

Apprentice



Rainbow
Arts

www.aniga-apprentice.de

LADEANWEISUNGEN

AMIGA

Um der Gefahr von Computer-Viren vorzubeugen schalten Sie bitte zunächst den AMIGA aus und nach ca. 15 Sekunden wieder ein. Besitzer des AMIGA 1000 müssen nun die Kickstart neu laden. Wenn das Workbench-Icon auf dem Monitor erscheint, legen Sie die Diskette 1 in Laufwerk DFO. Das Programm startet dann automatisch.

ATARI ST

Legen Sie bitte die Spieldiskette 1 in Laufwerk A und die Spieldiskette 2 in das Laufwerk B (sofern vorhanden). Drücken Sie nun die RESET-Taste. Das Programm startet dann automatisch.

C 64 Diskette

Legen Sie bitte die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, geben Sie LOAD":*8.1 über die Tastatur ein, und bestätigen Sie die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet dann automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

C 64 Kasette

Legen Sie bitte die Spielkassette in die Datasette und spulen Sie das Band falls nötig bis an den Anfang zurück. Drücken Sie nun gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Anschließend betätigen Sie die PLAY-Taste der Datasette. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

AMSTRAD / CPC Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk. Geben Sie nun RUN"DISK" ein und bestätigen Sie diese Anweisung mit der RETURN/ENTER-Taste. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

AMSTRAD / CPC Kasette

Legen Sie bitte Seite 1 der Spielkassette in den Datenrekorder und spulen Sie das Band falls nötig bis an den Anfang zurück. Drücken Sie nun gleichzeitig die CONTROL und ENTER-Taste und folgen den Bildschirm-Anweisungen.

SPECTRUM +3 Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und folgen Sie den Bildschirm-Anweisungen.

SPECTRUM 48K Kasette

Legen Sie bitte Seite 1 der Spielkassette in den Datenrekorder und spulen Sie das Band falls nötig bis an den Anfang zurück. Drücken Sie nun die Taste J und anschließend gleichzeitig die Tasten SYMBOL, SHIFT und P zweimal. Diese Anweisung bestätigen Sie bitte mit der ENTER-Taste.

SPECTRUM +2 / +3 128K Kasette

Legen Sie bitte Seite 1 der Spielkassette in den Datenrekorder und spulen Sie das Band falls nötig bis an den Anfang zurück. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und drücken anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders.



EINFÜHRUNG

Du bist Apprentice, ein Zuberlehrling, der davon träumt, endlich in die Gilde der Zuberer aufgenommen zu werden. Dann endlich wärest auch Du ein Meister. Die Ältesten der Gilde aber waren der Ansicht, Du mit Deinen 400 Jahren seiest noch viel zu jung. Aber sie wollten Dir eine Chance geben, zu beweisen, wieviel Du bereits erlernt hast. Denn wer der erste neue Zubermeister seit 150 Jahren werden will, muß die Ältesten schon beeindrucken. Um das zu tun, hast Du Dich vor ihnen bereiterklärt, zu Fumo dem Drachen zu gehen, und das Wissen, das er der Gilde gestohlen hat, zurückzuerlangen. Schon seit alten Zeiten war der böse Drache eifersüchtig auf das Wissen und die Weisheit der Zuberergilde. Viele Zuberer fraß er, nachdem er ihnen ihre magischen Geheimnisse gestohlen hatte. So schaffte er es, in all den Jahren eine große Macht zu erlangen und kann es nun mit den mächtigsten Zuberern aufnehmen. Die Ältesten hatten Dich unterschätzt und waren sehr überrascht, daß ein Zuberlehrling, der noch nicht ganz trocken hinter den Ohren ist, Fumo dem Drachen entgegentreten will. Noch klingen Dir die Worte des Gildemeisters in den Ohren als er sagte: "Ausgerechnet Du, junger Freund, willst versuchen, das zu schaffen, was von uns Weisen keiner wagt? Das ist nicht nur tapfer, das allein ist bereits eines Zuberers würdig. Doch wisse, junger Freund, um zu Fumo zu gelangen, mußt Du sein verhextes Reich durchqueren, ihn herausfordern und besiegen. Wir Zuberermeister sind mächtig, doch Fumo hat sein gesamtes Reich mit Flüchen überzogen, und beinahe alles was sich dort bewegt, dient ihm. Er würde es sofort bemerken, überschritte einer von uns Zubermeistern die Grenze seines Reiches. Willst Du dennoch ziehen, so werden wir Dir einen Zuber beschwören der Dich unterwegs mit den Dingen

versorgen wird, die Du benötigst, um die Kreaturen des Drachen zu besiegen. Denke immer daran, kleiner Freund. Du hast vierhundert Jahre gewartet, um in die Gilde aufgenommen zu werden. Die Zeit ist immer auf Deiner Seite. Wenn auch immer die Rätsel Fumos unlösbar erscheinen, gehe getrost einen Schritt zurück, um dann für die nächsten zwei Schritte Klarheit zu erlangen. Nutze die Kisten, und das Geld, die wir im Drachenreich für Dich bereitstellen werden. Folge dem Weg, den die Früchte Dir weisen. Was gesagt werden mußte, ist gesagt, Apprentice. Wohlan, unsere Wünsche und Hoffnungen begleiten Dich."

Jetzt, wo Du im Drachenreich bist, fällt Dir auf, daß Du Dir wohl etwas übereilt diesen schweren Auftrag aufgebürdet hast. Denn als Zauberlehrling verfügst Du noch nicht über eine so starke Magie wie Du dachtest. Wenn Du aber jetzt umkehrst, wirst Du Dein Gesicht verlieren und bestimmst niemals in die Gilde aufgenommen. In einem Land, das von einem so starken Zauber beherrscht wird, reichen deine Fähigkeiten gerade aus, um die Kisten, die überall in Fumos Reich liegen, zu bewegen. Die Meister der Gilde jedoch haben es mit ihrem Zauber vermocht, magische Gegenstände in der Landschaft zu verbergen. Diese kannst Du zu Deinem Nutzen verwenden und damit die Gesetze der Natur auf den Kopf stellen. So kannst Du zum Beispiel mit einem Zauber die Lebewesen einfrieren, die unter Fumos Bann stehen, und Dir den Weg erschweren wollen. Diese Lebewesen sind ebenso seltsam wie gefährlich. Sie stehlen Dir durch bloße Berührung Energie, die für Dich sehr wichtig ist; denn ohne Energie kannst Du im Land des Drachen nicht überleben. Hilfsmittel im Kampf gegen die Kreaturen des Drachen sind für Dich die allgegenwärtigen Kisten. Mit ihnen kannst Du nicht nur kämpfen, sondern auch neue Wege oder Fallen bauen.

Doch Fumo zählt auch die verhexten Besen, die in seinem ganzen Reich Ordnung schaffen, zu seinen Dienern. Und wenn Zauberlehrlinge und Besen zusammentreffen, gibt es Probleme. Nicht immer ist der einfachste Weg auch der beste! Es gibt viele Wege, die zu Fumo führen, und auf einigen konnten die Magier mehr magische Gegenstände verbergen als auf anderen. Es lohnt sich also für Dich, möglichst viele Wege zu erforschen und vor keinem Rätsel zurückzuschauen. Hilfe wirst Du auch hinter den magischen Türen finden, hinter denen Du eine Prinzessin treffen oder Dir von einem Orakel Hinweise geben lassen kannst. Hier wirst Du auch weitere nützliche, magische und normale Gegenstände kaufen oder tauschen können. Es wird ein beschwerlicher Weg, auf den Du Dich begeben hast. Doch sei nicht zu zaghaft und denke an Deinen Traum. Wenn Du wirklich in die Gilde aufgenommen werden willst, dann wirst Du es auch schaffen, Fumo zu besiegen. Zögere nicht, ziehe los in das Abenteuer im Reiche des Drachen.



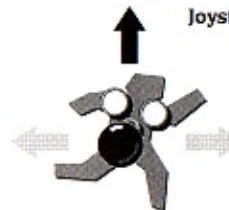
DAS SPIEL

Steuerung des Spielers

Gespielt wird mit dem Joystick und der Tastatur. Es werden folgende Belegungen benutzt:



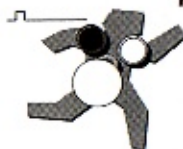
Joystick nach rechts oder links: Der Spieler geht in die entsprechende Richtung. Je länger der Joystick in eine Richtung gedrückt wird, desto schneller wird der Spieler. Der Spieler bleibt stehen, wenn der Joystick weder nach rechts noch nach links gehalten wird.



Joystick nach oben: Der Spieler springt gerade nach oben. Je länger der Joystick nach oben gedrückt wird, desto höher wird der Sprung. Wird der Joystick gleichzeitig nach links oder rechts gedrückt, so springt der Spieler in diese Richtung. Dabei muß der Joystick weiterhin in die gewünschte Richtung gehalten werden. Ein Sprung reicht weiter, wenn der Spieler vorher Anlauf nimmt. Steht der Spieler gerade vor einer Tür, durch die er treten kann, springt er nicht. Er geht dann durch die Tür hindurch.



Joystick nach unten: Steht der Spieler vor einer Kiste, nimmt er sie auf. Trägt er bereits eine Kiste, stellt er sie ab. Hat der Spieler vorher einen Luftballon aufgeblasen, läßt er ihn los. Der Ballon steigt nach oben (s.a. Luftballons).

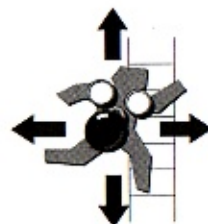


Knopf kurz drücken: Steht der Spieler vor einer Kiste, tritt er sie weg. Hält er eine Kiste in den Händen, wirft er sie. Trägt er keine Kiste und liegt auch keine in der Nähe, legt er Bomben. Diese muß er allerdings vorher eingesammelt oder gekauft haben. Die Funktionen werden erst ausgeführt, wenn der Knopf losgelassen wird.

Knopf gedrückt halten: Der Spieler pumpt einen Luftballon auf.



Wenn der Spieler auf einer Leiter steht, weicht die Steuerung leicht ab:



Joystick genau nach oben: Der Spieler klettert die Leiter hinauf.

Joystick genau nach unten: Der Spieler klettert nach unten.

Joystick seitwärts: Der Spieler verläßt die Leiter in die gewünschte Richtung.

Knopf drücken: Hält der Spieler eine Kiste in den Händen, wirft er sie.

TASTATURBELEGUNG

AMIGA/ATARI ST

- "p" – Pause
- "M" – Musik an/aus
- "I" – Zeigt Dir die eingesammelten Gegenstände an.
- "Space" – Wenn Du ein Männchen eingesammelt hast, kannst Du mit dieser Taste den kleinen Spieler aktivieren.
- "Esc" – Wenn Du Dich in eine ausweglose Situation manövriert hast, kannst Du Dich mit dieser Taste an den Anfangspunkt des Levels zurückversetzen lassen. In einigen Situationen kann dies hilfreich sein. Du verlierst zwar ein Leben, aber Du behältst alle Gegenstände, die Du eingesammelt hast.
- "F8" – Hiermit kannst Du das Spiel beenden.
- "Tab" – Wenn Du im Bild mit den High-Scores diese Taste drückst, kannst Du eines der geheimen Passwörter, die Du herausgefunden hast, eingeben.
- "F7" (nur AMIGA) – Falls Du einen Joystick mit zwei getrennten Feuerknöpfen hast, kannst Du ihn mit dieser Taste aktivieren. Den zweiten Feuerknopf kannst Du nun zum Legen der Bombchen benutzen.

SPECTRUM/AMSTRAD

- "Q" – Du wirst an den Anfang des Levels zurückversetzt (s.o.).
- "9" – Das Spiel wird neu gestartet.
- "8" – Du kannst ein Passwort eingeben.
- "H" – Pause
- "S" – Du kannst wählen ob Du lieber Musik oder Soundeffekte hören möchtest.
- "Enter" – Du kannst den kleinen Spieler aktivieren.
- "Q" – Wie Joystick nach oben
- "A" – Wie Joystick nach unten
- "O" – Wie Joystick nach links
- "P" – Wie Joystick nach rechts
- "Space" – Wie Feuerknopf

Die Spektrum Version unterstützt Kempston- und Sinclair-Joysticks, die Version für den Amstrad die üblichen Amstrad-Joysticks. Bei beiden Versionen kann man die Tasten im Titelbild neu definieren.



"Run/Stop" – Du wirst an den Anfang des Levels zurückversetzt (s.o.).

"Run/Stop + Restore" – Du kannst das Spiel neu starten.

"Return" – Du kannst ein Passwort eingeben.

"P" – Pause

"S" – Musik an/aus

"I" – Zeigt Dir die eingesammelten Gegenstände an.

"Space" – du kannst den kleinen Spieler aktivieren.

Wichtig: Der Joystick muß in Port #2 angeschlossen werden.

Um den kleinen Spieler zu aktivieren, mußt Du eine bestimmte Taste drücken (s. Tastaturbelegung). Dies ist nur möglich, wenn der große Spieler steht. Dabei darf er Dir nicht den Rücken zuwenden. Nun kannst Du den kleinen Spieler mit dem Joystick steuern. Der große Spieler bleibt so lange unbeweglich, bis der kleine zu ihm zurückgekehrt ist. Einmal den Knopf gedrückt und der Kleine verschwindet. Doch Vorsicht! Der Große bleibt die ganze Zeit über verwundbar.



Der große und der kleine Spieler

Der große Spieler ist derjenige, mit dem die meiste Zeit gespielt wird. Er kann laufen, springen und sämtliche magischen Gegenstände einsammeln. Außerdem kann er Kisten aufnehmen, werfen, treten, tragen und an anderer Stelle wieder abstellen, stapeln oder fallenlassen. Er kann Schalter umlegen, durch Türen gehen, Luftballons steigen lassen und vieles mehr. Ein bestimmter Zaubergegenstand macht es dem großen Spieler möglich, den kleinen Spieler zu aktivieren (s.o.). Ist dies geschehen, beginnt im Anzeigefeld eine Kerze niederzubrennen. Diese Kerze zeigt an, wieviel Zeit dem kleinen Spieler verbleibt um Gegenstände einzusammeln, enge Gänge zu durchwandeln oder gar Monster zu attackieren. Erlischt die Kerze, so kehrt er automatisch zum großen Spieler zurück und kann nichts mehr einsammeln oder

Gegner verwunden. Außerdem verliert der Große ein wenig von seiner Lebensenergie. Kehrt der Kleine rechtzeitig zurück, verliert der Große keine Energie. Aber es gibt auch ein Symbol, mit dem die Kerze wieder erneuert werden kann. Die beste Hilfe leistet dieses Symbol, wenn es vom kleinen Spieler eingesammelt wird, dessen Kerze schon fast niedergebrannt ist.

Der kleine Spieler kann dem großen sehr behilflich sein, wenn er die Lebensenergie der anderen Wesen durch Berührung herabsetzt. Natürlich verliert der Kleine bei solchen Angriffen auch selbst Energie, so daß er nur ganz gezielt eingesetzt werden sollte. Wenn der Kleine zu blinken beginnt ist dies ein Zeichen dafür, daß sich seine Lebensenergie dem Ende zuneigt. Gegenstände kann er dann nicht mehr einsammeln, und auch keine Monster mehr attackieren. Sein geringes Gewicht ermöglicht dem Kleinen, auch über die Plattformen zu gehen, die unter der Last des Großen zusammenbrächen. Sollte der Kleine das Totenkopfsymbol berühren, so erlischt die Kerze.



Die Spielwelt

Das Reich des Drachen besteht aus den unterschiedlichsten Landschaften (Wald, Stadt, ...). Du hast Dein Ziel erreicht, wenn Du diese Level erfolgreich gelöst und Fumo, den bösen Drachen, bezwungen hast. Dessen Reich ist aber größer als man glauben mag, denn es gibt noch weitere Level, die entdeckt und durchforscht werden wollen.

Dies sind die Elementlevel. Du mußt Erde, Luft und Feuer durchquere, und sogar durch die Hölle gehen. Diese Level kannst Du durch Türen erreichen, die in den Grundleveln versteckt sind. Bisweilen sind sie auch durch Türen miteinander verbunden. Da Fumo viel Zauberkraft anwenden mußte, um die Elemente zu beherrschen, sind diese Level schwieriger zu lösen als die Grundlevel. Auch die Elementlevel unterscheiden sich voneinander und werden Dich vor immer wieder neue Probleme stellen. Du siehst, es erwarten Dich große Gefahren. Doch übereile nichts und denke nach! Denn die Zeit ist nicht auf der Seite des

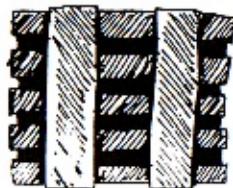
Drachen. Du hast unbegrenzt Zeit, einen Level zu lösen. Du kannst also jede Situation erst einmal genau untersuchen. Befolge diesen Rat, denn viele Gefahren lassen sich durch Überlegung meistern und nicht durch übereiltes Handeln.



Drachen, Du hast unbegrenzt Zeit, einen Level zu lösen. Du kannst also jede Situation erst einmal genau

untersuchen. Befolge diesen Rat, denn viele Gefahren lassen sich durch Überlegung meistern und nicht durch übereiltes Handeln.

Die Spielelemente

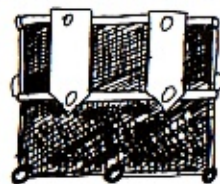


Auf dem Weg zum Drachen werden sich Dir immer wieder Hindernisse in den Weg stellen und Du wirst die unterschiedlichsten Rätsel lösen müssen. Die Lösungen können hilfreich für Dich sein, Dir aber auch das Leben erschweren.

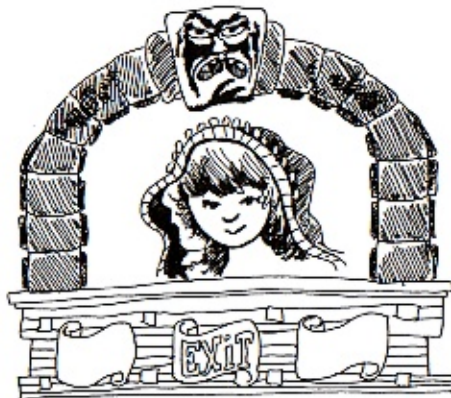
Eine sehr große Hilfe für Dich werden die Kisten sein, die Du überall findest, da Du sie auf vielfältige Weise nutzen kannst. So ist es Dir möglich, neue Wege mit ihnen zu bauen, wie Treppen, die zu solchen höhergelegenen Stellen führen, die Du sonst nur mit einem Luftballon

erreichen kannst. Außerdem kannst Du die Kisten ins Wasser werfen und so Brücken bauen. An manchen Stellen ist das Wasser allerdings so tief, daß mehrere Kisten an der gleichen Stelle nötig sind, um eine Insel entstehen zu lassen. Bei einigen Gewässern ist dies nicht möglich, da ihre Tiefe unermesslich ist. Um die Kisten zu stapeln stellst Du bis zu drei Kisten an der selben Stelle ab. Um eine weitere Kiste auf diesen Stapel zu stellen, mußt Du hochspringen und die Kiste im Sprung absetzen. Die Kisten eignen sich hervorragend als Wegsperrern für Fumos Diener. Doch hier ist Vorsicht geboten, denn einige der Gegner können über Kisten hinwegspringen, sie wegtreten oder gar wegtragen. Du solltest also ständig auf der Hut sein, damit Dich solche Kisten nicht treffen. Da Du aber Fumos Geschöpfen mit einer Kiste schaden zufügen kannst, sei es Dir empfohlen, immer eine Kiste mitzuführen. Denn Du kannst mit ihnen nach Deinen Gegnern werfen oder sie in deren Richtung treten. Hinter den Kisten kannst Du auch oft magische Gegenstände finden, die die Weisen dort für Dich verborgen haben. Es lohnt sich also, keine Kiste unerforscht zu lassen. Stell sie zur Seite und schau dahinter nach. Willst Du einen großen Kistenstapel untersuchen, ist es für Dich am einfachsten, ständig gegen den Stapel zu treten.

Du kannst eine Kiste nur dort abstellen, wo ausreichend Platz für sie ist. Neben den normalen Holzkisten gibt es auch Schatzkisten, die Du zwar nicht aufnehmen kannst, die es aber in sich haben. Sie enthalten Extrasymbole und Geld. Findest Du eine Schatzkiste, so tritt dagegen, und bei jedem Tritt wird ein Symbol aus der Kiste kommen, bis sie leer ist. Aber sei vorsichtig! Die gefüllte Schatzkiste verhält sich wie eine Holzkiste, eine leere aber ist für Deine Gegner kein Hindernis mehr.



Besonders wichtig sind die Türen, die Du an vielen Stellen finden kannst. Eine Tür kannst Du aber nur durchschreiten, wenn Du den passenden Schlüssel dazu besitzt. Das bedeutet, der Schlüssel muß die gleiche Farbe haben wie das Türschloß. Es gibt auch einen Schlüssel, der Dir jedes Schloß öffnen wird. Du erkennst ihn an den funkelnden Sternen. Für Türen mit Klinken brauchst Du keinen Schlüssel. Wenn Du vor einer Tür stehst, genügt eine Joystickbewegung nach oben, um sie zu öffnen und zu durchschreiten. Du kannst einen Schlüssel nur einmal benutzen. Hinter den Türen erwarten Dich die unterschiedlichsten Dinge. Schon vorher kannst Du an den Ornamenten erkennen, um was für eine Tür es sich handelt.



1. TAUSCHGESCHÄFT

Ein Herz über der Tür zeigt Dir, daß Du eine Prinzessin treffen wirst, die Dir ein Tauschgeschäft anbietet. Bei ihr kannst Du gefundene Gegenstände gegen andere tauschen. Diese neuen Sachen wirst Du im weiteren Verlauf Deines Abenteuers sicher noch benötigen. Der Gegenstand, den die Prinzessin gerne haben möchte, wird Dir unten rechts angezeigt. Unten links ist der Gegenstand zu sehen, den sie dafür bietet. Blinkt der rechte Gegenstand,

dann mußt Du ihn noch suchen und aufnehmen. Ansonsten kannst Du mit ihr tauschen, wenn Du das Zielkreuz mit dem Joystick auf das rechte Symbol bringst und den Knopf drückst. Du solltest die Prinzessin jedesmal aufsuchen, wenn Du Gelegenheit dazu hast, denn so kannst Du herausfinden, nach welchen Dingen Du noch suchen mußt. Wenn Du die Prinzessin wieder verlassen willst, wähle "EXIT" an und drücke den Knopf.



2. SHOP

In den Läden kannst Du verschiedene Extras kaufen, mit denen Du Dir einige schwierige Passagen im Spiel sehr erleichtern kannst. Bezahlen mußt Du mit den Münzen, die die Gildemeister überall für Dich verborgen haben. Unten links im Shop wird der Stückpreis des angewählten Extras angezeigt.

während Du unten rechts sehen kannst, wieviel Geld Du noch besitzt. Die Preise in den einzelnen Läden können unterschiedlich sein. Einige verlangen sehr hohe Preise, in anderen wirst Du günstig einkaufen können. Wenn ein Extra ausverkauft ist, so wird anstatt des entsprechenden Symbols der Schriftzug "NO" angezeigt. Die Symbole kannst Du durch Links- oder Rechtsbewegungen mit dem Joystick anwählen. Um den Laden wieder zu verlassen, mußt Du das Symbol "EXIT" anwählen.



3. TELEPORT



Es gibt noch die Türen ohne Verzierung. Von hier aus kannst Du Stellen erreichen, die sich im selben Level befinden. Fumo hat sich viele solcher Türen anlegen lassen, um schnell in seinem Reich umherreisen zu können. Ist zusätzlich noch ein Totenkopf über der Tür zu sehen, so verbirgt sich dahinter ein Durchgang zu einem der Elementlevel. Das bedeutet für Dich, nun besonders vorsichtig zu sein, da diese Level schwieriger zu lösen sein werden als die Grundlevel. In der Regel wirst Du es nur dann schaffen, Zugang zu einem schweren Level zu erlangen, sofern Du vorher ein schweres Rätsel gelöst hast. In einem solchen Elementlevel kannst Du mit etwas Glück ein Passwort erfahren, das Dir später von Vorteil sein wird. Es lohnt sich, die Läden in den Elementleveln zu besuchen, da diese ein über ein besseres Angebot verfügen.

4. ORAKEL



Die Tür zu einem Orakel ist mit einer Schriftrolle gekennzeichnet. Hier erhältst Du Hinweise, die Dir, wenn Du genau nachdenkst, zeigen, wie Du einen Level oder eine bestimmte schwierige Aufgabe lösen kannst.

5. AUSGANG



Befindet sich über der Tür der Schriftzug "EXIT", so ergibt sich für Dich die Möglichkeit, von hier aus diesen Level zu verlassen, um den nächsthöheren zu erforschen.

Als besondere Hilfe haben die Meister der Gilde an mehreren Stellen im Reich des Drachen Schalter versteckt. Wenn Du sie umlegst, veränderst Du damit einzelne Stellen im Level. Ranken sprießen aus dem Boden und ermöglichen es Dir, höher gelegene Ebenen zu erreichen. Es können sich Dir Eingänge zu Höhlen auftun oder Wege entstehen, die vorher nicht vorhanden waren. Die

Schalter können bisweilen unsichtbar sein. Du kannst einen Schalter umlegen, indem Du an ihm vorbeigehst. Willst Du den Schalter nach rechts legen, mußt Du von links nach rechts daran vorbeigehen.

Sehr nützlich werden sich Dir die Luftballons erweisen. Du kannst sie aufblasen, auf sie springen und Dich zu höher gelegenen Plattformen tragen lassen. Allerdings geht dem Ballon nach einiger Zeit die Luft aus, so daß Du nicht beliebig lange auf ihnen stehen kannst. An einigen Stellen im Spiel gibt es auch Dornen und Stachel, an denen die Ballons zerplatzen.

Auf dem Weg zu Fumo wirst Du viele, unterschiedliche Plattformen – beweglich oder unbeweglich – überqueren müssen. Es gibt Holzplattformen, die nicht sehr stabil sind, aber Dein Gewicht halten. Du kannst sie durchbrechen, indem Du vier Kisten gleichzeitig auf sie fallen läßt.

Versuche fünf Kisten zu stapeln, und trete dann die unterste weg. Andere Plattformen sind so leicht gebaut, daß sie unter Deinem Gewicht zusammenbrechen. Sie lösen sich auf, wenn der große Spieler über sie hinweg geht. Es gibt aber noch den kleinen Spieler ...



In den Leveln des Feuers gibt es Wege, die aus kleinen Flammen bestehen. Benutzt Du solche Wege, verlierst Du von Deiner Energie. Aber auch hier haben die Zauberer ein wirksames Mittel bereitgestellt. Sie erfanden einen Trank, der vor Verletzungen durch Feuer schützt. Sie haben diesen Trank in den blauen Gefäßen für Dich verborgen. Hast Du eines oder gar mehrere davon gefunden, so wird Dir das Feuer eine Zeit lang nichts anhaben können.



Die Gegner

Erinnere Dich, Apprentice, nichts im Reiche Fumos ist so wie Du es kennst. Die gesamte Welt steht unter seinem Bann, und alle Lebewesen sind ihm untertan. Nimm Dich also vor allem, was sich bewegt, in acht, denn Dir ist nichts und niemand freundlich gesonnen. Vielen der üblen Gesellen Fumos kannst Du ausweichen und Du solltest jede Berührung vermeiden. Einige von ihnen sind so gierig, daß sie sogar die Dinge fressen, die eigentlich für Dich bestimmt sind. Also achte darauf, Deine Extras einzusammeln, bevor sie Dir verloren gehen. Es gibt aber auch solche Wesen, die Dich gezielt angreifen werden. Du kannst Dich ihrer erwehren, indem Du sie mit Kisten bewirfst. Einige kannst Du mit Tricks auf Plattformen festsetzen oder gar zwischen Kisten einsperren. Hilfreich sind die Bömbchen, die Du unterwegs einsammeln kannst. Ohne selbst Energie zu verlieren, kannst Du mit ihnen die Gegner schachmatt setzen.

Die magischen Gegenstände

Die Meister der Zaubergilde haben für Dich folgende magische Gegenstände im Land des Drachen verborgen. Du kannst sie alle während Deines Abenteuers einsammeln:

Gegenstände mit dunklem Hintergrund: Diese Gegenstände sind Tauschobjekte, die du an bestimmten Orten gegen andere Dinge eintauschen kannst.



Blaubeeren und Äpfel: Diese Früchte bringen Dir Punkte, wenn du sie einsammelst. Die Zaubermeister haben sie aber so verteilt, daß sie dir gleichzeitig den Weg weisen können.



Münzen: Mit den Münzen, die Du auf dem Weg einsammelst, kannst Du Dir in den Läden Extras kaufen.



Schlüssel: Du wirst unterschiedlich gefärbte Schlüssel (grün, gelb und grau oder blau mit Sternen) finden. Diese öffnen Dir ein Schloß in der entsprechenden Farbe. Dem blauen Schlüssel mit den Sternen wird keine Tür verschlossen bleiben. Jeden Schlüssel kannst Du nur ein einziges Mal benutzen.



Blaue Gefäße: Sie enthalten die rote Feuerenergie, die Dich vor dem Feuer schützt.



Blätter: Du hast für eine begrenzte Zeit die Eigenschaften eines Blattes. Du fällst langsamer und kannst deshalb weiter springen.



Sprungfedern: Mit den Sprungfedern kannst Du deine Sprungkraft enorm verbessern. Wenn du eine aufgenommen hast, werden Deine nächsten zwanzig Sprünge zu Kraftsprüngen. Du kannst dann höher und weiter Springen als normal. Es gibt zweierlei Sprungfedern: Die blauen, die Dich fünf Kisten hoch springen lassen, und die roten, die es Dir ermöglichen, sieben Kisten hoch zu springen. Hast Du Deine Kraftsprünge verbraucht, kannst Du nur noch vier Kisten hoch springen – wie immer.



Bömbchen: Die kleinen Bömbchen sind wirkungsvolle Mittel gegen die Ungeheuer, die Fumo auf Dich losläßt. Du kannst sie legen, indem du einmal kurz auf den Knopf drückst, wenn Du weder eine Kiste trägst, noch in der Nähe einer Kiste stehst; dies ist auch im Sprung möglich. Die Bömbchen zünden nach einer kurzen Zeit oder wenn ein Gegner sie berührt. Dir selber fügen sie kein Leid zu.



Männchen: Du kannst den Kleinen Spieler einmal pro Symbol aktivieren.



Luftballons: Die Luftballons kannst Du benutzen, um Dich auf höhergelegene Ebenen tragen zu lassen. Wenn Du den Knopf länger gedrückt läßt, füllt sich der Ballon mit Luft. Du behältst ihn solange in der Hand, bis Du ihn mit einer Joystickbewegung nach unten losläßt, doch ist der Ballon erst einmal aufgeblasen, verliert er ständig etwas Luft. Willst du ihn als 'Aufzug' benutzen, solltest Du dies beachten.



Kerzen: Mit den Kerzen kannst Du die Lebensenergie des kleinen Spielers wieder auffüllen.



Zauberstäbe: Die Zauberstäbe verleihen Dir Unverwundbarkeit. Leider hält ihre Wirkung nur recht kurz an.



Herzen: Findest du ein Herz, so ist Dir ein Zusatzleben sicher.



Mönch: Mit diesem Symbol kannst Du den Bösen Mönch, einen engen Freund Fumos, derart erschrecken, daß er starr und steif wird vor Angst. Allerdings erholt er sich nach einiger Zeit wieder von diesem Schreck, so daß er wieder ein gefährlicher Gegner ist.



Weiser Mann: Mit dem Zeichen der Zaubergilde kannst Du einfache Diener Fumos starr vor Angst werden lassen. Auch dieses Zeichen hat leider nur eine beschränkte Wirkungsdauer.



Frauengesicht: Hiermit kannst Du für kurze Zeit alle Gegner erstarren lassen.



Männergesicht: Nimmst Du dieses Symbol wird deine Lebensenergie erneuert.



Totenkopf: Fumo der Drache hat diese Symbole in seinem Reich versteut, um Reisende fernzuhalten, denn wer einen Totenkopf berührt verliert ein Leben.

Die Anzeigetafel

Die Anzeigetafel befindet sich am unteren Rand des Bildschirms und gibt dir immer folgende Informationen (von links nach rechts) an:

Die Nummer des Levels in dem Du Dich befindest.

Die Lebensenergie des großen Spielers. Verlierst Du Energie, wird das Gesicht von oben nach unten abgebaut.

Die Anzahl der Leben, die Dir noch verbleiben.

Die Anzahl der Luftballons

Die Anzahl der Bömbchen

Die Anzahl der noch verbleibenden Sprungfedern

Die Anzahl der Flaschen mit Anti-Feuer-Energie

Die Lebensdauer des kleinen Spielers. Nachdem Du den kleinen Spieler aktiviert hast, beginnt die Kerze allmählich niederzubrennen.

Deine Punktzahl erhöht sich mit jedem Gegenstand, den Du einsammelst um einen Punkt.



Credits:

Programm: Axel Hellwig (Amiga/ ST)

8-Bit Konvertierung: Probe Software (Spectrum,
Amstrad, C64)

Grafik:

Thorsten Rappe (Amiga/ ST)

Sound:

Chris Hülsbeck (Amiga)

D. Pleiß und M. Weichselbaum (ST)

Spiele-Tester:

Thomas Heinks

Producer:

Teut Weidemann

Managing Director:

Marc A. Ullrich

Verpackungsgestaltung:

Creative Advertising and Printing

Uwe Schaffmeister

Artwork:

Steinar Lundt

Anleitung:

Stefan Graen

Uwe Schaffmeister

Anleitungsskizzen:

Volker Kraftzel

Public Relation:

Kristin Dodt

Stefan Graen

Technische Organisation:

Bernard Morell