

EXOLON, ZYNAPS URIDIUM PLUS

**ENGLISH
FRENCH
AND
GERMAN
INSTRUCTIONS**

HEWSON

EXOLON, ZYNAPS, URIDIUM PLUS

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128, ZX Spectrum +2
and ZX Spectrum +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128
Commodore 64 and 128

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD " " on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player.

Spectrum Disc

ZX Spectrum +3

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the ENTER key.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc and press the ENTER or RETURN key.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*" ,8,1 and press the RETURN key.

EXOLON

by Raffaele Cecco

As a heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood curdling action. Release a deadly grenade to devastate a birth pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Rocket a gun emplacement and pneumatic hammers hurl you end over end back across the screen. And in a new twist, some of the screens can be played as a vulnerable but athletic Vitorc or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

CONTROLS

O = Left
P = Right
Q = Jump
A = Duck
M = Fire

or use a joystick

PLAYING THE GAME

With both keyboard and joystick if the fire button is pressed rapidly, then the blasters operate. If pressed and held for more than half a second then a grenade or pulse bomb will be lobbed.

Blaster

Small hand blaster which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armour with several direct hits, but is useless against 'thick skinned' gun emplacements etc.

Grenades

In general, where your hand blaster is not effective use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armoured battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

Pulse bombs

As well as possessing great explosive power, these versatile bombs also produce an electro-magnetic pulse capable of rendering forcefields inoperative and disrupting enemy security systems.

Hyper-alloy Exoskeleton

A hydraulically manoeuvred exoskeleton which the main character wears enabling him to effortlessly wade through enemy hordes protecting him from all but the most powerful of enemy guns and projectiles.

SCORING

Destroying obstacle with grenade	150 pts
Large aliens	150 pts
Small pod aliens	50 pts
Missile shells	50 pts
Walking into double launcher	2000 pts
Walking into combined launcher	3000 pts
Destroying missile guidance module	1000 pts

At the end of every level (25 screens) points are awarded as follows:

Number of lives left multiplied by 1000

If not wearing exoskeleton then 10000 points are also awarded.

Extra life given at the end of each level.

ZYNAPS

By Dominic Robinson and John Cumming

SCENARIO

Zynaps is a shoot-em-up set in an alien infested planetary system. The game begins with our hero escaping in a Scorpion fighter from an alien space station out into deep space. Battle continues through asteroid storms to a nearby planet from where, equipped with weaponry and hyperspace units taken from destroyed alien craft, our hero sets out in search of the secret alien stronghold.

After many terrifying battles fought throughout the solar system our hero discovers the location of the alien base and the final conflict can begin.

CONTROLS

Use a joystick or define your own keyboard keys to simulate left, right, up, down and fire (Spectrum and Amstrad versions only). During the titles sequence:

<i>Spectrum and Amstrad</i>	<i>Commodore</i>	<i>Effect</i>
Keys 1 and 2	f1	Select one or two player game
Not applicable	f2	Select one or two joysticks
Key 3	not applicable	Define keyboard controls
Key 4	not applicable	Access high score display
Fire	Fire	Start the game

During play the fire button fires weapons or when held down activates the fuel scoop. Some weapons require the fire button to be held down before they will fire. To pause the game during play press key 4 (RUN/STOP on Commodore). Press fire to restart or Q to quit (CLR/HOME on Commodore).

THE SCORPION ATTACK FIGHTER

The MK1 Scorpion is supplied with a wide range of sophisticated equipment and weaponry powered by an internally mounted fuel scoop.

PROPULSION: The main drive units can be operated at four power levels ranging from low power for delicate control in tight spaces, to a maximum setting for high speed combat in deep space.

WEAPON SYSTEMS

Pulse lasers: Ideal for heavy duty alien blasting. These wing mounted lasers also have four power settings.

Plasma bombs: Two independent bomb throwers provide awesome destructive power against groundbased targets.

Homing missiles: These self propelled missiles carry scaled down planet bursting warheads and, once locked onto target, will destroy almost any large alien craft.

Seeker missiles: The ultimate in intelligent weaponry. Seeker missiles carry automatic target acquisition circuitry designed to lock onto any target they are able to destroy.

THE FUEL SCOOP

This provides the power to activate the Scorpion's main systems. To activate a piece of equipment (weapons, propulsion etc) collect sufficient fuel to highlight the desired equipment in the WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR, then collect one more piece of fuel with the scoop in ACTIVATION mode.

To go into activation mode hold down the fire button until the ship changes from yellow to blue (blue to flashing grey on Commodore) and keep it depressed while picking up the fuel. The new equipment will be activated, or its power setting increased and the indicator reset to position one - Speedup.

The WEAPONRY ACTIVATION INDICATOR displays, in order:

Speedup	Increase speed
Firepower	Increase laser power
Bombs	Activate bomb thrower
Missiles	Enable missile targeting
Seeker	Enable seeker missile

THE OPPOSITION

The opposition in Zynaps comes in five dangerous varieties:

Spacecraft: Small flying craft can usually be destroyed with one hit from a laser, bomb or seeker missile. Homing missiles cannot lock-on.

Ground Installations: Dangerous planet-bound defence installations require multiple laser hits or a single bomb or seeker missile to destroy them.

Alien Command Ships: Large flying craft, heavily armed and well protected. These can be destroyed with multiple laser hits or homing missiles.

Mother ships: *Giant* aliens – like the command ships only more so!

Natural hazards: These consist largely of asteroids and other flying debris – keep well clear!

WARNING: Alien craft are known to be well armed with a variety of missiles, homing missiles and mines!

SCORING:

Points are awarded for blasting individual aliens and special bonuses for destroying complete formations of more dangerous aliens.

Bonus lives are awarded at 10,000 points and every 20,000 thereafter.

TECHNICAL DATA

<i>Commodore 64</i>	50 frames per second High resolution scrolling 3 dimensional parallax starfield Multiplex sprite processor
<i>Spectrum</i>	25 frames per second High resolution multicoloured scrolling graphics 3 dimensional parallax starfield Myriads of sprites
<i>Amstrad</i>	17 frames per second High resolution multicoloured scrolling graphics 3 dimensional parallax starfield Myriads of sprites Rainbow colour processor

URIDIUM PLUS

by Andrew Braybrook

The solar system is under attack! Enemy Super-Dreadnoughts have been placed in orbit around each of fifteen planets in this galactic sector. They are draining mineral resources from the planetary cores for use in their interstellar power units. Each Super-Dreadnought seeks out a different metal for its metal convertor.

Your Manta class Space Fighter will be transported to each planet in turn and it is your task to destroy each Dreadnought. First you must attack the defensive screen of enemy fighters, then you must neutralise the majority of surface defences before you land on the Super-Dreadnought's master runway.

PLAY SEQUENCE

Your fighter deploys on a low-level strafing run. You must avoid the meteor shields and communications aerals on the Dreadnought's surface.

The fighter defences deploy in waves. A bonus is awarded after landing if all ships in a wave are destroyed. Attack surface features to score bonus points but beware of the homing mines which materialise over flashing generator ports.

Your Manta Class Fighter

Joystick up/down sets the position above the Super-Dreadnought, joystick left/right controls acceleration and deceleration. If your velocity falls too low your fighter performs a half-loop followed by a half-roll so as to face in the opposite direction. This manoeuvre also temporarily increases your height above the surface and may be used to avoid incoming missiles and mines.

Your Manta performs a 90 degree roll if you press and hold fire whilst moving the joystick up or down. This will enable you to manoeuvre through restricted spaces.

Score Table

Small explodable surface feature	10
Large explodable surface feature	25
Enemy ship on runway	100
Enemy fighter	100-1000
Wave annihilation bonus	100 per wave

A bonus Manta is awarded every 10,000 points.

GAME OPTIONS

Commodore

During the titles sequence you may select:

- f1 – One player, one joystick, either port
- f2 – Two players sharing one joystick, either port
- f3 – Two players, two joysticks
- f5 – Increase music volume
- f6 – Decrease music volume
- f7 – Colour mode
- f8 – Monochrome mode

During play:

Run/stop – pause game, press fire or run/stop to restart.
After run/stop press clr/home to abandon game.

Spectrum

- 1 – Keyboard 1 player
- 2 – Keyboard 2 players
- 3 – Joystick 1 player
- 4 – Joystick 2 players

During Play:

- P– Pause game
- FIRE– To restart
- Q– To abandon game

Amstrad

- Q– Up
 - A– Down
 - O– Left
 - P– Right
 - SPACE– Fire
- Or joystick controls

CREDITS

Exolon

Written for the Spectrum and Amstrad by Raffaele Cecco and converted to the Commodore 64 by Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987.

Uridium Plus

Designed and programmed by Andrew Braybrook

Music written and programmed by Steve Turner

Spectrum conversion by Dominic Robinson

Amstrad conversion by Neil Lata arche

© Hewson Consultants Ltd 1987 and © Graftgold 1986, 1987

Zynaps

Game design: Dominic Robinson, John Cumming

Code: Dominic Robinson, John Cumming, Michael Croucher

Graphics: Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow, Mark Jones

Sound and Music: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave, Nigel Greave.

© Hewson Consultants Ltd 1987

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

Oxon

OX14 4RX

EXOLON, ZYNAPS, URIDIUM PLUS

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128, ZX Spectrum+2 et ZX Spectrum+3
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128
Commodore 64 et 128**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone, ZX Spectrum+2

Il est conseillé de déconnecter le matériel branché sur le connecteur arrière excepté l'interface de la manette de jeu (s'il y a lieu). Si vous vous servez de l'Interface 2 de Sinclair ou du ZX Spectrum+2, branchez la manette de jeu appropriée dans le port 1. Connectez le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle, excepté pour le ZX Spectrum+2. Les utilisateurs d'ordinateurs Spectrum+2 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD"" sur le clavier de l'ordinateur et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Spectrum

ZX Spectrum+3

Il est conseillé de déconnecter le matériel branché sur le connecteur arrière excepté l'interface de la manette de jeu (s'il y a lieu). Introduisez la disquette dans le lecteur et frappez ENTER.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec un lecteur de cassettes et des branchements appropriés.

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent brancher le lecteur de cassettes sur l'ordinateur et taper |tape et pressez la touche ENTER. Introduisez la cassette dans le lecteur, rembobinez-la si nécessaire et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 avec lecteur de disquettes

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent brancher un lecteur de disquettes sur l'ordinateur et taper |disc avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dans le lecteur et tapez run "disc. Frappez ENTER ou RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

Cassette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'un lecteur de cassettes approprié.

Connectez le lecteur de cassettes à l'ordinateur, introduisez la cassette dans le lecteur et rembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier de l'ordinateur et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du lecteur. Le jeu se charge en quelques minutes.

Disquette Commodore

Commodore 64 ou Commodore 128 avec un lecteur de disquettes.

Il vous est conseillé de débrancher tous les périphériques de votre ordinateur. Branchez le lecteur de disquettes sur l'ordinateur et introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD""*,8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

EXOLON

Par Raffaele Cecco

Tel un humanoïde armé jusqu'aux dents, vous détruisez, lutez, bondissez et avancez à l'aveuglette à travers plusieurs centaines d'écrans d'action à vous tourner les sangs. Lâchez une grenade mortelle pour dévaster une capsule et tirez sur les hordes d'ennemis que rampent et se bousculent pour vous écraser. Tirez sur l'emplacement d'un canon et des marteaux pneumatiques vous projettent à travers l'écran. Autre aspect du jeu: certaines scènes peuvent être jouées en tant que Vitorc vulnérable mais athlétique, ou, en tant qu'Exolon, équipé d'une armure pesante mais puissante.

COMMANDES

O = vers la gauche
P = vers la droite
Q = pour sauter
A = pour s'abaisser
M = pour tirer
ou utiliser une manette de jeu.

REGLES DU JEU

Avec le clavier comme la manette de jeu, si l'on presse rapidement le bouton de jeu, alors le pistolet fonctionne. Si l'on garde le bouton de feu pressé plus d'une 1/2 seconde, alors une grenade sera lâchée.

Pistolet

Un petit pistolet à main qui détruit en pratique toutes les formes ennemies de vie humaine. Il peut pénétrer un fin blindage en plusieurs tirs directs, mais reste sans effet sur les emplacements de canon très protégés.

Grenades

En général, lorsque votre pistolet n'est pas efficace, utilisez une grenade. Suffisamment puissantes pour détruire des unités de combat blindées, ces grenades peuvent aussi traverser des murs épais et des parois rocheuses, vous frayant ainsi d'autres chemins à travers le champ de bataille.

L'exoskeleton: Une Armure Hyper Blindée

L'exoskeleton est une armure manœuvrée hydrauliquement. Portée par le principal personnage, elle lui permet de venir à bout, sans

aucun effort, des hordes adverses, le protégeant de tout, excepté des canons et projectiles ennemis les plus puissants.

SCORE

Détruire des obstacles à l'aide de grenades	150 points
Ennemis de grande dimension	150 points
Petits ennemis	50 points
Salves de missile	50 points
Passer à travers les balles	2000 points
Passer à travers les tirs combinés	3000 points
Détruire un module de téléguidage de missile	1000 points

A la fin de chaque niveau (25 écrans) des points sont accordés comme suit:

Nombre de vies restantes multiplié par 1000

Si l'on a pas porté l'exoskeleton alors 10000 points sont aussi octroyés.

Une extra vie est donnée à la fin de chaque niveau à moins que vous n'ayez encore neuf vies.

ZYNAPS

Par Dominic Robinson et John Cumming

SCENARIO

Zynaps est un jeu d'arcade qui débute dans un système planétaire infesté d'ennemis.

La partie commence: notre héros, dans son chasseur Scorpion, s'échappe d'une station spatiale ennemie, pour aller qu'un plus profond de l'espace. La bataille se poursuit à travers une tempête d'astéroïdes, qu'il faut éviter à tout prix, pour pouvoir accéder à la planète voisine. Arrivé sur celle-ci, notre héros, muni des armes et appareils arrachés aux mains adverses, part à la recherche du secret de la forteresse ennemie.

Après de multiples combats terrifiants, d'un bout à l'autre du système solaire, notre héros découvre enfin où se situe la base ennemie: l'ultime affrontement peut avoir lieu...

CONTROLES

Utilisez une manette de jeu ou bien redéfinissez vous-même vos touches du clavier pour simuler la gauche, la droite, le haut, le bas et feu (sur les versions Spectrum et Amstrad seulement).

Spectrum et

Amstrad

touches 1 et 2

non applicable

touche 3

touche 4

fire

Commodore

f1

f2

non applicable

non applicable

fire

Choix

choisissez un ou deux joueurs

sélectionnez 1 ou 2 manettes

redéfinissez les touches

pour accéder au plus haut

score

pour commencer le jeu

Lors du jeu, le bouton du feu sert soit à tirer, soit (en le gardant pressé) à activer le collecteur d'énergie. Pour certaines armes, il faut garder le bouton de feu pressé, afin qu'elles fonctionnent. Pour faire une pause dans la partie, appuyez sur la touche 4 (RUN/STOP sur Commodore). Pressez la touche feu pour revenir dans la partie ou appuyez sur la touche Q pour quitter le jeu (CLR/HOME sur Commodore).

LE CHASSEUR D'ATTAQUE SCORPION

Le Scorpion MK1 est doté d'une vaste gamme d'appareils et d'armes sophistiqués, qui vous permettent de récupérer le carburant

laissé par vos adversaires, lorsque ces derniers sont abattus.

Propulsion On peut manœuvrer les principales commandes à quatre niveaux de puissance. Peu de puissance pour un contrôle léger dans un espace restreint, un maximum de puissance pour un combat hyper rapide au plus profond de l'espace.

ARMEMENT UTILISE

Lasers à impulsions système idéal pour l'anéantissement total de l'ennemi. Les canons situés sur les ailes de votre chasseur, ont quatre niveaux de puissance.

Bombes à plasma Deux lanceurs de bombes indépendants déploient leur pouvoir destructeur sur les cibles basées à terre.

Missiles auto-guidés Ces missiles auto-propulsés, une fois la cible choisie, détruiront à l'aide de leurs ogives l'installation adverse.

Missiles à tête chercheuse Le "nec plus ultra". Les missiles à tête chercheuse possèdent un circuit automatique qui leur permet d'atteindre la cible désignée, dès lors qu'ils sont en mesure de la détruire.

LE COLLECTEUR D'ENERGIE

Il fournit la puissance pour activer les principaux systèmes du Scorpion. Pour activer une partie de l'équipement (armes, propulsion etc...), il faut collecter assez de carburant pour choisir le matériel désiré (voir votre indicateur d'armes7, puis se réapprovisionner en combustible à l'aide du collecteur d'énergie, lorsque ce dernier est en action.

Pour le mettre en action, il faut garder le bouton de feu pressé, jusqu'à ce que le vaisseau passe du jaune au bleu (bleu au gris clignotant sur Commodore), et ne plus le presser lorsque vous collectez de l'énergie. Le nouvel équipement sera activé, ou bien sa puissance sera augmentée et le voyant replacé sur la position 1-Speedup.

L'indicateur d'énergie affiche:

Speedup

pour accroître la vitesse

Firepower

pour augmenter la puissance des lasers

Bombs

pour activer le lanceur de bombes

Missiles

choisir la cible des missiles

Seeker

choisir les missiles à tête chercheuse

Destruction de vaisseaux ennemis sur la piste	100
Destruction d'un chasseur ennemi	100-1,000
Destruction d'une vague d'attaques	100 par vague
Un bonus Manta est accordé tous les	10,000 points

OPTIONS DE JEU

Commodore

Sur le manu vous pouvez sélectionner:

- f1 – Un joueur, un joystick, n'importe quel port
- f2 – Deux joueurs partageant le même joystick, n'importe quel port
- f3 – Deux joueurs, deux joysticks
- f5 – Augmenter le volume son
- f6 – Diminuer le volume son
- f7 – Mode couleur
- f8 – Mode monochrome

Pendant le jeu

RUN/STOP – pause de jeu, appuyez sur FIRE ou sur RUN/STOP pour rejouer. Après RUN/STOP appuyez sur CLR/HOME pour casser le jeu.

Spectrum

- 1 – Clavier, un joueur
- 2 – Clavier, deux joueurs
- 3 – Joystick, un joueur
- 4 – Joystick, deux joueurs

Pendant le jeu

P – pause de jeu, appuyez sur FIRE pour rejouer
Q – casser le jeu

Amstrad

Q, A, O, P et SPACE ou joystick

REMERCIEMENTS

Exolon

Écrit pour le Spectrum et l'Amstrad par Raffaele Cecco, conversion pour le Commodore 64 par Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987.

Zynaps

Jeu créé par Dominic Robinson et John Cumming.

Programmation: Dominic Robinson, John Cumming et Michael Croucher.

Animation graphique: Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow et Mark Jones.

Animation sonore: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave et Nigel Greave.

© Hewson Consultants Ltd 1987

Uridium Plus

Uridium a été conçu et programmé par Andrew Braybrook

Musique écrite et programmé par Steve Turner

Conversion de Dominic Robinson (Spectrum) et Neil Lata arche (Amstrad)

© Hewson Consultants Ltd 1987

© Graftgold 1986, 1987

Le programme et les données sont protégés par des droits d'auteur et ne peuvent être reproduits, en partie ou en totalité, sans le consentement écrit de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité ne pourra être acceptée en cas d'erreur.

Dans le cadre de sa politique d'amélioration constante des produits, la société se réserve le droit d'en modifier les caractéristiques sans aucun avis préalable.

Hewson Consultants Ltd

56b Milton Park

Milton

Abingdon

Oxon

OX14 4RX

Fabriqué en Grande-Bretagne

EXOLON, ZYNAPS, URIDIUM PLUS

48K ZX Spectrum,
ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128,
ZX Spectrum +2 und ZX Spectrum +3
Schneider CPC 464, CPC 664
und CPC 6128
Commodore 64 und 128

LADEANLEITUNG

Spectrum – Kassettenversion

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrekorder, ZX Spectrum +2:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 ist der Joystick in Anschluß 1 einzustecken. Außer auf ZX Spectrum +2 Geräten schließen Sie bitte einen Kassettenrekorder in der gewohnten Weise an. ZX Spectrum +2 und 128 Benutzer sollten in den 48K Modus umsteigen. Bitte das Band wenn erforderlich ganz zurückspulen, dann den Befehl LOAD "" über die Tastatur eingeben und die ENTER-Taste drücken. Anschließend die PLAY-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Spectrum – Diskettenversion

ZX Spectrum +3:

Es empfiehlt sich, alle etwaigen an der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers eingesteckten Geräte herauszuziehen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Legen Sie die Diskette in das Laufwerk wieder gefolgt von ENTER

Schneider – Kassettenversion

Schneider CPC 464
Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettenrekorder entsprechender Verkabelung:

Benutzer von Schneider CPC 664 und CPC 6128 Geräten sollten an den Computer einen Kassettenrekorder anschließen, dann den Befehl |TAPE eingeben und die ENTER-Taste drücken. Kassette in

den Rekorder einlegen, gegebenenfalls an den Anfang zurückspulen, dann gleichzeitig CTRL und ENTER drücken und hernach die PLAY-Taste des Rekorders betätigen und eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider – Diskettenversion

Schneider CPC 6128 oder Schneider CPC 664
Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Schneider CPC Besitzer sollten ein Diskettenlaufwerk anschließen, den Befehl |DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken, dann die Diskette in das Laufwerk einlegen und RUN "DISC eingeben, gefolgt von der ENTER oder RETURN-Taste. Das Einlesen des Spiels dauert nur einige Sekunden.

Commodore – Kassettenversion

Commodore 64 oder Commodore 128 mit geeignetem Kassettenrekorder

Am besten trennen Sie alle etwaigen Hardware-Einrichtungen von Ihrem Computer. Schließen Sie dann den Kassettenrekorder an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das Band gegebenenfalls an den Anfang zurück. Halten Sie die SHIFT-Taste fest, während Sie gleichzeitig RUN/STOP drücken, und dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders. Das Einlesen des Spiels dauert ein paar Minuten.

Commodore – Diskettenversion

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk.

Am besten trennen Sie alle etwaigen Hardware-Geräte von Ihrem Computer. Schließen Sie dann das Diskettenlaufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD ""*,8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste, worauf das Spiel in wenigen Sekunden geladen wird.

EXOLON

von Raffaele Cecco

In der Rolle eines bis an die Zähne bewaffneten Humanoiden ballert und kämpft sich der Spieler durch über 100 Bildschirme voller spannungsgeladener, nervenkitzelnder Action. Wer das Pech hat, eine Geburtskapsel der Aliens zu sprengen, der muß zusehen, wie sich eine Horde von Außerirdischen über den Humanoiden hermacht, wer eine Geschützstellung unter Beschuß nimmt, der wird von pneumatischen Hämmern ohne Federlesens über den ganzen Bildschirm gewirbelt. In verschiedenen Szenen hat man die Wahl, den Kampf in der Rolle des schutzlosen aber athletischen Vitorc zu bestehen oder sich hinter dem tolpatschigen, aber mit Superkräften ausgestatteten Exoskeletts, dem Exolon, zu verschanzen.

BEDIENUNG

O = links

P = rechts

Q = Sprun

A = In die Hocke

M = Feuer

oder einen Joystick verwenden

SPIELVERLAUF

Egal, ob über die Tastatur oder mit Joystick gespielt wird-schnelles, wiederholtes Drücken der Feuertaste bewirkt Dauerfunktion der Kanonen. Längeres Festhalten (mehr als eine halbe Sekunde) bewirkt das Abschießen einer Granate.

Kanonen

Kleine Handkanonen, die praktisch alle feindlichen organischen Lebensformen vernichten. Dünne Panzer können mit mehreren Treffern durchbohrt werden, hingegen bleiben die Kanonen gegen "dickhäutige" Gewehrstellungen wirkungslos.

Granaten

Als Faustregel gilt: Wo die Handkanone nichts ausrichtet, bleiben immer noch die Granaten. Diese zerstören selbst schwerst gepanzerte Kriegsmaschinen und durchlöchern die dicksten Wände und Felsen und bahen so alternative Wege durch die Kampfzone.

Das Hyper-Legierungs-Exoskelett

Ein hydraulisch betriebenes Exoskelett, das sich der Held umlegt, um auf diese Weise ungeschoren durch die feindlichen Horden zu

marschieren, wobei er praktisch gegen alles gefeit ist, mit Ausnahme der allermächtigsten Kanonen und Geschosse.

PUNKTE

Zerstören eines Hindernisses mit Granate	150 Punkte
Große Außerirdische	150 Punkte
Kleine Außerirdische aus der Kapsel	50 Punkte
Geschosse	50 Punkte
Eintritt in den Double-Launcher	2000 Punkte
Eintritt in den kombinierten Launcher	3000 Punkte
Zerstörung des Geschoß-Lenkmoduls	1000 Punkte
Am Schluß jeder Ebene (jeweils 25 Szenen) findet eine Punktevergabe nach folgendem Schema statt: Anzahl übriggebliebener Leben multipliziert mit 1000 Bei Verzicht auf das Tragen des Exoskeletts gibt es weitere 10000 Punkte Nach jeder Ebene gibt es ein Extra-Leben	

ZYNAPS

von Dominic Robinson und John Cumming

SCENARIO

Zynaps ist ein waschechtes Ballerspiel, inszeniert in einem Planetensystem, das von Außerirdischen heimgesucht wird.

Es beginnt damit, daß unser Held sich aus der Raumstation der Aliens befreit und hinaus in die Tiefen des Alls entkommt. Durch heftige Asteroiden-Stürme flüchtet er sich auf einen nahegelegenen Planeten, wo er sich aus zerstörten feindlichen Raumfahrzeugen Waffen und Hyperspace-Einheiten zusammensucht und sich dann aufmacht, die geheime Festung der Außerirdischen zu finden.

Nach unzähligen schrecklichen Kämpfen im gesamten Sonnensystem stößt unser Abenteurer auf den feindlichen Stützpunkt. Und hier wird es erst so richtig spannend. . . .

BEDIENUNG

Definieren Sie mit Hilfe des Joysticks Ihre eigenen Tastenbelegungen zur Simulation von links, rechts, hoch, runter und FEUER (nur Spectrum und Schneider Versionen). Innerhalb der Titelsequenz kommt den folgenden Tasten eine Spezialfunktion zu:

Spectrum & Schneider	Commodore	Wirkung
Tasten 1 und 2	f1	1 oder 2 Spieler wählen
Keine	f2	1 oder 2
Entsprechung		Joysticks
Taste 3	Keine	Tastenbelegung
	Entsprechung	Definieren
Taste 4	Keine	High Score
	Entsprechung	Anzeige
Feuer	Feuer	Spiel starten

Während des Spiels dient der Feuerknopf zum Feuern der Waffen. Durch längeres Festhalten wird das Treibstoff-Fördersystem aktiviert. Manche Waffen funktionieren erst, wenn der Feuerknopf festgehalten wird. Zum Einlegen einer Verschnaufpause dient die Taste 4 (bzw. RUN/STOP auf dem Commodore). Zur Wiederaufnahme des Spiels den Feuerknopf drücken, zum Abbrechen die Q-Taste (bzw. CLR/HOME auf dem Commodore).

SPIELOPTIONEN

Die folgenden Einstellungen sind im Titelbildschirm über die Tastatur vorzunehmen:

Taste 1 oder 2	für 1 oder 2 Teilnehmer
Taste 3	zur Definition der Tastenbelegungen
Taste 4	zur Anzeige des High-score

Die Joystick-Einstellung erfolgt automatisch und wird beim Drücken des Feuerknopfs zum Spielstart aktiviert.

DAS SKORPION-KAMPFFLUGZEUG

Der MK1 Skorpion ist mit einer Vielfalt an raffinierten Einrichtungen und Waffensystemen ausgestattet, die über ein intern eingebautes Treibstoffaggregat betrieben werden.

ANTRIEB Die Haupttreibwerke können auf vier Energiestufen laufen, angefangen von "Niedrig" für präzises Manövrieren in engen Räumen, bis zu "Maximum" für Hochgeschwindigkeitskampfhandlungen im All

WAFFENSYSTEME

Impulslaser Ideal zum Abknallen von Aliens. Diese an den Flügeln montierten Laser verfügen ebenfalls über vier verschiedene Einstellungen.

Plasmabomben Zwei autonome Bombenwerfer garantieren verheerende Zerstörung aller am Boden befindlichen Ziele.

Homing-Raketen Diese mit Eigenantrieb ausgelegten Raketen tragen kleine Sprengköpfe. Einmal auf ein Ziel angesetzt, vernichten sie praktisch jedes große feindliche Schiff.

Such-Raketen Das Neueste vom Neuen im Bereich intelligenter Waffensysteme. Die Suchraketen sind mit automatischen Zielerfassungs-Schaltkreisen bestückt, wodurch sie sich automatisch jedem potentiellen Ziel anhängen, das sie vernichten können.

DAS TREIBSTOFFAGGREGAT

Liefert die notwendige Energie zur Aktivierung der Hauptsysteme im Skorpion. Zur Aktivierung einer Einheit (Waffensysteme, Schub, usw.) muß so viel Treibstoff aufgetankt werden, daß die gewünschte Position auf der Waffenaktivierungs-Anzeige hervorgehoben wird, und anschließend, jetzt im ACTIVATION-Modus, nochmals eine Portion Treibstoff.

Der Übergang in den ACTIVATION-Modus erfolgt, indem man den Feuerknopf festhält, bis das Schiff von gelb auf blau wechselt (bzw. auf dem Commodore von blau auf blinkendes grau). Die Feuertaste muß weiterhin gedrückt bleiben, während man auftankt. Die betreffende Einheit wird dann aktiviert oder ihre Energieeinstellung erhöht, während die Anzeige auf Position 1 zurückgestellt wird (Speedup).

Die WAFFENAKTIVIERUNGS-ANZEIGE gibt Auskunft über die folgenden Funktionen:

<i>Speedup</i>	Geschwindigkeit erhöhen
<i>Firepower</i>	Laserenergie hochschrauben
<i>Bombs</i>	Bombenwerfer aktivieren
<i>Raketen</i>	Raketen-Lenkung aktivieren
<i>Seeker</i>	Suchrakete aktivieren
<i>Recommended Fuel Source</i>	(Empfohlene Treibstoffquelle) Energiemodul von vernichteten Aliens (Nichts wie los...)

DIE FEINDE

In ZYNAPS tritt der Feind in fünf gefährlichen Formen auf:

Raumschiffe Kleine Flugkörper, die in der Regel mit einem einzigen Treffer aus der Laserkanone, mit einer Bombe oder einer Suchrakete unschädlich gemacht werden können. Homing-Raketen können nicht "anbändeln".

Bodeninstallationen Gefährliche planetengebundene Verteidigungseinrichtungen können nur mit mehreren Treffern aus der Laserkanone oder mit einer einzigen Bombe oder einer Suchrakete vernichtet werden.

Feindliche Kommandoschiffe Große Flugkörper, schwer bewaffnet und gut geschützt. Zur Vernichtung sind mehrere Treffer aus der Laserkanone oder Homing-Raketen erforderlich.

Mutterschiffe Riesengroße Dinger von derselben Macht wie die Kommandoschiffe – aber eben um einiges gewaltiger!

Natürliche Gefahren Hierunter fallen vor allem die Asteroiden und andere im All umherfliegende Brocken, vor denen man sich in Sicherheit bringen sollte.

WARNUNG Soviel bekannt ist, sind die Feindschiffe mit einer Vielfalt von Raketen, Homing-Raketen und Minen ausgestattet!

PUNKTE Punkte gibt es für das Abknallen von einzelnen Aliens; Spezialprämien werden bei Vernichtung kompletter Formationen gefährlicher Feinde verliehen.

Zusätzliche Leben kann man sich bei Erreichen von 1000 Punkten und danach jeweils bei 20000 Punkten sichern.

TECHNISCHE DATEN

<i>Commodore 64</i>	50 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende Scrollfunktion 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Multiplex-Sprite-Prozessor
<i>Spectrum</i>	25 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites
<i>Schneider</i>	17 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites Regenbogenfarben-Prozessor

URIDIUM PLUS

von Andrew Braybrook

Der Angriff auf das Sonnensystem ist in vollem Gange! Feindliche Super-Dreadnoughts umkreisen die fünfzehn Planeten in diesem Sektor der Galaxis und zapfen die Mineralquellen an, die im Kern der Planeten lagern, um damit ihre interstellaren Energieeinheiten zu betreiben. Jeder Super-Dreadnought hat es auf ein anderes Metall abgesehen, das im Metallkonvertierer entsprechend aufbereitet wird.

Ihr Kampfflugzeug der Manta-Klasse wird der Reihe nach auf jeden dieser Planeten befördert, wo Ihre Aufgabe darin besteht, die Dreadnoughts zu vernichten. Als erstes geht es darum, die Abwehrschirme der feindlichen Schiffe zu zerstören, dann müssen die wichtigsten der defensiven Anlagen auf dem Boden neutralisiert werden, bevor Sie auf der Landebahn aufsetzen können.

SPIELVERLAUF

Ihr Kampfflugzeug greift im Tiefflug an. Spezielle Vorsicht ist geboten, um jeden Kontakt mit den Meteorenschilden und den Kommunikationsantennen am Rumpf der Dreadnoughts zu vermeiden. Die Verteidigung erfolgt in Wellen. Sie erhalten bei der Landung eine Spezialprämie zugesprochen, wenn es gelingt, sämtliche Schiffe einer Welle zu zerstören. Angriffe auf Oberflächenanlagen werden ebenfalls honoriert. Aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht vor den automatisch gelenkten Minen gewarnt, die über den blinkenden Generator-Ports explodieren.

IHR MANTA-CLASS KAMPFFLUGZEUG

Joystick hoch/nach unten bestimmt die Position über dem Super-Dreadnought; Joystick nach links/rechts kontrolliert das Tempo (beschleunigen, bremsen). Sinkt die Geschwindigkeit zu stark ab, führt das Flugzeug einen halben Looping, gefolgt von einer halben Rolle, aus und fliegt anschließend in die entgegengesetzte Fahrtrichtung. Dieses Manöver führt auch zu einem kurzfristigen Anstieg der Flughöhe und kann benutzt werden, um Raketen und Minen auszuweichen.

Ihr Manta macht eine 90° Rolle, wenn Sie den Feuerknopf drücken und festhalten, während Sie den Joystick auf-oder abwärts bewegen. Auf diese Weise ist es möglich, schmale Passagen zu durchqueren.

PUNKTEWERTUNG

Kleine, explosionsfähige Bodenanlage	10
Große, explosionsfähige Bodenanlage	25
Feindschiff auf Landebahn	100
Feindliches Kampfschiff	100-1000
Prämie für Zerstörung einer Welle	je 100

Bei jeweils 10 000 Punkten erhalten Sie eine zusätzliche Manta zugesprochen.

SPIELOPTIONEN

COMMODORE

In der Titelsequenz haben Sie die folgenden Einstellmöglichkeiten:

- f1 – 1 Spieler, 1 Joystick (beliebiger Steckplatz)
- f2 – 2 Spieler an einem gemeinsamen Joystick (beliebiger Steckplatz)
- f3 – 2 Spieler, 2 Joysticks
- f5 – Musik: Klangvolumen hochschrauben
- f6 – Musik: Klangvolumen reduzieren
- f7 – Farbmodus
- f8 – Monochrom

Während des Spiels

RUN/STOP – Spielpause. Zur Wiederaufnahme Feuerknopf oder RUN/STOP drücken.

Zum Abbrechen des Spiels nach RUN/STOP clr/home drücken.

SPECTRUM

- 1 – Tastatur, 1-Mann Spiel
- 2 – Tastatur, 2-Mann Spiel
- 3 – Joystick, 1-Mann Spiel
- 4 – Joystick, 2-Mann Spiel

Während des Spiels

P – Spielpause einlegen

Feuertaste: Wiederaufnahme des Spiels

Q – Spielabbruch

SCHNEIDER

Q – Hoch A – Ab O – Links P – Rechts Leertaste: Feuer bzw. Bedienung über Joystick

MITWIRKENDE

Exolon

Verfaßt für Spectrum und Schneider Computer von Raffaele Cecco; die Umsetzung für Commodore 64 besorgte Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987

Uridium Plus

Konzipiert und programmiert von Andrew Braybrook
Die Umsetzung für Commodore 64 besorgte Dominic Robinson
und für Amstrad besorgte Neil Latache

© Hewson Consultants 1987 und © Graftgold Ltd 1986 und 1987

Zynaps

Spieldesign: Dominic Robinson, John Cumming

Programmcode: Dominic Robinson, John Cumming, Michael
Croucher

Grafik: Dominic Robinson, John Cumming, Steve Crow,
Mark Jones

Ton und Musik: Steve Turner, J. Dave Rogers, Kevin Greave,
Nigel Greave

© Hewson Consultants Ltd 1987

Programmcode und Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Hewson Consultants Ltd. in irgendeiner Form reproduziert oder verbreitet werden. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Verantwortung für etwaige Fehler ist ausgeschlossen. Wir verfolgen eine Strategie der ständigen Produktverbesserung und behalten uns daher das Recht auf Änderung ohne vorherige Bekanntgabe vor.

Made in Great Britain

RANARAMA

by
Steve Turner

**ENGLISH
AND
GERMAN
INSTRUCTIONS**

The logo for Hewson, featuring the word "HEWSON" in a bold, blue, 3D block font. Each letter is a rectangular prism with horizontal lines on its front face, giving it a three-dimensional appearance. The letters are arranged in a single row and are slightly shadowed to enhance the 3D effect.

Ranarama

by Steve Turner

HINTS AND TIPS

To play Ranarama you are advised to read the detailed instructions carefully. However, in order to get you started, here are some brief hints and tips:

1. The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter.
2. Don't get sidetracked. The warlocks are the key to the game. Seek them out, destroy those around them, then jump on them.
3. Keep moving from room to room. As long as you are making new ground, you will come across energy crystals and warlocks. Use the maps to plan your progress.
4. Don't go down to other levels until you have plenty of runes and higher spells, or you won't last more than a few seconds.
5. If you lose your Power spell and are mortal, the first priority is to get to a Glyph of Sorcery and fire up a new Power spell.
6. Use runes sparingly. Only increase your firepower or shields when you have runes to spare.
7. Use Glyphs of Power to attack all the creatures in a room at one go.
8. When the time comes to change levels, if the Glyph of Travel takes you too deep, return and try another.

BASIC CONTROLS

Joystick Controls

- Up
- Down
- Left
- Right
- Fire
- To fire an Offence spell
- To cast an Effect spell
- To activate a Floor Glyph

- To pause the game
(inoperative during ritual combat)

- To set auto-fire
During ritual combat

Keyboard Equivalent

- A, S, D, F, G
- Z, X, C, V
- B, N
- M
- H, J, K, L
- Press Fire with a direction selected
- Press Fire with no direction selected
- Stand on the Glyph and press Fire with no direction selected
- Press P key. Press Fire to restart

- Press W key. Press again to unset
- Press Left or Right to select a pair of letters and press Fire to rearrange the pair

RANARAMA

by Steve Turner

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus
ZX Spectrum 128 and ZX Spectrum+2
Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128
Commodore 64 and 128
Atari 520ST and 1040ST**

Mervyn the sorcerer's apprentice is trapped in an evil dungeon after escaping from an invasion of warlocks. Life wouldn't be so bad if he hadn't inadvertently changed himself into a frog whilst concocting a potion to improve his looks. Help Mervyn seek out the evil warlocks and destroy their mis-shapen guardian hordes. Blast their looming weapon generators and defeat the warlocks themselves in ritual magic combat . . . and if you have enough strength after all that – who knows, you might succeed in turning him back into a human Mervyn – el Wimpo or Rambo? . . . Only if he gets the right potion!!!

The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter. Each warlock is guarded by groups of evil creatures. You earn extra points for destroying these creatures but they do not affect the main course of the game. Some of the rooms in the dungeon contain tomb-like weapon generators which create vicious weapons such as spinning knives. Destruction of the weapons earns you nothing but you can shoot the generators for extra points.

Some rooms also have mysterious symbols embedded in the floor. The symbols are called Floor Glyphs and are of four different types. One type is used to weave magic spells, another may be fired to destroy some or all your enemies in the room. The other two types are used to reveal a plan of the current level of the dungeon or to transport you to a new level.

When you defeat a warlock you should strive to capture the magic runes which he releases because you may then use them to conjure spells to make yourself stronger in attack and less vulnerable in defence. When you have cleared the top level of the dungeon you will be strong enough to proceed downwards to tackle the more aggressive warlocks and their guardian creatures which lurk below.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum+2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum+2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum+2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum+2 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD"" on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player

You are advised to disconnect all hardware from you computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive

You are advised to disconnect all hardware from your computer.

Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "*"8,1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

Atari ST Disc

Atari 520 ST with disc drive or Atari 1040 ST

You are advised to disconnect all hardware from your computer except a disc drive. Place the disc in the drive and press the Reset button. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

The game can be controlled by joystick only on the Commodore. However, you may use either the joystick or computer keyboard on all other machines. Make your selection by pressing the appropriate key or fire button when the control menu is displayed after the game has loaded.

Joystick Controls

Up
Down
Left
Right
Fire

Keyboard Equivalent

A, S, D, F, G
Z, X, C, V
B, N
M
H, J, K, L

To fire an Offence spell
To cast an Effect spell
To activate a Floor Glyph

Press Fire with a direction selected
Press Fire with no direction selected
Stand on the Glyph and press Fire with no direction selected
Press P key. Press Fire to restart

To pause the game
(inoperative during ritual combat)

Press P key. Press Fire to restart

To set auto-fire
During ritual combat

Press W key. Press again to unset
Press Left or Right to select a pair of letters and press Fire to rearrange the pair

PLAYING THE GAME

Mervyn the frog is transported to one of the rooms in the top level of the evil dungeon. Your aim is to explore each room in turn to track down the evil warlocks but you will probably also have to battle with the evil hordes which guard each warlock. In some rooms there are also squat, tomb-like weapon generators which are the source of spinning knives and other weapons. You can destroy the generators to score extra points.

Each room lights up as you enter it and the aerial viewpoint shows you the magic Floor Glyphs which you may use to help you in your quest. The Floor Glyphs are square markings on the floor and to use one you must be stationary on it before you press the fire button. They are explained in more detail below.

When you locate a warlock, leap on top of him and you will lock him in a ritual combat game. The letters of the word RANARAMA will be scrambled before your eyes and you must put them back in order before the time runs out. Press left or right to select a pair of high-lighted letters and press Fire to reverse the order of the pair.

Having defeated a warlock his runes are scattered to the four corners of the room he inhabited. Collect as many of his runes as you can before they fade and die because you can use them to increase your power and resilience.

FLOOR GLYPHS

To activate a Floor Glyph step on to it, stop and press Fire.

Glyph of Seeing

All the rooms and doors (including invisible doors) which you have explored so far are shown on a map together with your position. If you obtain the SEE Effects spell during the game the position of warlocks is shown in red.



Glyph of Power

A magic bolt of varying intensity is released killing some or all of your opponents in the room. This Glyph disappears after use.



Glyph of Travel

A side view of the dungeon appears and you may use Up or Down to travel to another level or press Fire to leave the Glyph. But be careful, you may not be able to return the way you came. Do not be tempted to explore lower levels before you have won sufficient runes and spells.



Glyph of Sorcery

This Glyph is the key to building your power and resilience. At least five screens of information may be accessed using Up or Down to scroll through the screens. The first screen shows the currently active levels of the four types of spell available and the runes which you have collected to date. Subsequent



screens give more details on each currently active spell and on spells which may be cast using the runes collected. For more details see the section headed ALL ABOUT SPELLS.

ALL ABOUT SPELLS

Spell Types and Levels

There are four types of spells – Power, Offence, Defence and Effect. You start the game with weak versions of each spell but as you collect runes by defeating warlocks you may cast stronger versions. You need more and more spells to build up your psychic powers so that you can safely tackle the stronger creatures which you encounter at lower levels of the dungeon.

You must be careful to maintain a balance between the different types of spells. A strong Offence spell for example will enable you to destroy the more aggressive creatures more quickly but it will also drain a weak Power spell rapidly so that you may die.

You start the game with Psychic, the second weakest Power spell, with a Mortal Power spell (the weakest Power spell) in reserve. If you do not succeed in boosting your power level by capturing energy crystals or by casting a stronger Power spell you will eventually fade and die and drop from the Psychic to the Mortal power level. If you fail a second time you lose the game and must start over.

You also start the game with the weakest Offence spell (Zap) so that you will have to fire and strike the stronger creatures or weapon generators several times before they are destroyed. Your Defence spell (Protect) is also weak so that you are poorly shielded from the attacks of others. Your initial Effects spell is called FIND and it enables you to locate invisible doors. If you suspect there is a door hidden in your current room stop, centre the joystick and press Fire. The FIND spell will then reveal any hidden doors.

Casting New Spells

Find a Glyph of Sorcery, step on to it and press Fire. The first screen shows the currently active levels of the four types of spells. You may obtain more details on each spell by scrolling up or down to new screens.

If you progress well in the game by defeating warlocks and collecting the runes that they surrender then new spells of each type become available to you. These are shown on new screens and an audible tone informs you that you may cast the new spell in exchange for one or more of your runes. Press Fire to cast the new spell.

ENERGY CRYSTALS

As you explore you will stumble across these crystals floating in their rooms. When they sense your life force they will close in on you, be absorbed and boost your power level.



THE EVIL GUARDIAN HORDES

Dwarf Warrior 1st Level Fighter

Recruited from the Kuri, a tribe of dwarfs long corrupted by the nether forces. Not very intelligent, they lust for gold, drink and a good fight.

Score 100 points



Fire Gollum 2nd Level Fighter

But a pale shadow of a true fire elemental, these unfortunate creatures were the creation of the wise in their attempt to overthrow the Netherlords at the end of the great Dark Age. Hateful of their creators, the few that survive serve the Netherlords who cherish their abilities of constant light and warmth in the depths.

Score 200 points.



Bisect 3rd Level Fighter

A hideous creation of the Netherlords, spawned in the depths by mixing the life pattern of insects and man. Protected by their exoskeletons, they are formidable warriors.

Score 300 points.



Guardian 4th Level Fighter

Not a living creature, but an armoured shell animated by the dark arts of the Netherlords. Protected by magic, they can resist the magical attacks of lesser creatures.

Score 400 points.



Death Serpent 5th Level Fighter

Spawned from the heads of dead warriors, these snake like creatures are fast and deadly.

Score 500 points.



Ghoul 6th Level Fighter

Almost invisible, these undead creatures drain the energy of living things at a shuddering rate.

Score 600 points.



Arachnae 7th Level Fighter

An ancient race of man eating spiders, these creatures are found in the deeper levels. Frogs are a particular delicacy of theirs.

Score 700 points.



Gargoyle 8th Level Fighter

A magical creature created by dark forces, these are the epitome of evil. Most deadly of the creatures lurking in the depths, they are fast and cunning.

Score 800 points.



WARLOCKS

Wizard Levels 1 to 4

These cowardly leaders of the undead will only volunteer for ritual combat if you are of a lesser status than they are. If they run from you they are weak. Equipped with various missile spells and attack spells and resistant to missile attack, warlocks are best defeated by ritual combat.

Score 500 to 4000 points.



Necromancer Levels 5 to 8

Powerful in attack, defence and magical combat, these towering Netherlords possess powerful runes which are your key to ultimate success. Do not tackle them without a high Defence spell and power level of 4 or better.

Score 4500 to 8000 points.



MAGICAL WEAPONS

Weapons are mostly impervious to your attack and their destruction wins you no points but you may prevent their creation and earn 500 points by destroying their tomb-like generators.

Munching Mouth

To avoid its rapid strikes you must run from the room or hide.



Spinning Knives

Slow as individuals they attack in large numbers if you do not destroy their generators.



Orbiter

Four glistening steel balls rotating round a pulsing ball of energy, an orbiter is slow enough to shoot.



Energy Ball

A spinning ball of pure energy renowned for its bodily tactics.



CREDITS

Designed and programmed by Steve Turner. Published by Hewson Consultants Ltd.

© Graftgold Ltd 1987 and © Hewson Consultants Ltd 1987
Commodore conversion by Gary Foreman

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
Hewson House
56B Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

MADE IN GREAT BRITAIN

RANARAMA

von Steve Turner

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128 und ZX Spectrum+2
Schneider CPC 464, CPC 664 und CPC 6128
Commodore 64 und 128
Atari 520ST und 1040ST**

Sie übernehmen die Rolle von Mervyn, dem Zauberlehrling, der sich beim Hantieren mit den magischen Getränken seines Meisters versehentlich in einen Frosch verwandelt hat und nunmehr in einem Verlies fest sitzt. Es muß ihm gelingen, an die bösen Zauberer heranzukommen, ihren mißgestalteten Leibwächtern den Garaus zu machen, die Maschinen zur Waffenproduktion in die Luft zu jagen und die Hexenmeister selbst in rituellen, magischen Gefechten unschädlich zu machen.

Ziel des Abenteuers ist es, angefangen vom obersten Stockwerk des Verlieses, alle Hexenmeister, die Ihnen über den Weg laufen, zu besiegen. Jeder von ihnen ist von einer Horde von dämonischen Geschöpfen umgeben, deren Vernichtung zwar Extrapunkte einbringt, jedoch den Spielverlauf nicht weiter beeinflusst. In einigen der Verlieskammern werden Sie auf grabsteinähnliche Apparate stoßen, die grausame Waffen produzieren, z.B. rotierende Messer. Die Zerstörung der Waffen wird nicht belohnt, wohl aber die Vernichtung des Apparats.

Eingeritzt im Boden mancher Kammern sind mysteriöse Symbole, sog. Terraglyphen, bei denen vier Arten unterschieden werden. So dient der eine Glyph zum Aufsagen von Zaubersprüchen, der andere zum Vernichten einiger oder aller Feinde in einem Zimmer, während die beiden letzten verwendet werden können, um Einblick in eine Orientierungskarte des aktuellen Stockwerks zu erhalten bzw. für einen Schnelltransport auf den nächsten Level.

Besiegte Hexenmeister geben mit ihrem letzten Atemzug magische Runen aus, die Sie unbedingt erhaschen müssen, da Sie mit ihrer Hilfe einen Zauber heraufbeschwören können, der Ihre Angriffskraft stärkt und Sie Feinden gegenüber weniger verletzbar macht. Wenn Sie das oberste Stockwerk erfolgreich hinter sich gebracht haben, werden Sie über ausreichend Kräfte verfügen, um weiter hinunterzusteigen in die tieferen Gefilde, wo noch garstigere Magier mit ihrer widernatürlichen, monströsen Gefolgschaft auf Sie warten.

LADEANLEITUNG

Spectrum Kassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettengerät, ZX Spectrum+2

Es empfiehlt sich, alle Hardware (Geräte, Zusatzeinrichtungen) von der Anschlußleiste an der Rückwand des Computers zu entfernen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum+2 ist der Anschlußport Nr. 2 zu benutzen. Den Kassettengerät in der üblichen Weise an der Computer anschließen – es sei denn, Sie verwenden einen ZX Spectrum+2. Besitzer eines ZX Spectrum+2 oder eines 128 schalten auf den 48K Modus um. Bitte spulen Sie die Kassette gegebenenfalls an den Anfang zurück, geben Sie den Befehl LOAD"" über die Tastatur ein, drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Computer und dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Dies startet den Ladevorgang, der ein paar Minuten in Anspruch nimmt.

Schneider Kassette

Schneider CPC 464

Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettengerät und den entsprechenden Kabeln

Wenn Sie einen Schneider CPC 664 oder CPC 6128 benutzen, schließen Sie das Kassettengerät an den Computer an und schreiben dann den Befehl |tape, gefolgt von ENTER. Legen Sie jetzt die Kassette ein und spulen Sie das Band wenn nötig an den Anfang zurück. Drücken Sie dann gleichzeitig die Tasten CTRL und ENTER. Danach die PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken, gefolgt von einer beliebigen Taste auf der Computertastatur. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider Diskette

Schneider CPC 6128 und Schneider CPC 664

Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Wenn Sie einen Schneider CPC 464 benutzen, schließen Sie das Diskettenlaufwerk an, geben den Befehl |disc ein und drücken ENTER. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schreiben Sie: run "disc – wieder gefolgt von ENTER (oder RETURN). Der Ladevorgang dauert einige Sekunden.

Commodore Kassette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit einem geeigneten Kassettengerät

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte von Ihrem Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Kassettengerät an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das

Band gegebenenfalls zurück. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Der Ladevorgang dauert einige Minuten.

Commodore Diskette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte vom Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Laufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD ""*,8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste. Der Ladevorgang nimmt nur einige Sekunden in Anspruch.

Atari ST Diskette

Atari 520 ST mit Diskettenlaufwerk oder Atari 1040 ST

Bitte entfernen Sie alle angeschlossenen Geräte von Ihrem Computer, mit Ausnahme des Diskettenlaufwerks. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie den RESET-Knopf. Der Ladevorgang dauert nur wenige Sekunden.

BEDIENUNG

Das Spiel kann auf Wunsch über die Computertastatur oder über einen Joystick bedient werden. Diese Einstellung ist im Steuer-Menü (CONTROL-MENU) durch Drücken der entsprechenden Taste bzw. des Feuerknopfs vorzunehmen.

Bedienung über Joystick

Auf

Ab

Links

Rechts

Feuer

Zum Abfeuern eines

Angriffs-Zauberspruchs

Zum Abfeuern eines

Wirkungs-Zauberspruchs

Aktivieren eines

Terraglyphen

Spielpause einlegen

Autom.-Feuer einstellen

Während eines rituellen
Kampfs

Bedienung über die Tastatur

A, S, D, F, G

Z, X, C, V

B, N

M

H, J, K, L

Richtung wählen und FEUER

drücken

Ohne Richtung FEUER drücken

Auf dem Glyphen stehen und FEUER
drücken

P-Taste drücken. Zum Weiterfahren
FEUER drücken (während eines
rituellen Kampfs nicht aktivierbar)

W-Taste drücken. Erneutes Drücken
schaltet die Funktion aus.

Zum Auswählen eines
Buchstabenpaars links oder rechts
drücken und mit FEUER umstellen.

DAS SPIELGESCHEHEN

Mervyn, der Frosch, wird in eines der Zimmer im obersten Stockwerk des schrecklichen Verlieses transportiert. Ihre Aufgabe ist es, der Reihe nach alle Räumlichkeiten zu erkunden, und die bösen Hexenmeister aufzuspüren. Allerdings stehen Ihnen hierbei auch einige Scharmützel mit den dämonischen Wachtposten bevor. In manchen Räumen werden Sie auf blockförmige, grabsteinähnliche Waffen-Apparate stoßen, die gefährliche rotierende Messer und andere Waffen produzieren. Die Zerstörung dieser Maschinerien bringt Ihnen Extrapunkte ein.

Beim Betreten eines Zimmers wird dieses erleuchtet, und aus der Vogelperspektive erkennen Sie die magischen Terraglyphen, die Sie zu Ihrem Vorteil anwenden können. Zur Aktivierung dieser auf dem Boden eingeritzten Symbole müssen Sie sich darauf stellen und dann den Feuerknopf drücken. Eine genauere Beschreibung dazu finden Sie etwas weiter unten.

Wenn Sie einen Hexenmeister gesichtet haben, müssen Sie sich auf ihn stürzen und ihn in einen rituellen Kampf verwickeln. Dabei flattern die Buchstaben des Worts RANARAMA vor Ihren Augen, welche Sie schnell in die richtige Reihenfolge bringen müssen, bevor die Zeit abläuft. Drücken Sie Links oder Rechts zur Auswahl eines Paares der erleuchteten Buchstaben und stellen Sie die Buchstaben mit dem Feuerknopf um.

Wenn ein Hexenmeister das Zeitliche segnet, verschwinden seine Runen in den vier Ecken des Zimmers, das seine Behausung war. Sammeln Sie möglichst viele davon ein, bevor sie unleserlich und unwirksam werden, denn sie geben Ihnen zusätzliche Kraft und Widerstandsfähigkeit.

DIE TERRAGLYPHEN

Zum Aktivieren eines Terraglyphen: Darauf treten, stillstehen und FEUER drücken.

Der Glyph des Sehens

Alle Räume und Türen (einschließlich der unsichtbaren Türen), die Sie bisher erforscht haben, werden auf einer Karte angezeigt, zusammen mit Ihrer momentanen Position. Falls Sie im Verlauf des Spiels auch den Wirkungsauberspruch SEHEN (SEE) an sich genommen haben, erkennen Sie die Standorte der Hexenmeister in Rot.



Glyph der Kraft

Ein magischer Blitz entlädt sich, der je nach Intensität einige oder alle der Feinde erschlägt, die sich mit Ihnen im gleichen Zimmer befinden. Der Glyph verschwindet nach dem Einsatz.



Glyph der Bewegung

Eine seitliche Ansicht des Verlieses wird sichtbar. Mit den Bewegungen Auf oder Ab können Sie ein anderes Stockwerk ansteuern bzw. mit dem Feuerknopf den Glyphen verlassen. Ein Wort der Warnung: Man kann nicht immer den Weg zurück, den man gekommen ist. Lassen Sie sich nicht in die tieferen Gefilde des Verlieses locken, ehe Sie über ausreichend Runen und Zaubersprüche verfügen.



Glyph der Magie

Dieser Glyph bildet den Schlüssel Ihrer Kraft und Widerstandsfähigkeit. Es können wenigstens fünf Bildschirmseiten mit Informationen eingesehen werden: Zum Hoch- und Abwärtsrollen verwenden Sie bitte die Auf- und Ab-Tasten (bzw. den Joystick). Die erste Seite zeigt die momentan aktiven Ebenen der vier Arten von Zauberspruch sowie die Runen, die Sie bisher eingesammelt haben. Die nachfolgenden Seiten enthalten weitere Einzelheiten zu jedem aktiven Zauberspruch und zu den Zaubersprüchen, die mit den eingesammelten Runen angewendet werden können. Tiefer in die Geheimnisse der Zaubersprüche eingeweiht werden Sie im Abschnitt "Alles über Zaubersprüche".



ALLES ÜBER ZAUBERSPRÜCHE

Arten und Ebenen der Zaubersprüche

Man unterscheidet vier Arten von Zaubersprüchen: Kraft, Angriff, Verteidigung und Wirkung. Die Zaubersprüche, die Sie zu Beginn des Abenteuers mit auf den Weg bekommen, sind die schwächsten Versionen, doch diese werden zunehmend stärker, in dem Maße, wie Sie die Hexenmeister besiegen und ihrer Runen habhaft werden. Je weiter Sie in das unterirdische Reich eindringen, desto mehr psychische Kräfte brauchen Sie, um eine Chance gegen die Monster zu haben, die die niedrigeren Gewölbe bevölkern.

Achten Sie stets darauf, ein Gleichgewicht zwischen den unterschiedlichen Arten von Zaubersprüchen zu wahren. Ein starker Angriffs-Zauberspruch ist beispielsweise sehr effektiv für die schnelle Vernichtung der aggressiveren Kreaturen, bewirkt jedoch gleichzeitig auch ein "Entladen" eines schwächeren Kraft-Zauberspruchs, was zur Folge haben kann, daß Sie allmählich dahinsiechen und schließlich der völligen Erschöpfung erliegen.

Zu Beginn des Spiels sind Sie mit dem "psychischen" Zauberspruch, dem zweitschwächsten aus der Kraft-Serie ausgerüstet und haben den Tödlichen Kraft-Spruch (den schwächsten) als Reserve. Sollte es Ihnen nicht gelingen, Ihren Kräftevorrat durch Einsammeln von Energiekristallen oder durch Inbesitznahme eines stärkeren Kraftspruchs zu erhöhen, werden Sie zusehends schwächer und schwächer und sinken von der psychischen auf die tödliche Kraftebene ab. Wenn Ihnen dieses Mißgeschick ein zweites Mal passiert, gilt das Spiel als verloren, und Sie müssen vorn anfangen.

Auch bei den Angriffs-Zaubersprüchen können Sie zu Beginn des Abenteuers bloß auf den schwächsten (den sog. ZAP) zurückgreifen. Das bedeutet, daß die stärkeren Kreaturen und die Waffenapparate mehrmals angeschossen werden müssen, bevor sich die gewünschte Wirkung einstellt. Da auch Ihre Verteidigungs-Formel von der wenig effektiven Art ist (Protect=Schutz), sind Sie gegen feindliche Angriffe nur minimal gewappnet. Der anfängliche Wirkungs-Zauberspruch heißt "FIND" (Finden) und ermöglicht die Identifikation von unsichtbaren Türen. Wenn Sie den Verdacht haben, daß sich im Zimmer, in dem Sie sich befinden, eine unsichtbare Tür befindet, halten Sie an, bewegen Sie den Joystick in die Mittelstellung und drücken Sie FEUER. Die FIND-Zauberformel offenbart Ihnen dann etwaige versteckte Türen.

Neue Zauberformeln

Lokalisieren Sie einen Glyph der Magie, stellen Sie sich drauf und drücken Sie FEUER. Der erste Bildschirm zeigt die momentan aktiven Stufen der vier Zauberformel-Arten. Weitere Einzelheiten erfahren Sie durch Auf- oder Abwärtsrollen des Bildschirms.

Wenn Sie tiefer und tiefer in die Abgründe steigen und dabei fleißig Hexenmeister umbringen und deren Runen an sich nehmen, werden Ihnen immer mehr Zauberformeln zugänglich. Diese werden auf roten Bildschirmen angezeigt, und ein akustisches Signal bedeutet, daß Sie nunmehr den neuen Zauberspruch im Austausch gegen eine oder mehrere Ihrer Runen verwenden können. Um dies zu tun, drücken Sie den Feuerknopf.

DIE ENERGIE-KRISTALLE

Auf Ihrem Weg werden Sie irgendetwas auch Bekanntschaft mit diesen schwebenden Kristallen machen. Diese Gebilde werden von Ihrer Lebenskraft buchstäblich angezogen und vollkommen absorbiert, was zu einer frappanten Erhöhung Ihrer Kräfte führt.



DIE BÖSEN LEIBWÄCHER

Kampfwerg Kämpfer der 1. Stufe

Rekrutiert aus dem Stamm der Kuri, einer Zwergbevölkerung, die längst von den Mächten der Unterwelt korrumpiert worden ist. Von beschränktem geistigem Horizont, goldgierig, trunksüchtig und für jeden Kampf zu haben.

100 Punkte



Feuer-Gollum Kämpfer der 2. Stufe

Bloß ein Abklatsch eines wahrhaften Feuerelements, sind diese erbärmlichen Geschöpfe eine Kreation der Weisen, welche am Ende des Großen Dunklen Zeitalters einen kläglichen Versuch unternahmen, die Dämonen der Unterwelt zu stürzen. Von tiefem Haß gegen ihre Schöpfer erfüllt, dienen die wenigen Überlebenden nunmehr den Herrschern der Unterwelt, die ihre Fähigkeit zur Konservierung von Licht und Wärme in den Tiefen des Erdrreiches nicht mehr missen möchten.

200 Punkte



Bisekt Kämpfer der 3. Stufe

Ein garstiges Wesen, eine Schöpfung der Unterwelt und ausgebrütet in den unergründlichsten Tiefen, eine Zwittermischung aus den Genen von Insekt und Mensch. Geschützt durch ihre panzerartige Exoskelette, ist dies eine berühmt-berüchtigte Kämpfergattung.

300 Punkte



Wächter Kämpfer der 4. Stufe

Kein Wesen aus Fleisch und Blut, sondern eine Rüstung, deren Bewegungsabläufe durch die dunklen Künste der Unterwelt gesteuert werden. Dank Zauberkraft gegen die magischen Angriffe niedrigerer Wesen gefeit.

400 Punkte



Todesschlange Kämpfer der 5. Stufe

Diese schlangerartigen Wesen sind schnell und absolut tödlich. Sie entspringen den Köpfen toter Kämpfer.

500 Punkte



Ghul Kämpfer der 6. Stufe

Diese untoten, fast unsichtbaren Parasiten haben die hässliche Gewohnheit, ihren Opfern mit wahnwitziger Geschwindigkeit alle Energien aus dem Leib zu saugen.

600 Punkte



Arachnae Kämpfer der 7. Stufe

Eine uralte Gattung menschenfressender Spinnen, deren ökologisches Revier in den unteren Regionen liegt. Als Feinschmecker wissen sie Froschschenkel ganz besonders zu schätzen!

700 Punkte



Wasserspeier Kämpfer der 8. Stufe

Eine magische Kreatur, der Phantasie der dunkelsten Mächte entsprungen. Inbegriff alles Bösen. Sie sind die gefährlichsten der Wesen, die in der Tiefe hausen, und außerdem tückisch und schnell wie der Blitz.

800 Punkte



HEXENMEISTER

Zauberer Ebenen 1 bis 4

Feige wie sie sind, stellen sich diese magischen Anführer der Untoten nur dann einem rituellen Kampf, wenn sie sicher sind, daß der Gegner von einem untergeordneten Rang ist. Wenn einer das Weite sucht, können Sie Gift drauf nehmen, daß er ein Schwächling ist. Zauberer verfügen über verschiedene Hokuspokus-Formeln, die ihren Fingerspitzen blitzähnliche Geschosse entlocken; sie selbst sind "kugelsicher". Außerdem haben sie Angriffs-Zaubersprüche und sind daher am ehesten im rituellen Kampf zu bezwingen.

500 bis 4000 Punkte



Geisterbeschwörer Ebenen 5 bis 8

Mächtig im Angriff, in der Verteidigung und im rituellen Kampf, und in Besitz der leistungsfähigen Runen, die das Geheimnis zu Ihrem Erfolg bergen. Fordern Sie niemals einen Geisterbeschwörer zum Duell, wenn Sie nicht einen hochgradigen Verteidigungs-Zauberspruch und ein Kräfte-niveau von 4 oder höher beisammen haben.

4500 bis 8000 Punkte



MAGISCHE WAFFEN

Die verschiedenen Waffen sind meist völlig unempfindlich gegen Angriffe und ihre Zerstörung bringt Ihnen auch nichts ein. Hingegen können Sie die weitere Produktion verhindern und sich 500 Punkte hinzuverdienen, indem Sie die Apparate vernichten.

Das schmatzende Maul

Um seinem unersättlichen Biß zu entgehen, müssen Sie schnellstens die Flucht ergreifen oder sich irgendwo verstecken.



Rotierende Messer

Solange sie einzeln auftreten, sind sie langsam. Sie greifen jedoch meist in großen Mengen an und sind in dieser Form äußerst gefährlich. Versuchen Sie unbedingt, die Apparate zu vernichten denen sie entstammen.



"Planetarium"

Vier funkelnde Stahlkugeln, die in einer Umlaufbahn um einen pulsierenden Energieball rotieren. Dieses Planetensystem bewegt sich so langsam, daß man es abschießen kann.



Energieball

Ein rotierender Ball aus reiner Energie, bekannt für seine körpernahe Taktik.



MITWIRKENDE

Konzipiert und programmiert von Steve Turner. Herausgegeben von Hewson Consultants Ltd.

Übersetzung: Alpha. I. Weiss.

© Graftgold Ltd 1987 und © Hewson Consultants Ltd 1987

Programm und Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form ohne die schriftliche Zustimmung von Hewson Consultants vervielfältigt oder verbreitet werden. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Verantwortung für etwaige Fehler, Auslassungen und Irrtümer wird abgelehnt.

Wir verfolgen eine Strategie kontinuierlicher Verbesserung unserer Produkte und behalten uns daher das Recht auf Änderungen ohne Bekanntgabe vor.

Hewson Consultants Ltd
Hewson House
56B Milton Trading Estate
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

MADE IN GREAT BRITAIN