

Kinky Woods

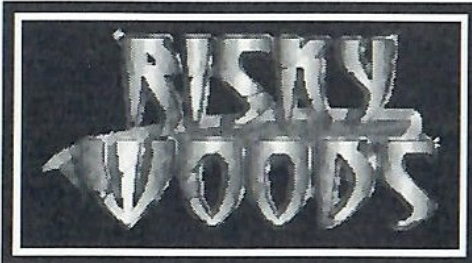
HANDBUCH

ZEUS SOFT

DINAMIC
©1992 MISOFSA DINAMIC

ELECTRONIC ARTS™



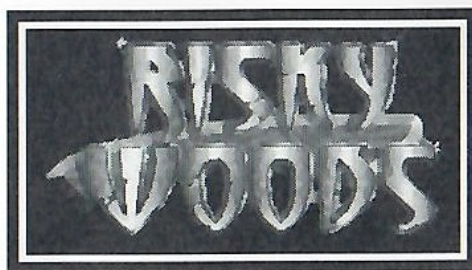


DIE ALTEN MÖNCHE BESAßEN TIEFE WEISHEIT ...

Die Mönche bewahrten die Weisheit des verlorenen Landes. Das heißt bis Draxos und seine Legionen des Bösen auftauchten. Sie verwandelten die Mönche in Statuen — jetzt hat das Böse die Herrschaft im Lande übernommen. Verwesende Leichen ziehen durch die Wälder, die Kinder sind nicht mehr sicher, und die Welt ist für gute und rechtschaffene Menschen zu einem unheimlichen Ort geworden.

Zum Glück sind Sie — der junge Krieger Rohan — erschienen, um die Horden des Bösen zu richten und zu töten. Mit Ihren Waffen müssen Sie in die Wälder ziehen und die Mönche aus ihrer steinernen Gefangenschaft befreien. Erst wenn Sie die Mönche befreit und Draxos zurück in die Hölle geschickt haben, wird wieder ewige Weisheit herrschen.





INHALT

Ladeanweisungen — Amiga	5
Bildschirm der aktuellen Etappe	6
Der Spielbildschirm	6
Spielbefehle	7
Steuerung von Rohan	7
Life (Leben)	8
Coins (Münzen)	8
Die Befreiung der Mönche	8
Eye Keys (Augenschlüssel) & Augentüren	9
Stages (Etappen) & Wächter	10
Ye Olde Shoppe (Der alten Laden)	10
Punkte	12
Spielende	12
Das Spiel verlassen	13
Icons	13



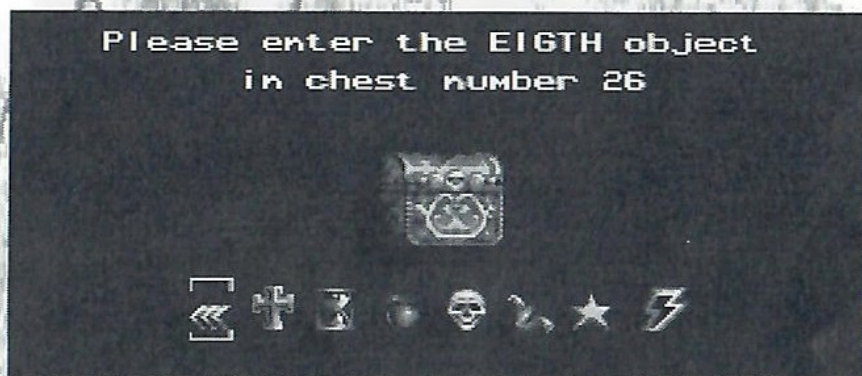


LADIANWEISUNGEN — AMIGA

Zum Spielen von **Risky Woods**, benötigen Sie einen Amiga mit mindestens 512 K freiem Speicherplatz. Ihr System muß mit Kickstart 1.2, 1.3 oder 2.0 betrieben werden.

RISKY WOODS LADEN:

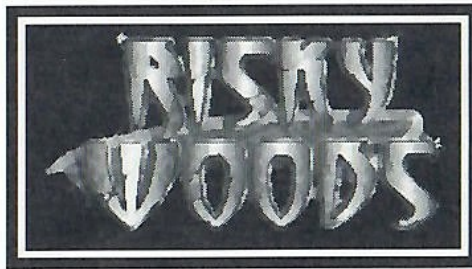
1. Ist Ihr Amiga eingeschaltet, schalten Sie ihn aus.
2. Legen Sie **Disk One** in das Laufwerk **DF0:** ein. **Benutzer mit mehreren Diskettenlaufwerken:** Legen Sie **Disk Two** in das zweite Diskettenlaufwerk ein.
3. Schalten Sie Ihren Computer ein.
4. Sie werden aufgefordert, einen Gegenstand in einer Truhe zu identifizieren.



Suchen Sie in Ihrem Handbuch nach der auf dem Bildschirm angeforderten Truhe. Zählen Sie von links nach rechts die Gegenstände, um den angeforderten Gegenstand zu finden. Wenn Sie den Gegenstand identifiziert haben (im obigen Beispiel handelt es sich um einen Apfel), bewegen Sie mit dem Joystick oder den **Cursortasten** das markierte Kästchen auf den gleichen Gegenstand auf dem Bildschirm. Betätigen Sie zur Auswahl des Gegenstands die Joystick- oder Leertaste. Um das Spiel beginnen zu können, müssen Sie zwei Fragen richtig beantworten. Haben Sie die Fragen zum Kopierschutz richtig beantwortet, wird das Spiel automatisch geladen. **Benutzer mit einem Diskettenlaufwerk:** Sie werden aufgefordert, **Disk Two** in ein Laufwerk einzulegen. Entnehmen Sie **Disk One**, und legen Sie **Disk Two** ein. Warten Sie, bis das Laden des Spiels beendet ist.

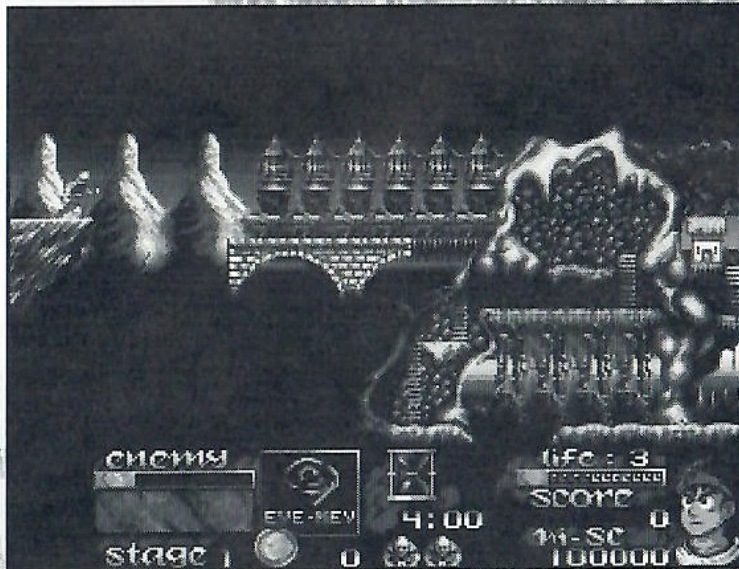
5. Nach kurzer Zeit erscheint der Titelschirm. Drücken Sie die Joystick- oder Leertaste, um zu beginnen.





BILDSCHIRM DER AKTUELLEN ETAPPE

Auf diesem Bildschirm sehen Sie, welche Ihre nächste Spieletappe ist.



Betätigen Sie die Joystick- oder Leertaste, um zu beginnen.

DER SPIELBILDSCHIRM

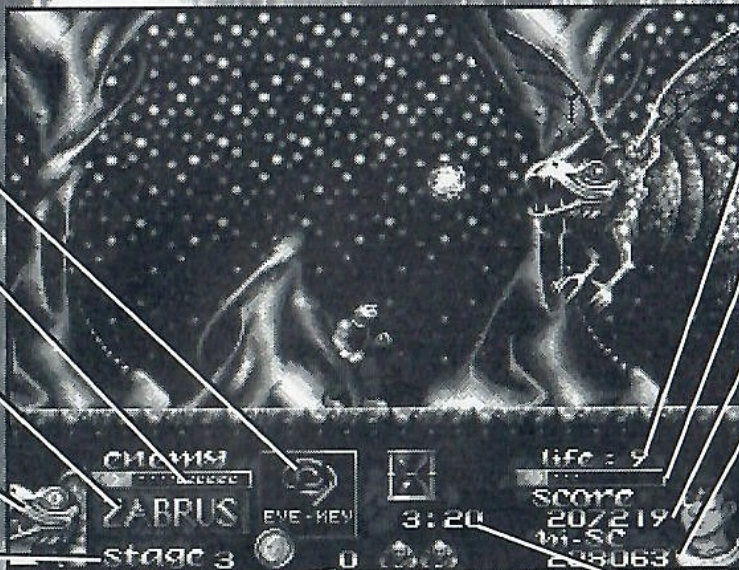
Augenschlüssel

Stärke des Wächters

Name des Wächters

Ansicht des Wächters

Aktuelle Etappe



Verbleibende Leben

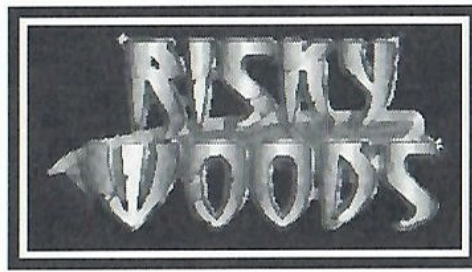
Leben

Punktstand

Hoher Punktstand

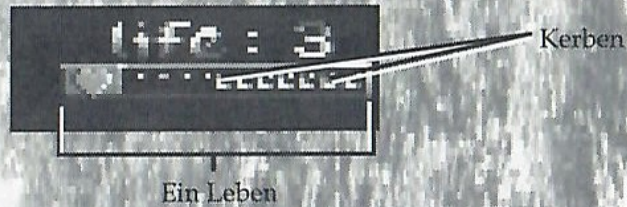
In Ihrem Besitz befindliche Münzen Mönche auf dieser Ebene Verbleibende Zeit





LIFE (LEBEN)

Zu Beginn des Spiels haben Sie drei Leben. Jedes Leben besteht aus 11 Kerben. Jedesmal wenn Sie von einem Feind getroffen werden oder wenn Sie von einer Plattform fallen, verlieren Sie eine Anzahl der Kerben Ihres aktuellen Lebens. Sind alle 11 Kerben aufgebraucht, ist ein Leben verloren.



COINS (MÜNZEN)

Wenn Sie ein Ungeheuer töten, läßt es u.U. sein Taschengeld auf den Boden fallen. (Die Töterei macht sich bezahlt.) Nehmen Sie so viele Münzen wie möglich auf — Sie brauchen sie, um in dem Laden Ye Olde Shoppe Waffen, Kraft und Leben zu kaufen.

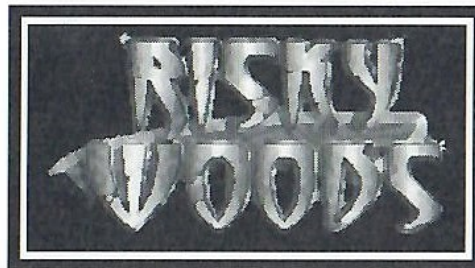
DIE BEFREIUNG DER MÖNCHE

Ihre Aufgabe besteht in der Befreiung der in Stein gefangenen alten Mönche. Wenn Sie auf eine Statue stoßen, werfen Sie sie mit Waffen, bis sie zerbricht.



Die schwarzweißen Mönche stehen für die Anzahl der Mönche, die Sie in dieser Etappe befreien müssen. Die farbigen Mönche stehen für die bereits befreiten Mönche. **Vorsicht!** In manchen Statuen sind böse Mönche versteckt. Sie erkennen sie an der bösen Energie, die sie freisetzen — und dem Schaden, den sie verursachen — wenn Sie sie befreien. Merken Sie sich, wo sich böse Mönche befinden, und vermeiden Sie beim nächsten Mal, auf sie zu zielen.





EYE KEYS (AUGENSCHLÜSSEL) & AUGENTÜREN

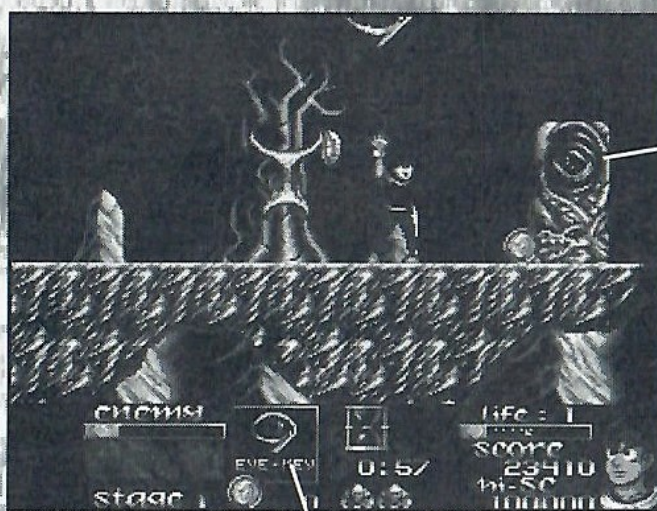
Unterwegs finden Sie halbe Eye Keys. Nehmen Sie sie immer auf. (Aufgenommene Schlüsselhälften erscheinen auf der Anzeigetafel.) Aus zwei Hälften entsteht jeweils ein ganzer Augenschlüssel.

Erste Hälfte



Zweite Hälfte

Gelegentlich werden Sie auf wachsame Augentüren stoßen, die Ihnen den Weg versperren. Durch eine Augentür können Sie nur gelangen, wenn Sie die Kräfte eines vollständigen Augenschlüssels freisetzen. Um einen Augenschlüssel zu verwenden, halten Sie die **Joystick-** oder **Leertaste** gedrückt. **Hinweis:** Durch das Freisetzen der Kräfte eines Augenschlüssels wird der Augenschlüssel zerstört.

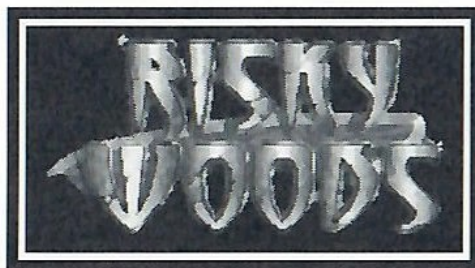


Augentür

Vollständiger Augenschlüssel

Solange keine Augentür zu sehen ist, können Sie einen Augenschlüssel auch als Waffe benutzen. Betätigen Sie die **Joystick-** oder **Leertaste** und halten Sie sie gedrückt, um alle Feinde auf dem Bildschirm zu töten.





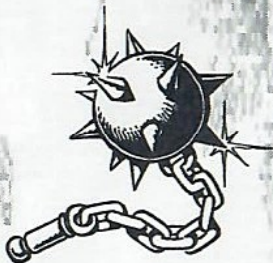
WAFFEN

Sie führen eine unbegrenzte Anzahl an Messern mit sich, manchmal hätten Sie jedoch gern ein gefährlicheres Gerät für die Vernichtung der Ungeheuer. Bewegen Sie das markierte Kästchen mit dem **Joystick** oder den **Cursortasten** auf die Waffe, die Sie kaufen möchten. Ihr Preis erscheint in der linken oberen Ecke. Betätigen Sie die **Joystick-** oder **Leertaste**, um die Waffe zu wählen. Wenn Sie die Schlagkraft der soeben erstandenen Waffe erhöhen wollen, betätigen Sie nochmals die **Joystick-** oder **Leertaste**. Sie können die Schlagkraft einer Waffe verdoppeln (2x) oder verdreifachen (3x), sofern Sie nur genügend Geld dafür haben.

Hinweis: Wenn Sie ein Leben verlieren, wird 1x von der Schlagkraft Ihrer Waffe abgezogen. Wenn Sie zum Beispiel eine 3x Axt verwenden und ein Leben verlieren, fällt die Schlagkraft der Axt auf 2x.

Wenn Sie eine Waffe wählen und sich dann für eine andere Waffe entscheiden, können Sie Ihre erste Waffe umtauschen, ohne dabei Geld zu verlieren. Wählen Sie einfach die neue Waffe — der Computer zieht die Differenz automatisch ab oder fügt sie hinzu.

Die einzelnen Waffen sind gegen bestimmte Gegner und in bestimmten Zonen wirksamer — experimentieren Sie mit Ihren Waffen, um herauszufinden, welche wofür am geeignetsten ist.

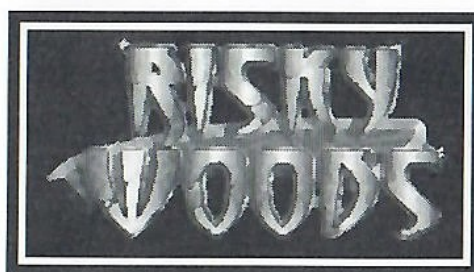


Chain (Kette) (60 Münzen) — Ketten zerschmettern die Knochen Ihrer Feinde. Wenn Sie sie werfen, fliegen sie in einer geraden Linie.

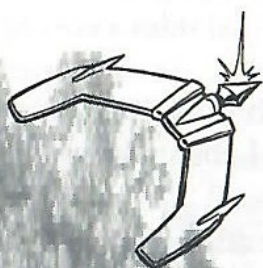


Fire (Feuer) (70 Münzen) — Feuerbälle sind schneller als Ketten und verursachen mehr Schaden. Sie fliegen ebenso wie die Ketten in einer geraden Linie.





Axe (Axt) (90 Münzen) — Äxte können nach oben geschleudert werden — Sie fallen in einem Bogen auf die Köpfe Ihrer Gegner.



Boomerang (Bumerang) (160 Münzen) — Eine Waffe, die Sie niemals verlieren! Ideal wenn Sie vollkommen umzingelt sind.

ENERGY (ENERGIE)

Jede Lebenskerbe kostet Sie 20 Münzen. Bewegen Sie das markierte Kästchen mit dem Joystick oder den Cursortaste auf **Energy**. Betätigen Sie für jede Lebenskerbe, die Sie kaufen möchten die **Joystick-** oder **Leertaste**.

EXIT (AUSGANG)

Wenn Sie Ihre Einkäufe erledigt haben, kehren Sie durch die Wahl von **Exit** ins Spiel zurück.

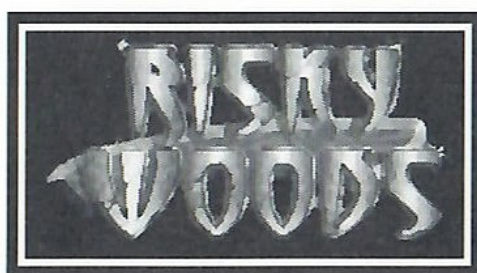
PUNKTE

Es geht Ihnen vor allem darum, Punkte zu erzielen. Viele Punkte. Am besten mehr als die anderen. (**Hinweis:** Für je 100.000 Punkte, die Sie gewinnen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben.) Ihre Punkte werden von dem Spiel nicht gespeichert. Wenn Sie also jemandem etwas beweisen wollen, machen Sie am besten ein Photo.

SPIELENDENDE

Das Spiel kann auf gute oder schlechte Art und Weise beendet werden. Im ersten Fall überstehen Sie alle vier Zonen und töten Draxos. Im zweiten Fall verlieren Sie alle Leben (und da Sie dann tot sind, ist das natürlich nicht so gut).





Wenn das Spiel beendet ist, erscheint der Namenseintrag-Bildschirm:



Rub (Ausradieren)
(Buchstabe löschen)

Space (Leertaste)

End (Ende) (Zurück ins Spiel)

Ihre Initialen

Bewegen Sie das Kästchen mit dem Joystick oder den Cursortasten, und markieren Sie die Buchstaben — betätigen Sie die Joystick- oder Leertaste, um den Buchstaben einzugeben. Wählen Sie SP, wenn Sie ein Leerzeichen eingeben wollen; RB, wenn Sie einen Buchstaben löschen wollen; oder ED, wenn sie fertig sind.

Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob Sie noch einmal spielen möchten. Markieren Sie mit Hilfe des Joysticks oder der Cursortasten Yes, um noch einmal zu spielen, oder No, um zum Titelbildschirm zurückzukehren, und betätigen Sie anschließend die Joystick- oder Leertaste.

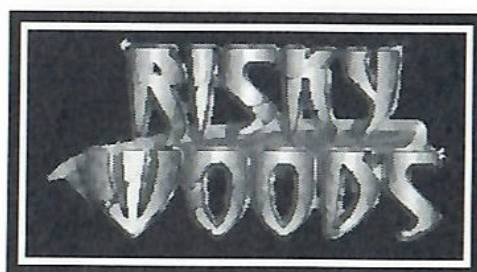
DAS SPIEL VERLASSEN

Zum Verlassen des Spiels schalten Sie Ihren Computer aus oder starten Sie ihn erneut.

ICONS

Im Verlauf des Spiels finden Sie oft Taschen oder Truhen. Wenn Sie sie mit einer Waffe treffen, explodieren sie und enthüllen die in ihnen enthaltenen Icons und Münzen. Folgende Gegenstände können Sie auf die gleiche Weise wie Münzen aufnehmen:





Apfel — 10.000 Punkte — oder einschläfernde Wirkung (Sie verlieren Zeit)!



Pfeil — 10.000 Punkte — oder Ihre Rückkehr zu einem früheren Ort auf dieser Ebene!



Stern & Mund — 5.000 Punkte.



Kreuz — 10.000 Punkte.



Ring & Juwel — 50.000 Punkte.

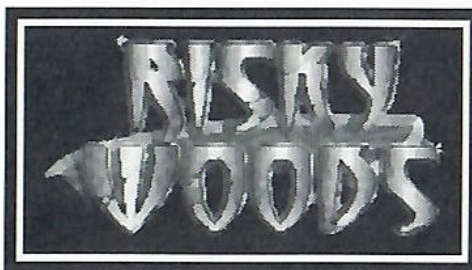


Herz — +3 Energiekerben.



Zaubertrank — +6 Energiekerben.





Schädel — -6 Energiekerben — oder läßt die Welt kopfstehen!



Sanduhr — +1 Minute Zeit.



Blitz — Sie werden vorübergehend gegen Schaden immun.

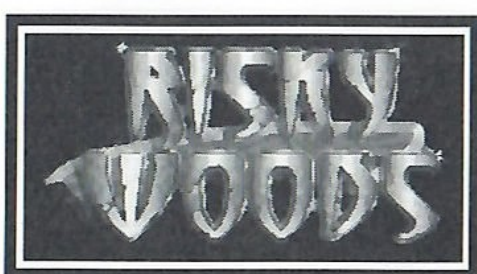


Feuerball — Schickt einen Feuerball, der Ihnen ein Weilchen folgt und Ihre Feinde tötet.



Weiter — Gelegentlich springt ein Rohan en miniature aus der Truhe. Versuchen Sie ihn aufzunehmen. Wenn es Ihnen gelingt, ihn dreimal zu fangen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben, und Sie können weiterpielen, wenn das Spiel beendet ist.





MITWIRKENDE

Spielentwicklung: Zeus Software in Zusammenarbeit mit Dinamic Software

Spielentwurf: Ricardo Puerto und Raúl López

Grafik: Raúl López

Amiga & Atari Software: Ricardo Puerto

PC Software: Ricardo Puerto, Asier, Tal y Tal

Musik: José A. Martin

Digitalisierung: Luis Irisarri

Produktion: John Roberts, Victor Ruiz

Warentest: Jason A.S. Whitely, Matthew Webster, Rupert Easterbrook

Produktionsleitung: Neil Thewarapperuma

Dokumentation: David Luoto

Layout der Dokumentation: Colin Dodson

Qualitätssicherung: Richard Gallagher

Besonderer Dank geht an: Pablo Ariza, Snatcho, José Pedro Rodríguez, Miguel, Montxo (Techno 2000) und vor allem an die Prüfer von Electronic Arts.





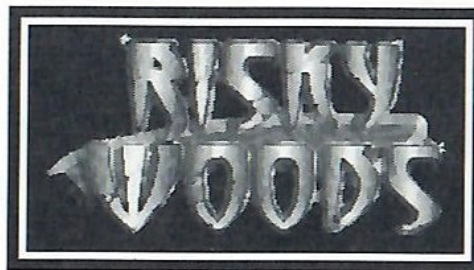
ÜBER DINAMIC SOFTWARE



Dinamic Software wurde 1984 in Madrid (das liegt in Spanien) gegründet. Innerhalb von nur acht Jahren hat die Firma 56 Titel für Heimcomputer und Münzapparate produziert, von Spielhallenspielen über Abenteuerspiele bis hin zu Sportsimulationen.

Risky Woods ist (wenn Sie zählen können, wissen Sie es ja bereits) das 57. Projekt, das die produktiven Jungs von Dinamic Software abgeschlossen haben. Die Spezialisten bei dieser Zauberei sind der Programmierer Ricardo Puerto und der Grafiker Raúl López, beide von Zeus Software; außerdem der Komponist der Titelmusik und Pianist José Antonio Martin und der Softwaremanager Victor Ruiz.





URHEBERRECHTE

Das Programm ist nach britischem Gesetz urheberrechtlich geschützt und darf ohne Zustimmung des Urhebers nicht kopiert, vermietet, reproduziert oder anderweitig geändert werden.

WICHTIGER HINWEIS — SIE SIND ANGESPROCHEN!

Verkauf, Vermietung, Verkaufsangebot oder -ausstellung und sonstige unrechtmäßige Verteilung von Kopien dieses Computerprogramms sind gesetzwidrig. Jegliches Zuwiderhandeln wird zur Anzeige gebracht. Informationen über illegale Kopien bitte sofort weiterleiten.

Telefon: (0628) 660377

Software © Misoftsa Dinamic

Alle Rechte vorbehalten.

© 1992 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.





HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS. SL3 8YN, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.





ELECTRONIC ARTS

Langley Business Centre

11-49 Station Road

Langley

Berkshire

England

SL3 8YN

E21111GM