



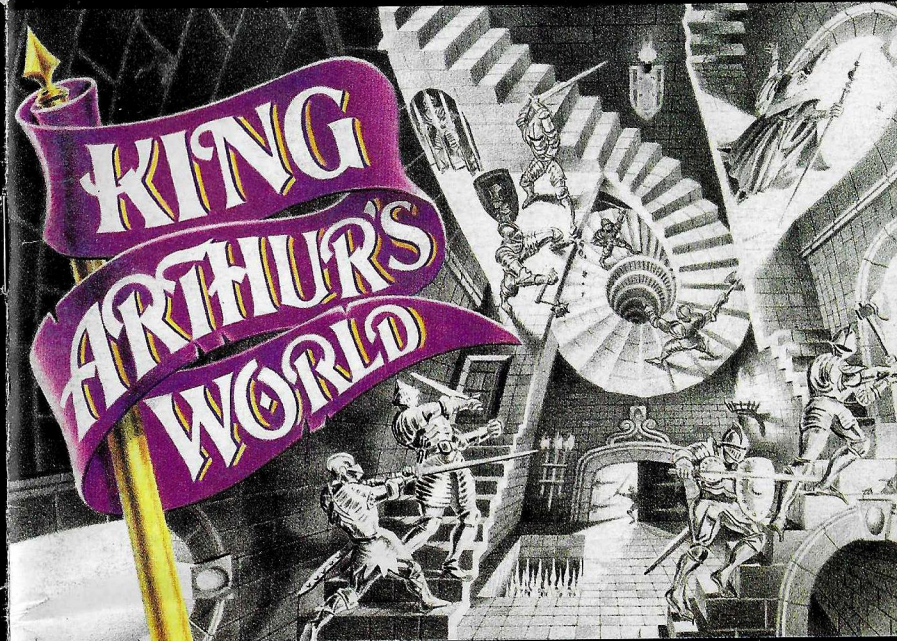
Jaleco™ ist ein Warenzeichen von Jaleco Ltd.  
 KING ARTHUR'S WORLD™ © 1992 ARGONAUT SOFTWARE LTD.  
 ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
 © 1992 Jaleco Ltd. Dolby und das  sind Warenzeichen der  
 Dolby Laboratories Licensing Corporation.

Jaleco Ltd.  
 2-19-7 Yohga  
 Setagaya-ku  
 Tokyo 158  
 Japan

Distributed by / Alleinvertrieb:

**YENO**<sup>®</sup>  
 ELEKTRONIK GmbH  
 D-6108 WEITERSTADT/DARMSTADT

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO**<sup>™</sup>  
 ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN  
BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO  
HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELECT  
SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR,  
DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN.  
ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL,  
WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE  
SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM  
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the  
Nintendo Product Seals and other marks designated as  
“TM” are trademarks of Nintendo.

DOLBY SURROUND-SOUND —  
JALECO SCHREIBT

## VIDEOSPIELE- GESCHICHTE

**J**ALECO bringt Ihnen das erste Videospiel für das  
SNES, das mit dem Dolby Surround-  
Audiosystem geschrieben wurde. Bei JALECO  
haben wir versucht, jede technische Möglichkeit für  
den optimalen Spielspaß auszuschöpfen, und wir  
freuen uns darüber, die ersten zu sein, die dieses  
System benutzen.

**W**enn Sie ein Dolby Surround-Musiksystem  
an Ihr Super NES angeschlossen haben,  
können Sie all die großartigen Sound-  
Effekte und Musiken in KING ARTHUR'S WORLD  
im fantastischen Dolby Surround hören. Auch wenn  
Sie kein solches System haben, hören Sie den  
üblichen Stereo-Audio-Sound von KING ARTHUR'S  
WORLD.



This program has been produced with the  
Dolby Surround encoding system, and is fully  
compatible with stereo or monaural  
reproduction.



## INHALTSVERZEICHNIS

|   |    |
|---|----|
| EINFÜHRUNG .....                                  | 3  |
| ZIEL DES SPIELS .....                             | 4  |
| STARTEN DES SPIELS .....                          | 6  |
| OPTIONENBILDSCHIRM .....                          | 6  |
| CONTROLLER-FUNKTIONEN WÄHREND<br>DES SPIELS ..... | 9  |
| DIE DISPLAYS .....                                | 12 |
| SPEZIALGEGENSTÄNDE .....                          | 15 |
| LÖSUNG DER TRAINING-LEVEL .....                   | 16 |
| CHARAKTERE .....                                  | 22 |
| DIE LEVEL .....                                   | 29 |
| TIPS UND TRICKS .....                             | 34 |
| HOTLINE .....                                     | 35 |
| DIE BEHANDLUNG EINES JALECO-SPIELS .....          | 35 |

## EINFÜHRUNG

**E**in Aufruf wurde in alle Ecken des Königreiches getragen: König Arthur braucht loyale Gefolgsmänner für eine neue Schlacht. Schützen und Schwertkämpfer, Ingenieure und Fußsoldaten folgten dem Ruf zu den Waffen. Es gab Sprengmeister und Magier, unfehlbar im Weben von Zaubersprüchen. König Arthur brachte diese Männer zusammen und trainierte sie in der Kunst des Kriegführens. Sie wußten, daß die Gefahren groß waren - zurückgekehrte Scouts sprachen flüsternd von schrecklichen Kobolden und Dämonen, fürchterlichen Mutanten und unsagbaren...

**D**och zuerst richtete sich König Arthurs Aufmerksamkeit auf eine unmittelbare Bedrohung. Rücksichtslose Tyrannen in drei benachbarten Königreichen versklavten die Bauern und beschlagnahmten ihre Ländereien. Entschlossen, die Unterdrückung der Bürger zu beenden, sammelte der König eine Armee und brach auf, die Feinde des Reiches zu bekämpfen. Seine Gegner jedoch stellten sich ihm entgegen, erfanden und errichteten neue und gefährliche Fallen für Arthurs Mannen. Pfahlgespickte Gruben und Kessel mit kochendem Öl forderten ihren Zoll unter den Unvorsichtigen. Falltüren öffneten sich plötzlich unter ihren Füßen, und Schwarze Ritter mit blitzenden Schwertern stellten sich ihnen entgegen.



**A**rthurs Truppen waren am Ende siegreich, jedoch war ihr Triumph nur kurzlebig. Berichte aus dem hohen Norden sprachen von einem monströsen Oger, der das Land terrorisiert, und die Schafe der Bauern verschlingt (nicht zu reden von den gelegentlichen Bauern). Der König sammelte die besten Ritter, die kurzen Prozess mit MacOgre of the Highlands machten. Um das Land vor weiteren Invasionen zu schützen, führte König Arthur seine Armee tief in die unterirdischen Kavernen, in die Unterwelt der Kobolde.

In einer Welt der ewigen Nacht graben die Kobolde nach Gold und anderen Edelmetallen, um ihre Kriegsmaschinerie zu finanzieren. Mutierte Frösche mit magischen Kräften harren der unvorsichtigen Eindringlinge, während heiße Lava in den Spalten brodelnd und fremdartige Pilze die Menschen überragen. Doch dank ihrer Kräfte vernichteten Arthurs Männer vier grässliche Kobold-Dämonen und zerstörten ihre ultimative Kriegsmaschine, den gewaltigen Dampfhammer. Doch ihre Mission war noch nicht erfüllt. Der König entdeckte, daß die Kobolde Diener einer noch größeren Macht waren - dem Dämonischen Overlord, Herrn des Nebellandes. Unerschrocken machte Arthur sich auf, seiner größten Herausforderung zu begegnen.

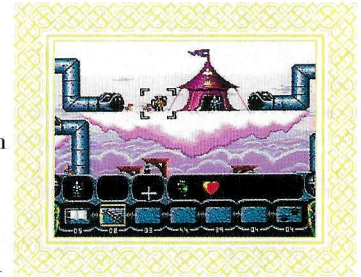
Der König und seine Truppen fanden schnell eine unvorstellbare Welt voller fremder und schrecklicher Dinge. Jedes Nebelland war von einem dunklen Zauberer beherrscht, der Zauber des Todes und der Vernichtung webte, Männer in Zombies verwandelte und säuresprühende Mutanten. Arthur führte seine furchtlosen Truppen in Schlacht um Schlacht, bis der letzte Zauberer besiegt war. Mit der vereinten Kraft aller Recken stellte sich die königliche Armee dem letzten Gegner - dem allmächtigen Dämonischen Overlord. Erschöpft, doch vergnügt, kehrten Arthur und seine Männer von ihrem heldenhaften Abenteuer zurück. Und so herrschten wieder Frieden und Harmonie in der Welt des König Arthur...

## ZIEL DES SPIELS

Entdecken Sie für sich das fantastische Reich der Welt des König Arthur, wo Strategie und Action mit tollen 3-D-Grafiken und dem jetzt verfügbaren Dolby Surround-Sound (dazu wird ein Dolby Surround-System benötigt) verbunden wurden, um eine epische Herausforderung zu schaffen. Versetzen Sie sich in die Rolle des König Arthur, der seine Truppen auswählt, seine Kampagnen plant und seine Männer in einem Kreuzzug gegen die Feinde der Krone führt. Die heldenhaften Kämpfer mittelalterlicher Legenden leben wieder.

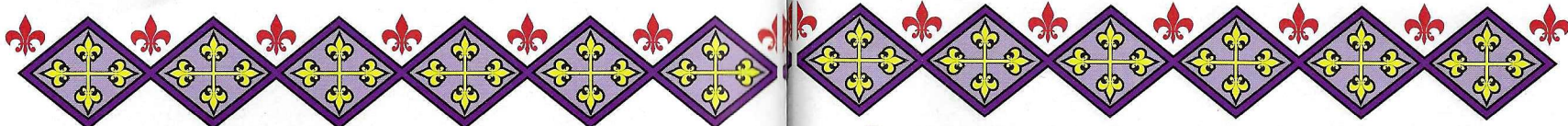


King Arthur's World (Die Welt des König Arthur) führt Sie in drei verschiedene Reiche und 23 Level voller komplexer Labyrinth und Puzzles. Ihr Abenteuer beginnt in der Realen Welt der Ritter und mittelalterlichen Burgen. Klingt das etwa zu zahm? Nun, dann gehen Sie in die gefahrenvollen Kavernen der Unterwelt der Kobolde und testen Ihre Fähigkeiten gegen völlig andere Herausforderungen, wie die teleportierenden Trog-Dämonen. Die letzte "Rast" gibt es in der Nebelwelt - einer tödlichen Domäne, wo die gigantischen Kanonen-Schnecken eine Spur der Vernichtung hinterlassen. Besiegen Sie Ihre Feinde in jeder Runde, finden Sie ihren Herrscher und schicken Sie Arthur, um seine Kapitulation entgegenzunehmen. Und wenn das nicht genug ist, finden Sie am Ende jedes Reiches einen Endgegner - MacOgre of the Highlands, den Dampfhammer der Kobolde und den schrecklichen Dämonischen Overlord.



Es gibt kein Zeitlimit in *King Arthur's World*. Das Spiel dauert so lange wie König Arthur lebt. Da er nur ein Leben hat (ungeachtet der Magie), sollten Sie ihn so lange wie möglich aus der Gefahrenzone heraushalten. Er mag ja mächtig sein - jedoch nicht unsterblich. Und er kann in eine Spalte kochender Lava oder blubbernden Schleims fallen, genauso leicht wie jeder andere. Nur der König kann wichtige Gegenstände sammeln. Schlüssel zum Beispiel. Spezielle Schlüssel öffnen verschlossene Türen, die Sie näher ans Ziel bringen können - oder in noch größere Schwierigkeiten. Gold ist ein anderer wichtiger Gegenstand. Nur König Arthur darf die Goldbarren mitnehmen, die auf dem Weg erscheinen. Sie können schwierig zu erreichen sein, aber verpassen Sie sie nicht. Mit Gold kann man sich von einem Feind freikaufen.

Die königliche Armee verfügt über 7 verschiedene Truppenarten; jede davon hat ihre eigenen Fähigkeiten und Attribute. Koordinieren Sie Ihre Truppen wenn es darum geht, Türen einzurennen, Fallgruben zu füllen, Pfeilsalven abzufeuern, einen Zauber zu weben oder einen Gegner in ein Handgemenge zu verwickeln. Neun Training-Level stellen die verschiedenen



Truppentypen vor und erlauben Ihnen, mit jedem Attribut zu experimentieren - allein oder kombiniert. Passwörter ermöglichen den Zugang zu jedem Level, inklusive der Training-Level. Es wird Ihnen nicht möglich sein, sich der nächsten Herausforderung zu stellen, bevor die aktuelle nicht erfolgreich gelöst wurde. Schließlich will niemand mit grünen Jungs in Entscheidungsschlachten ziehen.

**W**ir haben verschiedene Trainings-Level-Lösungen beigelegt, um Ihnen den Beginn einfacher zu gestalten - nur um sicher zu gehen, daß Sie Ihre Männer nicht heimschicken, wenn sie eigentlich ein Katapult bauen sollen. Setzen Sie selbst Ihr Training fort, bis Sie es wagen, als Befehlshaber zu agieren. Sind Sie bereit für die Aufgabe? Dann entstauben Sie den Bogen, polieren Sie die Rüstung und machen Sie sich bereit, das Reich von den Kräften des Bösen zu befreien... Die Abenteuer warten in der Welt König Arthurs!

## STARTEN DES SPIELS

1. Legen Sie das *King Arthur's World*-Modul in Ihr Super Nintendo Entertainment System und schalten Sie das Gerät ein.
2. Nachdem der Titelschirm erschienen ist, begutachten Sie die kurze Animationssequenz, die Ihren Kreuzzug beschreibt. Dann folgt eine Demonstration des Spiels. Drücken Sie irgendeine Taste auf Ihrem Controller, um zum Optionenbildschirm zu gelangen. Wenn Sie eine Maus benutzen, drücken Sie das linke "Ohr".

## OPTIONENBILDSCHIRM

**S**ie sollten hier eine der vier Optionen auf dem Bildschirm wählen:

|              |                |                 |                   |
|--------------|----------------|-----------------|-------------------|
| <b>Start</b> | = <b>Start</b> | <b>Password</b> | = <b>Password</b> |
| <b>Army</b>  | = <b>Armee</b> | <b>Sounds</b>   | = <b>Sound</b>    |

**J**eder dieser Punkte ist unten beschrieben. Um eine Option zu wählen, positionieren Sie die Hand in der Nähe des Punktes neben der Option und drücken eine Controller-Taste oder die Maustaste.

### Start

**D**rücken Sie diese Taste, um das Spiel an dem gewählten Level zu starten. Wenn Sie kein Passwort eingegeben haben, um einen speziellen Level zu wählen, beginnen Sie das Spiel in der Trainingsrunde 1.

## Passwort

**D**er Passwort-Bildschirm zeigt 16 Tasten in einem 4 x 4-Felder-Raster. Das Passwort besteht aus einer speziellen Kombination von gedrückten und nicht gedrückten Tasten. Die Einstellung der Tasten verändert sich, wenn sie gedrückt werden (versuchen Sie es!). Um eine Taste zu drücken, positionieren Sie die Hand über der Taste und drücken eine Controller-Taste oder die Maustaste.

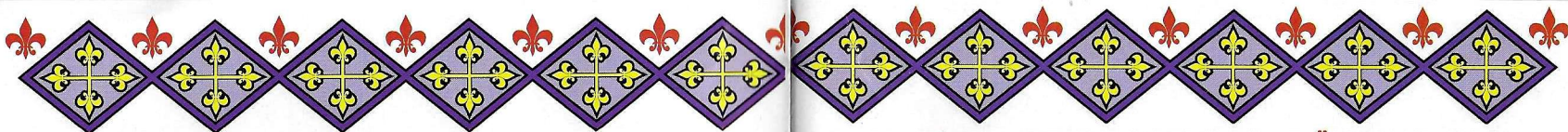
**J**edes Mal, wenn Sie eine Runde erfolgreich beendet haben, erhalten Sie ein neues Passwort. Schreiben Sie sich die Position der gedrückten Tasten auf. Wenn Sie später zu einer bestimmten Stelle zurückkehren möchten, gehen Sie zum Passwort-Bildschirm und geben dieses Passwort ein. Drücken Sie dann "Done" (erledigt), um zum gewählten Level zu wechseln. Eine Nachricht läßt Sie wissen, ob Ihr Passwort richtig ("correct") oder falsch ("incorrect") war. Benutzen Sie die Start-Option, um anzufangen. Wenn das Passwort falsch war, beginnen Sie bei dem Trainings-Level 1.

## Armee

**S**echs verschiedene Charaktere erscheinen auf dem Armee-Bildschirm:

|  |    |
|--|----|
| <b>Barrelmen (Sprengmeister)</b> ..... | 01 |
| <b>Engineers (Ingenieure)</b> .....    | 05 |
| <b>Knights (Ritter)</b> .....          | 05 |
| <b>Archers (Bogenschützen)</b> .....   | 05 |
| <b>Wizards (Zauberer)</b> .....        | 01 |
| <b>Dark Wizards (Hexer)</b> .....      | 01 |

**J**eder dieser Charaktere wird nachher beschrieben. Während des Spiels können diese Personen einzeln oder in Gruppen auftauchen. Der Armee-Bildschirm erlaubt Ihnen, zu bestimmen, wieviele Männer derzeit in jeder Gruppe sind. Sie können einen oder bis zu 6 Einzelgänger in Ihrer Gruppe haben. Wenn Sie einen Charakter ausgewählt haben, den sie verändern wollen, erscheint die derzeitige Zahl von Männern, die sich als Gruppe zusammen bewegen und arbeiten (jedenfalls meistens).



**ACHTUNG:** Im Gegensatz zu den oberen 6 Charakteren erscheinen Soldaten niemals in Gruppen. So werden Sie am Armee-Bildschirm nicht aufgelistet.

Um die Gruppengröße zu verändern, positionieren Sie die Hand über den PFEIL HOCH- oder PFEIL RUNTER-Tasten neben dem derzeitigen Wert und drücken eine Controller- oder die Maustaste. Drücken Sie "Exit", um den Schirm zu verlassen und zum Optionenbildschirm zurückzukommen. Beachten Sie, daß die Gesamtzahl der verfügbaren Männer jedes Charakter-Types von Level zu Level variieren kann und geringer als möglich sein kann.

### Sounds

Der Sound-Bildschirm erlaubt, die Musik EIN ("on") oder AUS ("off") zu schalten, den Dolby-Surround<TM>-Sound zu wählen und ein Beispiel jeder im Spiel benutzten Musik vorzuführen. Wählen Sie "End", um den Bildschirm zu verlassen und zum Optionenbildschirm zurückzukehren.

#### Game Music On

Wählen Sie diese Taste, um die Musik ein- ("on") oder auszuschalten ("off"). Die Änderung tritt ein, wenn das Spiel beginnt.

#### Dolby off

Wählen Sie diese Taste, um den Dolby-Surround<TM>-Sound ein- oder auszuschalten. **ACHTUNG:** Ihr Sound-System muß mit Dolby-Surround<TM>-Sound ausgestattet sein, um diesen Vorteil nutzen zu können.

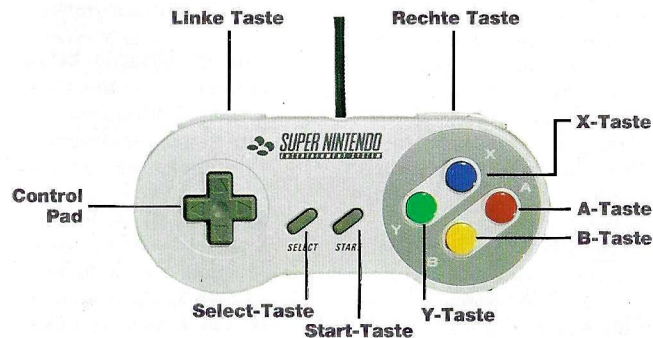
#### Play Tune

Benutzen Sie PFEIL HOCH und PFEIL RUNTER, um einen Probesound zu hören. Nun die Taste in der Nähe des Pfeils drücken, um ihn zu spielen.

#### Play Effekt

Dieselbe Prozedur für Sound-Effekte.

## CONTROLLER-FUNKTIONEN WÄHREND DES SPIELS



#### Bewegen eines aktiven Charakters

##### Control Pad

- LINKS** nach links
- RECHTS** nach rechts
- HOCH** Hochklettern einer Leiter oder Plattform
- RUNTER** Hinabklettern einer Leiter oder Plattform

**ACHTUNG:** Die Charaktere bewegen sich so lange, bis eine andere Richtung mit dem Control Pad eingeschlagen wird.

##### Anschalten der Optionenbank

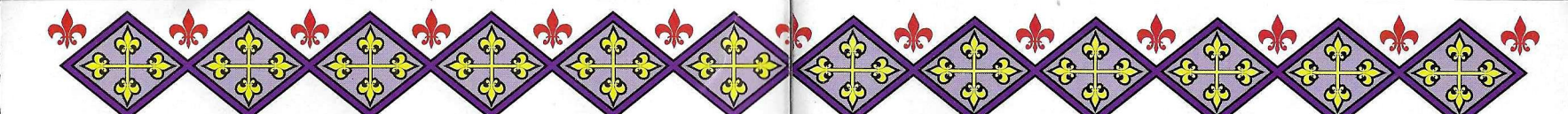
Drücken Sie die X-Taste, um die Optionenbank zwischen Aktionsikonen und Charakterikonen wechseln zu lassen. Beide werden noch erklärt. Wenn Sie zum Charakterikon wechseln, scrollt der Bildschirm automatisch zum Zelt.

**Neuer Charakter** Drücken Sie die X-Taste zum Anzeigen der Charakterikone. Drücken Sie das Control Pad nach LINKS oder RECHTS, um den gewünschten Charakter zu hinterlegen, und er wird sich in Bewegung setzen. Um ihn zu stoppen, drücken Sie das Control Pad in die andere Richtung.

**ACHTUNG:** Wenn Sie bereits drei Charaktere oder Gruppen auf dem Bildschirm haben, müssen Sie eine(n) davon zurück zum Zelt schicken, bevor ein neuer Charakter ausgewählt werden kann.

##### Wechseln der Charaktere

Halten Sie die Y-Taste und drücken Sie das Control Pad nach UNTEN, OBEN, RECHTS oder LINKS, um zwischen den Charakteren auf dem Bildschirm zu wechseln.



**Aktionswahl** Halten Sie die **A-Taste** und drücken Sie **RECHTS** oder **LINKS** auf dem Control Pad, um eine andere Aktionsikone für den aktiven Charakter zu wählen. Der weiße Hintergrund der gewählten Ikone wird während dieser Prozedur gelb, und ein Pfeil erscheint über dem Kopf des aktiven Charakters. Die Aktionsikonen variieren von Charakter zu Charakter, abhängig von deren Fähigkeiten.

#### **Ausführen einer Aktion**

Drücken Sie die **B-Taste**, um einen gewählten Charakter eine Aktion ausführen zu lassen.

---

### **MAUSKONTROLLEN** (Seperat erhältlich MODEL No.SNS-016E)

Der Mauszeiger erscheint als Pfeil, wenn er über dem Hauptspielfeld, oder als "+", wenn er über einer Statusleiste oder einer Ikonleiste erscheint. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Bildschirm, damit Sie sehen, wie er sich verändert. Die Mauskontrollen:

#### **Bewegen des aktuellen**

**Charakters** Bewegen Sie den Mauszeiger, bis der Pfeil in die Zielrichtung zeigt, in die der Charakter laufen soll. Drücken Sie das linke "Mausohr", um ihn in Bewegung zu setzen. Zum Stoppen bewegen Sie die Maus in die entgegengesetzte Richtung und drücken erneut das linke "Mausohr".

Plazieren Sie mit einem Sprengmeister eine Bombe oder bauen Sie ein Katapult mit den Ingenieuren.

**Scrolling** Drücken Sie die **linke** oder **rechte Taste**, um den Bildschirm horizontal zur derzeitigen Position zu bewegen. Wenn Sie die Taste loslassen, kehrt der Bildschirm zu Cursor-Position zurück. Drücken Sie die **linke** und **rechte Taste** simultan, um den Bildschirm auf einer anderen Position festzusetzen.

**Pausenfunktion** Drücken Sie **START** oder wählen Sie das **Paws-(Pausen-)Ikon**.

#### **Wechseln der Menüleiste**

Positionieren Sie die Maus irgendwo über der Menüleiste und drücken Sie das rechte "Mausohr". Jetzt wechselt die Leiste zwischen Ikonen und Charakteren. Sie werden nachher noch gezeigt. Wenn Sie die Charakterikone gewählt haben, scrollt der Bildschirm automatisch zum Zelt.

**Neuer Charakter** Plazieren Sie den Mauszeiger über der Ikonleiste und drücken Sie die **rechte Maustaste**, um die Charakterikonen zu zeigen. Bewegen Sie die Maus zum gewünschten Ikon und drücken Sie die **linke Taste**. Der gewählte Charakter verlässt das Zelt.

**ACHTUNG:** Wenn bereits drei Charaktere oder Gruppen auf dem Bildschirm sind, muß eine(r) davon zurückgeschickt werden, bevor ein neuer Charakter gewählt werden kann.

#### **Wechseln der Charaktere**

Positionieren Sie den Mauszeiger über den gewünschten Charakter auf der Statusleiste und drücken Sie eine Maustaste. Sie können auch den Bildschirmausschnitt soweit scrollen lassen, bis der gewünschte Charakter erscheint. Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Charakter und drücken Sie die linke Maustaste, während die rechte gedrückt ist.

#### **Ausführen einer Aktion**

Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Aktionsikon, das ausgeführt werden soll, und drücken Sie die linke Taste zum Ausführen. Die Aktionen variieren, je nach gewählten Charakter.

#### **Scrollen des Bildschirms**

Positionieren Sie den Mauszeiger über der Spielfeldansicht und drücken und halten Sie die rechte Maustaste. Nun verwandelt sich der Mauszeiger in einen Vier-Richtungs-Cursor. Um den Bildschirm in der gewünschten Richtung zu scrollen, bewegen Sie den Cursor an den Rand des Bildschirms und der Screen scrollt automatisch. Halten Sie die rechte Maustaste, bewegen Sie den Cursor vom Rand weg - und der Bildschirm hört auf zu scrollen.

Wenn Sie wünschen, müssen Sie nicht die linke Maustaste drücken, um eine gewählte Aktion für den aktiven Charakter auszuführen. Dieses Feature ist besonders für das Abschießen von Pfeilen wichtig. Lassen Sie das rechte Mausohr los, um zur Spielposition des aktiven Charakters zurückzukehren.

**Pausenfunktion** Positionieren Sie den Mauszeiger über Paws (Pausen) und drücken Sie die linke Maustaste. Zum Weiterspielen wiederholen.

## DIE DISPLAYS

### Aktive Charaktere

Ein quadratischer Cursor umrahmt den aktiven Charakter. Bei einer Gruppe umrandet er den Gruppenführer. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Control Pad, um einen Charakter oder die Gruppe in die gewünschte Richtung zu schicken. Zum Stoppen in die andere Richtung bewegen. Wenn der Gruppenführer getötet wurde, läuft die Gruppe in die andere Richtung, bis Sie sie gestoppt haben.

### Statusanzeige

Die Statusanzeige ist am unteren Bildschirmrand und zeigt (oh Wunder!) den Status aller gewählten Charaktere. Die Statusanzeige hat vier Fenster, da Sie bis zu vier Charaktere oder Gruppen auf einmal am Bildschirm haben können. Der König erscheint rechts und bleibt immer dort - bis er getötet wurde und das Spiel zu Ende ist.



### Charakter-Status

Jedes Mal, wenn ein Charakter gewählt wurde, erscheint er in einem der freien Felder. Wenn ein Charakter aktiviert wurde, vergrößert sich sein Fenster. Wenn alle Charaktere der Gruppe zerstört wurden, wechseln die Kontrollen zu dem nächsten Charakter. Dabei müssen nicht immer vier verschiedene Charaktere auf einmal aktiv sein, oder überhaupt vier Charaktere. Sie können eine Gruppe von Rittern, einen Zauberer und ein paar Sprengmeister, oder einen Bogenschützen und einen oder zwei Ingenieure haben. Alles hängt davon ab, was Sie gerade brauchen oder haben - mehr dazu später...

### Stärkeindikator

Das rote Herz neben dem aktiven Charakter zeigt seine Stärke. Wenn ein Charakter seine ganze Kraft hat, ist das Herz groß. Wenn er getroffen wird, schrumpft es. Bei einer Gruppe zeigt das Herz die Stärke des Führers.

### Gruppengrößenindikator

Die Zahl im aktiven Fenster zeigt, wieviele Charaktere noch in einer Gruppe sind. Die Größe der meisten Gruppen kann über den Armee-Bildschirm verändert werden. Die Gruppengröße verringert sich, wenn Charaktere während einer Schlacht getötet werden (oder über Klippen stürzen etc.).

### Schlachtenindikator

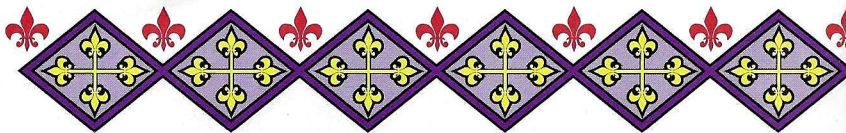
Wenn ein Charakter oder eine Gruppe in einer Schlacht steckt, erscheinen gekreuzte Schwerter im Fenster. Der Schlachtenindikator wechselt zum Totenkopf mit gekreuzten Knochen, wenn einer oder mehr Charaktere besiegt sind. Dieser Indikator erscheint für alle Charaktere auf dem Bildschirm - ob aktiv oder inaktiv. Einige inaktive Charaktere kämpfen gemäß ihrer Fähigkeiten, wenn sie mit Feinden konfrontiert werden. So z. B. Ritter, Soldaten, Bogenschützen und Ingenieure. Sprengmeister und Zauberer wehren sich nicht stark, wenn sie unbewacht gefangen werden...

### Ikonenleiste

Die Ikonenleiste am untersten Rand des Bildschirms wechselt zwischen zwei Arten von Ikonen, wenn Sie die **X-Taste** drücken. Diese sind die **Aktionsikonen** und die **Charakterikonen**.

#### Aktionsikonen

Wenn Sie das Spiel starten, werden diese automatisch angezeigt. Sie zeigen alle für den aktiven Charakter möglichen Aktionen. Das aktivierte Ikon ist mit einer weißen Box umrandet. Um ein anderes Ikon zu wählen, drücken Sie die **A-Taste** und drücken **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Control Pad, bis das gewünschte Ikon unterlegt ist. Unterschiedliche Ikonen sind für jeden Charakter verfügbar, abhängig von deren



Fähigkeiten. Eine genaue Beschreibung folgt später. Hier sind die beiden Ikonen, die für alle Charaktere zuständig sind:

### Rückkehr zum Zelt

Dieses Ikon erscheint auf der linken Seite der Menüleiste und zeigt ein Zelt mit einem Pfeil, der darauf zeigt. Wenn Sie dieses Ikon wählen, kehrt der aktuelle Charakter (bzw. die Gruppe) zum Zelt zurück. Wenn diese Wahl getätigt wurde, haben Sie keine Kontrolle mehr über die Charaktere - auch wenn sie in Schwierigkeiten geraten. **ACHTUNG:** Wenn der König gewählt wurde, erscheint ein Aufgabensymbol (eine weiße Flagge) anstelle des Zelt-Ikons.

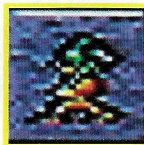
### Charakterikone

Charakterikonen erscheinen für jeden verfügbaren Charakter auf der Menüleiste. Wenn die Aktionsikone erscheint, drücken Sie die **X-Taste**, um die Charakterikone zu erhalten. Die Bedeutung von links nach rechts:

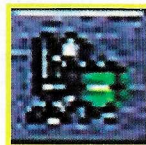
#### Sprengmeister



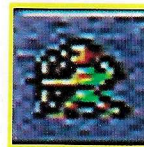
#### Ingenieure



#### Ritter



#### Bogenschützen



#### Soldaten



#### Zauberer



#### Hexer



Die Zahl unter jedem Charakterikon zeigt, wieviele von diesem Typ gerade verfügbar sind. Diese Zahl variiert von Level zu Level und verringert sich, wenn Männer getötet werden. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Control Pad, um ein Ikon zu hinterlegen. Drücken Sie die **B-Taste**, um einen Charakter zu wählen und in Bewegung zu setzen.

## SPEZIALGEGENSTÄNDE

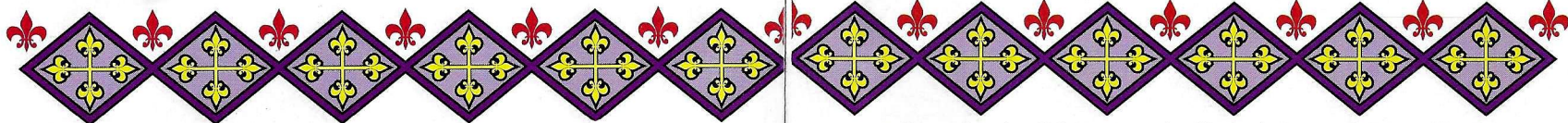
Die folgenden Spezialgegenstände können vom König eingesammelt werden:

### Schlüssel

Magische Schlüssel erscheinen in verschiedenen Gegenden, üblicherweise an einem ungünstigen oder abgelegenen Flecken. Es ist nötig, daß König Arthur jeden Schlüssel mitnimmt, den er findet - also seien Sie kreativ. Falls Sie fragen wollen: Magische Schlüssel öffnen Türen zu Geheimräumen - diese können der einzige Ausweg aus einem Level sein. Nebenbei: Sie müssen schon genau hinschauen, um Geheimtüren zu finden - sonst wären sie ja auch nicht versteckt, oder?

### Gold

Goldbarren erscheinen in vielen Gegenden der drei Königreiche von King Arthur's World. Nur der König darf sie aufnehmen. Jeder andere Charakter darf die Goldstücke auflesen, die einige der größeren Feinde hinterlassen, wenn sie vernichtet sind. Sammeln Sie alles Gold - wenn Sie 100 Goldstücke gefunden haben, kann König Arthur sich aus der Gefangenschaft freikaufen. Wenn dies geschieht, können Sie das Spiel in dieser Runde fortsetzen. Sie werden zum letzten



Lagerplatz zurückversetzt und behalten alle Schlüssel, die danach gefunden wurden.

## LÖSUNG DER TRAINING-LEVEL

Die folgenden Lösungen führen Sie Schritt für Schritt durch die Training-Level 1 bis 4. Sie zeigen Ihnen schnell, wie man anfängt und machen Sie mit den Steuerungen und Aktionen der Charaktere vertraut. Genaue Beschreibungen der Charaktere und der Level folgen nach diesen Lösungen. Sie könnten diese Sektionen lesen wollen, bevor Sie beginnen.

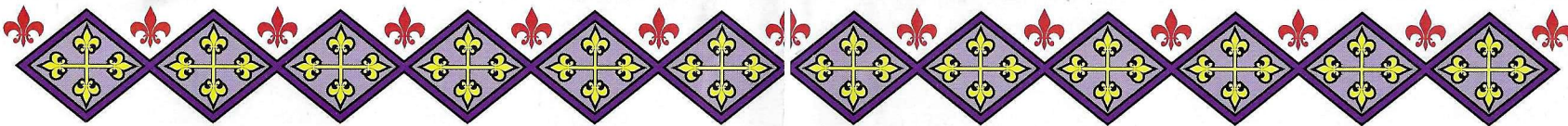
### Training-Level 1: Bogenschützen

Um die 1. Level zu starten, drücken Sie **START** auf dem Optionenbildschirm, ohne daß Sie vorher ein Passwort eingegeben haben. In diesem Level benutzen Sie Ihre Bogenschützen, um Feinde zu zerstören, die außer Reichweite der anderen Truppen sind. Sie werden erfahren, wie man die Bogenschützen positioniert und das Fadenkreuz für ihre Pfeile steuert. Nach einer kurzen Einführung auf dem Textbildschirm erscheint der Spielbildschirm.



- Beachten Sie die Pfahlgrube in der Mitte des Bildschirms, über der sich einige Falltüren öffnen und schließen. Wenn Sie genau hinsehen, werden Sie auch Projektile sehen, die genau links von der Fallgrube landen. Die erste Aufgabe ist es, die Schleuder zu beseitigen.
- Drücken Sie die **X-Taste**, um zu den Charakterikonen zu kommen. In diesem Training-Level haben Sie nur die Bogenschützen. Die Zahl 20 unter dem Symbol zeigt, daß Sie 20 Bogenschützen haben. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Control Pad, um die Bogenschützen zu hinterlegen. Dann folgt die **B-Taste**, die sie aus dem Zelt holt.

- Bevor Sie den Schützen zu der Grube bringen, drücken Sie erneut die **B-Taste**, um die Bogenschützen anzuhalten und sie ihre Pfeile abschießen zu lassen. Drücken Sie die linke Taste, um den Bildschirm nach links zu verschieben, damit Sie sehen können, ob die Pfeile ihr Ziel treffen.
- Nachdem die Schleuder eliminiert ist, sollten Sie die Pfahlgruben überqueren. Warten Sie, bis sich die Falltüren schließen, und setzen Sie die Schützen in Bewegung. Wenn Sie es richtig timen, können Sie unbeschadet darüber kommen. Wenn nicht - es kommen ja noch andere nach...
- Wenn der letzte Bogenschütze die Grube überquert hat, drücken Sie die **B-Taste**, um die Gruppe anzuhalten. Die nächste Aufgabe ist es, die feindlichen Ritter zu beseitigen, die Öl von den Zinnen der Burg schütten. Nutzen Sie das Fadenkreuz, um ihn herunterzuholen. Drücken und halten Sie **A**, drücken Sie **LINKS** auf dem Control Pad, um das Pfeil-Symbol ganz links zu hinterlegen (das mit dem niedrigsten Zielkreuz).
- Drücken Sie nun die **B-Taste**. Wenn der feindliche Ritter getötet wurde, drücken Sie **LINKS** auf dem Control Pad, um die Schützen wieder in Bewegung zu setzen. Drücken Sie die **B-Taste**, um die Bogenschützen zu stoppen, wenn die ersten beiden die Burg befreit haben. Es gibt noch mehr Schleudern, also bleiben Sie besser aus deren Reichweite. Drücken Sie die **linke Taste**, um den Bildschirm nach links zu scrollen.
- Jetzt müssen Sie die Schleudern auf der höchsten Zinne des Turms ausschalten. Halten Sie die **A-Taste**, drücken Sie **RECHTS** auf dem Control Pad, um das Pfeilsymbol ganz rechts zu hinterlegen. Drücken Sie die **B-Taste** zum Feuern. Nun wählen Sie das mittlere Pfeilkon, um die Schützen weiterschleichen zu lassen, und wieder **B**, um den feindlichen Ritter ins Ziel zu nehmen.
- Um die letzten Schleudern zu zerstören, müssen Sie aus deren Reichweite bleiben. Positionieren Sie den Oberschützen auf halber

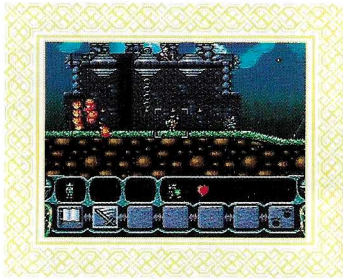


Strecke zwischen den Türmen, und beginnen Sie mit B zu schießen. Schießen Sie so schnell wie möglich. Sie können hier viele Männer verlieren.

- Nun können Sie König Arthur sicher hinbringen. Drücken und halten Sie Y, dann **RECHTS** auf dem Control Pad, um den König zu wählen. Drücken Sie **LINKS** auf dem Control Pad, um den König nach links zu schicken. Wenn Sie die Pfahlgrube erreichen, stoppen Sie mit **RECHTS** auf dem Control Pad. Warten Sie, bis Sie sicher passieren können. Jetzt laufen Sie zum letzten Turm und sammeln das Gold ein.

### Training-Level 2: Sprengmeister

Nach dem erfolgreichen Ende der Level 1 erhielten Sie ein Passwort für Level 2 - das Sie hoffentlich aufgeschrieben haben. Um jetzt direkt hier zu starten, wählen Sie "Done" ("erledigt") und dann START. Wenn Sie diesen Level später wieder starten wollen, benötigen Sie das korrekte Passwort. In Level 2 benutzen Sie die Sprengmeister, um Türen und Maschinen zu zerstören, damit der König passieren kann.



- Wenn die Szene erscheint, ist König Arthur unter dem Beschuss der Schleudern des nahen Kastells. Nutzen Sie das Control Pad, um den König links vom Zelt zu plazieren, wo er außer Gefahr ist. Gehen Sie nicht zu nah an die Burg - Sie wollen doch nicht dort sein, wo die Bomben hochgehen!
- Sie rufen nun einen Sprengmeister, um die Tür zum Kastell zu sprengen. Drücken Sie die **X-Taste**, um die Charakterikonen zu wählen. Wie zuvor ist nur ein Charakter verfügbar - der Sprengmeister. Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS** auf dem Control Pad, um ihn zu wählen. Warten Sie; bis die Schleudern in die andere Richtung schießen und drücken Sie die B-Taste, um

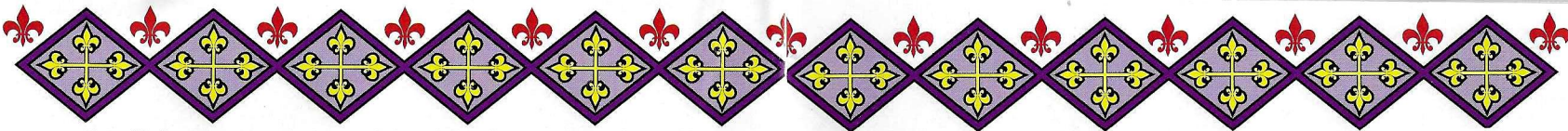
den Sprengmeister aus dem Zelt zu holen (**ACHTUNG:** Bevor Sie nicht die Einstellung auf dem Armee-Bildschirm geändert haben, wird nur ein Sprengmeister erscheinen).

- Wenn der Sprengmeister an der Tür ankommt, drücken Sie die B-Taste, um die Bombe zu plazieren. Der Sprengmeister kehrt automatisch zum Zelt zurück, und nach ein paar Sekunden geht die Tür in Flammen auf. Der nächste Schritt ist es, den Pulverisierer neben der Leiter zu zerstören. Wählen Sie einen anderen Sprengmeister und plazieren Sie die Bombe direkt unter dem Pulverisierer, um die Maschine zu zerstören.
- Bewegen Sie König Arthur vorwärts und die Leiter hinauf, um die Schleudern zu zerstören. Danach rufen Sie einen anderen Sprengmeister, um die hölzerne Tür an der Seite der Burg zu zerstören. Wenn die Tür "von dannen schwebte", bringen Sie den König zu dem Platz, an dem der Grund abfällt. Halten Sie den König hier, um nicht in die Reichweite der Projektile zu kommen.
- Bringen Sie einen letzten Sprengmeister dazu, die Tür der letzten Burg zu zerstören. Es könnte mehrere Versuche brauchen, denn ein gut gezielter Schuss beendet sein Leben. Wenn die Tür zerstört ist, kann König Arthur das Gold einsammeln. Er kann einen oder zwei Schüsse vertragen, ohne großen Schaden zu nehmen. Doch achten Sie auf das kochende Öl.

### Training-Level 3: Ritter und Soldaten

Nun können Sie bei Level 3 starten. Bedenken Sie, daß Sie ein Passwort brauchen, um später hier wieder anzufangen. Dieser Level zeigt Ihnen, wie Ritter und Soldaten kämpfen. Es gibt hier keine Puzzles - nur Kämpfe. Halten Sie Ihre Truppen in Bewegung, bis der Feind vernichtet ist. Oh, und wundern Sie sich nicht über das weiße Zeug... Es ist nur Schnee.





- Feindliche Ritter erscheinen bei Level 3 sofort, und so müssen Sie schnell handeln, um den König nicht in Gefahr zu bringen. Drücken Sie die **X-Taste**, um die Charakterikonen zu sehen, dann **RECHTS** oder **LINKS** auf dem Control Pad, um das Ritterikon zu wählen. Drücken Sie die B-Taste, um die Ritter aus dem Zelt zu holen.
- Wenn die Ritter auf die feindlichen Ritter treffen, bekämpfen Sie diese automatisch. Hier sind Ihre Männer im Wesentlichen auf sich selbst gestellt. Vergewissern Sie sich, daß sie nicht in die falsche Richtung laufen! Nun sollten Sie die Soldaten in einer strategischen Position plazieren - z. B. links vom Zelt oder neben der Ecke des Hauses.
- Drücken Sie die **X-Taste**, um die Charakterikonen zu erhalten. Wählen Sie das Soldatenikon und drücken Sie B. Wenn der Soldat seinen Bestimmungsort erreicht, drücken Sie erneut die **B-Taste**, um ihn den Rittern entgegenzustellen. Soldaten sind keine sehr starken Krieger, können eine Truppe feindlicher Ritter aber erstaunlich lange aufhalten.
- Nun sollten Sie eine andere Gruppe von Rittern zur Unterstützung hinzuziehen, denn die erste Gruppe wird jetzt wohl sehr dezimiert sein. Drücken Sie die **X-Taste**, dann wiederholen Sie die Prozedur von vorhin. Wenn Sie das mehrfach wiederholen, um mit neuen Truppen alte zu unterstützen, dann werden Sie, mit ein wenig Glück, die Feinde besiegen, bevor diese das mit Ihnen tun.
- Nach Beginn der Runde entdecken Sie eine mit Pfählen gespickte Grube links vom Zelt. Zuerst müssen die Ingenieure diese füllen. Drücken Sie die X-Taste, um die Charakterikonen zu erhalten, dann benutzen Sie das Control Pad, um das Ingenieur-Symbol zu wählen. Mit der B-Taste holen Sie sie aus dem Zelt. Nun drücken Sie **RECHTS**, bevor sie ins Loch fallen.
- Drücken und halten Sie die A-Taste, dann nutzen Sie das Control Pad, um das "Loch-füllen"-Ikon zu wählen (das dritte von rechts). Die Zahl unter jedem Ikon zeigt die Zahl der für diese Aktion benötigten Ingenieure. Drücken Sie Links auf dem Control Pad, um die Ingenieure in diese Richtung zu schicken. Wenn die Ingenieure den Rand des Loches erreichen drücken Sie die B-Taste. Die ersten beiden Ingenieure werden mit zwei einzelnen Fässern das Loch füllen.
- Stoppen Sie die übrigen Ingenieure, drehen Sie sie um und positionieren Sie in der Nähe des Königs. Ihre nächste Aufgabe ist es, ein Katapult zum Ausschalten der Schleuder oben auf der Burg zu bauen. Drücken und halten Sie die A-Taste und wählen Sie mit dem Control Pad das Katapult-Ikon (das zweite von links). Nun schicken Sie die Ingenieure nach links. Wenn der erste Ingenieur das zugeschüttete Loch erreicht drücken Sie die B-Taste, um ihn ein Katapult bauen zu lassen.
- Der beauftragte Ingenieur beginnt sofort damit, und der Bildschirm scrollt, um Ihnen die Treffer zu zeigen. So sollte die Schleuder einfach zu zerstören sein. Drücken Sie HOCH oder RUNTER auf dem Control Pad, um zu zielen (Mit der Maus: Um zu zielen, plazieren Sie den Cursor über oder unter dem Katapult und drücken die linke Maustaste). Wenn Sie richtig zielen, sollte es auch möglich sein, das Holztor der Burg zu zerstören. Wenn dies geschehen ist, entfernen Sie das Katapult, indem Sie die Ingenieure ins Zelt zurückschicken. Das Katapult feuert so lange, bis die Ingenieure weg sind - auch wenn diese nicht aktiv sind.

#### Training-Level 4: Ingenieure

Sie beginnen bei Level 4. Er zeigt Ihnen, wie nützlich und hilfreich Ingenieure sind. Sie müssen ein Loch füllen, ein Katapult konstruieren, um eine Schleuder zu vernichten, eine Plattform zum Erreichen einer Klippe bauen und einen Rammbock benutzen, um durch eine zweite Tür zu brechen. Die Jungs schaffen das alles!





erreichen. Rufen Sie eine andere Gruppe von Ingenieuren und vergewissern Sie sich, daß das Plattform-Ikon gewählt wurde (zweites Ikon von rechts).

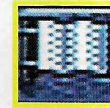
- Wenn der Oberingenieur an der Klippe ankommt, drücken Sie die B-Taste für den Bau der Plattform. Drücken und halten Sie die Y-Taste und wählen Sie mit dem Control Pad den König. Schicken Sie ihn nach links, drücken Sie HOCH auf dem Pad, wenn er die Plattform erreicht hat; und König Arthur wird den feindlichen Ritter mit einigen Schlägen ausschalten. Nun steht nur noch eine einfache Tür zwischen dem Gold und ihm.
- Die letzte Aufgabe für die Ingenieure ist der Bau einer Ramme. Es braucht zwei Ingenieure für ein Rammkommando. Wenn eine Gruppe mit zwei Ingenieuren auf dem Bildschirm verfügbar ist, sollten Sie diese nutzen. Sonst rufen Sie eine neue Gruppe. Die Ingenieure besteigen die Plattform genauso wie es König Arthur tat. Wenn sie oben sind, müssen sie stoppen, um ein Rammkommando zu bilden.
- Drücken und halten Sie die A-Taste, nutzen Sie das Control Pad zur Wahl des Rammenikons (viertes von links). Bringen Sie die Ingenieure nach links. Wenn der Oberingenieur die Tür erreicht, drücken Sie die B-Taste. Die Ingenieure bauen dann eine Ramme, knacken das Tor und kehren zum Zelt zurück. Nun sammelt König Arthur sein Gold.

## CHARAKTERE

Diese Sektion beschreibt die brauchbaren Charaktere inklusive aller dazugehörigen Aktionsikonen. "Zurück zum Zelt" und "Pause" wurden schon vorher erklärt. Die Menüleiste "erinnert" sich nicht an das für jeden Charakter gewählte Aktionsikon. Das hinterlegte Aktionsikon ändert seine "relative Position" von Charakter zu Charakter. Das bedeutet, daß nach der Wahl eines anderen Charakters das gewünschte Ikon erneut gewählt werden muß.

## König Arthur

...ist der Schlüsselcharakter, denn er ist während des ganzen Spiels verfügbar. Meistens sollte er aus dem Geschehen herausgehalten werden... Es gibt ihn nämlich nur einmal, und das Spiel endet mit seinem Leben. Nur der König kann Goldbarren und Schlüssel für Geheimgtüren einsammeln. Wenn Sie den feindlichen König entdeckt haben, muß König Arthur ihn erreichen, um seine Kapitulation zu sichern. Die Königsikonen sind:



### Kapitulation

(Weiße Fahne)

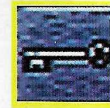
Erlaubt, das Spiel zu beenden und zum Optionsbildschirm zu gelangen. Wählen Sie dieses Ikon und drücken Sie die B-Taste zweimal zum Kapitulieren.



### Kämpfen

(Schwert)

Erlaubt König Arthur zu kämpfen. Wenn dieses Ikon gewählt wurde, kämpft der König automatisch, wenn er auf einen Feind trifft. Sie sollten dieses Ikon die meiste Zeit gewählt haben. Denn man weiß ja nie, wann ein Dämon oder Zombie vorbeikommt...



### Öffnen einer Geheimgtür

(Schlüssel)

Erlaubt dem König, geheime Türen zu öffnen, die ihn zu anderen Plätzen bringen. Dieses Ikon erscheint nur, wenn König Arthur im Besitz eines Schlüssels ist. Bis zu vier Schlüssel

kann Arthur gleichzeitig besitzen. Wählen Sie das Schlüsselikon, wenn der König vor einer Tür steht, und drücken Sie die B-Taste, damit er sie öffnet. Um das ganze noch schwieriger zu machen, können bestimmte Türen nur mit bestimmten Schlüsseln geöffnet werden. Wie man eine Geheimgtür erkennt - wenn ich das erzählen würde, wäre es keine Geheimgtür mehr, oder?

## Sprengmeister

Die Sprengmeister sind spezielle Soldaten, die Tonnen mit Schießpulver tragen. Plazieren Sie diese Tonnen an strategischen Positionen, um eine Tür oder andere Gegenstände wegzublase. Sie können Leitern, Hängebrücken, Decken und alles andere mit hölzerner Struktur sprengen. Die Explosion zerstört alles in unmittelbarer Reichweite - also sorgen Sie dafür, daß keine eigenen Truppen in der Nähe sind, wenn sie hochgehen. Die Sprengmeister haben einen unbegrenzten Vorrat an Schießpulver, doch sie wehren sich nicht, wenn sie angegriffen werden. Schicken Sie sie nur in gesichertes Gelände. Die vorgegebene Gruppengröße für Sprengmeister ist 1. Sie können diese Option im Armee-Bildschirm ändern. Das Aktionsikon ist:



**Bombe legen** (Tonne) Erlaubt dem Sprengmeister, eine Bombe zu legen. Wählen Sie dieses Ikon, drücken Sie die B-Taste, um die Bombe aufzustellen. Wenn er eine Bombe gelegt hat, verschwindet der Sprengmeister im Zelt.

## Ingenieure

...arbeiten in Gruppen, um Maschinen und Vorrichtungen zu bauen, die Arthurs Truppen helfen. Die Zahl unter jedem Aktionsikon bestimmt, wieviele Ingenieure (von 1 bis 4) für eine Aktion benötigt werden. Wenn sie ihre Aufgabe erledigt haben, kehren sie zum Zelt zurück. Sie kämpfen, wenn sie auf einen Feind treffen, sind aber nicht besonders stark. Es ist besser, eine Gegend erst zu sichern, oder sie mit gutem Truppensupport zu unterstützen. Der eingestellte Gruppenwert für Ingenieure ist 5. Sie können diesen in dem Armee-Bildschirm ändern. Ist eine Gruppe kleiner als 4 Mitglieder, kann sie nicht jeden Befehl ausführen. Die Aktionsikonen sind:



**Katapult bauen** (Katapult) Benötigt 3 Ingenieure. Ein Katapult ist eine hölzerne Konstruktion, die Feuerbälle in die Luft schleudert. Sie wird genutzt, um entfernte Feinde zu zerstören. Wählen Sie dieses Ikon, positionieren Sie den Oberingenieur an einer treffsicheren Stelle und drücken Sie die B-Taste. Die Ingenieure sollten auf die Feinde zulaufen, wenn sie ein Katapult bauen. Sonst schießen sie in die falsche Richtung - eventuell mit verheerenden Resultaten.

Wenn ein Katapult errichtet wurde, beginnt ein Ingenieur unverzüglich mit dem Feuern, während die anderen beiden ins Zelt zurückkehren. Wenn die Gruppe größer war, laufen die übrigen Ingenieure weiter geradeaus - besser einen Richtungswechsel vornehmen, bevor sie sich in Schwierigkeiten bringen! Der feuernde Ingenieur hat unerschöpfliche Vorräte von Feuerbällen und macht weiter, bis er getötet wird. Um mit dem Katapult zu zielen, drücken Sie HOCH oder RUNTER auf dem Control Pad.

Wenn ein Ingenieur gewählt wurde, der ein Katapult bedient, scrollt der Bildschirm automatisch zum Zielort der Feuerbälle. Wenn Sie einen anderen Charakter auswählen, fährt der Ingenieur fort, Feuerbälle abzufeuern, ohne daß Sie zielen können oder die Resultate erkennen. Um ein Katapult auszuschalten, schicken Sie einfach den Ingenieur ins Zelt zurück.



**Zelt bauen** (Zelt) Benötigt 4 Ingenieure. Wenn Sie ein wichtiges Teilstück Feindesland erobert haben oder näher am Geschehen sein wollen, damit die Truppen nicht so weit "latschen" müssen, bauen Sie ein neues Zelt.

Fahnenstangen mit wehendem grünen Wimpeln zeigen die mögliche Position eines Zeltes. Wenn ein neues Zelt errichtet wurde, zerstört sich das alte automatisch. Wählen Sie diese Ikone, positionieren Sie den Oberingenieur direkt vor der Fahnenstange und drücken Sie die B-Taste, um das Zelt zu errichten.



**Ramme** (Rammbock) Benötigt 2 Ingenieure. Nutzen Sie die Rammböcke, um das Tor einer Burg zu zerstören. Wählen Sie das Ikon, bringen Sie den Oberingenieur vor die Tür und drücken Sie die B-Taste. Es werden nur zwei Ingenieure benötigt; die anderen greifen ihnen unter die Arme und verschwinden dann im Zelt.



**Loch füllen** (Auf Loch zeigender Pfeil) Benötigt einen oder mehr Ingenieure. Eine der Aufgaben der Ingenieure ist das Füllen von Löchern (oder Trockenlegen von Mooren u. a. unpassierbaren Stellen) mit Hilfe von Tonnen. Wenn ein Loch gefüllt wurde, kann es überquert werden.

Wählen Sie das Ikon und drücken Sie die B-Taste, um den Oberingenieur zum Rand des Loches zu bringen. Wenn das Loch gefüllt ist, überqueren es die übrigen Ingenieure und laufen weiter. Es könnte eine neue Gruppe von Ingenieure brauchen, um das Loch völlig zu füllen.



**Bau einer Plattform** (Plattform) Benötigt einen Ingenieur. Wenn Ihre Truppen an eine Klippe kommen, benötigen Sie Ingenieure, um eine Plattform zu bauen, über die die anderen nach oben kommen können. Plattformen können auch benutzt werden, um über Löcher oder Fallen zu kommen oder andere an unerreichbare Stellen zu gelangen. Sie können auch als Schutz gegen Projektile dienen, doch da sie aus Holz sind, können sie auch Feuer fangen. Wählen Sie das Ikon, drücken Sie die B-Taste zum Bau einer Plattform nahe des Oberingenieurs.

### Ritter

Die Ritter sind des Königs beste Recken. Sie sind sehr stark und kämpfen bis zum Schluß bei Handgemengen. Die vorbestimmte Gruppengröße ist 5. Sie können diese am Armeebildschirm verändern. Die Aktion der Ritter ist:



**Kämpfen** (Schwert) Erlaubt den Rittern zu kämpfen. Dieses Ikon erscheint 5 mal auf der Menüleiste. Wählen Sie eines davon - jedes hat die gleiche Bedeutung.

### Bogenschützen

Die Bogenschützen sind für den Kampf mit entfernten Feinden geeignet. Sie treffen sehr genau - halten Sie eigene Truppen aus der Schußlinie! Die Gruppengröße ist 5, und sie können sie verändern... Die Aktionsikonen für die Schützen sind drei Pfeile mit Fadenkreuzen.



Die drei Pfeilikonen symbolisieren drei Flugbögen: flach, mittel und hoch. Je flacher der Bogen, desto kürzer der Flug. Wählen Sie ein Ikon und die Position des Oberschützen und drücken Sie die B-Taste zum Feuern. Sie haben unendliche viele Pfeile. Drücken Sie B zum Weiterschließen. Jeder von ihnen schießt in Blickrichtung - also weg mit den eigenen Truppen, bevor B gedrückt wurde. Die Schützen wehren sich im Falle eines Angriffs, sind aber nicht besonders stark.

### Soldaten

Die Soldaten sind Schutztruppen. Sie sind nicht so stark wie Ritter, können aber mit den großen Schilden Feinde aufhalten. Sie kommen einzeln, nicht in Gruppen. Die Ikone für die Soldaten ist:



**Schild benutzen** (Soldat mit Schild) Wählen Sie dieses Ikon, drücken Sie die B-Taste, um ihn hinzustellen und den Feind aufzuhalten. So positioniert, kann er ein paar Feinde einige Zeit aufhalten. Das Schild schützt vor Feuerbällen und anderen Projektile.

### Zauberer

Der Meister der weißen Magie, der Zauberer, webt Zauber für Kraft und Heilung. Die Zahl unter der Aktion zeigt die benötigten Zauberer für einen Spruch. Der Zauberer teleportiert nach dem Weben eines Spruches wieder ins Zelt. Nutzen Sie die Zauberer sparsam - sie haben nur einen oder zwei. Sorgen Sie auch für guten Schutz - sie können sich nicht selbst verteidigen. Die normale Gruppengröße ist 1. Sie könnten diese Stärke verändern, doch das empfehlen wir nicht. Die Ikonen der Zauberer sind:



**Heilung** (Herz) Nutzen Sie dieses Ikon, drücken Sie die B-Taste, und die Kraft aller Ihrer Truppen erhöht sich, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.



**Stärke** (Gewichthebender Arm) Alle Truppen auf dem Bildschirm werden nach Wahl dieser Aktion und Drücken der B-Taste für einige Zeit stärker. Sie strahlen während der Gültigkeit des Spruches.



**Schild** (Schild) Schützt alle auf dem Bildschirm sichtbaren Truppen vor Angriffen (für eine kurze Zeit). Wählen Sie das Ikon und drücken Sie die B-Taste. Während der Immunität strahlen die Truppen.

### Hexer

Die Hexer, Meister der Dunklen Seite der Macht, weben zerstörerische Zauber. Die Zahl unter der Aktion zeigt die benötigten Zauberer für einen Spruch. Der Hexer teleportiert nach dem Weben eines Spruches wieder ins Zelt. Nutzen Sie die Hexer - wie die Zauberer - sparsam. Die normale Cruppenstärke ist 1. Sie könnten diese Stärke verändern, was wir ebenfalls nicht empfehlen. Die Ikonen der Hexer sind:



**Meteor** (Meteor) Wählen Sie dieses Ikon, drücken Sie die B-Taste, und Feuerbälle fallen für eine gewisse Zeit vom Himmel. Achten Sie darauf, daß der Zauber nicht gewoben wird, während der König oder seine Truppen auf dem Bildschirm zu sehen sind - die Feuerbälle zerstören alles und jeden!



**Erstaunen** (Soldatenkopf) Wählen Sie dieses Ikon, drücken Sie die B-Taste, und alle Feinde auf dem Bildschirm frieren für eine gewisse Zeit ein.



**Feuerball** (Feuerball) Ein einzelner Feuerball wird vom Hexer in die Richtung geschossen, in die er blickt. Der Feuerball ist sehr energiegeladig; er zerstört einige Feinde und Gegenstände in seiner Flugbahn. Wählen Sie dieses Ikon und drücken Sie die B-Taste.



**Sturm** (Sturmwolke) Wählen Sie dieses Ikon und drücken Sie die B-Taste, und Lichtblitze schlagen aus dem Himmel. Achten Sie darauf, daß weder König noch Truppen in der Nähe sind - wie auch der Feuerball zerstört der Feuersturm alles.



**Apokalypse** (Totenkopf und Knochen) Auswahl des Ikon und Drücken der B-Taste zerstört jeden Feind, der auf dem Bildschirm zu sehen ist. Sehr wirkungsvoll...

### DIE LEVEL

*King Arthur's World* beinhaltet eine Serie von 9 Training-Level, gefolgt von drei sehr unterschiedlichen Reichen:

|                      |         |
|----------------------|---------|
| Die Reale Welt       | 4 Level |
| Unterwelt der Krolde | 5 Level |
| Nebelwelten          | 8 Level |

Die Training-Level und jedes Reich seien nun beschrieben:

### Training-Level

Ihr Training führt Sie durch die Realen Welten, ein Reich der Schlösser, Moore, Türme und unterirdischen Lagerräume. Wie in den Realwelt-Levels sind Ihre Feinde Ritter, Todesritter und Schleudern. Die frühen Training-Level erlauben Ihnen, mit einem oder zwei Truppentypen zu experimentieren. Spätere Level kombinieren verschiedene Truppen, um zu zeigen, wie sie zusammenarbeiten. Um diese Trainings-Runden zu beenden, müssen Ihre Truppen einen Korridor durch das Feindesland schlagen und so dem König ermöglichen, den Goldtopf zu finden. Wenn Sie einen Trainings-Level verlieren (z. B. durch den Tod des Königs), werden Sie automatisch wieder an den Anfang dieser Runde gebracht. Wenn Sie eine Runde geschafft haben, können Sie den nächsten Level versuchen. Die Truppentypen der ersten Runden sind:

- Trainingsrunde 1** Bogenschützen
- Trainingsrunde 2** Sprengmeister
- Trainingsrunde 3** Ritter und Soldaten
- Trainingsrunde 4** Ingenieure
- Trainingsrunde 5** Zauberer und Hexer
- Trainingsrunde 6** Bogenschützen und Sprengmeister
- Trainingsrunde 7** Bogenschützen, Sprengmeister, Ritter und Soldaten
- Trainingsrunde 8** Bogenschützen, Sprengmeister, Ritter Ingenieure und Soldaten. Diese Runde zeigt Ihnen, wie man Geheimgtüren benutzt.

**Trainingsrunde 9**  
alle Truppentypen  
(Bogenschützen, Sprengmeister,  
Ritter, Soldaten, Ingenieure,  
Zauberer und Hexer)



### Das Reich der Realität

Das Reale Reich besteht aus drei Levels. Jeder Level beinhaltet eine große Burg, die übernommen werden muß, damit König Arthur den feindlichen König erreicht, der automatisch kapituliert. Die Feinde dieses Reiches sind:

- Ritter** In Größe und Stärke vergleichbar mit Ihren Rittern. Starke Gegner im Zweikampf.
- Schleudern** Sonst unbewaffnete Feinde, die Steine in Ihre Richtung schleudern. Einige Truppentypen können ein paar Treffern widerstehen. Schleudern sind leicht im Handgemenge zu besiegen.
- Todesritter** Große feindliche Ritter mit tödlichen, magischen Schwertern. Sie werden Sie erkennen, wenn Sie sie treffen... Todesritter sind sehr starke Zweikämpfer. Wenn sie getötet werden, hinterlassen Sie Goldstücke, die jeder Charakter aufnehmen kann.

Die Reale Welt ist an hohe Berghänge angelehnt und voll dichter Wälder. Feindliche Ritter und Schleudern sind auf jeder Burg und wohnen entlang des Weges. Nutzen Sie alle Truppentypen, die zur Auswahl stehen, um eine Menge Puzzles zu lösen, insbesondere Pfahlgruben, Felsblöcke, Kessel kochenden Öls und den immer besonders beliebten Pulverisierern. König Arthur sollte alles Gold mitnehmen, das er finden kann, und jeden Schlüssel einsacken, der Geheimgtüren öffnet. Nach der Beendigung der dritten Runde werden Sie auf niemand anderes als MacOgre of the Highlands stoßen - die monströse Kreatur mit dem unschönen Hobby, die Schafe der Bauern zu verzehren... Und alles andere, was ihm in die Griffel kommt.





## Untergrundreich der Kobolde

Es besteht aus vier Runden. Finden Sie den Kobold-Dämon am Ende jeden Levels, und bringen Sie ihn dazu, vor Arthur zu kapitulieren. Die Feinde dieser Reiche sind:

### Kobold-Fußsoldaten

Mit Streitkolben bewaffnete Kobolde. Die Fußsoldaten sind stark im Zweikampf.

### Kobold-Flammenwerfer

Kobold-Soldaten, die mit tödlichen Flammenwerfern bewaffnet sind, die alles versengen. Sie sind sehr stark im Zweikampf.

### Teleportierende Trog-Dämonen

Große mutierte Frösche, die Ihre Truppen mit den langen Zungen fressen. Achten Sie genau auf den König. Diese schleimischen Kreaturen haben die Fähigkeit, sich von einem Ort zum anderen zu bringen. Die Trog-Dämonen sind sehr schwach im Zweikampf - wenn man an sie herankommt.

Das Koboldreich ist eine fremde Kavernenwelt voller gigantischer Pilze und häßlicher Maschinen, die gefährlichen grünen Schleim versprühen. Blubbernde Lavaspalten, schnelle Minenkarren, und bodenlose Löcher sollten Ihre Truppen am Feindkontakt hindern. Übrigens, wenn Sie den König für längere Zeit vernachlässigen, sollten Sie darauf achten, daß er sicher steht. Die teleportierenden Trog-Dämonen riechen eine Mahlzeit meilenweit. Wie in der Realen Welt sollte König Arthur auch hier



versuchen, Gold und Schlüssel zu sammeln. Früher oder später braucht er sie. Nach Level vier müssen Sie die geheime Kriegsmaschine, den Dampfhammer, zerstören.

## Die Nebelwelten

Die Nebelwelten bestehen aus 7 Runden. Jede wird von einem Hexer beherrscht, den König Arthur finden muß. Die Feinde sind:

### Mutanten

Säuresprühende Kreaturen mit Hammerköpfen, die stark im Zweikampf sind.

### Zombies

Langsam, aber tödlich... Sie müssen auf einmal getötet werden. Wenn ein Zombie einen Ihrer Männer tötet, wird er auch zum Zombie. Zombies sind sehr stark im Zweikampf.

### Kanonenschnecken

Riesige, mutierte Schnecken, die explosive Kanonenkugeln schleudern, und Ihre Truppen zu zerquetschen versuchen. Sie sind sehr stark im Zweikampf

Das letzte Reich in King Arthur's World ist ein Platz der ominösen Nebel, fremdartigen Blumen, elektrischen Kraftfeldern und Pfützen voller giftigen Schleim. Wenn Sie genau hinschauen, entdecken Sie einige unglückliche Besucher, die einfach nur rumhängen. Grausame Augen haben Sie erspäht und beobachten Sie. Teleporter und schlangengleiche Transportröhren bringen Sie von einer Plattform zur anderen - Sie werden nie wissen, was Sie dort erwartet. Viel mehr Geheimtüren als je zuvor warten, und Sie sollten alle Schlüssel einsammeln. Dann sind Sie bereit für die vielen Überraschungen. Der letzte Kampf gilt dem schrecklichen Dämonen-Overlord, dem Herrscher der Sieben Nebelreiche. Besiegen Sie den Meister der Zerstörung, um den Endsieg zu erreichen!



## TIPS UND TRICKS

- Wenn Sie einen neuen Charakter aus dem Zelt bringen, sollten Sie ihn anhalten, bevor er etwas Dummes tut (wie beispielsweise in ein Loch voller Pfähle oder giftigen Schleim stürzen). Und Sie dachten, Sie hätten einen schlechten Tag...
- Wenn der erste Bildschirm erscheint, sollten Sie nicht lange warten, einen Charakter auszuwählen. Bei den meisten Runden sollte das so schnell wie möglich geschehen.
- Sie müssen ein Katapult oder eine Plattform auf flachem Land errichten. Das funktioniert nicht auf steilem Gelände. Wenn Sie den König in den Goblin-Kavernen auf eine Plattform stellen, ist er sicher vor den Trog-Dämonen. Das klappt!
- Um ein Spiel wieder am letzten Level zu beginnen, sollten Sie vor dem Abschalten die Kapitulations-Option wählen, um zum Optionsbildschirm zurückzukommen. Gehen Sie zum Passwort und wählen Sie "Done" ("erledigt"; nun sollte das aktuelle Passwort erscheinen). Nun wählen Sie START auf dem Optionsbildschirm. Wenn Sie Ihr Super NES ausschalten, benötigen Sie das Passwort, um bei der letzten Runde wieder zu beginnen.
- Die Fußsoldaten sind wichtiger als man denkt. Sie können feindliches Feuer ablenken und den Weg versperren. Versuchen Sie das in den Kobold-Kavernen.
- Wenn eine Geheimtür vorhanden ist, sollten Sie die schwache Umrandung einer Tür in den Mauern entdecken - oder was Sie für eine Mauer halten. Die Türen haben unterschiedliche Größen und Formen. Einige Türen sind farbkodiert, damit Sie nur mit bestimmten Schlüsseln geöffnet werden können. Wenn Sie eine Stelle entdecken, die Sie auf normalen Weg nicht erreichen können, wird wahrscheinlich eine Geheimtür in der Nähe sein.
- Wenn Sie ein neues Zelt bauen, sollten Sie die Truppen zum Zelt schicken. Anstatt jede Gruppe von der vorherigen Position zu schicken, wählen Sie einfach jede aus und wählen das "Geh zum Zelt"-Ikon. Das funktioniert leider nicht beim König - er muß gehen.
- Achten Sie auf die versteckten Fallen, wenn König Arthur sich dem feindlichen König nähert. Wenn seine Armee besiegt ist, hat er immer noch ein paar miese Tricks auf Lager...
- Benutzen Sie die Flaschenzüge, um schwer erreichbare Schlüssel in den Kobold-Kavernen zu erreichen. Was die Koblode können, können Sie schon lange!

## DIE BEHANDLUNG EINES JALECO- SPIELS

- Dieses Jaleco-Spiel ist präzisionsgefertigt. Vermeiden Sie Elektroschocks und extreme Temperaturen. Öffnen Sie das Spiel nicht.
- Berühren Sie die Kontakte nicht. Vermeiden Sie es, sie mit Wasser in Verbindung zu bringen - das kann sie beschädigen.
- Achten Sie immer darauf, daß Ihr Super NES-Gerät ausgeschaltet ist, wenn Sie das Spiel einlegen oder herausnehmen.