

ZIGGURAT

GERMAN AND FRENCH INSTRUCTIONS

REAKTÖR

© 1987 Ariolasoft
UK Ltd
© 1987 Ariolasoft
UK Ltd

GERMANAmstrad
Anweisungen

Laden

Diskette: RUN "AS"

Kassette CTRL und kleine ENTER-Taste

Kontrollmöglichkeiten

zusätzlich während des Spiels

Die vier Richtungen

Pause – SHIFT

Springen

Musik an/aus – CAPS LOCK

Feuern

Leben opfern – TAB

Köder auslegen

Spiel aufgeben – ESC

Blickrichtung umkehren

Inventar durchsehen – Pfeil links/rechts

Murmeln ziehen

C-64

Anweisungen

Diskette: LOAD "*",8,1

Kassette: SHIFT/RUNSTOP

Kontrollmöglichkeiten

zusätzlich während des Spiels

Die 4 Richtungen

Pause – F1

Springen

Musik an/aus – F3

Feuern

Leben opfern – F7

Köder auslegen

Spiel aufgeben – F8

Blickrichtung wechseln

Inventar durchsehen –

Frei definierbar auf dem Bildschirm

Murmeln ziehen

Benutzt Du den Joystick, kannst Du mit dem Feuerknopf springen.

Das Spiel

Dein Ziel ist der Raum, in dem sich der Schatz befindet. Bevor Du ihn findest, stehst Du vor vielen kniffligen Rätseln. Einige kannst Du durch Bewegen der Murmeln lösen. Du bewegst sie, indem Du am Murrel-Hebel ziehst.

Vorsicht – Du bist nicht alleine im Ziggurat. Die Geister früherer, gescheiteter Forscher spuken herum. Wenn sie Dich berühren, kostet es Deine Energie und kann Dich zu einem der ihren, zu einem Mimbi machen.

Meist kannst Du das vermeiden, doch manchmal mußt Du einige zerstören: Hierzu brauchst Du die Schleuder und einige Kiesel. Jedoch hinterlassen getöte Mimbies sehr unangenehmen, sauren Matsch, vor dem auch Deine ZEBs (Ziggurat-Entdecker-Botten, Große 12) nicht schützen.

Eine wesentliche Rolle spielt der Schaukel-Raum. Aber auch die Murmeln sind sehr wichtig. Die Botton (Stiefel) schützen zwar nicht vor dem Matsch, geben aber genügend Energie, um einen Block weiterzuspringen. Nur nicht zu hoch, sonst wirst Du auch ein Mimbi!

Die Eigenheiten des Spiels erforschst Du am besten, indem Du nicht schon beim ersten Mal die Rätsel zu lösen versuchst, sondern durch Erkunden und Untersuchen der Räume. Wir geben noch ein paar Tips mit auf den Weg – und nun viel Glück.

Umkehr der Blickrichtung

Du kannst die Richtung, in der Du einen Raum betrachtest, umkehren. Durch Drücken des Knopfes erscheint der Blick aus der gegenüberliegenden Ecke des Raumes.

Hinweise und Tips

Fertige Dir eine Karte an. Wenn Du bemerkst, daß mit den Räumen Merkwürdiges geschieht: Kein Grund zur Panik. Alles läuft streng logisch ab.

Wenn Du eine Spalte in einem Raum überwinden mußt, gucke doch mal im nächsten Raum nach, ob dort nicht etwas liegt, das sich als Brücke verwenden läßt.

Möglicherweise bist Du selber nicht schwer genug, um eine Falle auszulösen, doch vielleicht ist es jemand anders.

Wie benutzt man einen Fahrstuhl ohne Knopf zur Bedienung?

Beim Überlegen benutze die Pause-Taste.

In den umliegenden Gasthäusern wird gemunkelt, Mimbies würden auf tote Mäuse nur so fliegen: tatsächlich können sie ihnen einfach nicht widerstehen.

Das kann gefunden werden:

Kiesel, Schleuder, Fahrstuhlknöpfe, Murmeln, Mimbi-Köder, Brechstangen, Zauberspruch, Kurbel der Winde, Zahnrad, Schalen (zum Wiegen?), ein rotes Ding, Stemmeisen, Griff für die Falltür, Schlüssel . . .

FRENCH

Chargement

	Disquette	Cassette
Amstrad	RUN "AS"	Ctrl/petite touche Enter
C-64	LOAD "AS",8,1	Shift/RunStop
Spectrum		LOAD"

Les contrôles sont les suivants:

Quatre directions

Pour sauter

Pour laisser tomber l'appât

Pour tirer

Pour inverser la vue

Pour tirer la bille

Commandes supplémentaires pendant le jeu

	C-64	Amstrad	Spectrum
Pause	F1	SHIFT	CAPS
Musique	F3	CAPS	inapplicable
Vie sacrifiée	F7	TAB	l
Abandon de la partie	F8	ESC	Sft / Brk
Examen de l'inventaire	à	Touches	à redéfinir
	redéfinir	fléchées	

Si vous utilisez le joystick, le bouton est utilisé pour sauter.

Le Jeu:

Le but de votre quête est de trouver la salle du trésor. Avant d'y arriver, il vous faudra résoudre bon nombre d'énigmes tortueuses. Quelques-unes pourront être résolues en déplaçant les billes. Si vous devez déplacer des billes, utilisez la commande prévue à cette effet.

Vous vous apercevrez très vite que vous n'êtes pas seul dans la Ziggurat. Les esprits d'explorateurs précédents hantent encore ce lieu et leur contact qui draine votre énergie, risque de vous transformer en l'un d'eux (nous les appelons les Mimbies). Dans la plupart des cas, ils peuvent être évités en se déplaçant avec ruse, mais certains doivent être détruits. Pour y arriver, il vous faudra une fronde et des cailloux. Un des problèmes majeurs de leur destruction réside dans le fait qu'ils laissent une flaque d'acide derrière eux et que vos BEZ (Bottes d'Exploration de Ziggurat) taille 44, ne peuvent pas vous en protéger.

Il y a une pièce d'une importance vitale, la salle à bascule. Les billes jouent aussi un grand rôle. Bien que vos bottes ne vous protègent que faiblement, elles vous permettront

néanmoins de vous propulser sur un bloc. Mais si vous ratez votre coup, l'heure des Mimbies aura sonné.

Lors de votre première exploration, ne tentez pas de résoudre les énigmes, mais explorez plutôt les salles afin de vous familiariser avec les différentes caractéristiques du jeu.

Renversement de la vue

Une des caractéristiques de Ziggurat est que vous pouvez changer l'angle de vision que vous avez d'une pièce. En appuyant sur la touche appropriée, vous pourrez voir la pièce à partir de l'angle opposé.

Conseils et indices:

Faites un plan des lieux. Si vous remarquez des événements étranges dans une pièce, ne paniquez pas, tout est absolument logique.

S'il vous faut franchir un fossé dans une pièce, allez voir dans la pièce d'à côté, vous risquez de trouver quelque chose à mettre en travers.

Vous serez sans doute trop léger pour déclencher un dispositif mais il existe certainement quelque chose qui fera l'affaire.

Comment utiliser un ascenseur sans bouton de commande?

Mettez vous sur Pause lorsque vous désirez réfléchir.

Une rumeur circulant dans les tavernes de Djo Carz dit que les Mimbies sont friands de souris mortes, en fait, ils ne peuvent y résister!

Objets à trouver:

Des cailloux, une fronde, des boutons de commande (pour les ascenseurs), des appâts à Mimbies, des leviers, des manivelles, des rouages, une bascule (pour l'équilibre?), des "choses" rouges, un pied de biche, des leviers de portes secrètes, une cle . . .

ZIGGURAT

NAME

DATE

HI-SCORE/LEVEL

