AMIGA CD32™ Commodore



CONTENTS

Credits 1
Loading the Game 2
Introduction 2
Instructions 2
Control 2
Status 3
Inventory 4
Customs 5
Combat 5
Enemies 6
Keys 6
Money 6
Puzzles 6
Ideas 6
Guardians 6
Teleports 7
Scoring 7
Losing a life 7

CREDITS

Original Design by	DARREN HEBDEN
	SIMEON PASHLEY
CD Conversion	SIMEON PASHLEY
Artwork	DARREN HEBDEN
Programming	SIMEON PASHLEY
Audio	MATT FURNISS
Boss Artwork	PHIL HACKNEY
Animation	LES NEWSTEAD
Animation Conversion	DAVE COLLEDGE
	MARK POTENTE

Program copyright © 1993, Krisalis Software Ltd.

All rights reserved.

LOADING THE GAME

Insert the CD as Described in the CD^{32} manual.

INTRODUCTION

The sky was bright, the birds were chirping and the beautiful princess Leila was on the balcony. Not that you should be standing around all day, no, you have work to do and the job of Chief Gardener's Assistant Helper 2nd Class is a tough one.

Weeds to weed, plants to plant and bushes to erm, trim. But how can you work when princess Leila is high on the balcony, fending off a huge winged demon. Ah, how cute... wait a minute, a DEMON?!?. Within seconds you are scaling the palace walls to rescue your love. Heights weren't always your best subject but you can worry about falling later. You have to rescue Leila.

You reach the top just as the Demon begins flight, carrying Leila. A valiant leap later and you're hanging by the demon's feet. It dives and screeches but you refuse to let go. Until the demon swipes it's other foot at you and you are thrown groundwards. After a few minutes of blackness you hear the palace guard, something about it all being your fault and how a life sentence in the dungeon would sort you out...

INSTRUCTIONS

Your first problem is being locked up in the palace dungeons, but I'm sure that it won't take you long to figure out how to escape. Once that is sorted you've got to rescue the princess to prove your innocence. Now, even though I'm sure the evil Vizier is on the nice side of cunning, evil, cheating and nasty, I don't think he will take all this lying down, no, pitted against you are all his minions and four mean Djinnis. Good luck...

CONTROL

There are two options open to you on the Title Page. They are 'START' and 'OPTIONS'. The options screen allows you to alter the difficulty level at which the game will play. Also on the options screen is the Music Test, the Detail Level and Control Selection. (Use LEFT or RIGHT to choose selection).. To begin the game, simply select 'START'. The game will proceed to load.

If you leave the Title Page for a while, the game will begin running a demo. When the game is loaded for the first time, the demo will simply be of the first level. Each game after that, the demo will show the player's exploits. Every mistake and slip up...

There are several different control methods for each of the separate game styles.

The different control methods are:-
'Select' button is BLUE
'Action' button is RED
'Jump" button is YELLOW
These are the default controls, when the game is loaded.

PLATFORM SECTIONS.

	Joypad
Run Left	Left
Run Right	Right
Jump	Jump
Duck	Down
Attack	Action
Enter/Drop through	Down & Action

FLYING CARPET SECTION.

	Joypad
Fly Left	Left
Fly Right	Right
Fly Up	Up
Fly Down	Down
Shoot	Action

SWIMMING SECTION.

	Joypad
Swim Left	Left
Swim Right	Right
Swim Up	Up
Swim Down	Down

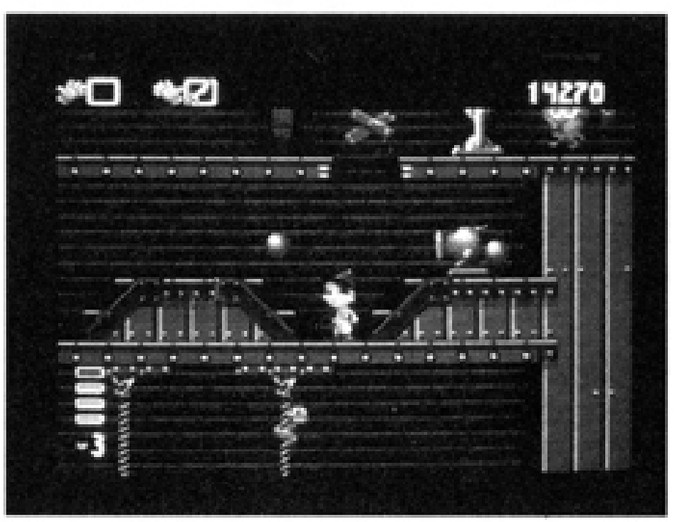
MINE CART SECTION (IN MINE CART).

	Joypad
Move Left	Left
Move Right	Right
Leave Mine cart	Jump
Mine cart Hop	Action

There are also some controls available other to those listed above.

Idea	'Select' (when light bulb is flashing)
Inventory	'Select'
Pause	Play/Pause

It is necessary to combine moves to complete the game, such as attacking with your sword while jumping to attack in mid-air and running then ducking to slide under obstructions. Try them...



STATUS

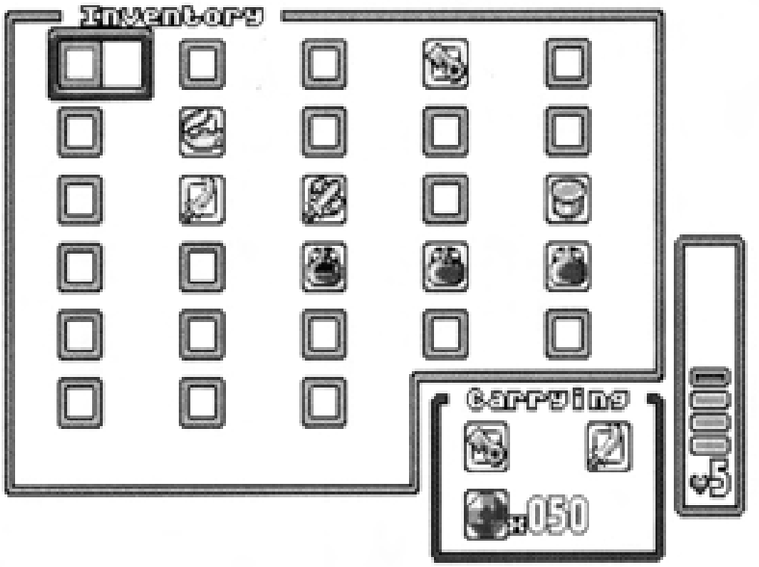
While a lot of action will be going on in the centre of the screen, the side panel and top panel also contain useful information. The side panel is on the bottom left-hand side of the screen and shows your lives and energy. Energy is represented by full blue bars and lost energy is shown as empty grey bars. The number of bars shown is how much energy points you can have. It is possible to replenish energy with some energy pots and you can also increase your total energy by collecting the magical amulets. Lives can be increased as well if you're lucky.

The top panel contains what you are holding and the score. Each of your hands are shown on the panel along with what you are holding. Usable items appear in your left hand while weapons in the right. These can be changed in your inventory.

There is a special case on the mine cart level where your hands are not shown and neither is your score. Instead you are given a little piece of text to tell you who is in front as well as a timer.

INVENTORY

While playing Arabian Nights, you will discover objects which may prove useful for puzzles later in the game. All of these items will be kept in your Inventory.



To bring up your inventory tap 'Select'. To exit the inventory tap the 'Select' button again.

The main area of the Inventory consists of the items you are carrying. A little picture of the item will be shown and can be selected by pressing the 'Action' button. If you have more than one of any item, a number will be shown next to it.

On the right of this area is the health meter from the game screen. When you use energy pots, you will see the effect on this screen. Below this is what you are currently using. Next to this is the currency for this level and how much you have collected so far. The currency may be needed for certain puzzles in the game. The more you collect, the greater the bonus at the end of each level also.

There are two ways of collecting items. You can either be given them by talking to the different characters in the game or find them in the treasure chests on each level.

Once you open a chest by touching it, it will open and a swirl ball of energy will come out. When you collect it you will be informed what you have found. Now, you can either use the item straight away by pressing the 'Action' button. Or you can store it in your inventory by tapping the 'Select' button. Some items are used straight away such as extra lives and power-ups.

When you enter the inventory, you will be controlling a small red box. Move this box to the item you wish to use and then press the 'Action' button. To exit the inventory, press the 'Select' button.

Here's a small selection of objects you will probably find during the game.


Very useful for potential escapees. The dungeon key!


An energy pot. This will give you back I energy bar.


Less common, this pot gives you 2 energy bars back.


Very rare a full 3 energy bars can be gained with this.


Mystical amulets give you more potential energy bars.


Hack and slash away with your basic sword...


...but this one Fires projectiles!


Search out these beauties, you'll need them!

CUSTOMS

Once a level has been completed, you will be taken to the Arabian customs offices. Collecting currency and items from each of the levels attracts the attention of the officials and they want to speak to you. Don't worry, they won't take anything off you that you will need and they are always fair. Bonus points are given for items they take.

This is where the bonus points are awarded for the mine cart level.

COMBAT

To rid the world of the evil crazed minions of the Vizier, you must master sword play. To attack, simply get as close as possible to your 'victim' and press the 'Action' button. If you timed it right, the enemy will lose an energy point and perhaps, their life!

Power-ups are also available. These enable you to fire projectiles from your sword making it easier to attack.

The enemy energy bars will appear above yours and the enemy will die once they are depleted. Although, if the enemy hits you, or you land on a spike etc. you will lose an energy bar. If you only have one left, it will flash to make it easier to spot. Lose all your bars and you die. Remember to store those extra energy pots for later when you really need them.

ENEMIES

Not all the creatures who attack you can help themselves. Most are under the influence of the Vizier's evil spells. OK, a lot of them just don't like you but a few have resisted the spells and will try to help you. Don't expect help straight away though, some may require you to help them.

KEYS

Unless you have the build of a 20st wrestler, locked doors can cause problems. Luckily doors with locks must have keys so all you have to do is find them. Remember though, not all doors can be opened with the same key. Use keys in the same fashion as you would any object, select them from your inventory.

MONEY

In each of the levels you will find some form of currency. Though it is not always coins, the inhabitants will always be a bit happier to co-operate when money is involved. The current currency (!) is shown on your inventory screen. When the level is complete, you will be given a bonus score for all surplus money so remember to collect as much as possible!

PUZZLES

To complete the game you must complete some of the puzzles in the game. This sometimes involves bringing items to people, collecting money or trading items. It is important to remember what tasks you were set while playing the game.

Some parts of the game are automated. This means the computer will take over control of your hero. Don't worry, it's not going to lead him into a pit of spikes, just to carry out a simple action.

If you find the first puzzle a bit too hard, here's a couple of tips. There are lots of jewels all around the level but not all of them are easy to get. Try going down holes in the wall to reveal secret rooms. Check everything and explore everywhere!

IDEAS

While running through a level, a light bulb might pop up above your head and start flashing. Don't worry! It's the game's way of giving you a helping hand. They signify something out of the ordinary, a thought or something you've heard. To read these ideas, wait until they are flashing then press the 'Select' button. Read them carefully as they can be very useful.



GUARDIANS

The main line of defence for the Vizier is the four elemental Djinnis. They are Earth, Water, Wind and Fire. Each has attacks

associated with the element it controls and will use them to stop you from progressing. Your only chance is to defeat them in their lairs. Usually, you find each of the Djinnis at the end of certain levels. The levels mirror the Djin in it, so be cautious when travelling through a level.

TELEPORTS

One method of travelling around without using any boot leather is to use the magical teleports. Step into one here and pop out somewhere else, as easy as that. Teleports are usually hidden inside things. On the first level these are the big painted pots. The rest of them, you will have to find yourself. Remember, not all the teleports are two-way so think carefully before stepping in.

SCORING

With so much to do in Arabian Nights, you can expect to attain a big score. You are awarded scores for all sorts of different things. Disposing of an enemy will give you points and so will collecting currency, completing tasks and finishing levels.

The mine cart level is a special case where you will be given points for finishing first, your time remaining and finishing inside your cart. There is also a special secret bonus but you will have to find that yourself!

LOSING A LIFE

Eventually, rabid bird attacks, spike wounds and acid baths may cause you to lose a life. When this happens your life counter will go down and you will begin the level again. But don't worry, you won't need to start the level from the start. You will be placed in a safe spot where you have already been. This may be a couple of screens away from where you died.

For a few seconds after starting on a new life you will be invulnerable to help you get away.This is shown by your hero flashing. When the flashing stops, you will be able to be hit again.

If you manage to lose all your lives the game will end and return to the title page. Don't worry, try again, I'm sure you'll do better next time.

TABLE DES MATIERES

Crédits 8
Introduction 9
Instructions 9
Contrôle 9
Statut 10
Inventaire 11
Douane 12
Combat 12
Ennemis 13
Clés 13
Argent 13
Enigmes 13
Idées 13
Gardiens 14
Téléporteur 14
Score 14
Perdre une vie 14

CRÉDITS

Conception:	DARREN HEBDEN
	SIMEON PASHLEY
Graphismes:	DARREN HEBDEN
Programmation:	SIMEON PASHLEY
Audio:	MATT FURNISS
Directeur artistique:	PHIL HACKNEY
Animation:	LES NEWSTEAD
Conversion de l'animation:	DAVE COLLEDGE
	MARK POTENTE

Program copyright © 1993, Krisalis Software Ltd.

Tous droits réservés.

INTRODUCTION

Le soleil brillait, les oiseaux chantaient et la jolie princesse Leila était au balcon. Le travail ne manquait pas. Le poste d'assistant en second du jardiner n'était pas de tout repos.

Les mauvaises herbes à arracher, les plantes à planter, et les buissons à tailler. Mais comment peut-on travailler lorsque la princesse Leila est là-haut sur le balcon, attaquée par un énorme démon ailé. Elle est si belle... Quoi?! UN DEMON?!? En quelques secondes, vous escaladez les murs du palais pour sauver votre bien-aimée. Vous n'avez jamais été très fort en escalade, mais vous n'avez pas le temps de penser à ce qui pourrait arriver si vous tombiez. Vous devez sauver Leila.

Vous arrivez en haut au moment où le démon commence à s'envoler, emportant Leila. Vous rassemblez votre courage pour sauter et vous vous retrouvez suspendu aux pieds du démon. Il plonge en hurlant, mais vous refusez de lâcher prise. Il vous donne alors un coup de pied et vous partez en chute libre vers le sol. Après quelques minutes d'obscurité, vous entendez le garde du palais dire que c'est votre faute, et qu'une condamnation à vie au cachot vous fera le plus grand bien.. .

INSTRUCTIONS

Votre premier problème consiste à sortir des cachots du palais où vous êtes enfermé, mais je suis sûr que vous trouverez rapidement un moyen de vous évader. Vous devez ensuite sauver la princesse pour prouver votre innocence. Mais le diabolique Vizir n'est pas prêt à se laisser faire sans réagir. Vous devrez affronter tous ses serviteurs et quatre mauvais génies. Bonne chance. ..

CONTROLE

Vous trouverez deux options sur la page de titre: "START" et "OPTIONS". L'écran d'options vous permet de modifier le niveau de difficulté du jeu. Vous trouverez également sur cet écran les options "Music Test" (Musique), "Detail Level" (Niveau de détail), et "control selection". Pour commencer à jouer, appuyez simplement sur "START". Le jeu commencera à se charger.

Si vous n'appuyez sur aucun bouton lorsque l'écran titre est affiché, vous verrez une démo du jeu. Lorsque le jeu est chargé pour la première fois, vous pourrez voir une démo du niveau un. Par la suite, vous verrez les exploits et les erreurs du joueur en guise de démo.

Il y a différentes méthodes de contrôle pour chaque style de jeu.

Les différentes méthodes de contrôle sont:
Le 'Sélecteur' correspondant au BLEU
Le bouton 'Action' correspondant au ROUGE
Le bouton 'Sauter' correspondant au YELLOW

NIVEAUX PLATES-FORMES

	Joypad
Courir vers la gauche	Gauche
Courir vers la droite	Droite
Sauter	Sauter
S'accroupir	Bas
Attaquer	Action
Entrer/Se laisser tomber	Bas & Action

NIVEAU TAPIS VOLANT

	Joypad
Voler vers la gauche	Gauche
Voler vers la droite	Droite
Voler vers le haut	Haut
Voler vers le bas	Bas
Tirer	Action

NIVEAU NATATION

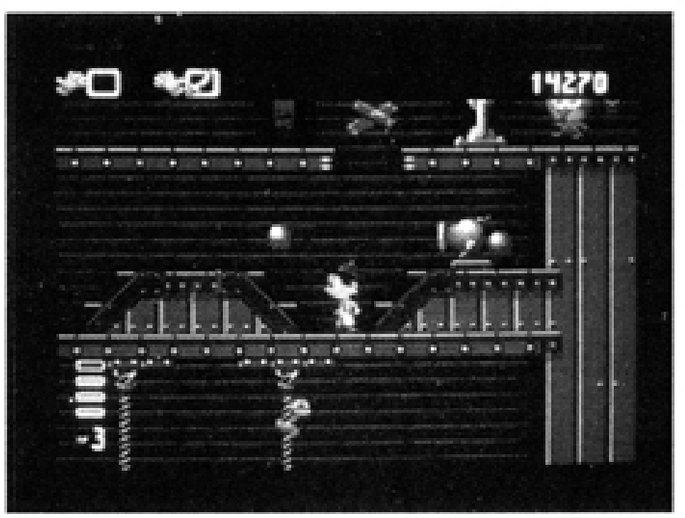
	Joypad
Nager vers la gauche	Gauche
Nager vers la droite	Droite
Nager vers le haut	Haut
Nager vers le bas	Bas

NIVEAU WAGONNET DE MINE

	Joypad
Aller vers la gauche	Gauche
Aller vers la droite	Droite
Quitter le wagonnet	Sauter
Faire sauter le wagonnet	Action

Il existe également des touches de contrôle supplémentaires:

Idée	'Sélecteur' (lorsque l'ampoule clignote)
Inventaire	'Sélecteur'
Pause	Jeu/Pause



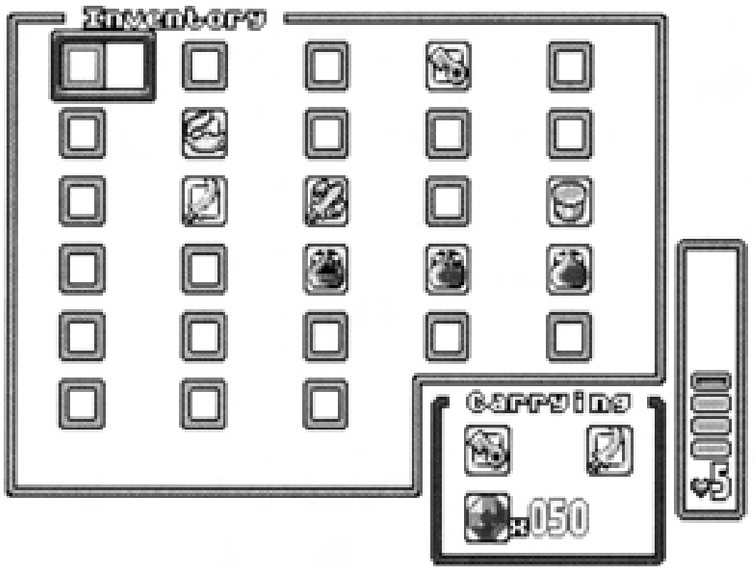
Il est parfois nécessaire de combiner les mouvements; attaquez avec votre épée tout en sautant, pour attaquer en l'air, et courez tout en vous accroupissant pour passer sous les obstacles. Essayez...

STATUT

Bien que l'action se déroule en grande partie au centre de l'écran, les tableaux supérieur et latéral contiennent des informations utiles. Le tableau latéral est situé en bas à gauche de l'écran, et affiche vos vies et votre énergie. L'énergie est représentée par des barres bleues pleines, et l'énergie perdue est représentée par des barres grises vides. Le nombre de barres correspond au nombre de points d'énergie disponibles. Il est possible de vous refaire une santé grâce aux pots d'énergie, ou bien d'augmenter votre total d'énergie en ramassant les amulettes magiques. Vous pouvez également augmenter vos vies, si vous avez de la chance.

Le tableau supérieur affiche votre score et ce que vous avez dans les mains. Vous verrez ces dernières s'afficher avec les objets qu'elles contiennent. Les objets utilisables apparaissent dans la main gauche et les armes dans la main droite. Vous pouvez interchanger les objets dans l'inventaire.

Au niveau wagonnet de mine, il y a un cas spécial où vous ne verrez pas les mains, ni le score. Ils sont remplacés par du texte, indiquant la personne qui vous précède, et un chronomètre.



INVENTAIRE

En jouant à Arabian Nights vous découvrirez des objets qui pourront vous être utiles dans la résolution d'énigmes, plus tard dans le jeu. Tous ces objets seront conservés dans l'inventaire.

Pour faire apparaître l'inventaire appuyez sur le bouton 'Select'. Pour quitter l'inventaire, appuyez à nouveau sur le 'Sélecteur'.

La majeure partie de l'inventaire représente les objets que vous transportez. Une petite image de l'objet apparaîtra, et pourra être sélectionnée en appuyant sur le bouton action. Si vous possédez plusieurs exemplaires d'un même objet, un nombre apparaîtra à côté de son image.

Vous trouverez, à droite de l'inventaire, les barres de santé de l'écran de jeu. Lorsque vous utilisez des pots d'énergie, vous pouvez en voir les effets sur cet écran. Vous trouverez, audessous, ce que vous utilisez actuellement, et à côté, la "monnaie" de ce niveau, et la somme amassée jusqu'à présent. Vous aurez peut-être besoin de la "monnaie" pour résoudre certaines énigmes. Plus vous en avez, plus le bonus de fin de niveau sera important.

Il existe deux façons de ramasser des objets. Vous pouvez les obtenir en parlant à certains personnages du jeu, ou les trouver dans les coffres de chaque niveau.

Lorsque vous aurez ouvert un coffre en le touchant, il libérera une boule d'énergie. Une fois que vous l'aurez ramassée, on vous indiquera ce qu'elle contient. Vous pouvez utiliser cet objet en appuyant sur le bouton 'Action', ou le mettre dans l'inventaire en utilisant le 'Sélecteur'. Certains objets sont utilisés directement, comme les vies supplémentaires et les boosters d'énergie.

Lorsque l'inventaire apparaît, vous contrôlez une petite case rouge. Placez cette case sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur le bouton 'Action'. Pour quitter l'inventaire, utilisez le 'Sélecteur' .

Voici certains des objets que vous rencontrerez dans le jeu:


Très utile si vous voulez vous évader; la clé du cachot!


Un pot d'énergie. Vous récupérerez I barre d'énergie.


Plus rare, ce pot vous permet de récupérer 2 barres d'énergie!


Très rare. Vous pouvez gagner 3 barres d'énergie.


Les amulettes mystiques vous donnent plus de barres d'énergie.


Frayez-vous un chemin avec cette épée...


... mais celle-ci tire des projectiles!


Recherchez-les, car vous en aurez besoin!

DOUANE

Lorsque vous avez terminé un niveau, vous devez passer par la douane. Vous avez attiré l'attention des douaniers en ramassant de la monnaie et des objets, et ils veulent vous poser quelques questions. Ne vous faites pas de souci, vous ne devrez renoncer à aucun objet qui pourrait vous être utile, et les douaniers sont toujours justes dans leurs décisions. Vous recevrez des points de bonus pour chaque objet confisqué.

C'est ainsi que vous obtenez les points bonus nécessaires au niveau wagonnet de mine.

COMBAT

Si vous voulez débarrasser le monde des serviteurs diaboliques du vizir, vous devez maîtriser le maniement de l'épée. Pour attaquer, rapprochez-vous autant que possible de votre victime, et appuyez sur le bouton 'Action'. Si vous avez bien calculé, votre ennemi perdra un point d'énergie, et succombera peut-être!

Vous pouvez également obtenir des boosters d'énergie. Ils vous permettront de lancer des projectiles avec votre épée, ce qui facilite les attaques.

Les barres d'énergie de l'ennemi apparaîtront au-dessus des vôtres, et il mourra dès que ces barres disparaîtront. Si l'ennemi vous touche, ou que vous tombez sur une pique, vous perdrez une barre d'énergie. S'il ne vous reste qu'une seule barre, elle se mettra à clignoter de façon à vous avertir. Si vous perdez toutes vos barres, vous mourrez. Souvenez-vous de stocker les pots d'énergie afin de les utiliser plus tard, quand vous en aurez vraiment besoin.

ENNEMIS

Une grande partie des créatures qui vous attaquent sont sous l'influence des sorts jetés par le Vizir. Certaines créatures ont réussi à résister aux sorts et essaieront de vous aider. Ne vous attendez pas à ce qu'elles vous aident spontanément; vous devrez peut-être les aider d'abord.

CLÉS

A moins que vous n'ayez la stature d'un lutteur de 100kg, les portes fermées peuvent vous poser problème. Vous pouvez heureusement le résoudre en trouvant la clé qui correspond à la porte en question. N'oubliez pas que la même clé ne servira pas pour toutes les portes. Utilisez les clés comme vous le feriez avec n'importe quel autre objet, sélectionnez-les dans l'inventaire.

ARGENT

Vous trouverez une "monnaie" différente dans chaque niveau. Bien que ce ne soit pas toujours des pièces, les habitants coopéreront plus volontiers si vous leur promettez de les payer. La "monnaie" actuelle apparaît sur l'écran inventaire. Lorsque le niveau est terminé, vous obtenez un score bonus pour le surplus d'argent. Ramassez-en autant que possible!

ENIGMES

Pour terminer le jeu vous devez résoudre certaines énigmes. Vous devrez peut-être donner des objets à certaines personnes, amasser une certaine somme ou échanger certains objets. Il est important de vous souvenir des tâches qui vous ont été assignées.

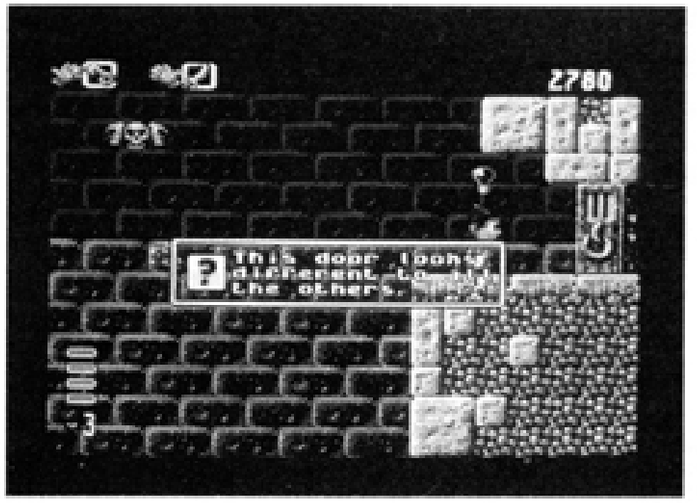
Certaines parties du jeu sont automatisées; l'ordinateur prendra alors le contrôle de votre héros. Ne vous faites pas de souci, il ne lui fera pas commettre d'actes insensés.

Si vous pensez que la première énigme est trop difficile, voici quelques indices: il y a beaucoup de bijoux dans ce niveau, mais ils ne sont pas tous faciles à ramasser. Essayez de vous faufiler dans les trous des murs pour découvrir des salles cachées. Vérifiez tout et explorez tout!

IDÉES

Dans le feu de l'action, vous verrez parfois clignoter une ampoule électrique au-dessus de votre tête. Ne vous faites pas de souci! Le programme est seulement en train de vous aider. Ces ampoules indiquent quelque chose de spécial, une pensée ou quelque chose que vous avez entendu. Pour prendre connaissance de ces idées, attendez que l'ampoule se mette à

clignoter et utilisez le 'Sélecteur'. Lisez ces messages avec attention, car ils sont très utiles.



GARDIENS

La défense principale du Vizir est représentée par ses génies, le Vent, l'Eau, la Terre et le Feu. Chacun peut attaquer avec l'élément qu'il contrôle, et essaiera de vous empêcher de progresser. Pour les vaincre, il vous faudra les piéger dans leur tanière. Vous trouverez des génies à la fin de certains niveaux. Les niveaux reflètent les génies qu'ils contiennent, alors soyez prudent!

TÉLÉPORTEURS

Vous pouvez vous déplacer sans vous fatiguer en utilisant les téléporteurs. Montez dans l'un d'eux, et vous vous retrouverez ailleurs. C'est aussi simple que ça! Les téléporteurs sont en général cachés à l'intérieur d'objets. Dans le premier niveau, ils se trouvent dans les grands vases peints. Pour les autres, débrouillezvous! Souvenez-vous que tous les téléporteurs ne sont pas allerretour, alors réfléchissez bien avant d'en utiliser un.

SCORE

Avec tout ce que vous avez à faire, vous pouvez vous attendre à un score élevé dans Arabian Nights. Vous obtiendrez des points pour toutes sortes de choses. Si vous vous débarrassez d'un ennemi votre score augmente, tout comme lorsque vous ramassez de la "monnaie", accomplissez une tâche ou terminez un niveau.

Le niveau wagonnet est un peu spécial, car vous recevrez des points si vous terminez premier, s'il vous reste du temps et si vous terminez dans le wagonnet. Il y a aussi un bonus secret spécial que vous devrez découvrir.

PERDRE UNE VIE

Les effets répétés des attaques d'oiseaux enragés, des blessures causées par des piques, et des bains d'acide pourront vous faire perdre une vie. Lorsque ceci se produit, votre compteur de vie baisse et vous recommencez le niveau. Vous n'aurez pas à recommencer le niveau du début. Vous reviendrez à un point sûr que vous avez déjà passé, peut-être deux écrans avant que vous ne mourriez.

Lorsque vous recommencez avec une nouvelle vie, vous êtes invulnérable pendant quelques secondes; ceci sera indiqué par le clignotement de votre héros. Lorsque le clignotement s'arrête, vous redevenez vulnérable.

Si vous perdez toutes vos vies, le jeu se termine et revient à l'écran titre. Recommencez et persévérez, vous aurez plus de chance la prochaine fois.

INHALT

Mitarbeiterverzeichnis 15
Einleitung 16
Anweisungen 16
Steuerung 16
Statusanzeigen 17
Inventar 18
Zoll 19
Kampf 19
Feinde 20
Schlüssel 20
Zahlungsmittel 20
Rätsel 20
Tips 20
Wächter 21
Teleporter 21
Punkte erzielen 21
Verlust eines Lebens 21

MITARBEITERVERZEICHNIS

Entwurf	DARREN HEBDEN & SIMEON PASHLEY
Grafiken	DARREN HEBDEN
Programmierung	SIMEON PASHLEY
Audio	MATT FURNISS
Leitung der künstlerischen Gestaltung Animation	PHIL HACKNEY LES NEWSTEAD
Konvertierung der Animation	DAVE COLLEDGE MARK POTENTE

Copyright © 1993, Krisalis Software Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

EINLEITUNG

Der Himmel war blau, die Vögel zwitscherten und die wunderschöne Prinzessin Leila stand auf dem Balkon. Du solltest allerdings nicht den ganzen Tag faul herumstehen. Nein, es gibt eine Menge für dich zu tun. Die Stelle als zweiter Assistent des Obergärtners hat es echt in sich.

Es gibt Unkraut zu jäten, Pflanzen zu pflanzen und Sträucher zu beschneiden. Aber wie soll man da arbeiten, wenn Prinzessin Leila oben auf dem Balkon verzweifelt versucht, einen riesigen Dämon zu vertreiben. Ach, wie süß! Moment mal..., ein DÄMON?!? In Windeseile kletterst du die Palastwände hinauf, um deine Geliebte zu retten. Höhen waren noch nie deine Stärke, aber du hast jetzt keine Zeit, über Abstürze nachzudenken. Du mußt Leila retten.

Als du oben ankommst, setzt der Dämon gerade zum Flug an und will Leila davontragen. Mit einem waghalsigen Sprung hängst du dich an einen Fuß des Dämons. Er geht in den Sturzflug über und kreischt furchterregend. Du läßt jedoch nicht los, bis er dir schließlich mit dem anderen Fuß einen gewaltigen Hieb versetzt, und du in die Tiefe stürzt. Nach einem kurzen Blackout hörst du die Palastwächter sagen, daß alles deine Schuld sei und du lebenslänglich in den Kerker gesperrt werden müßtest.

ANWEISUNGEN

Du bist im Kerker des Palastes eingesperrt. Es dürfte dir jedoch keine Schwierigkeiten bereiten, herauszufinden, wie du hier 'rauskommst. Sobald du dich befreit hast, muBt du die Prinzessin retten, um deine Unschuld zu beweisen. Denn der böse Wesir neigt zwar zu List, Bosheit, Betrug und Grausamkeit, aber ich glaube nicht, daB er all diese Lügen schluckt. Nein, du hast alle seine Günstlinge und vier böse Flaschengeister gegen dich. Viel Glück...

STEUERUNG

Auf dem Titelbildschirm kannst du zwischen den folgenden Optionen wählen: "START" und "OPTIONS". Mit Hilfe des Optionenbildschirms kannst du den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen. Auf diesem Bildschirm befindet sich außerdem der "Music Test", "Detail Level", und "Control Selection". Drücke "START", und das Spiel wird geladen.

LäBt du den Titelbildschirm eine Weile stehen, dann wird eine Demonstration gezeigt. Wurde das Spiel zum ersten Mal geladen, bezieht sich diese nur auf den ersten Level. Bei allen weiteren Spielen zeigt die Demonstration die Leistungen des Spielers, sowie jeden seiner Fehler und Schnitzer...

Für jeden einzelnen Spieltyp gibt es verschiedene Steuerungsmöglichkeiten.

Die verschiedenen Steuerungsmethoden sind:

Der Wahlknopf ist BLAUE.
Der Action-Knopf ist ROTE.
Der Springen-Knopf ist YELLOW

ABSCHNITT: PLATTFORM

	Joypad
Nach links laufen	Links
Nach rechts laufen	Rechts
Springen	Springen
Ducken	Unten
Angreifen	'Action'
Eintreten/Nach unten fallen	Unten & 'Action'

ABSCHNITT: FLIEGENDER TEPPICH

	Joypad
Nach links fliegen	Links
Nach rechts fliegen	Rechts
Nach oben fliegen	Oben
Nach unten fliegen	Unten
SchieBen	'Action'

ABSCHNITT: SCHWIMMEN

	Joypad
Nach links schwimmen	Links
Nach rechts schwimmen	Rechts
Nach oben schwimmen	Oben
Nach unten schwimmen	Unten

Abschnitt: Grubenwagen (im Grubenwagen)

	Joypad
Nach links bewegen	Links
Nach rechts bewegen	Rechts
Grubenwagen verlassen	Springen
Grubenwagen-Sprung	'Action'

Folgende Steuerungs sind zusätzlich zu den obengenannten verfügbar:

Tips	Wahlknopf (wenn die Glühbirne aufleuchtet)
Inventar	Wahlknopf
Pause	Spiel/Pause

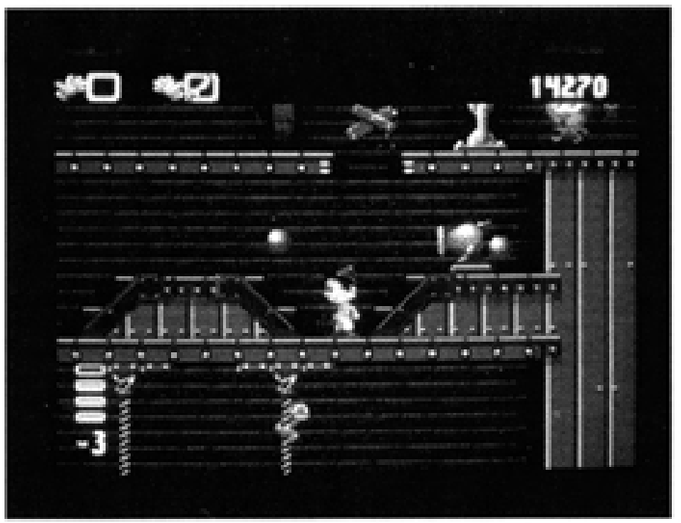
Um das Spiel erfolgreich zu beenden, müssen verschiedene Bewegungen kombiniert werden. Du mußt zum Beispiel mit dem Schwert angreifen, während du zum Angriff in der Luft hochspringst, dann laufen und dich ducken, um unter einem Hindernis hindurchzuschlüpfen. Versuch's mal...

STATUSANZEIGEN

Obwohl sich die meiste Action im Zentrum des Bildschirms abspielt, enthalten auch die Anzeigen an der Seite und oben am Bildschirm nützliche Informationen. Die Seitenanzeige, die sich unten links am Bildschirmrand befindet, gibt die Zahl deiner Leben und deinen Energiestand an. Volle blaue Leisten zeigen die vorhandene Energie an, leere graue Leisten den Energieverlust. Die Anzahl der Leisten gibt an, wie viele Energiepunkte du haben kannst. Du kannst mit einigen Energietöpfen Energie auffüllen oder deinen Energielevel insgesamt erhöhen, indem du die magischen Amulette sammelst. Wenn du Glück hast, kannst du sogar die Zahl deiner Leben erhöhen.

Die Anzeige oben am Bildschirmrand gibt den Punktestand und was du in Händen hältst an. Sowohl deine Hände als auch die Gegenstände erscheinen auf der Anzeige. In der linken Hand erscheinen nützliche Gegenstände und in der rechten Waffen. Diese Gegenstände können in deinem Inventar getauscht werden.

Auf dem Grubenwagen-Level kann der Fall eintreten, daß weder deine Hände noch der Punktestand angezeigt werden. Stattdessen erscheint eine Zeitanzeige und ein kurzer Text, der dir mitteilt, wer in Führung liegt.



INVENTAR

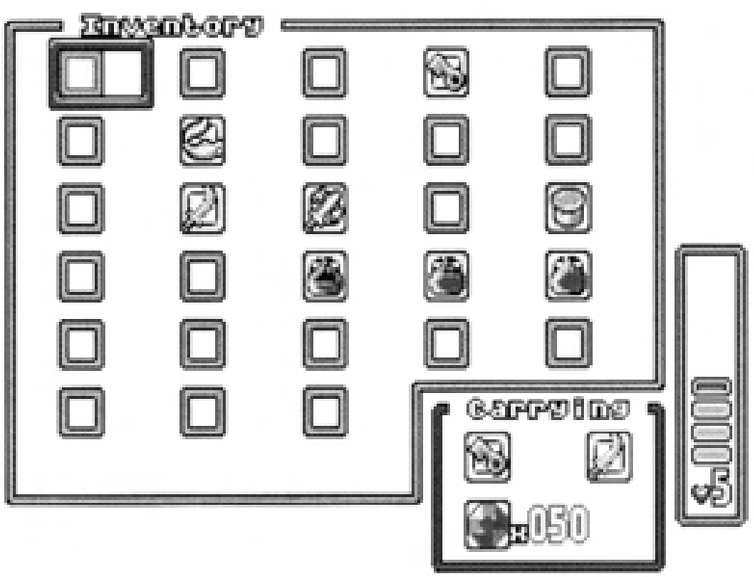
Während des Spiels wirst du Gegenstände entdecken, die sich später beim Lösen det Rätsel als sehr nützlich erweisen könnten. All diese Gegenstände werden im Inventar aufbewahrt.

Um zum Inventarbildschirm zu gelangen, drücke den Wahlknopf. Drücke den Wahlknopf, um den Inventarbildschirm zu schließen.

Im Hauptbereich des Inventarbildschirms befinden sich die Gegenstände, die du trägst. Jeder Gegenstand erscheint als Bild und kann durch Drücken des 'Action' knopfes gewählt werden. Wenn du mehr als ein Exemplar eines Gegenstandes besitzt, erscheint eine Zahl neben dem Bild.

Rechts neben diesem Bereich befindet sich der Gesundheitsanzeige aus dem Spielbildschirm. Der Verbrauch von Energietöpfen wird auf diesem Bildschirm angezeigt. Darunter siehst du, was du momentan gebrauchst, daneben das Zahlungsmittel für diesen Level und wieviel du bisher gesammelt hast. Das Zahlungsmittel wird unter Umständen für einige Rätsel benötigt. Je mehr du sammelst, desto größer ist der Bonus am Ende jeden Levels.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Gegenstände zu sammeln. Du bekommst sie entweder, indem du mit verschiedenen Figuren im Spiel sprichst, oder du findest sie in den Schatztruhen auf den verschieden Levels.



Wenn du eine Schublade berührst, öffnet sie sich, und ein wirbelnder Energieball kommt heraus. Sobald du ihn aufgesammelt hast, erfährst du, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wenn du ihn sofort benutzen möchtest, drücke den "Action"-Knopf. Falls du ihn jedoch im Inventar aufbewahren möchtest, drücke den Wahlknopf. Einige Gegenstände, wie z.B. Extra-Leben oder "Powerups" (Energieschübe), werden sofort benutzt.

Wenn du das Inventar abrufst, steuerst du eine kleine rote Schachtel. Ziehe die Schachtel auf den Gegenstand, den du gebrauchen möchtest, und drücke den "Action"-Knopf. Drücke den Wahlknopf, um das Inventar zu schließen.

Folgende Gegenstände werden dir wahrscheinlich während des Spiels begegnen:



Der Kerkerschlüssel! Sehr nützlich für potentielle Flüchtlinge.



Ein Energietopf! Dieser gibt dir eine Energieleiste zurück.



Dieser Energietopf, der nicht so häufig vorkommt, gibt dir zwei Energieleisten zurück.



Ein seltenes Stück! Mit diesem Gegenstand können drei Energieleisten gewonnen werden.



Mystische Amulette geben dir noch mehr Energieleisten.



Du kannst mit deinem einfachen Schwert hauen und schlagen. ..



...aber dieses hier feuert Wurfgeschosse ab!



Mache diese Prachtstücke ausfindig, du wirst sie brauchen!

ZOLL

Sobald du einen Level beendet hast, wirst du zum arabischen Zollamt gebracht. Das Sammeln von Zahlungsmitteln und Gegenständen erregt die Aufmerksamkeit der Zollbeamten. Sie möchten mit dir sprechen. Mach dir keine Sorgen, sie werden dir keine wichtigen Gegenstände abnehmen und sie sind immer fair. Du erhältst Bonuspunkte für die Gegenstände, die sie dir abnehmen.

Hier werden die Bonuspunkte für den Grubenwagen-Level verteilt!

KAMPF

Wenn du die Welt von den verrückten und boshaften Günstlingen des Wesirs befreien willst, muBt du die Kunst des Schwertkampfes meisterhaft beherrschen. Um anzugreifen, versuche einfach, so nah wie möglich an dein "Opfer" heranzukommen; drücke dann den "Action"-Knopf. War dein Timing gut, dann verliert dein Gegner einen Energiepunkt oder vielleicht sogar sein Leben!

Dir stehen auBerdem "Powerups" zur Verfügung. Du kannst mit Ihnen Wurfgeschosse von deinem Schwert abfeuern und dadurch besser angreifen.

Die Energieleisten des Gegners erscheinen über den deinen. Sobald sie leer sind, stirbt er. Wenn du jedoch vom Gegner getroffen wirst oder auf einer Metallspitze etc. landest, verlierst du eine Energieleiste. Hast du nur noch eine Energieleiste, dann blinkt diese auf, damit du sie leichter entdecken kannst. Wenn du alle Leisten verloren hast, bist du tot. VergiB nicht, die zusätzlichen Energietöpfe aufzubewahren. Sie könnten später sehr nützlich sein.

FEINDE

Nicht alle Geschöpfe, die dich angreifen, handeln aus freiem Willen. Die meisten stehen im bösen Bann des Wesirs. Zugegeben, viele von ihnen können dich ganz einfach nicht leiden, aber einigen ist es gelungen, den Bann zu durchbrechen. Sie werden versuchen, dir zu helfen. Rechne jedoch nicht mit sofortiger Hilfe. Im Gegenteil, es kann sein, daß einige deine Hilfe benötigen.

SCHLÜSSEL

Verschlossene Türen können groBe Probleme verursachen, es sei denn du hast den Körperbau eines Ringers und wiegst 120 Kilo. Zum Glück gehört zu jedem Türschloß aber auch ein Schlüssel. Du mußt sie nur finden. Denk jedoch daran, daB nicht alle Schlösser mit demselben Schlüssel geöffnet werden können. Benutze die Schlüssel genauso wie jeden anderen Gegenstand. Du kannst sie aus dem Inventar wählen.

ZAHLUNGSMITTEL

Auf jedem Level wirst du ein Zahlungsmittel finden. Es handelt sich dabei zwar nicht immer um Geld, aber die Einwohner erweisen sich immer als hilfsbereiter, wenn Geld im Spiel ist. Das momentane Zahlungsmittel (!) erscheint auf deinem Inventarbildschirm. Am Ende des Levels erhältst du Bonuspunkte für überschüssige Zahlungsmittel. Versuch also soviel wie möglich zu sammeln!

RÄTSEL

Um das Spiel erfolgreich zu beenden, mußt du einige von den Rätseln lösen. Du mußt z. B. Gegenstände zu Leuten bringen oder Geld und Tauschgegenstände sammeln. Es ist wichtig, daß du dir die Aufgaben merkst, die dir während des Spiels gestellt wurde.

Einige Abschnitte des Spiels sind automatisiert. Das heißt der Computer übernimmt die Steuerung deines Helden. Mach dir keine Sorgen! Er wird ihn nicht auf ein Bündel Metallspitzen führen, nur um eine einfache Handlung auszuführen.

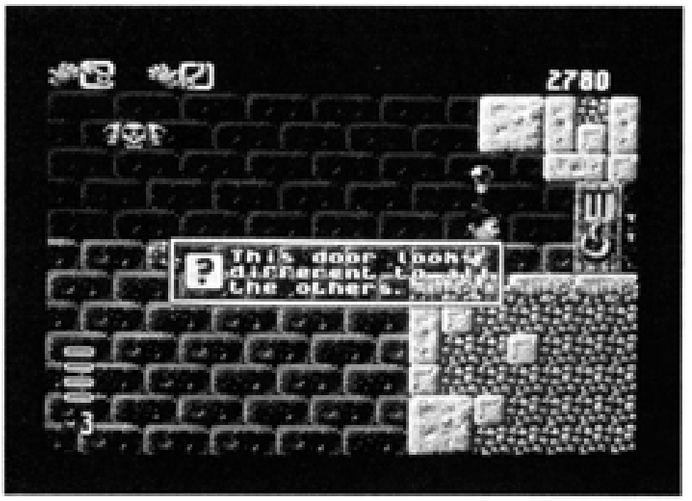
Solltest du das erste Rätsel zu schwierig finden, hier sind ein paar Tips! Überall auf dem Level befinden sich Juwelen, aber nicht alle sind leicht zu erwischen. Versuche die Löcher in der Wand hinunterzusteigen, um Geheimräume zu entdecken. Suche überall und erforsche alles!

TIPS

Während du durch den Level läufst, kann gelegentlich eine blinkende Glühbirne über deinem Kopf auftauchen. Keine Sorge! Sie dient dazu, dir ein wenig Hilfe zu leisten. Sie kennzeichnen etwas ungewöhnliches, einen Gedanken oder etwas, das du gehört hast. Um diese Tips lesen zu können, warte bis sie aufblinken und drücke dann den Wahlknopf. Lies sie mit aller Sorgfalt, denn sie können sehr nützlich sein.

WÄCHTER

Der Wesir wird hauptsächlich von den Flaschengeistern der vier Elemente beschützt. Diese sind Erde, Wasser, Wind und Feuer. Jeder greift dich mit seinem jeweiligen Element an. Deine einzige Chance besteht darin, sie in ihren Schlupfwinkeln zu vernichten. In der Regel findest du Flaschengeister am Ende von gewissen Levels. Sei vorsichtig, wenn du dich durch einen Level bewegst, denn sie spiegeln den Flaschengeist wider, der sich dort befindet.



TELEPORTER

Die magischen Teleporter sind ein nützliches Transportmittel, wenn du keine Lust hast, deine Sohlen abzulaufen. Steige hier in einen ein und spring irgendwo wieder heraus, so einfach ist das!

Teleporter sind meistens in Gegenständen versteckt. Auf dem ersten Level befinden sie sich in den großen bemalten Töpfen. Die übrigen muBt du selber finden. Denk daran: Einige Teleporter fahren nur in eine Richtung und kommen nicht zurück. Überleg es dir gut, bevor du in einen einsteigst.

PUNKTE ERZIELEN

In "Arabian Nights" gibt es soviel zu tun, daß du locker eine hohe Punktzahl erzielen kannst. Du erhältst für die verschiedensten Dinge Punkte, z. B. wenn du einen Gegner erledigst, Zahlungsmittel sammelst, eine Aufgabe löst oder einen Level erfolgreich beendest.

Auf dem Grubenwagen-Level erhältst du Punkte für den ersten Platz, die Restzeit und wenn du den Level im Grubenwagen beendest. Es gibt außerdem einen besonderen Geheimbonus, aber das mußt du schon selbst herausfinden!

VERLUST EINES LEBENS

Angriffe von tollwütigen Vögeln, Verletzungen durch Metallspitzen und Säurebäder können dich ein Leben kosten. Tritt einer dieser Fälle ein, dann sinkt deine Leben-Anzeige und du mußt den Level wiederholen. Keine Angst, du mußt nicht ganz am Anfang beginnen. Du wirst an einen sicheren Ort gebracht, an dem du vorher schon einmal warst. Das heißt, du mußt ein paar Bildschirme zurückgehen.

Wenn du ein neues Leben beginnst, bist du für ein paar Sekunden unverwundbar, damit du leichter starten kannst. Dein Held blinkt während dieser Zeit auf. Sobald er nicht mehr aufblinkt, bist du wieder verwundbar.

Verlierst du all deine Leben, dann ist das Spiel zu Ende und der Titelbildschirm erscheint. Macht nicht's! Versuch's nochmal. Ich bin sicher, daß du beim nächsten Mal erfolgreicher sein wirst.

INDICE

Titoli 22
Introduzione 23
Istruzioni 23
Comandi 23
Stato 24
Inventario 25
Dogana 26
Combattimento 26
Nemici 27
Chiavi 27
Denaro 27
Enigma 27
Idee 27
Guardiani 28
Teletrasportatori 28
Punteggio 28
Perdere una vita 28

TITOLI

Ideato da	DARREN HEBDEN
	SIMEON PASHLEY
Grafica	DARREN HEBDEN
Programmazione	SIMEON PASHLE
Audio	MATT FURNISS
Direttore Grafica	PHIL HACKNEY
Animazione	LES NEWSTEAD
Conversione Animazione	DAVE COLLEDGE
	MARK POTENTE

Copyright © 1993, Krisalis Software Ltd.

Tutti i diritti riservati.

INTRODUZIONE

Il cielo era limpido, gli uccelli cinguettavano e la bellissima principessa Leila era al balcone. No, non puoi oziare tutto il giorno, hai delle cose da fare: il lavoro di Aiuto Assistente del Capo dei Giardinieri è duro.

Erbacce da strappare, piante da piantare e cespugli da potare. Ma come puoi lavorare mentre la principessa Leila è là sul balcone che sta lottando con un demone? Oh, com'è bella...ma aspetta un minuto, un DEMONE?!?. Dopo pochi secondi stai già scalando le mura del palazzo per salvare la tua adorata. Hai sempre sofferto di vertigini, ma adesso non puoi preoccuparti di cadere. Ora devi salvare Leila.

Raggiungi la crima e il Demone comincia a volare, portando via Leila. Un salto coraggioso e afferri i piedi del demone. Egli si tuffa e strilla ma tu ti rifiuti di lasciarlo andare. Fino a che il demone ti sferra un colpo con un piede e ti butta a terra. Dopo pochi minuti di buio totale senti la guardia del palazzo che dice che è stata tutta colpa tua e che l'ergastolo nella prigione sotterranea ti sistemerà per le feste...

ISTRUZIONI

Il primo problema è che sei rinchiuso nella prigione sotterranea del palazzo, ma sono sicuro che non impiegherai molto a trovare un modo per scappare. Dopo aver risolto questo problema, devi portare in salvo la principessa e provare la tua innocenza. Ora, sebbene sia sicuro che il malvagio Visir non sia poi così astuto, malvagio, imbroglione e cattivo, non penso che accetterà tutto questo. No, tutti i suoi servi ed i quattro Genii meschini sono contro di te. Buona fortuna...

COMANDI

Ci sono due opzioni disponibili nella Prima Pagina. Esse sono 'START' (AVVIO) e 'OPTIONS' (OPZIONI). La videata delle opzioni ti permette di modificare il livello di difficoltà del gioco. Nella videata delle opzioni c'è anche la Prova della Musica, Livello Dettaglio, e il control selection. Per cominciare il gioco seleziona 'START' (AVVIO). Il gioco verrà caricato.

Se lascerai la Prima Pagina per un po' di tempo, il programma eseguirà una dimostrazione. Quando il gioco viene caricato per la prima volta, la dimostrazione sarà al primo livello. Nei giochi successivi la dimostrazione mostrerà le prestazioni dei giocatori. Ogni errore e contrattempo...

Ci sono diversi metodi di comando per ognuno dei diversi stili di gioco.

I diversi metodi di comando sono:

Pulsante 'Select' (Selezionare) è BLU

Il pulsante 'Action' (Azione) è ROSSA

Il pulsante 'Saltane' è YELLOW

SEZIONI PIATTAFORMA.

	Joypad
Correre a sinistra	Sinistra
Correre a destra	Destra
Saltare	Saltare
Ranicchiarsi	Giù
Attaccare	'Action' (Azione)
Entrare/Far cadere	Giù e 'Action' (Azione)

SEZIONE NUOTARE

	Joypad
Nuotare a Sinistra	Sinistra
Nuotare a Destra	Destra
Nuotare verso l'alto	Su
Nuotare verso il basso	Giù;

SEZIONE TAPPETO VOLANTE

	Joypad
Volare a Sinistra	Sinistra
Volare a Destra	Destra
Volare verso l'alto	Su
Volare verso il basso	Giù
Sparare	'Action' (Azione)

SEZIONE CARRELLO DA MINIERA (IN UN CARRELLO DA MINIERA)

	Joypad
Muovere a Sinistra	Sinistra
Muovere a Destra	Destra
Lasciare il carrello	Saltare
Salto del carrello	'Action' (Azione)

Ci sono anche alcuni comandi chiave oltre a quelli elencati sopra.

Idea	'Select' (Selezionare) (Quando la lampadina lampeggia)
Inventario	'Select' (Selezionare)
Pausa	PLAY/PAUSA

E' necessario combinare dei movimenti per completare il gioco; ad esempio attaccare con la spada mentre stai saltando per attaccare a mezz'aria e ranicchiarti mentre stai correndo.
Provali...

STATO

Mentre molta dell'azione si svolgerà al centro della videata, il panello laterale e il pannello superiore contengono informazioni utili. Il pannello laterale si trova nella parte in fondo a sinistra della videata e mostra le tue vite e la tua energia. L'energia è rappresentata da barre blu intenso e l'energia perduta da barre grigie vuote. Il numero di barre mostrato rappresenta quanti punti energia puoi avere. E' possibile reintegrare energia con alcune pentole di energia e puoi inoltre aumentare la tua energia totale collezionando gli amuleti magici. Anche le vite possono essere aumentate se sei fortunato.

Il pannello superiore contiene quello che stai hai in mano e il punteggio. Le tue mani sono mostrate sul pannello con quello che stai portando. Gli oggetti utilizzabili appaiono nella tua mano sinistra mentre le armi nella destra. Questi possono essere cambiati nel tuo inventario.

C'è un caso speciale nel livello del carrello da miniera in cui le tue mani non sono mostrate e nemmeno il punteggio. Al posto di essi ti verrà dato un testo che ti dirà chi ti sta di fronte e un cronometro.



INVENTARIO

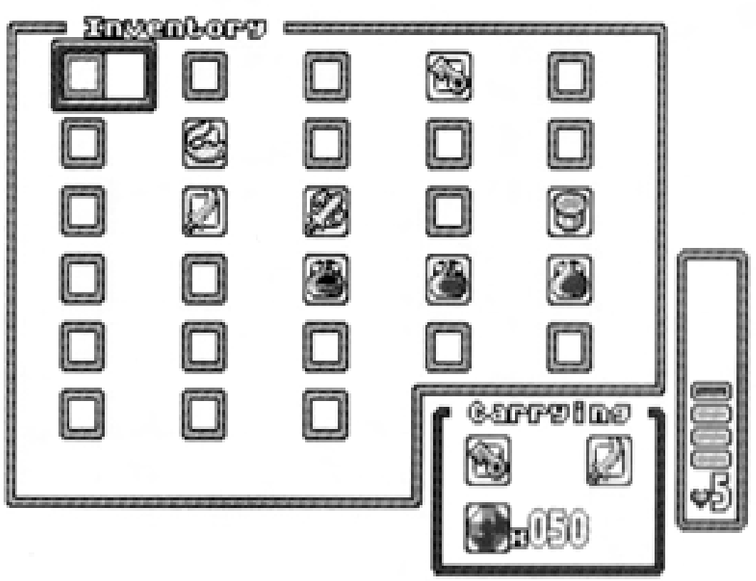
Mentre stai giocando Arabian Nights scoprirai degli oggetti che potranno esserti utili più tardi nel corso del gioco. Tutti questi oggetti verranno conservati nell'inventario.

Per richiamare l'inventario premi 'Select'(Selezionare). Per uscire dall'inventario premi di nuovo il pulsante 'Select' (Selezionare).

L'area principale dell'inventario è occupata dagli oggetti che stai portando. Sarà mostrata una piccola immagine dell'oggetto che potrà essere selezionato premendo il pulsante di 'Action' (Azione). Se possiedi più di un oggetto dello stesso tipo comparirà un numero vicino ad esso.

Nella parte destra di questa area c'è un contatore della salute che proviene dalla videata di gioco. Quando userai pentole di energia, vedrai l'effetto su questa videata. Sotto a questo c'è quella che stai attualmente usando. Accanto a questo c'è la moneta per questo livello e quanta ne hai raccolta fino a quel momento. La moneta potrà essere usata per alcuni tipi di enigma nel gioco. Più ne collezioni più grande sarà il bonus alla fine di ogni livello.

Ci sono due modi per collezionare oggetti. Essi ti possono, essere dati da differenti personaggi quando parli con loro nel corso del gioco oppure puoi trovarli in casse del tesoro in ciascun livello.



Quando aprirai una cassa toccandola, ne uscirà una palla di luce rotante. Quando la raccoglierai sarai informato di quello che hai trovato. Ora puoi usare subito l'oggetto che hai trovato premendo il pulsante 'Action' (Azione) oppure puoi metterlo nell'inventario premendo il pulsante 'Select' (Selezionare). Alcuni oggetti sono usati subito come ad esempio vite extra o power-up (energia extra).
Quando entrerai nell'inventario sarai in grado di muovere una piccola scatola rossa. Muovi questa scatola sull'oggetto che vuoi usare e poi premi il pulsante 'Action' (Azione). Per uscire dall'inventario premi il pulsante 'Select' (Selezionare).

Ecco una breve lista di oggetti che troverai probabilmente nel corso del gioco.


Molto utile per dei potenziali evasi. La chiave della prigione sotterranea.


Una pentola di energia. Questa ti restituirà una barra di energia.


Meno comune, questa pentola ti restituirà due barre di energia.


Molto raro. Con questa puoi guadagnare 3 barre di energia.


Gli amuleti magici potrebbero darti ulteriori barre di energia.


Colpisci e fa a pezzi con la tua spada insostituibile. . .


...ma questo spara proiettili!


Cerca queste meraviglie, ne avrai bisogno!

DOGANA
Quando avrai completato un livello sarai portato agli uffici doganali arabi. Quando raccogli denaro e oggetti in ciascun livello attrai l'attenzione dei funzionari, che vorranno parlare con te. Non preoccuparti non ti porteranno via niente che non ti sia strettamente necessario, sono sempre molto giusti. Ti saranno dati punti bonus per gli oggetti che ti sequestrano.

Qui è dove vengono assegnati i punti bonus per il livello del carrello da miniera.

COMBATTIMENTO
Per liberare il mondo dai servi maligni e pazzi del visir, devi perfezionare l'uso della spada. Per attaccare, avvicinati il più possibile alla tua "vittima" e premi il pulsante 'Action' (Azione). Se scegli il momento giusto il nemico perderà un punto energia e forse, la vita!

Inoltre sono disponibili dei power-up (energia extra). Questi ti permettono di sparare proiettili dalla spada rendendo l'attacco più facile.

Le barre di energia del nemico appariranno sopra le tue e il nemico morirà quando saranno esaurite. Comunque, se il nemico ti colpisce o se cadi su un chiodo perdi una barra di energia. Se te n'è rimasta soltanto una, essa lampeggerà così sarà più facile localizzarla. Quando perderai tutte le barre morirai. Ricorda di mettere da parte le pentole di energia extra per dopo, quando ne avrai veramente bisogno.

NEMICI

Non tutte le creature che ti attaccano lo fanno deliberatamente. Molte di esse sono sotto l'influenza degli incantesimi malvagi del visir. Va bene, molti di loro ti odiano ma alcuni di loro hanno resistito agli incantesimi e proveranno ad aiutarti. Comunque, non aspettarti subito aiuto poiché alcuni potrebbero aver bisogno di te.

CHIAVI

A meno che tu non abbia il fisico di un lottatore di 100 chili, le porte chiuse possono provocare dei problemi. Devi trovare le chiavi per aprirle e ricorda che non tutte le porte possono essere aperte con la stessa chiave. Per usare le chiavi selezionale dal tuo inventario.

SOLDI

In ognuno dei livelli troverai un tipo di moneta. Gli abitanti saranno sempre un po' più felici di cooperare se c'è di mezzo del denaro. La moneta attuale è mostrata sulla videata dell'inventario. Quando il livello sarà completato ti verranno dati punti bonus per tutto il denaro in sovrappiù: così ricorda di raccoglierne il più possibile!

ENIGMI

Per completare il gioco devi completare alcuni degli enigmi nel gioco. Qualche volta dovrai portare oggetti alla gente, raccogliere del denaro o commerciare in alcuni oggetti. E' importante ricordare quali compiti ti sono stati assegnati nel corso del gioco.

Alcune parti del gioco sono automatiche. Questo significa che il computer prenderà il controllo del tuo eroe. Non preoccuparti, non lo porterà in una fossa di chiodi, ma gli farà soltanto portare a termine un'azione.

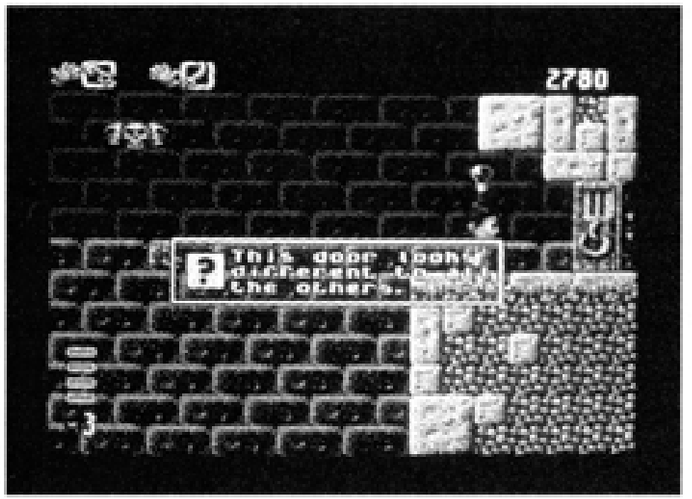
Se il primo enigma è troppo difficile per te, eccoti alcuni consigli. Ci sono molti gioielli in giro per il livello, ma non tutti sono facili da trovare. Cerca di scendere nei buchi sui muri per scoprire stanze segrete. Controlla tutto ed esplora dappertutto!

IDEE

Quando sei su un livello una lampadina potrebbe apparire sopra la tua testa e cominciare a lampeggiare. Non preoccuparti! In questo modo il gioco vuole darti una mano. Queste rappresentano qualcosa di particolare, un pensiero o qualcosa che hai sentito. Per leggere queste idee aspetta fino a che non lampeggeranno e poi premi il pulsante 'Select' (Selezionare). Leggile attentamente perché potranno esserti molto utili.

GUARDIANI

La principale linea di difesa del Visir sono i Genii, i quattro elementi naturali che sono Terra, Acqua, Vento e Fuoco. Gli attacchi di ognuno di essi sono associati al tipo di elemento che controllano e li useranno per intralciare il tuo cammino. La tua unica possibilità è quella di sconfiggerli nei loro nascondigli. Di solito puoi trovare ciascuno di questi Genii alla fine di alcuni livelli. I genii si riflettono nei livelli, quindi stai attento quando viaggi in un livello.



TELETRASPORTATORI

Un modo per viaggiare è quello di usare i teletrasportatori magici. Cammina su uno di questi e verrai immediatamente trasportato in un altro luogo, niente di più facile. I teletrasportatori di solito sono nascosti dentro degli oggetti. Nel primo livello questi sono delle grandi pentole dipinte. Tutti gli altri dovrai trovarteli da soli. Ricorda, non tutti i teletrasportatori sono andata e ritorno, quindi pensaci bene prima di usarli.

PUNTEGGIO

Con tutto quello che c'è da fare in Arabian Nights, puoi aspettarti di conseguire un punteggio alto. Ti vengono assegnati punti in diverse occasioni. Ti verrano dati dei punti quando eliminerai dei nemici, quando raccoglierai denaro, quando porterai a termine dei compiti e quando finirai i livelli.

Il livello del carello da miniera è un caso speciale poiché ti verranno dati dei punti per essere finito primo, per il tuo tempo rimanente e per aver terminato il livello dentro il tuo carrello. Inoltre c'è un bonus segreto, ma dovrai cercartelo da solo!

PERDERE UNA VITA

Attacchi di uccelli rabbiosi, ferite da chiodi e bagni acidi potranno farti perdere una vita. Quando questo accadrà il tuo contatore di vite scenderà e comincerai il livello di nuovo. Ma non preoccuparti, non avrai bisogno di cominciare il livello dall'inizio. Verrai collocato in un posto sicuro in cui sei già stato. Questo potrebbe essere a un paio di videate da dove sei morto.

All'inizio di una nuova vita per alcuni secondi vita sarai invulnerabile, così avrai la possibilità di fuggire. Questa è mostrata dal lampeggiare del tuo eroe. Quando finirà di lampeggiare, non sarai più protetto. Quando Terminerai tutte le vite il gioco finirà e ritornerai alla prima pagina. Non preoccuparti, prova di nuovo, sono sicuro che farai meglio la prossima volta.



© Krisalis Software Ltd.,
Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290