



THOR the Warrior

THYRA the Valkyrie



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B67AX, Telephone: 021 356 3388

LOADING INSERT DISK INTO DRIVE AND POWER ON COMPUTER

THE HEROES

THOR the Warrior: 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: Good - Sword - can damage generators. MAGIC POWER: Excellent - damages all monsters and generators. MERLIN the Wizard: ARMOUR: None. SHOT POWER: Good. HAND TO HAND: Poor - Bare Hands - cannot destroy generators. MAGIC POWER: Excellent - damages 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 generator which lie throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster i.e. ghosts or demons. There are three levels of generators (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 alot. 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 fire you again and again. Fireballs hurt more than biting does. Either move the joystick toward them to fight hand-to-hand or shoot them.

LOBBERS: Lobbers 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 foud 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 100 health when die. The only way to kill Death is with magic. Don't even think about fighting him hand-to-hand! SUPER SORCERERS: This sorcerer appears, takes a shot at the player and then disappears again. He continues to do this until shot by a player. Magic only stuns him and prevents him from shooting or disappearing immediately. ACID PUDDLES: These green pools hurt the player but do not attack him, instead they wander around aimlessly. They cannot be shot. Magic only stuns them. THE 'IT' Monster: This creature, which looks like a glowing spinning disc, disappears when it hits a player. That player then becomes 'IT'. All monsters are attracted to the player who becomes 'IT' until he or she leaves the maze or until that player touches another player who then becomes 'IT'. This monster cannot be shot but can be stunned by magic. THE 'THAT' Monster: This creature, which looks like the 'IT' monster, chases players around the dungeon. If it catches a player he loses a special power or a portion or 100 health points.

ATARI ST ONLY

THE DRAGON: Dragons appear rarely and should be approached with caution. They need to be hit several times on the head with a missile to destroy them. Don't get too close, though, or it will fry you with it's fiery breath.

THE THEIF: The thief appears well into the game at the characters' start position and hases them until you steal an item from the richest player. Once it is shot, it will then flee leaving its ill gotten gains at the next level. The thief steals special potions or normal ones if no special ones can be found.

THE MUGGER: This creature can appear more than once per level and, like the thief, steals from the richest player. The mugger only steals health points.

FOUR PLAYER OPTION: All four players should be selected at the start of the game using any joystick. Two joystick playing making use of four, may be controlled to your Atari ST with a special interface available from U.S. Gold.

THE DUNGEONS

Around the dungeons are objects to collect and avoid: POTIONS: Some potions can be shot although their effect is less powerful 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 combat ability EXTRA PICK UP POWER - increases carrying ability from ten to fifteen items. POISONED POTIONS: These behave like poisoned food. FOOD: Plants of great increase health by 100 and give a bonus of 1000 points. CIDER: Cider bottles can be shot and destroyed. When drunk this acts like food. POISONED CIDER: This can be shot and will show monsters down for a short time. It drunk, poisoned cider takes 50 health points and makes the character dizzy and difficult to control. KEYS: Score 100 points for collecting. Use keys to open doors. TREASURE: Treasure chests can be shot but give 1000 points when collected. Some treasure chests are locked and need to be opened with a key. They may contain gold, money, a potion or even Death! AMULETS: These magic devices confer special abilities on the wearer for a short time. INVISIBILITY: Monsters cannot see you and wander around. INVULNERABILITY: Monsters cannot hurt you, but your health decreases twice as fast as normal. REPULSIVENESS: Monsters cannot stand you and run away. TRANSPORTABILITY: The player can now transport through any solid object by running into it. IS SUPER SHOTS: These shots kill all monsters in their path and keep travelling until they hit a wall. REFLECTIVE SHOTS: These shots bounce off walls allowing players to shoot around corners. They bounce a maximum of three times. 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. There can be more than one per trap. Traps walls may be invisible. STUN TILES: These tiles stun any player who treads on them and then disappear. 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? FORCE FIELDS: These go on and off in a particular pattern. If a player enters a field while on his health will slowly drain. Monsters are not affected. Force fields cannot be destroyed. EXITS: These labelled holes lead down to the next level or to the level opposite. Some exist at random. They are only opened if floor tiles on some levels exit away from by closing and re-opening elsewhere. Treasure rooms appear randomly and the player has a fixed time to collect as many valuables as possible within a time limit, which is displayed at the top of the screen. 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, they can be shot and killed by other 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 turn into exits!

BASIC INSTRUCTIONS

Choose the colour and character you want by pointing the joystick and pressing the FIRE button. How long you last depends upon your health. Health is lost by contact with the monsters and the 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 poisonous. For game controls, details will appear on the screen.

GAUNTLET II LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64 DISC: Type LOAD "*/S1" and press RETURN.

COMMODORE 64 CASSETTE: Press SHIFT and RUN/STOP together. Press PLAY on the cassette recorder.

COMMODORE 128: Play in 64 mode.

SPECTRUM 48K: Insert the cassette into the cassette player. Type LOAD "*/S1" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load automatically.

SPECTRUM 128K 14.2: Insert cassette into cassette player. Press RESET button. Press PLAY on the cassette player. Press RETURN and the program will load and run automatically.

AMSTRAD: Remove any extra ROMS (correctly DDD) and ensure that the cassette remote lead is plugged in.

AMSTRAD DISC: Insert the disk into the drive label side up. Type /C/W and press ENTER. The program will load automatically.

AMSTRAD CASSETTE: (6644) 128464 with disk drive - Type /T/W and press ENTER. (6644) 128464 with no disk drive - Press CONTROL (CTRL) and small ENTER keys together. Press PLAY on cassette unit and press any key. The program will load automatically.

ATARI ST DISC: Insert the disk in drive and turn on computer.

TM & © 1986 by Atari Games. Licensed to U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Copyright subsists in this program. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or barter scheme in any manner is prohibited.



LES HEROS

THOR le Guerrier: ARMURE: Il a la peau dure - ce qui elimine 20% du dommage. PUISSANCE DE TIR: Excellente - deux fois la puissance normale. COMBAT CORPS A CORPS: Excellent - En face de bataille normale. PUISSANCE MAGIQUE: Mediecre - endommage la plupart des monstres, mais n'en les generateurs. THYRA la Valkyrie: ARMURE: Bouclier - elimine 30% du dommage. PUISSANCE DE TIR: Mediecre. COMBAT CORPS A CORPS: Bonne. Epée - peut detruire les generateurs. PUISSANCE MAGIQUE: Modere - endommage la plupart des monstres et des generateurs. MERLIN l'Enchanteur: ARMURE: None. PUISSANCE DE TIR: Bonne. COMBAT CORPS A CORPS: Mediecre - Mais nues - ne peut pas detruire les generateurs. PUISSANCE MAGIQUE: Excellente - detruit tous les monstres et les generateurs. QUESTOR l'Elfe: ARMURE: Cuir - elimine 10% du dommage. PUISSANCE DE TIR: Modere. COMBAT CORPS A CORPS: Modere - Poignard - ne peut pas detruire les generateurs. PUISSANCE MAGIQUE: Tres bonne - detruit presque tous les monstres et les generateurs.

LES 'MECHANTS'

Les monstres sortent d'un foule des generateurs qui se trouvent dans les donjons. Chaque generateur cree un type de monstre specifique, fantomes ou demons. Il y a trois niveaux de generateurs,

le plus fort produit les pires monstres. Tirez sur les generateurs pour les detruire. Les monstres eux aussi ont trois niveaux de puissance; il faut tirer trois fois sur des puissants pour les detruire. LES FANTOMES: Ils ne vous approchent pas des fantomes. Ils ne vous frappent qu'une fois et disparaissent sans une fois vous tuez. Tirez sur les fantomes, mais ne leur rentrez jamais dedans! LES GROSSEURS: Les generateurs s'approchent de vous en courrant et vous frappent a tour de bras avec leurs masses. Deplacez le joystick vers eux pour le combat corps a corps, s'ils sont proches, ils se commencent a vous mordre. Les boules de feu sont plus dangereuses que les monstres. Deplacez le joystick vers eux pour le combat corps a corps ou tirez-les avec une arme. LES DEMONS: Les demons essaient de vous lancer des boules de feu, s'ils sont proches, ils se commencent a vous mordre. Les boules de feu sont plus dangereuses que les monstres. Deplacez le joystick vers eux pour le combat corps a corps ou tirez-les avec une arme. LES LANGEURS: Les lanceurs vont tenter de lancer de grosses pierres au-dessus des murs et d'attirer les monstres pour vous frapper. Ils essaieront egalement de s'enfuir a votre approche. Ebezoyez de leur tirer dessus ou coinciez-les et lancez corps a corps contre eux. LES SORCIERS: Les sorciers essaient de vous chapper en disparaissant pendant qu'ils se deplacent. Quand ils sont invisibles, les corps que vous tirez les traverseront. Deplacez le joystick vers eux pour le combat corps a corps ou tirez-les avec une arme. LA MORT: La Mort ne souffrir de votre sainte. Elle peut avoier jusqu'a 200 points d'apres qui c'est elle. La seule maniere de tuer la Mort est par magie. Ne entrez surtout pas les corps a corps avec elle!

SUPER SORCIER: C'est sorcier apparait, tire sur le joueur et disparaît. Il continue jusqu'a ce qu'il soit abattu par un joueur. La magie peut seulement l'etourdir, et empêcher de tirer pendant un certain temps. FLAQUES D'ACIDE: C'est mares vertes bleues et le joueur mais ne l'attaquent pas: elles se remplissent sans but précis. On ne peut pas tirer sur ces flagues. La magie peut seulement les étourdir. LA MONSTRER 'IT': C'est creature qui debouche un disque brillant en rotation disparaît quand elle frappe un joueur. Ce joueur devient alors "IT". Tous les monstres sont attirés par le joueur "IT". Il est plus dangereux qu'un "IT" sort du labyrinthique jusqu'à ce qu'il touche un autre joueur qui devient alors "IT". On ne peut pas tirer sur ce monstre mais il peut être assommé par magie. La Monstre "THAT": Cette creature qui ressemble au monstre "IT" pourchasse les joueurs autour du donjon. S'il touche un joueur, celui-ci perd un pouvoir special ou une potion ou 100 points de sante.

ATARI ST UNIFORMENT

THE DRAGON: Les dragons apparaissent rarement et vous devez les approcher prudemment. Vous aurez besoin de les frapper a la tête plusieurs fois avec une missile pour les détruire. Ne vous approchez pas trop, parce qu'il peut vous faire faire avec son souffle de feu. LE VOLIEUR: Le voleur entre dans le jeu après quelques temps, à la position finale des joueurs, et se chassera jusqu'à ce qu'il puisse voler quelque chose à jouer le plus riche. A moins qu'il ne soit tué, il s'enfuir en laissant ce qu'il a volé au prochain niveau. Si possible le voleur prend les pots spéciaux (potion normale). LE MUGGER: Cette créature peut apparaître plusieurs fois dans chaque niveau; et, comme le voleur, il vole au joueur le plus riche. Le mugger ne vole que des points de sante.

OPTION QUATRE JOUEURS:

Vous devez sélectionner les quatre joueurs au début du jeu en utilisant le joystick. Vous pouvez brancher deux joysticks supplémentaires en utilisant un interface spécial disponible chez U.S. Gold.

DONJONS

Autour des donjons se trouvent des objets à ramasser et à éviter :

POTIONS: On peut tirer sur certaines potions mais leur effet est très moins puissant que si elles sont ramassées et utilisées.

POTIONS SPECIALES: Quand on tire sur ces potions, elles se comportent comme des potions normales, mais si on les ramasse, elles donnent un bonus de points.

ARMURE SUPPLEMENTAIRE: qui augmente la protection.

POUVOIR MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE: qui augmente le nombre de sorts.

ACCELERATION DU TIR: qui augmente la vitesse des missiles.

AUGMENTATION DE LA PUISSANCE DE TIR: qui rend les missiles plus destructeurs.

PUISSANCE DE COMBAT SUPPLEMENTAIRE: qui augmente la puissance de combat à tout moment.

POUVOIR SUPPLEMENTAIRE DE TRANSPORT: qui augmente la capacité de transport de dix à quinze fous.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ALIMENTS: Les plats de viande augmentent la santé à 100 points et donnent un bonus de 100 points.

PERSONNES EMPISONNEES: Elles se comportent comme des aliments empoisonnés.

ralentit les monstres pendant une courte période. Le cadre empoussié, s'il est bu, reprend 50 points de santé et fait varier le personnage et le rend difficile à manier.

CLÉS: 10 objets pour leur ramassage. Utiliser les clés pour ouvrir des portes.

TREASURE: On ne peut pas tirer sur les coffres à trésor mais on gagne 100 points si on les ramasse. Certains coffres à trésor sont verrouillés et doivent être ouverts avec une clé. Ils peuvent contenir des aliments, de l'argent, une potion ou même la Mort!

AULETTES: Ces objets magiques confèrent des avantages spéciaux à leur porteur pendant une courte période.

INVISIBLETÉ: Les monstres ne peuvent pas vous voir et circuler en aveugle.

INVULNERABILITÉ: Les monstres ne peuvent pas vous blesser mais vous pouvez sauter de hauteur deux fois plus vite qu'à l'état normal.

REPULSION: Les monstres ne vous agrippent pas et s'éloignent.

CAPACITÉ DE TRANSPORT: Le joueur peut alors transporter avec tout autre objet auqu'il se heurte.

SUPER COUPS: Ces coups tuent tous les monstres sur leur trajet et contiennent jusqu'à ce qu'ils heurtent un mur.

RICHOTTES: Ces coups rebondissent sur les murs permettant aux joueurs de tirer dans les couloirs sans maximum de tirs.

MURS: Les généraux, les murs sont des objets impenétrables mais certains s'effondrent sous le feu.

PIEGES: Ces motifs brillants sur le sol font disparaître certains murs quand on marche dessus. Il peut y en avoir plusieurs. Les murs à piéges peuvent être invisibles.

CARREAUX ASSOMMEURS: Ces carreaux assomment tout joueur qui passe dessus puis disparaissent.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

TRANSPORTEURS: Disques rouges brillants, pièces au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche.

choisi au hasard. Il y a des moyens d'affecter votre direction. Pouvez-vous les trouver?

CHAMPS D'ENERGIE: Ils s'exercent et s'arrêtent suivant un schéma donné. Si un joueur entre dans un champ actif, sa santé se détériore. Les monstres ne sont pas affectés. Les champs d'énergie ne peuvent pas être détruits.

SORTIES: Ces ouvertures identifiées conduisent au niveau suivant ou au niveau supérieur. Certaines sorties sont fausses. Ce ne sont que des carreaux peints. A certains niveaux, les sorties se déplacent et se ferment et s'ouvrent à nouveau.

Les salles de trésor apparaissent au hasard et le joueur a un délai fixe pour les ouvrir avant qu'elles ne valent que du poids dans le temps qu'il est en haut de l'étage. Il n'y a pas de points sauf à la jouer s'échappe.

En haut, les joueurs ne sont pas vulnérables aux coups des autres joueurs mais, dans certaines parties du donjon, les missiles peuvent assommer ou blesser d'autres joueurs.

En cas de moment de combat pendant environ une demi-minute, les portes verrouillées disparaissent et libèrent tous les monstres. Ensuite, si les joueurs évitent toujours le combat, tous les murs se transforment en portes.

INSTRUCTIONS DE BASE

Choisir la couleur et le personnage que vous désirez en orientant le galetet et en appuyant sur le **BOUTON DE TIR**. Le temps de chargement de votre arme, à sa mise en tir, par contact avec les monstres et avec le passage du mur. On la récupère en prenant des aliments dans le labyrinthe. Attention, le tir peut détruire certains aliments et d'autres peuvent être empoisonnés.

Le but du jeu est de survenir à l'attaque des monstres aussi longtemps que possible tout en recherchant les aliments, le trésor et les potions magiques. Vous devez aussi chercher dans le labyrinthe la sortie d'accès au niveau suivant.

ERHOETE SCHÜNGESCHWINDIGKEIT: Augmente la vitesse de déplacement.

ERHOETE SCHURKRAFT: Augmente la puissance de l'arme à feu.

ZUSÄTZLICHE KAMPKRAFT: Augmente la puissance de l'arme à feu.

ZUSÄTZLICHE TRAFKRAFT: Augmente la puissance de l'arme à feu.

VERGIEFTE ZAUBERTRÄNKE: Augmente la puissance de l'arme à feu.

VERGIEFTE APFELN WEIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

SCHNELLER TUNEN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

UNGSCHÜBBARETT: Augmente la puissance de l'arme à feu.

UNVERWUNDBARKEIT: Augmente la puissance de l'arme à feu.

ABSCHRECKEFFEKTE: Augmente la puissance de l'arme à feu.

DEMATERIALISIERUNGSFAHIGKEIT: Augmente la puissance de l'arme à feu.

10 SPER-SCHÜSSE: Augmente la puissance de l'arme à feu.

ABRÄLLENDE SCHÜSSE: Augmente la puissance de l'arme à feu.

MALERN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

FALLEN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

TRAMPOLIN: Augmente la puissance de l'arme à feu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DISQUE COMMODORE 64: Appuyez sur **LOAD** et appuyez sur **RETURN**.

CASSETTE COMMODORE 64: Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** ensemble. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur de cassette.

COMMODORE 128: Jouez en mode 64.

SPECTRUM 48K: Insérer la cassette dans le lecteur. Appuyez sur **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassette. Le programme se charge et se démonte automatiquement.

SPECTRUM 128K: Insérer la cassette dans le lecteur. Appuyez sur **RESET**. Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassette. Appuyez sur **RETURN** et le programme se charge et se démonte automatiquement.

AMSTRAD DISKETTE: Insérer la cassette dans l'unité et vérifier que le disque de cassette soit inséré.

AMSTRAD DISKETTE: Insérer la bande dans l'unité, étiquette vers le bas. Appuyez sur **ENTER**. Le programme se charge automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE: Insérer la cassette dans l'unité de disque-tape. Appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassette. Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** ensemble. Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassette. Appuyez sur la petite touche **ENTER**. Le programme se charge automatiquement.

ATARI ST DISKETTE: Insérer le disque dans l'unité et mettre l'ordinateur en marche.

Les commandes du jeu sont affichées sur l'écran.

KRAFTFELDER: Sie schalten sich nach einer bestimmten Methode ein und aus. Wenn ein Spieler ein aktives Kraftfeld betritt, schwindet seine Gesundheit rapidly. Monster bleiben unbewusst. Kraftfelder können nicht zerstört werden.

AUSGANG: Diese markierten Löcher führen in das nächste bzw. nächste angegebene Level.

Eine Energie-Aussage sind nicht echt, sondern nur angegebene Bodeneffekte. In einigen Leveln wandern die Ausgänge herum, indem sie schließen und sich wieder öffnen.

GRUNDSTÄZLICHE SPIELANLEITUNG

Schützen Sie sich gegen die verschiedenen Monster, die auf dem Spiel stehen und eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um so viel wie möglich zu sammeln. Die Zeit wird am oberen Bildrand angezeigt. Die Punktevergabe erfolgt erst nach Verlassen des Raumes. Grundsätzlich sind die Spieler gegen Schüsse von Mysterium immer, jedoch können Geschosse in einigen Bereichen des Verlorenes Mysterium führen oder verletzen. Wenn die Spieler mehr als eine halbe Minute nicht kämpfen, öffnen sich alle verschlossenen Türen und befreien alle Monster. Es kann sein, daß wenn die Spieler immer noch den Kampf vermeiden, sich sämtliche Wände in Angänge verwandeln.

Ein paar grundsätzliche Dinge:

Wählen Sie mit dem Handschuh die Farbe und welche Speigler Sie führen möchten. Drücken Sie dann den Feuerknopf.

Wie lange Sie in diesem Spiel akten, wird am oberen Rand Ihrer Gesundheit ab. Sie verlieren bei jedem Kontakt mit Monster und durch das Fortschreiten der Zeit an Gesundheit. Ihre Gesundheit kann wieder befreit werden, indem Sie das in Ihrer Labyrinth verleierte Essen konsumieren. Beachten Sie, daß das Essen durch Schüsse zerstört werden kann, wenn Sie nicht einige Minuten vor dem Essen konsumieren.

Ziel des Spiel ist, die Angriffe der Monster während Ihrer Suche nach Essen, Schätzen und Zauberkraften möglich wie möglich zu überleben. Alleben müssen Sie die Labyrinth stets nach dem Ausgang zum nächsten Level durchsuchen.

LADENANWEISUNGEN

C64 DISKETTE: tippen Sie **LOAD** und **RETURN** und drücken die **ENTER**-Taste.

C64 CASSETTE: drücken Sie gleichzeitig die **Tasten SHIFT** und **RUN/STOP** herunter. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Aufnehmers.

C128: gehen Sie in den 64-er Modus.

SPECTRUM 48K: legen Sie die Spielkassette in den Datenerkorder ein, tippen Sie **LOAD** und **RETURN** und drücken die **ENTER**-Taste.

SPECTRUM 128 K: legen Sie die Spielkassette ein und drücken **RESET**. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenerkorders und drücken dann die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt und startet automatisch.

SCHNEIDER CPC: Entfernen Sie alle zusätzlichen Röhren (DDI) aus dem System und achten Sie darauf, daß alle richtig angeschlossen ist.

PC: Drücken Sie die Spielkassette mit der etikettierten Seite nach oben ein. Tippen Sie **CMAP** und drücken die **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenerkorders.

PC 466466128 KASSETTE MIT ANGEGESCHOSSEM DISKETTENLAUFWERK: tippen Sie **TAPE** und drücken **ENTER**. Legen Sie dann die Spielkassette mit der etikettierten Seite nach oben ein und drücken **RESET**. Drücken Sie dann erst die **PLAY**-Taste des Datenerkorders und dann eine beliebige Taste. Das Programm beginnt.

ATARI ST: legen Sie die Spielkassette ein und schalten Sie Laufwerk, Computer und Monitor ein.