ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH

Amiga & Atari ST Insert disk and RESET

AIM OF THE GAME: The object of the game is to travel through the catacombs of Astaroth's domain until you come to the final showdown with the lady herself. To be able to destroy Astaroth in the final battle you will have to collect all nine of the "mind powers" that are placed throughout the caves. Along the way you will need these powers to help you destroy Astaroth's minions and her three "Guardians of the Soul", these take the form of a Sphinx, a three-headed Hydra and a Maralith Demon (a multi-armed, half-human, half-serpent creature). If you do not defeat these creatures you will not have enough power to even enter Astaroth's chamber and therefore be unable to complete the game. Once you have battled through the catacombs you can enter Astaroth's chamber to enter into a final "battle of the minds". In this battle the aim is to push back Astaroth's mind power (depicted by a red energy beam) using all the powers of your own mind (depicted by a blue energy beam). This is achieved by waggling your joystick left and right as fast as you possibly can. If you have collected all nine mind powers throughout the game and you are fast enough then it is just possible to win. If you win this battle then Astaroth is destroyed and banned to the Ethereal plane for eternity and victory is yours.

THE MIND POWERS: As you progress through the catacombs there are nine mind powers to be found, they are held in large bell jars and are scattered in the far corners of the levels. They are as follows (from left to right along the caskets displayed at the top of the score panel):

1.Ozymandias with no mind powers at all.
2.Telekenetics: Ability to move objects with your mind (used for dislodging objects from the ceiling). When activated, a ghostly hand appears on screen and to move the object place the hand over it and it will fall to the floor below.
3.Pyrokenetics: Ability to create fire with your mind. Used to destroy most of Astaroth's minions.
4.Telepathy: Ability to read peoples' minds (which tells you where to go next in the game).
5.Shape Shifting: The ability to change body's physical shape, in this instance to a bird.
6.Levitation: The ability to defy the laws of gravity.
7.Transmigration: Ability to move your body from place to another (without walking)
8.Cryokenetics: Ability to freeze objects with the mind. Used to destroy any creature that is not affected by fire.
9.Night Vision: Ability to see in the dark. Certain rooms will appear nearly black and it is for these rooms that you will need night vision to be able to see what foes await you within.

10. Meditation: Relaxing your mind and body to refresh yourself.

CONTROLS: Control is by joystick only

Up - Jump	F1 - sound off
Down - Duck	F2 - Music and sound effects
Left - Move left	F3 - sound effects only
Right - Move right	To quit current game press ESC
Fire- Use current mind power	

To change the current mind power the SPACE BAR should be pressed and then move the joystick left/right to select which power you require from the row of ten caskets displayed at the top of the score panel. When the required power is highlighted press fire to select it.

DISPLAY PANEL: From left to right the display panel selections are as follows:
1. The row of caskets holding mind powers (selected by pressing the Space Bar)
2. Mind Power-depicted as a decaying brain. If the brain decays full then Ozymandias loses one of his five lives.
3. East-West compass: Tells you how far from the centre of the catacombs Ozymandias is located (in an East-West location)
4. Lives indicator: tells you how many of Ozymandias's five lives are remaining (depicted as crucifixes).
5. North-South Compass: Tells you how far from the centre of the catacombs Ozymandias is located (in a North - South location)
6. Clock: Shows how much time has elapsed during the game.

ASTAROTH'S GUARDIAN OF THE SOUL: SPHINX: These foul mutations have the body of a large lion and the upper torso of a woman. They attack their prey by vomiting on them, the gastric juices from their stomachs burning the prey like acid.

THREE-HEADED HYDRA: These are the most horrific of the dragon family. They are pure evil and attempt to destroy any creature who dares to enter their domain. They can only be destroyed by destroying all of their heads.

MARILITH DEMON: These are female demons in the shape of a multi-armed female atop the body of a great snake. They have six arms all able to use a weapon. The favoured being swords and battle axes. They also possess the mind power of pyrotechnics as a form of attack.

OBSTACLES AND TRAPS: Along the way Astaroth has left several traps and obstacles to keep the unwanted out of her lair. They are:

ICEWALLS: These are impassable unless Ozymandias possesses the pyrotechnic mind power which he can use to melt them.

STONE WALLS: These are impenetrable unless Ozymandias posses the shape shifting mind power which allows him to fly over them.

AXES AND SPEARS: In some rooms there are axes and spears hanging from the ceiling and when you walk into the room you tread on a triggering device which releases them and they fall down. If Ozymandias is not quick enough then these weapons will fall and impale him.

GARGOYLES: These stone abominations are positioned on the ceiling of certain rooms. When they sense the presence of a human being they release a vile secretion from their mouths upon the victim below.

ACID DROPLETS: These, again, fall from the ceiling and are highly corrosive.

ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH

Amiga & Atari ST Insérez la disquette et appuyez sur RESET

BUT DU JEU: Le but du jeu est de voyager à travers les catacombes du domaine d'Astaroth jusqu'à l'épreuve de force finale avec la dame elle-même. Pour pouvoir détruire Astaroth lors de cette bataille fatidique, vous devrez collectionner les neuf pouvoirs de l'esprit qui sont répartis dans les grottes. Sur votre chemin, vous aurez besoin de ces pouvoirs pour détruire les serviteurs d'Astaroth et ses trois Gardiens de l'Ame. Ils ont l'apparence d'un Sphinx, d'une Hydre à trois têtes et d'un démon Maralith (une créature mi-serpent, mi-humaine avec une multitude de bras). Si vous ne venez pas à bout de ces créatures, vous n'aurez pas l'énergie nécessaire pour entrer dans l'antre d'Astaroth et donc vous ne serez pas capable de finir le jeu. Après avoir combattu dans les catacombes vous pouvez entrer dans l'antre d'Astaroth pour participer finalement à la bataille des esprits. Dans cette bataille, le but est de repousser le pouvoir de l'esprit d'Astaroth (représenté par un faisceau d'énergie rouge) en utilisant tous les pouvoirs de votre propre esprit (figurés par un faisceau d'énergie bleu). Vous y arriverez en faisant jouer votre joystick à gauche et à droite le plus vite possible. Si vous avez réuni les 9 pouvoirs de l'esprit pendant le jeu et si vous êtes assez rapide, alors il vous sera possible de gagner. Si vous gagnez cette bataille, Astaroth sera détruite et bannie vers l'univers Ethéré pour l'éternité et la victoire sera vôtre.**LES POUVOIRS DE L'ESPRIT:** Alors que vous progressez dans les catacombes, il vous faut trouver les neuf pouvoirs de l'esprit. Ils sont détenus dans de larges jarres et sont dispersées dans les coins éloignés des niveaux. Ce sont (de gauche à droite le long des coffrets tout en haut du tableau de score):

1. Ozymandias qui n'a pas de pouvoir de l'esprit
2. Télékinésie : aptitude à déplacer les objets avec votre esprit (utilisé pour déloger les objets du plafond). Si vous l'activez, une main fantôme apparaît sur l'écran. Placez la main sur l'objet pour le bouger et il tombera sur le sol en bas.
3. Pyrokinésie : aptitude à créer le feu avec votre esprit. Utilisés pour détruire la plupart des serviteurs d'Astaroth.
4. Télépathie : aptitude à lire dans l'esprit des gens (qui vous indique où aller pour poursuivre le jeu).
5. Changement de forme: aptitude à changer la forme du corps, dans ce cas en oiseau.
6. Lévitation: aptitude à défier les lois de la gravité
7. Transmigration: aptitude à déplacer votre corps d'un endroit à l'autre (sans marcher)
8. Cryokinésie: aptitude à geler les objets avec l'esprit. Utilisé pour détruire toute créature qui ne craint pas le feu
9. Vision de nuit: aptitude à voir dans le noir. Certaines pièces apparaîtront presque noires et c'est dans ces pièces que vous aurez besoin de voir dans le noir pour savoir quels adversaires vous y attendent.
10. Méditation: relaxez votre esprit et votre corps pour vous revigorer, vous ressourcer.

COMMANDES DE CONTROLE: Le contrôle se fait par joystick uniquement:

en haut - sauter	en bas - plonger
à gauche - bouger à gauche	à droite - bouger à droite
Feu - utiliser l'actuel pouvoir de l'esprit	F1 - effets sonores inactifs
F2 - musique et effets sonores	F3 - effets sonores seulement

Pour quitter le jeu, appuyez sur la touche ESC.

Pour changer l'actuel pouvoir de l'esprit, appuyez sur la barre d'espacement et bougez le joystick à gauche ou à droite pour sélectionner le pouvoir dont vous avez besoin à partir de la rangée des 10 coffrets disposés tout en haut du tableau des scores. Quand le pouvoir que vous voulez est sélectionné, pressez feu pour le valider.

TABLEAU D'AFFICHAGE: les choix de gauche à droite sur le tableau sont les suivants: 1. La rangée de coffrets contenant les pouvoirs de l'esprit (sélectionnés en utilisant la barre d'espacement) 2. **Pouvoir de l'esprit,** représenté par un cerveau en état de décomposition. Si le cerveau pourrit complètement, Ozymandias perd alors l'une de ses 5 vies. 3. **Boussole Est-Ouest:** vous dit où est situé Ozymandias par rapport au centre des catacombes (direction Est/Ouest). **4. Indicateur des vies:** vous dit combien de vies il reste à Ozymandias sur les 5 (représentées par des crucifix). **5. Boussole Nord-Sud**: vous dit où est situé Ozymandias par rapport au centre des catacombes (direction Nord-Sud). **6. Horloge:** montre combien de temps s'est écoulé depuis le début du jeu.

LE GARDIEN DE L'AME D'ASTAROTH: SPHINX: Ce mutant infâme a le corps d'un énorme lion, le torse et la tête d'une femme. Il attaque sa proie en lui vomissant dessus les sucs gastriques de son estomac, brûlant ainsi la proie de la même façon qu'avec de l'acide.

L'HYDRE A TROIS TETES: C'est la créature la plus horrible de la famille du dragon. C'est le diable personnifié et elle essaie de détruire toute créature qui ose pénétrer sur son domaine. On ne peut la détruire qu'en détruisant toutes ses têtes.

LE DEMON MARILITH: C'est un démon qui a la forme d'une femme possédant une multitude de bras et dont le corps est celui d'un énorme serpent. Il possède six bras qui, chacun, peuvent utiliser une arme, le plus souvent une hache. Il possède aussi un pouvoir de l'esprit: la pyrotechnie.

OBSTACLES ET PIEGES: Sur le chemin, Astaroth a laissé plusieurs pièges et obstacles pour empêcher l'entrée de sa tanière aux indésirables. Ces pièges sont:

LES MURS DE GLACES: Ils sont infranchissables à moins que Ozymandias ne possède le pouvoir de pyrotechnie pour les faire fondre.

LES MURS DE PIERRE: Ils sont impénétrables à moins que Ozymandias ne possède le pouvoir de changer de forme pour les survoler.

HACHES ET LANCES: Dans certaines pièces, il y a des haches et des lances suspendues au plafond et quand vous entrez dans la pièce, vous marchez sur un système qui déclenche leur larguage. Si Ozymandias n'est pas assez rapide, ces armes tomberont sur lui et l'empaleront.

GARGOUILLES: Ces horreurs en pierre sont situées sur le plafond de certaines pièces. Quand elles sentent la présence d'un être humain, elles laissent échapper de leurs bouches une sécrétion immédiate sur la victime en-dessous.

GOUTELLETTES D'ACIDE: Celles-ci, une fois de plus, tombent du plafond et sont extrêmement corrosives.

ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH

Amiga & Atari ST Diskette einlegen und RESET eingeben.

SPIELZIEL: Ziel des Spiels ist die Reise durch Astaroths Herrschaftsgebiet, bis zur letztendlichen Auseinandersetzung mit der Dame selbst. Um Astaroth im letzten Kampf zu besiegen, müssen Sie alle neun "Kräfte des Geistes", die sich in den Höhlen befinden, einsammeln. Sie benötigen diese Kräfte auf Ihrem Weg, um die Helfer Astaroths und ihre drei "Wächter der Seele" zu zerstören: dies sind eine Sphinx, eine dreiköpfige Hydra und ein Maralith-Dämon (ein Wesen mit mehreren Armen, halb Mensch und halb Schlange). Gelingt Ihnen der Sieg über diese Wesen nicht, verfügen Sie nicht über genügend Macht, um auch nur in die Gemächer Astaroths einzudringen - Sie können daher auch das Spiel nicht beenden. Haben Sie sich durch die Katakomben durchgearbeitet, können Sie Astaroths Gemächer betreten, denn dort findet der abschließende "Kampf des Geists" statt. In diesem kampf geht es darum, die geistigen Kräfte Astaroths zurückzudrängen (ausgedrückt durch einen roten Energiestrahl) und dabei alle Kräfte Ihres eigenen Geistes einzusetzen (ausgedrückt durch einen blauen Energiestrahl). Dies geschieht durch eine so schnell wie mögliche Hin- und Herbewegung Ihres Joysticks. Haben Sie alle neun Geisteskräfte während des Spiels eingesammelt, können Sie gewinnen - wenn Sie schnell genug sind. Gewinnen Sie diesen Kampf, wird Astaroth vernichtet und auf die Ethereal-Ebene verbannt - und Sie haben gesiegt.

DIE GEISTESKRÄFTE: Auf Ihrem Weg durch die Katakomben müssen Sie neun Geisteskräfte finden, die sich in großen Glockenbehältern befinden und über die entfernten Ecken der Spielstufen verstreut sind. Es sind folgende Kräfte (von links nach rechts, entlang den am oberen Rand Ihrer Punkteanzeige dargestellten Fässern): **1. Ozymandias**, ohne jegliche Geisteskräfte **2. Telekinetics:** Die Fähigkeit, mit Ihrem Geist Objekte zu bewegen (wird zur Entfernung von Objekten von der Decke eingesetzt). Bei Aktivierung erscheint eine Geisterhand auf dem Bildschirm; umdas Objekt zu bewegen ist die Hand darüber zu plazieren - es fällt daraufhin auf den Boden. **3. Pyrokinetics:** Die Fähigkeit mit Ihrem Geist Feuer zu entfachen. Wird zur Vernichtung der meisten Helfer Astaroths eingesetzt. **4. Telepathy:** Die Fähigkeit, die Gedanken anderer Leute zu erraten. (Dies sagt Ihnen, wohin Sie im Spiel als nächstes zu gehen haben.) **5. Shape Shifting**: Die Fähigkeit, die physische Gestalt des Körpers zu ändern; in diesem Fall Umwandlung in einen Vogel. **6. Levitation:** Die Fähigkeit, sich den Gesetzen der Schwerkraft zu entziehen. **7. Transmigration:** Die Fähigkeit, Ihren Körper (ohne zu gehen) von einem Ort zu einem anderen zu bewegen. **8. Cryokinetics**: Die Fähigkeit, Objekte mit dem Geist einzufrieren. Wird zur Vernichtung von Kreaturen eingesetzt, die durch Feuer nicht zu beeinflussen sind. **9. Night Vision:** Erlaubt das Erkennen von Dingen in der Nacht. Bestimmte Räumlichkeiten erscheinen fast schwarz; für diese Räume benötigen Sie diese Fähigkeit: um zu erkennen, was Sie drinnen erwartet. **10. Meditation:** Entspannung von Geist und Körper; dies erfrischt Sie wieder.

STEUERUNG: Der Joystick ist Ihre einzige Steuerungsmöglichkeit.

Nach oben - Springen	F1 - Ton aus
Nach unten - Ducken	F2 - Musik und Toneffekte
Links - Nach links bewegen	F3 - Nur Toneffekte
Rechts - Nach rechts bewegen	Zum Ausstieg aus dem Spiel
ESC drücken	Fire - Derzeitige Geisteskraft einsetzen

Zur Änderung der derzeitigen Geisteskraft wird die LEERTASTE gedrückt und anschließend der Joystick nach links/rechts bewegt, um die Geisteskraft aus der Reihe der 10 Fässer am oberen Rand der Punktetafel zu wählen. Wenn die gewünschte Geisteskraft aufleuchtet, wird diese durch ein Drücken von 'Fire' gewählt.

ANZEIGETAFEL: Von links nach rechts kann folgendermaßen gewählt werden: **1.** Die Reihe der Fässer mit den Geisteskräften (wird durch Leertaste gewählt). **2.** Geisteskraft - dargestellt durch zerfallendes Gehirn. Bei vollständigem Zerfall des Gehirns verliert Ozymandias eins seiner fünf Leben. **3.** Ost-West Kompass: Sagt Ihnen wie weit Ozymandias vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (in Ost-West-Lage). **4.** Lebenanzeige: zeigt an, wieviele von Ozymandias Leben noch verbleiben (dargestellt als Kreuze). **5.** Nord-Süd Kompass: Sagt Ihnen wie weit Ozymandias vom Zentrum der Katakomben entfernt ist (in Nord-Süd-Lage). **6.** Zeigt Ihnen wieviel Spielzeit verflossen ist.

ASTAROTHS WÄCHTER DER SEELE: SPHINX: Diese häßlichen Mutationen haben den Körper eines großen Löwen und den Oberkörper einer Frau. Sie greifen Ihre Beute durch Erbrechen an, wobei die Gallensäfte aus ihren Mägen die Beute wie durch Säure zersetzen.

DREIKÖPFIGE HYDRA: Die fürchterlichsten Mitglieder der Drachenfamilie. Sie sind die Bösartigkeit selbst und versuchen jedes Lebewesen zu vernichten, das es wagt, ihren Herrschaftsbereich zu betreten. Sie können nur dadurch vernichtet werden, daß alle ihre Köpfe zerstört werden.

MARILITH DÄMON: Weibliche Dämonen in der Gestalt einer mehrarmigen Frau auf dem Körper einer riesigen Schlange. Sie haben sechs Arme, die alle eine Waffen halten können. Ihre Lieblingswaffen sind Schwerter und Streitäxte. Beherrschen auch die Pyrotechnik als Angriffsform.

HINDERNISSE UND FALLEN: Astaroth hat auf dem Weg mehrere Fallen und Hindernisse eingebaut, die den unerwünschten Besucher fernhalten soll. Dazu gehören:

EISMAUERN: Unbezwingbar, es sei denn, Ozymandias besitzt die Geisteskraft der Pyrotechnik, die die Mauern schmelzen kann.

STEINMAUERN: Undurchdringbar, es sei denn, Ozymandias besitzt die Fähigkeit der Telekinese und kann die Hindernisse überfliegen.

ÄXTE UND SPEERE: In einigen Räumen hängen Äxte und Speere an der Decke, die herunterfallen, wenn Sie den Raum betreten und einen der Auslöser betätigen. Wenn Ozymandias nicht schnell genug ist, fallen diese Waffen hinunter und durchbohren ihn.

GARGOYLES: Diese Steinungeheuer befinden sich an der Decke bestimmter Räumlichkeiten. Bemerken sie die Anwesenheit eines menschlichen Wesens, spritzen sie aus ihrem Mund auf die darunterstehenden Opfer eine abscheuliche Flüssigkeit.

SÄUERTROPFEN: Auch diese fallen von der Decke und sind stark zersetzend.

ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH

AMIGA & ATARI Inserite il disco e RESET

Scopo del gioco: il gioco ha come oggetto il viaggio attraverso le catacombe del regno di Astaroth, sino al confronto con lei in persona. Per poter distruggere Astaroth nella battaglia finale, dovrete aver raccolto nove dei "poteri mentali" che sono disposti lungo le grotte. Durante il percorso avrete bisogno di tali poteri per sconfiggere i sudditi di Astaroth, e i suoi tre Guardiani dell' anima (quali si presentano sotto forma di Sfinge, di Idra a tre teste, e di demone Maralith (una creatura armata fino ai denti, per metà umana e per metà rettile). Se non riuscirete a sconfiggere tali creature non avrete potere a sufficienza nemmeno per entrare negli appartamenti di Astaroth, e quindi non potrete terminare il gioco. Dopo aver combattuto nelle catacombe, potrete raggiungere gli appartamenti di Astaroth, dove vi attende una "battaglia delle menti" finale. In questa battaglia lo scopo è di respingere il potere mentale di Astaroth (che ha la forma di un fascio d' energia rosso) usando tutti i poteri della vostra mente (che hanno la forma di un fascio d' energia blu). Ciò si ottiene dimenando il vostro joystick a destra o a sinistra il più velocemente possibile. Se avete collezionato tutti i nove poteri mentali e siete abbastanza veloci, avrete la possibilità di vincere. Così Astaroth sarà distrutta e bandita dalla sfera Eterea per l' eternità e la vittoria sarà vostra.

I POTERI MENTALI: man mano che procerete attraverso le catacombe, ci sono nove poteri mentali da trovare, contenuti in grandi campane di vetro sparpagliate negli angoli più remoti dei livelli. Sono i seguenti (da sinistra a destra lungo gli scrigni visualizzati in cima al pannello del punteggio): **1.** Ozymandias senza alcun potere. **2.** Telekinetics: capacità di muovere gli oggetti con la forza del pensiero (usato per spostare oggetti dal tetto. Quando è attivato, una mano spettrale appare sullo schermo: per muovere un oggetto ponete la mano su di esso e questo cadrà sul pavimento sottostante. **3.** Pyrotecnics: capacità di creare il fuoco con la forza del pensiero. E' usato per distruggere la maggior parte dei sudditi di Astaroth. **4.** Telepathy: capacità di leggere il pensiero (che vi dice quale mossa successiva conviene fare). **5.** Shape Shifting (Metamorfosi): capacità di cambiare l' aspetto fisico, in questo caso, in uccello. **6.** Levitation: Capacità di sfidare le leggi di gravità. **7.** Transmigration: Capacità di trasferire il vostro corpo da un posto ad un altro (senza camminare). **8.** Cryokenetics: capacità di congelare gli oggetti con la forza del pensiero. E' usata per distruggere qualsiasi creatura che si immune al fuoco. **9.** Night vision (vista di notte): capacità di vedere al buio. Alcune stanze sono quasi del tutto apparirannno quasi del tutto nere, ed è in questo caso che avrete bisogno di tale potere per vedere quali sono i nemici che vi attendono. **10.** Meditation: relax del corpo e della mente per ricaricarsi.

COMANDI: comandi si azionano solo grazie al joystick.

Sò: salta	Giù: schiva il colpo
Sinistra: muovi sinistra	Destra: muoversi a destra
Pulsante per sparare: usa il potere mentale in corso	F1: elimina il suono
F2: effetti sonori e musicali.	F3: soltanto effetti sonori

Per abbandonare la partita in corso premere ESC.

Per cambiare il potere mentale in corso si deve premere la barra spaziatrice e quindi muovere il joystick a destra o sinistra per scegliere il potere che richiedete dalla fila di scrigni visualizzati in cima al pannello del punteggio. Quando siete sul potere desiderato, premete il pulsante per sparare per selezionarlo.

PANNELLO VISUALIZZATORE (display): da sinistra a destra le selezioni dal display sono le seguenti: **1)** La fila di scrigni che contengono i poteri mentali (selezionati premendo la barra spaziatrice) **2)** Il potere mentale rappresentato da un cervello in decomposizione. Se il cervello si decompone completamente Ozymandias perde una delle sue cinque vite. **3)** Il compasso Est-Ovest: vi dice quanto dista dalla catacomba il luogo in cui si trova Ozymandias (in un' ubicazione est-ovest). **4)** Indicatori di vite: vi dice quante vite restano ancora ad Ozymandias (rappresentate da altrettanti crocifissi). **5)** Compasso Nord-Sud: vi dice quanto dista dalle catacombe il luogo in cui si trova Ozymandias (in una ubicazione nord-sud). **6)** Orologio: mostra quanto tempo è trascorso durante il gioco.

I GUARDIANI DELL' ANIMA AL SERVIZIO DI ASTAROTH: SFINGE: Queste ripugnanti metamorfosi hanno il corpo di un grande leone col busto di una donna. Attaccano la loro preda vomitando su di essa succhi gastrici dai loro stomaci, che bruciano la preda come se fossero degli acidi.

IDRA A TRE TESTE: Sono i più orribili della famiglia dei dragoni. Sono assolutamente malvagi e distruggono qualsiasi creatura che osi mettere piede nel loro dominio. Possono essere distrutti solo distruggendo le loro teste.

DEMONE MARILITH: Si tratta di diavolesse armate di tutto punto, con il corpo di un grande serpente col busto di donna. Hanno sei braccia e tutte possono usare un' arma. Preferiscono le spade e le asce di guerra. Possiedono anche il potere mentale pirotecnico come forma d' attacco.

OSTACOLI E TRAPPOLE: lungo il percorso Astaroth ha seminato diverse trappole e ostacoli per tenere alla larga gli indesiderati. Sono i seguenti:

MURI DI GHIACCIO: sono impenetrabili a meno che Ozymandias non possegga il potere mentale pirotecnico di cui si può servire per scioglierli.

MURI DI PIETRA: sono impenetrabili a meno che Ozymandias non possegga il potere mentale che gli permetta di cambiare aspetto fisico e di varcarli volando.

ASCE E LANCE: in alcune stanze asce e lance pendono dal soffitto e quando camminate nella stanza calpestate un congegno che li fa partire e cadere. Se Ozymandias non è sufficientemente svelto, queste armi possono cadergli addosso e infilzarlo.

GARGOLLE: questi abomini di pietra sono disposti sul soffitto di alcune stanze. Quando avvertono la presenza di un essere umano producono un' orrenda secrezione che sputano sulla loro vittima in basso.

GOCCE ACIDE: anche queste cadono dal soffitto e sono altamente corrosive.

ASTAROTH THE ANGEL OF DEATH

Amiga & Atari ST Inserta disco y RESET

OBJETIVO DEL JUEGO: El objetivo del juego es el de viajar a través de las catacumbas del reino de Astaroth hasta llegar a la confrontación final con la misma dama. Para destruir a Astaroth en la batalla final, deberás recoger todos los nueve "poderres mentales" distribuidos por las cuevas. A lo largo de tu viaje necesitarás de estos poderes para ayudarte a destruir a los secuaces de Astaroth y a sus tres "Guardias del Alma", los cuales asumen las formas de un Esfinge, una Hidra de tres cabezas y un Demonio Maralith (un monstruo medio humano medio serpiente con numerosos brazos). De no destruir estos monstruos, no tendrás suficiente poder ni para entrar en la cámara de Astaroth y por lo tanto no podrás acabar el juego. Una vez atravesadas las catacumbas, podrás entrar en la cámara de Astaroth para batallar delante mentí" finale. In questa battaglia lo scopo è di respingere il potere mentale di Astaroth (che ha la forma di un fascio d' energia rosso) usando tutti i poteri della vostra mente (che hanno la forma di un fascio d' energia blu). Ciò si ottiene dimenando il vostro joystick a destra o a sinistra il più velocemente possibile. Se avete collezionato tutti i nove poteri mentali e siete abbastanza veloci, avrete la possibilità di vincere. Così Astaroth sarà distrutta e bandita dalla sfera Eterea per l' eternità e la vittoria sarà vostra.

LOS PODERES MENTALES: A lo largo de tu viaje por las catacumbas hay nueve poderes a descubrir. Estos se encuentran en grandes recintos campana distribuidos en los rincones lejanos de los niveles. Los poderes son los siguientes (de izquierda a derecha a lo largo de las arquillas expuestas en la parte superior del panel de tanteo):

1.Ozymandias: con ningún poder mental alguno.
2.Telekinetics: La habilidad para mover objetos con tu mente (Usados para desprender objetos del techo). Cuando este es activado, una mano fantasmagórica aparece en la pantalla. Para mover el objeto coloca la mano sobre el mismo y se caerá al suelo.
3.Pyrokenetics: La habilidad para crear fuego con tu mente. Usado para destruir la mayor parte de los secuaces de Astasraoth.
4.Telepathy: La habilidad para leer las mentes de otros (lo cual te muestra adónde ir en el juego).
5.Shape Shifting: La habilidad para cambiar la forma física del cuerpo, en este caso a la de un pájaro.
6.Levitation: La habilidad para desafiar la ley de la gravedad.
7.Transmigration: La habilidad de mover tu cuerpo de un lugar a otro (sin andar).
8.Cryokinetics: La habilidad para dejar a los objetos helados con tu mente. Usado para destruir cualquier monstruo no afectado por el fuego.
9.Night Vision: La habilidad para ver en la oscuridad. Ciertas habitaciones aparecerán casi negras. En estas habitaciones, necesitarás de la visión nocturna para poder ver qué enemigos te esperan adentro.
10.Meditation: Relaja tu mente y tu cuerpo y te permite tomar un respiro.

MANDOS: El mando es sólamente mediante la palanca de control.

Arriba - Saltar	F1 - sonido se apaga.
Abajo - Esquivar	F2 - música y efectos sonoros.
Izquierda - Mover hacia la izquierda	F3 - sólo efectos sonoros.
Derecha - Mover hacia la derecha	Para abandonar el juego, pulsar
Disparar - Usar el poder mental actual	ESC. Para cambiar el poder mental actual, el

ESPACIADOR deberá ser pulsado. Entonces deberás mover la palanca de control hacia la izquierda o derecha para elegir el poder que requieras de la fila de diez arquillas expuestas en la parte superior del panel de tanteo. Cuando el poder requerido sea señalado pulsa el botón de disparo para elegirlo.

PANEL VISUALIZADOR: De izquierda a derecha, las opciones del panel visualizador son las siguientes:**1. La fila de arquillas** contenedoras de poderes mentales (elegido pulsando el esparciador.) **2. Poder Mental** - representado como un cerebro en descomposición. Si el cerebro se descompone por completo, Ozymandias perderá una de sus cinco vidas. **3. Brújula Este-Oeste.** Muestra como de lejos del centro de las catacumbas está Ozymandias (en una línea Este-Oeste) **4. Indicador de Vidas**: Muestra ciántas vidas le queda a Ozymandias de las cinco que tiene (representadas por crucifijos) **5. Brújula Norte-Sur:** Muestra cómo de lejos del centro de las catacumbas se encuentra Ozymandias (en una línea Norte-Sur) **6.Reloj**: Muestra cuánto tiempo ha transcurrido desde el comienzo del juego.

EL GUARDIA DEL ALMA DE ASTAROTH: ESFINGE: Estas viles mutaciones tienen el cuerpo de un león grande y el torso superior de una mujer. Atacan a sus víctimas vomitando sobre ellas. Los jugos gástricos de sus estómagos quaman a su presa como el ácido.

LAS HIDRAS DE TRES CABEZAS: Estas son las más horrendas de la familia de los dragones. Son la maldad misma, intentando destruir a cualquier criatura que se atreve a entrar en su dominio. Sólo pueden ser destruidas, destruyendonos todas sus cabezas.

LOS DEMONIOS MARALITH: Estas son demonios hembras en la forma de una hembra con numerosos brazos encima del cuerpo de una gran serpiente. Tienen seis brazos cada uno de los cuales es capaz de usar una arma. Sus favoritas son las espadas y las hachas de combate. También poseen el poder mental de la pirotécnia como forma de ataque.

OBSTACULOS Y TRAMPAS: A lo largo del camino, Astaroth ha dejado varias trampas y obstáculos para asegurar que ningún extraño entra en su dominio. Estos son:

MUROS DE HIELO: Estos son imfranqueables a no ser que Ozymandias posea el poder mental pirotécnico, el cual podrá usar para derretirlos.

MUROS DE PIEDRA: Estos son impenetrables a no ser que Ozymandias posea el poder mental que permite cambiar de forma para poder volar por encima de ellos.

HACHAS Y LANZAS: En algunas habitaciones, hay hachas y lanzas colgando del techo y cuando entras en una habitación, pisas un activador que las deja caer. Si Ozymandias no es lo suficientemente rápido, estas armas caerán y le empalarán.

GARGOLAS: Estas abominaciones de piedra están posicionadas en el techo de ciertas habitaciones. Cuando sienten la presencia de un ser humano, sueltan de sus bocas una vil secreción que cae sobre sus víctimas.

GOTITAS DE ACIDO: Estas también caen del techo y son áltamente corrosivas.

ASTAROTH, DE ENGEL DES DOODS

Amiga & Atari ST Diskette inbrengen en RESET indrukken

DOEL VAN HET SPEL: In dit spel gaat het erom dat je door de catacomben van Astaroths rijk reist en de Engel des Doods definitief uit de weg ruimt. Om Astaroth te kunnen verslaan heb je alle negen "mentale machten" nodig die je in de catacomben kunt vinden. Onderweg komen deze machten van pas om Astaroths helpers en haar drie "Zielenbewakers" te vernietigen. Deze Zielenbewakers zijn Sfinxen, driekoppige Hydra's en Maralith Duivels (half mens, half slang, met zes armen). Als je deze wezens niet verslaat, zul je niet genoeg macht kunnen vergaren om Astaroths gewelf te betreden, en kun je dus het spel niet voltooien. Zodra je je voldoende sterk voelt om weg hebt gebaand door de catacomben kun je Astaroths gewelf binnendringen om een laatste "geestesgevecht" aan te gaan. Je kunt dit gevecht winnen door Astaroths mentale kracht (weergeeven door een rode energie-straal) terug te dringen, waarbij je al je eigen mentale machten (de blauwe energie-straal) in het spel roept. Dit doe je door de joystick zo snel mogelijk heen en weer te bewegen. Als je erin geslaagd bent om alle negen mentale machten te verzamelen en dan ook nog eens snel genoeg bent, is het net mogelijk om je tegenstander te verslaan. Dan wordt Astaroth voor eeuwig verbannen naar de de nemese sfeer, en ben jij de overwinnaar.

DE MENTALE MACHTEN: Terwijl je door de catacomben reist kun je in de verre uithoeken van de verschillende niveaus negen mentale machten vinden, die onder grote stolpen gevangen zitten. Bovenaan het scorebord staat een rij doodskisten, die deze machten symboliseren. Van links naar rechts zie je:

1. Ozymandias, heeft helemaal geen mentale machten.
2. Telekinetica: De macht om voorwerpen te laten bewegen (wordt gebruikt om voorwerpen van het plafond los te maken). Wanneer deze macht wordt gebruikt verschijnt er een spookachtig handje op het scherm, dat over het voorwerp moet worden geplaatst om het op de grond te laten vallen.
3. Pyrokinetica: De macht om iets in brand te laten vliegen. De meeste helpers van Astaroth kunnen hiermee worden vernietigd.
4. Telepathie: De macht om andermans gedachten te lezen (waardoor je te weten komt wat je op een bepaald moment moet doen).
5. Gedaantewisseling: De macht om in iets anders te veranderen, in dit geval in een vogel.
6. Levitatie: De macht om de wetten der zwaartekracht te trotseren.
7. Transmigratie: De macht om je lichaam naar een andere plaats te sturen (zonder te lopen).
8. Cryokinetica: De macht om voorwerpen te laten bevriezen. Gebruikt om wezens te vernietigen die vuur kunnen weerstaan.
9. Zien in het donker: Sommige gewelven zijn nagenoeg pikdonker, en hier heb je deze macht nodig hebt om te zien welke vijanden je opwachten.
10. Meditatie: Ontspan je geest en je lichaam om zo nieuwe energie te krijgen.

BEDIENING: Alleen met de joy-stick.

Omhoog - Spring	F1 - Geen geluid
Omlaag - Duik	F2 - Muziek en geluidseffecten
Rechts - Ga naar rechts	F3 - Alleen geluidseffecten
Links - Ga naar links	Gebruik ESC om op te houden

Vuur - Gebruik de huidige mentale macht

Om op een andere mentale macht over te schakelen druk je de spatiebalk in, waarna je de joystick naar rechts of links beweegt om de benodigde macht te kiezen uit de rij doodskisten bovenaan het scorebord. Druk de schietknop in wanneer de juiste macht is aangegeven.

INFORMATIEBORD: Van links naar rechts zie je de volgende informatie:

1. De rij doodskisten geeft de mentale machten weer (kies er een m.b.v. spatiebalk).
2. Mentale kracht - weergeeven als rottende hersens. Als deze helemaal zijn vergaan verliest Ozymandias één van zijn vijf levens.
3. Oost-west kompas: Laat zien hoe ver Ozymandias van het middelpunt van de catacomben vervijderd is (alleen in deze twee richtingen).
4. Levens: Geeft aan hoeveel levens Ozymandias nog over heeft (weergeeven als kruisstekens).
5. Noord-zuid kompas: Laat zien hoe ver Ozymandias van het middelpunt van de catacomben vervijderd is (in deze twee richtingen).
6. Klok: Geeft aan hoe lang je al hebt gespeeld.

ASTAROTHS ZIELENBEWAKERS: SFINX: Deze vreeswekkende mutanten hebben het onderlichaam van een enorme leeuw en het bovenlichaam van een vrouw. Zij overmeesteren hun prooi door over te geven, waarna hun maagzuur de prooi verbrandt.

DRIEKOPPIGE HYDRA: Dit zijn de afzichtelijkste tylgen van de drakenfamilie. Ze zijn door en door gemeen en vallen iedereen aan die hun domein betreden. Je kunt ze alleen doden door al hun hoofden af te hakken.

MARALITH DUIVEL: Dit zijn vrouwelijke duivels met veelarmige vrouwenlichamen bovenop machtige slangenlichamen. Ze kunnen al hun zes armen gebruiken om wapens vast te houden. Het liefst vechten ze met zwaarden en strijdbijlen. Daarnaast kunnen ze pyrokinetica gebruiken om je aan te vallen.

OBSTAKELS EN VALSTRIKKEN: Astaroth heeft allerlei valkuilen en obstakels aangebracht om onvoorziene bezoekers te weren. Dit zijn:

IJSMUREN: Deze zijn ondoordringbaar, behalve als Ozymandias de beschikking heeft over pyrokinetica zodat hij ze kan laten smelten.

STENEN MUREN: Hier kan Ozymandias alleen overheen als hij van gedaante kan verandert, zodat hij erover heen kan vliegen.

**BIJLEN EN SPEREN