

ARTURA

Ladeanleitung

CBM 64/128

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.



Diskette

Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

Diskette

Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Schneider

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette

Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **RUN"DISK/** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Atari ST

Diskette in den Diskettenlader einlegen und dem Computer einschalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spielinhalt und Anleitung

Schauen Sie durch den dunklen Spiegel der Zeiten in das Land Albion, zurück in die Zeit, als die Adler Albion verließen und das Land der Verwüstung durch die Sachsen preisgegeben war – eine Zeit voller blutiger Kriege und magischer Zauberkräfte.

Sie sind **ARTURA**, Sohn des **PENDRAGON**. Unter Ihrer Führung als **ARD-RIGH** sollen die zersplitterten Königreiche Albions wieder vereinigt werden, um der unerbittlichen Woge von eindringenden Eroberern Einhalt zu gebieten. Um dies zu erreichen, müssen Sie die heiligen Schätze (**SACRED TREASURES**) Albions wiederfinden, die zur Zeit der Ankunft der Adler an einen geheimen Ort gebracht worden waren. Diesen Ort kennt nur **MERDYN**, aber er ist verschwunden! Als einziger Hinweis bleibt Ihnen, daß **NIMUE**, Merdyns Gesellin, von **MORGAUSE**, Ihrer bösen Stiefschwester, entführt worden ist. Sie müssen sie finden und aus der Gefangenschaft befreien.

Auf Cerriddwen's mystischem Rad (**CERRIDDWEN'S MAGICAL WHEEL**), gelangen Sie zu Morgauses Festung, wo Sie sich den Weg zu deren Turm (**MORGAUSE'S DUN**) freikämpfen müssen,

um Nimue dort aufzuspüren. Wenn es Ihnen glückt, die Runensteine (**RUNE STONES**) zu finden, können Sie mit deren magischen Kräften wieder auf Cerriddwen's Rad reisen. Aber nur die vereinte Kraft aller Runen kann sie je wieder nach Camelot bringen...

Ort der Handlung ist Albion, die heutigen britischen Inseln; Zeit der Handlung das 5. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. In diese Helden-Sage sind Sie Artura, ein von Idealismus erfüllter Feldherr, der alles daransetzt, die Vielzahl der verfeindeten und zersplitterten kleinen Königreiche Britanniens zu vereinen.

Das Verschwinden seines Freundes und Beraters Merdyn, des Magiers, gibt zu der Sorge Anlaß, daß nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Denn Merdyns Wissen ist unentbehrlich, wenn Arturas Traum von der Vereinigung Britanniens Wirklichkeit werden soll; könnten die Führer der zerstrittenen Stämme doch nur den als König und Herrn über alle akzeptieren, der im Besitz der verlorenen Schätze Albions ist.

Nachricht ist zu Ihnen gedrungen, daß Ihre Stiefschwester Morgause Merdyns Gesellin Nimue in ihre Gewalt gebracht hat. Sie müssen fürchten, daß Morgause dunkle Absichten zum Unheil Britanniens hegt. So beschließen Sie, Morgauses Turm aufzusuchen, um Nimue mithilfe der letzten ihnen verbleibenden Kräfte der Magie zu befreien. Das bedeutet, daß Sie zwar an Ihr Ziel gelangen können, der Rückweg aber versperrt ist, wenn Sie nicht die Runensteine aufspüren, die sich in Morgauses Hand befinden.

Spielanleitung

Spectrum 48K/128K/+2/+3

Gewünschtes Icon für folgende Funktionen wählen: Tastatur; Kempston Joystick; Cursor Joystick; Interface II.

Tastenfunktionen:

Links – Q; Rechts – A; Oben – O; Unten – P; Feuer – **LEERTASTE**; Runenmodus – R; Stop – G und H.

Amstrad CPC 464/664/6128

Joystick und Tastatur können gleichzeitig bedient werden; Tastenfunktionen siehe Spectrum.

Commodore 64/128

Joystick – Anschluß 2.

Tastenfunktionen siehe Spectrum.

Atari ST

Joystick – Anschluß 2.

Tastenfunktionen:

Links – O; Rechts – P; Oben **CONTROL**-Taste, Unten – **LINKE SHIFT**-Taste; Feuer – **LEERTASTE**; Runenmodus – R; Musiktaste – F1.

ZU BEACHTEN: Die R-Taste dient dem Ein- oder Abschalten des Runenmodus; kann jedoch auch zur Spielunterbrechung als Pausentaste verwendet werden.



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.