.

AMES TORTUREES

C'est tout ce qui reste des précédents intrépides aventuriers qui cherchaient à détruire Astaroth. Ils prennent la forme d'une tête coupée de son corps ou d'un crâne pourrissant et attaquent en suçant les pouvoirs mentaux de leurs adversaires.

BEHOLDER



Ils apparaissent comme de géants globes oculaires, se nourrissant de pouvoir mental et si Ozymandias entre en contact avec eux, il perdra une grande de son énergie mentale.

ESPRITS DE FEU



Les esprits de feu sont terribles à voir et sont de féroces créatures. Ils mettent le feu à n'importe quel matériel inflammable qu'ils touchent et causent d'importants dégâts. Seules la glace et l'eau peuvent les arrêter.

ESPRITS DE L'EAU



Ils consistent en un considérable volume d'eau (ou de liquide insipide). Ils attaquent en lançant des boules de glace sur leurs ennemis ou alors ils essaient de les noyer en entrant en collision avec eux, se détruisant aussi.

LES GARDIENS DE L'AME D'ASTAROTH

SPHINX



Ces ignobles mutants ont le corps d'un grand lion et la poitrine d'une femme. Ils attaquent leur proie en vomissant sur elle les sucs gastriques de leur estomac qui, comme un acide, la brûlent.



HYDRE A TROIS TETES

Il appartient à la famille des dragons et en sont les membres les plus horribles. Ils sont le mal à l'état pur et essaient de détruire toute créature qui ose pénétrer dans leur domaine. La seule façon de les détruire est de détruire leurs trois têtes.

DEMON MARLITH

Ce sont des démons femelles ayant la forme d'une femme à plusieurs bras au dessus d'un corps de serpent. Elles ont six bras, tous capables d'utiliser une arme; celles qu'elles préfèrent étant les épées et les haches de guerre. Elles possèdent comme force d'attaque, le pouvoir mental de la pyrotechnie.



OBSTACLES ET PIEGES

Tout au long du chemin, Astaroth a laissé plusieurs pièges et obstacles afin de garder les intrus hors de sa lanterne.

Ces obstacles et pièges sont:

MURS DE GLACE

Ils sont infranchissables sauf si Ozymandias possède le pouvoir mental pyrotechnique dont il peut alors se servir pour les faire fondre.

MURS DE PIERRE

Ils sont impénétrables sauf si Ozymandias possède le pouvoir mental du changement de forme qui lui permette alors de les survoler.

HACHES ET LANCES

Dans certaines pièces il y a des haches et des lances qui pendent des plafonds, et quand vous marchez dans ces pièces vous déclenchez un mécanisme qui les lâche et les fait tomber. Si Ozymandias n'est pas assez rapide, ces armes tomberont et l'empaleront.

GARGOUILLES

Ces abominations de pierre se trouvent aux plafonds de certaines pièces. Quand elles sentent une présence humaine elles lâchent de leur bouche une abominable sécrétion sur leur victime.

GOUTTELETTES D'ACIDE

Celles-ci aussi tombent des plafonds et sont extrêmement corrosives.

GENERIQUE

Jeu écrit et conçu par Mark Dawson.

Principales infographies par Pete Lyon avec des graphismes additionnels de Lloyd Baker.

Musique et effets sonores par Jochen Hippel de Thalion Software.

Programme produit par Paul Chamberlain.

Illustration Astaroth par Steve Weston.

Diagrammes par Nick Davies

Récit par Steve Cooke

Conception et progiciel par Sandra Cousins

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

Ce programme et ces données sont protégés par les droits d'auteur et ne doivent être reproduits, en partie ou en intégralité, de quelques façons que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité en cas d'erreurs.

Notre politique générale est celle d'un progrès constant. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans notification préalable.

Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.

Astaroth The Angel of Death

Von Mark Dawson

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Computer der Serien 520 ST oder 1040 ST mit Diskettenlaufwerk, wenn nötig. Es wird empfohlen, daß Sie zuvor alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Die Diskette A ins Laufwerk einschieben und den RESET-Knopf drücken. Bei Erscheinen des entsprechenden Bildschirmbefehls die Diskette B einschieben und die LEERTASTE drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Belassen Sie die Diskette B während des Spiels im Laufwerk.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es wird empfohlen, daß Sie zuvor alle Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer entfernen. Falls angefordert, die Kickstart-Diskette einschieben. Schieben Sie die Spieldiskette ins Laufwerk ein. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

ANMERKUNG: Belassen Sie während des Spiels die Spieldiskette im Laufwerk.

ZEIT DES SPIELS

Zeit des Spiels ist es, durch die Katakomben im Reiche Astaroths zu reisen, bis Sie in der allerletzten Auseinandersetzung gegen die Frau selber antreten.

Astaroth können Sie nur zerstören, wenn Sie alle neun 'Geisteskräfte' eingesammelt haben, die sich in den Katakomben befinden. Auf Ihrem Weg müssen Sie diese Kräfte gegen die Diener Astaroths und ihre drei 'Wächter der Seele' anwenden, welche die Form einer Sphinx, einer dreiköpfigen Hydra und eines Maralith-Dämonen annehmen (letzterer ist eine Kreatur mit vielen Armen, die halb Mensch und halb Schlange ist). Nur, wenn Sie diese Kreaturen zuvor besiegt, werden Sie genügend Kräfte haben, die Kammer Astaroths zu betreten und das Spiel erfolgreich zu beenden.

Nachdem Sie sich ihren Weg durch die Katakomben gebahnt haben, können Sie die Kammer Astaroths betreten, um zur letzten 'Schlacht der Gedanken' anzutreten. In dieser Schlacht kommt es für Sie darauf an, die Geisteskräfte von Astaroth zurückzurufen (die als rote Energiestrahlen erscheinen), indem Sie alle Ihre eigenen Geisteskräfte benutzen (blau Energiestrahlen). Dazu müssen Sie ihren Joystick so schnell wie möglich zwischen links und rechts hin- und herbewegen. Nur, wenn Sie all neun Geisteskräfte eingesammelt haben und schnell genug sind, haben Sie eine Chance zu gewinnen.

Gewonnen Sie diese Schlacht, wird Astaroth zerstört und auf ewig in die Ethereal-Ebene verbannt, und der Sieg gehört Ihnen.

DIE GEISTESKRÄFTE

Auf Ihrem Weg durch die Katakomben finden Sie neun Geisteskräfte, die sich unter großen Glaglöcken und über die Levels verstreut befinden.

Diese sind wie folgt (die Kästchen von links nach rechts am oberen Ende der Punktanzeige):



1) Dryandias ohne Geisteskräfte.



2) Telekinetik: Die Fähigkeit, Objekte mit Ihren Gedanken zu bewegen (um Objekte von der Decke loszureißen). Auf dem Bildschirm erscheint eine Geisterhand, um das Objekt zu bewegen. Platzieren Sie die Hand über dem Objekt, wonach es auf den Boden fallen wird.



3) Pyrokinetik: Ihre Gedanken lösen ein Feuer aus. Wird zur Vernichtung der meisten Diener Astaroths benutzt.



4) Telepathie: Die Fähigkeit, die Gedanken anderer zu lesen (was Ihnen sagt, wohin Sie als Nächstes im Spiel gehen müssen).



5) Form wechseln: Die Fähigkeit, die physikalische Form des Körpers zu ändern, in diesem Falle zu einem Vogel.



6) Schweben: Die Fähigkeit, das Gesetz der Schwerkraft aufzuheben.



7) Wanderung: Die Fähigkeit, Ihren Körper von einem Ort zum anderen zu bewegen (ohne dabei die Füße zu benutzen).



8) Cryokinetik: Die Fähigkeit, Objekte mit Gedankenkraft einzufrieren. Wird zur Zerstörung der Kreaturen benutzt, denen Feuer nichts ausmacht.



9) Nachtsicht: Die Fähigkeit, im Dunklen zu sehen. Einige Räume erscheinen fast pechschwarz, und für diese wird die Nachtsicht benötigt, damit Sie Ihre Feinde darin rechtzeitig erkennen können.



10) Meditation: Dient zur Entspannung Ihres Geistes und Ihres Körpers.

STEUERUNG

Die Steuerungen erfolgen nur über einen Joystick.

Diese sind wie folgt:

Hoch	= Springen
Runter	= Ducken
Links	= Nach links bewegen
Rechts	= Nach rechts bewegen
Feuer	= Gegenwärtige Geisteskraft anwenden

Zum Ändern ihrer gegenwärtigen Geisteskraft müssen Sie die **LEERTASTE** drücken und den Joystick nach links oder rechts bewegen, um die von Ihnen gewünschte Geisteskraft von den zehn Kästchen auf der Punktanzeige zu wählen. Wenn die gewünschte Kraft hervorgehoben wird, müssen Sie **FEUER** drücken, um diese zu wählen.

IM SPIEL

Zum abbrechen eines Spiels ESC drücken.

F1	= Sound aus
F2	= Musik und Soundeffekte
F3	= Nur Soundeffekte
HELP	= Optionenbildschirm zum Speichern oder Laden eines Spiels (Save/Load)

Auf dem Optionensbildschirm:

S	= Gerade gespieltes Spiel speichern
L	= Laden eines bereits gespeicherten Spiels.
R	= Zum gerade gespielten Spiel zurückkehren.

SPIELANZEIGEN

Die Anzeigen von links nach rechts sind wie folgt:

1. Die Reihe der Kästchen für die Geisteskräfte (werden durch Drücken der LEERTASTE gewählt).
2. Gedankenkraft - erscheint als abnehmendes Gehirn. Wenn das Gehirn vollständig verschunden ist, hat Ozymandias eines seiner Leben verloren.
3. Ost-West Kompaß: Zeigt an, wie weit Ozymandias vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (in Ost-West Richtung).
4. Lebensanzeige: Wieviele Leben Ozymandias hat (in Kreuzförmig).
5. Nord-Süd Kompaß: Zeigt an, wie weit Ozymandias vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (in Nord-Süd Richtung).
6. Uhr: Wieviel Spielzeit bereits vergangen ist.

ASTAROTHS DIENER

ANAKONDAS

Diese benötigen keine weitere Beschreibung. Es sei nur gesagt, daß ihr Gift der Gesundheit Ozymandias abträglich ist.

IMPALERS

Bewohner von Höhlen und ähnlicher unterirdischer Wohnstätten. Durch ihr steinernes Äußeres lassen sie sich kaum von Stalaktiten an Höhlendecken unterscheiden. Werden von Hitze und Geräuschen angezogen, und wenn sich eine lebendige Kreatur direkt unter ihnen befindet, fallen sie herunter und versuchen, diese zu verschlingen.



BLUDGEON-BESTIEN

Diese Kreaturen stammen von den 'Impalers' ab, ähneln jedoch mehr einem Feistotz als Stalaktiten. Verhalten sich ähnlich wie ihre Verwandten und fallen herab, um jemanden durch ihr einfaches Gewicht zu Tode zu knüppeln.



RIESENFLIEDERMÄUSE

Die Fledermäuse in Astaroths Reich gehören der Gattung der Vampire an. Sie stoßen von den Decken herab und greifen wie wild mit ihren Klauen und gefürchteten Zähnen an.

RIESENKORPONE

Riesenkorpone sind böartige Jäger. Sie greifen alles an, was sich ihnen nähert, indem sie mit ihrem Schwanz ein Gift abfeuern, das bei Kontakt mit der Haut intensive Verbrennungen verursacht.

RIESENWÜRMER

Riesenwürmer sind ihr gesamtes Leben damit beschäftigt, Futter zu suchen. Sie beißen und können nur mit mehreren Schlägen auf den Kopf vernichtet werden.



HARPYIE

Harpyien haben den Unterkörper eines Geiers und den Oberkörper einer Frau. Dies sind unersättliche Fleischfresser und gefährliche Kreaturen. Eine Harpyie greift mit ihren Geierkrallen an und versucht, die Kehle ihrer Gegner aufzureißen.

GEFORTERTE SEELEN

Dies ist alles, was von ehemals furchtlosen Abenteurern übrigblieb, die ebenfalls versuchten, Astaroth zu zerstören. Sie nehmen die Form abgehackerter Köpfe oder eines verwestenen Schädels an und saugen die Gedankenkraft ab.

BETRACHTER

Riesige angeschwollene Augäpfel, die sich von Gedankenkraft ernähren. Sollten diese mit Ozymandias in Berührung kommen, wird ihm ein großer Teil seiner Gedankenkraft entzogen.



FEUERELEMENTE

Diese grimmigen Kreaturen sehen schrecklich aus und stecken alles brennbare Material durch Berührung in Brand. Die besten Gegenmittel sind Wasser und Eis.



WASSERELEMENTE

Diese Kreaturen bestehen aus einer beachtlichen Wassermenge (oder eine anderen Flüssigkeit). Feuern mit Eisbällen gegen ihre Gegner oder versuchen, jemanden zu ertränken, indem sie sich auf ihn stürzen und selber dabei zugrunde gehen.

ASTAROTHS WÄCHTER DER SEELE

SPHINK

Diese verdorbenen Mutationen besitzen den Unterkörper eines riesigen Löwen und den Oberkörper einer Frau. Bei einem Angriff versuchen sie, ihre Opfer mit Erbrochenem zu bedecken, während die Säuren der Verdauungssäfte diese verätzen.



DREIKÖPFIGE HYDRA

Die grauenerregendsten Mitglieder der Drachengattung. Sind bösartig und versuchen, jede Kreatur zu vernichten, die in ihr Reich eindringt. Können nur überwunden werden, wenn Sie alle drei Köpfe abschlagen.



MARLITH-DÄMON

Dies sind Dämonen mit dem Oberkörper einer Frau auf dem Unterkörper einer Schlange. Ihre sechs Arme können sie als Waffen benutzen, wobei die beliebtesten Schwerte und Streitkate sind. Besitzen ebenfalls die Geisteskraft, die Feuer als Angriffswaffe benutzt.



HINDERNISSE UND FALLEN

Astaroth hat auf dem Weg verschiedene Fallen und Hindernisse hinterlassen, um unerwünschte Besucher von ihrer Höhle fernzuhalten.

Diese sind:

EISMALERN

Unpassierbar, es sei denn, Orymandias besitzt die Feuer-Geisteskraft, mit deren Hilfe er diese niederschmelzen kann.

STEINMALERN

Unüberwindbar, es sei denn, Orymandias besitzt die Geisteskraft zum Ändern seiner Körperform, die es ihm erlaubt, über die Mauer hinwegzufliegen.

AXTE UND SPEERE

In einigen Räumen hängen Äxte und Speere an den Decken. Wenn Sie einen solchen Raum betreten und auf einen Auslöser treten, fallen diese herab. Ist Orymandias nicht flink genug, wird er von diesen aufgespießt.

WASSERSPEIER

Diese Scheussale aus Stein hängen an den Decken bestimmter Räume. Wenn sie die Anwesenheit eines Menschen fühlen, spucken sie mit einer abscheulichen Flüssigkeit auf das unter ihnen befindliche Opfer.

SÄURETROPFEN

Fallen von den Decken herab und sind von großer ätzender Schärfe.

ANERKENNUNGEN

Mark Dawson schrieb das Programm und entwarf das Design.

Die Hauptgrafiken wurden von Pete Lyon entworfen. Zusätzliche Grafiken stammen von Lloyd Baker.

Musik und Soundeffekte von Jochen Hippel aus Thalun Software.

Produktion des Programms von Paul Chamberlain.

Astaroth-Illustrationen von Steve Weston.

Grafische Darstellungen von Nick Davies.

Geschichte von Steve Cooke.

Konzeptdesign und Verpackung von Sandra Coum.

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

Das Programm und die Data sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder in Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd., 568 Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 6RX