

HÄGAR



AMIGA





HÄGAR DER SCHRECKLICHE DAS COMPUTERSPIEL

Programm: Harald Höppner & Oliver Paland

Grafik: Harald Kuhn

Musik: Harald Kuhn

Level-Design: Karin Lammertz

Projektleiter: Torsten Schöneich

HÄGAR (C) 1991 KING FEATURES SYNDICATE, INC./ Distr. Bulls
TM 1991 THE HEARST CORPORATION, INC.



HÄGAR

ANLEITUNG

LADEN

Amiga: Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2 oder 1.3) ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert (V1.2/V1.3), legen Sie die Spiel-Diskette 1 ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Bitte legen Sie nach der entsprechenden Aufforderung auf dem Bildschirm jeweils die gewünschte Diskette (1, 2 oder 3) ein. Die Disketten dürfen nicht schreibgeschützt sein, und sie dürfen bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden!

SPIELBESCHREIBUNG

Das Spiel Hägar besteht grundsätzlich aus den Teilen: Auswahlmenü, Auftrag, Level und Bewertung (in dieser Reihenfolge). Hägar ist zu Anfang mit einem Schwert, einigen Zusatzwaffen und drei Leben ausgerüstet. Insgesamt müssen acht Level durchgespielt werden. Das gesamte Spiel wird über den Joystick gesteuert. Das Schutzwort aus der Tabelle (siehe Seite 6 + 7) wird nach dem ersten Level abgefragt.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die acht Level erfolgreich nacheinander zu durchlaufen. Dazu ist es notwendig zu überleben und die Aufträge, die Hägar von Helga bekommt, zu erfüllen.

Das Auswahlmenü

Nach dem Titelbild erscheint eine Karte, die acht Inseln zeigt. Jede einzelne steht für einen Level. Der Anfang ist bei der Insel, die auf neun Uhr liegt. Sie ist die einzige, die kein Passwort benötigt. Der Cursor liegt beim Start des Menüs immer auf der Insel, die den aktuellen Level repräsentiert. Ausgewählt wird mit dem Joystick. Dazu bewegt man den Zeiger (Schwert) zu einer Insel und drückt den Feuerknopf. Nachdem ein Level erfolgreich beendet wurde, erhält der Spieler das Passwort für die nächste Insel. Die Level folgen dem ersten im Uhrzeigersinn auf der Karte. Bereits erfolgreich absolvierte Level sind auf der Karte als zerstörte Inseln gekennzeichnet. Falls dieser Level trotzdem angewählt wird, erscheint ein entsprechender Vermerk.

Der Auftrag

Bevor Hägar sich zum Level begibt, erhält er von Helga einen Auftrag. Dieser besteht in der Aufgabe, die von Helga gezeigten Objekte in der Spielebene einzusammeln. Die Objekte können nicht im Shop erworben werden.



HÄGAR

Der Level

Der Level beinhaltet neben der Spielfläche noch einen Shop und eine Taverne, die aus der Spielebene heraus über Türen zu erreichen sind, und wieder zur gleichen Stelle zurück in die Spielebene verlassen werden. Das Spiel besteht aus 8 Leveln, in denen es jeweils einen oder mehrere Shops bzw. Tavernen gibt. Bevor der Level verlassen werden kann, muß noch der Endgegner besiegt werden; zu ihm gelangt man von der Spielebene aus ebenfalls durch eine Tür.

Die Spielebene

Nach dem Auswählen und dem Auftrag befindet sich Hägar im Level, genauer gesagt in der Spielebene. In dieser Ebene kann er sich in jede Richtung bewegen bis zu den horizontalen und vertikalen Grenzen der gesamten Spielwelt. Hier kann Hägar nun Gegner besiegen, Objekte einsammeln, Türen benutzen oder Mitgebrachtes essen. Achten Sie besonders auf Wasser: solange es bis zu Hägar's Brust reicht, kann er darin laufen (wenn auch mit verminderter Geschwindigkeit); wenn es tiefer ist, kann Hägar nicht schwimmen ...

Gegner und Waffen

Um die Gegner in der Spielebene sowie den Endgegner zu besiegen, hat Hägar sein Schwert, das er durch Drücken des Feuerknopfes gegen einen Gegner benutzt. Durch Festhalten des Feuerknopfes erreicht er, daß sich das Schwert in ein Superschwert verwandelt, das eine größere Kraft besitzt. Dieser Zustand wird durch Rotfärbung des in der unteren Statuszeile sichtbaren Schwertes dargestellt. Neben dem Schwert besitzt Hägar in der Grundausrüstung noch einige Sonderwaffen, die einmal benutzt werden können und über die Funktionstasten bedient werden. Die Zusatzwaffen kann er im Shop nachkaufen. In der Spielebene werden die Waffen über die Funktions-Tasten aktiviert:

- F6 : Messer
- F7 : Speer
- F8 : Axt
- F9 : Feuerkugel
- F10 : Zaubertrank (Smart-Bombe)

Die Objekte

Bei den Objekten unterscheidet man zwischen denen, die für Helga's Auftrag wichtig sind und denen, die nur der Bereicherung dienen. Die Objekte des Auftrags müssen gefunden werden, sonst gilt der Level als nicht geschafft. Ein besonderes Objekt ist der Schlüssel: erst nach seinem Auffinden können die Türen benutzt werden. Jedes aufgesammelte Objekt bringt Geld (Profit), für das im Shop oder in der Taverne eingekauft werden kann. Davon ausgenommen sind die im Auftrag erwähnten Objekte.

Die Türen

Die Türen sind nur mit dem Schlüssel zu benutzen. Man kann sie betreten, indem man den Joystickhebel zurückzieht. Man unterscheidet Türen, die zu einer anderen Tür führen (Geheimgänge), Türen zu Shop oder Taverne und die Tür zum Endgegner. Die Türen zum Shop und zur Taverne sind entsprechend markiert.



HÄGAR

Die Taverne

In der Taverne kann sich Hägar stärken. In der Statuszeile befindet sich ein Buch, in dem man mittels Joystick links/rechts blättern kann. Die Auswahl erfolgt über den Feuerknopf. Man kann wählen zwischen Truthahn und Bier sowie einem Würfelspiel. Das Bier erhöht Hägar's Lebensenergie. Das Gleiche gilt für den Truthahn, zu dem man noch ein Paket bekommt, daß in der Spielebene mittels F5 verzehrt werden kann und wiederum Lebensenergie bringt. Mit Hilfe des Würfelspiels kann man sein Vermögen erhöhen (oder verringern). Die Gewinne sind wie folgt bezogen auf den Einsatz von 100:

Pasch	- doppelter Gewinn
1 Joker	- Einsatz bleibt erhalten
2 Joker	- 4-facher Gewinn
keines davon	- Verlust des Einsatzes

Die Taverne wird über die Seite "Ende" mit dem Feuerknopf verlassen.

Der Shop

Im Shop kann Hägar Zusatzwaffen sowie Extraleben erwerben. Der Auswahlhaken wird durch rechts/links-Bewegung gesteuert. Die Anwahl erfolgt über das Zurückziehen des Hebels. Der Shop wird mit dem Feuerknopf verlassen.

Das Spielende

Die Bewertung des Spiels erfolgt in zwei Teilen. Erstens, ob der gegebene Auftrag erfüllt ist, und zweitens, wie der weitere Fortgang des Spiels verläuft. Dabei ist zu unterscheiden, ob Hägar noch lebendig ist. Falls ja, erhält er das Passwort für den nächsten Level; falls nein, erscheint die Bestenliste. Bei einem lebenden Hägar, der aber Helga's Auftrag nicht erfüllt hat, und nach dem Sieg über den Endgegner heimkehrt, muß der Level leider wiederholt werden.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

HÄGAR - DAS COMPUTERSPIEL - VON KINGSOFT

AUFGEPASST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054



HÄGAR

HÄGAR SCHUTZ-TABELLE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
0	0853	1964	2075	7520	8632	1863	2974	3085	4196	5207	0
1	1853	1308	6419	9641	0752	1863	2974	3085	4196	5207	1
2	6419	7541	0752	1863	2974	3085	4186	4297	5308	6453	2
3	1863	2974	3080	8631	9742	0853	1908	6419	7541	0752	3
4	7529	8530	9641	0752	1863	6318	7420	8631	9742	0853	4
5	6418	7529	8630	9085	4196	5520	8631	9742	0853	1964	5
6	9641	0756	5207	6320	8631	9742	0853	1964	2074	3085	6
7	3085	4196	5207	6318	7429	8530	9641	0752	1807	6307	7
8	4186	4297	6308	6419	7520	8075	3186	4974	3085	4196	8
9	0752	1863	2918	7429	8542	0853	1964	2075	3186	4297	9
10	3180	8631	9743	2974	3085	4196	5207	6318	7429	8530	10
11	9742	5308	6419	7529	8631	9741	0297	5302	0853	1965	11
12	2974	3085	4196	5207	6318	7429	2974	3085	5308	6419	12
13	4196	5207	6318	7429	8574	3085	4296	5307	6318	7429	13
14	6419	7520	8635	3186	4229	8530	9631	9742	0853	1964	14
15	9741	4196	5202	1863	2318	7429	8530	9641	0752	1807	15
16	5207	3186	4297	5308	6419	7520	8635	3185	4129	8530	16
17	5308	6419	7520	8631	9746	4297	5329	8530	9641	0752	17
18	9641	0752	1863	6318	7420	8631	9742	0853	1964	2075	18
19	0752	1207	6318	3186	4297	5308	6419	7520	8631	9742	19
20	7631	9742	0853	1964	2075	3186	4297	5307	0752	1963	20
21	9641	0752	1863	2974	3085	4196	5241	0742	1085	4186	21
22	3085	4196	5241	0752	1964	2075	3186	4297	5307	6318	22
23	4190	9641	0758	7429	8530	9641	4297	5308	6418	7463	23
24	2964	3075	4186	2075	3185	4196	5341	0752	1075	4186	24
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	



HÄGAR

HÄGAR SCHUTZ-TABELLE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
25	1963	2974	3085	4196	5201	0752	1864	2075	3186	4297	25
26	3186	4297	5308	0853	1964	3075	4186	4297	5308	6419	26
27	5302	0853	1942	0853	1964	2075	3186	4296	5308	6452	27
28	5207	6318	7429	8530	9641	0752	1863	2918	7429	8530	28
29	5308	6419	7520	8631	9186	4297	5429	8530	9641	0752	29
30	9641	0752	1807	6318	7431	9742	0853	1964	2075	3186	30
31	1863	6318	7428	7429	8530	9641	0752	1863	6418	1863	31
32	0853	1964	2075	3186	4294	3085	4530	9641	2075	3186	32
33	1863	2974	3085	4196	5241	0752	1075	3186	4297	5308	33
34	4297	5308	6413	1964	2096	5207	6318	7429	8530	9641	34
35	6419	1964	2075	5297	6318	7419	7520	8631	3186	4297	35
36	5242	0852	1963	2074	3085	4190	9640	0753	1964	2075	36
37	0852	1863	2974	3085	4530	9641	2075	3186	4297	5308	37
38	5297	5308	6453	1964	2085	4196	5207	6318	7429	8530	38
39	5302	0853	1920	8631	9742	0853	1964	2074	3085	4130	39
40	3085	4196	5207	6318	7429	8530	9641	1964	2196	5207	40
41	2075	3186	4297	5308	6413	1964	2075	4196	5207	6318	41
42	5207	6318	7429	2974	3085	5308	6419	7520	8631	9741	42
43	7429	8574	3085	4752	1853	1964	2075	3186	4297	5308	43
44	9642	0853	1964	2075	3185	8631	9742	0853	1308	6419	44
45	6318	7429	8530	9641	0752	1863	2318	7429	9742	0852	45
46	9742	0852	1863	2974	3029	8530	9653	1964	2075	3186	46
47	1863	2974	3085	8530	9647	6308	7419	8520	8631	9742	47
48	3075	3186	6353	1964	2075	3186	4297	5308	6418	7524	48
49	9742	0853	1964	2074	3085	4196	5241	0752	1075	3186	49
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	



HÄGAR

