

MANUFACTURED AND DISTRIBUTED UNDER LICENCE FROM  
© PRISM LEISURE CORPORATION PLC.  
UNIT 1, BAIRD ROAD, ENFIELD, MIDDLESEX EN1 1SJ

COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAMME.  
UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR RESALE BY ANY MEANS STRICTLY PROHIBITED

# ARTURA

## Loading Instructions

### Atari ST

Insert disk, turn on computer, the game will load and run automatically.

## Ladeanleitung

### Atari ST

Diskette in den Diskettenlader einlegen und dem Computer einschalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

## Scenario and Game Instructions

Look back through the dark mirror of the seasons to the time when the Eagles deserted this land of Albion to the ravaging of the Saxons. Look back to an age of bloody war and mysterious magicks.

You are ARTURA son of the PENDRAGON. To stem the tide of invaders you must unite the petty kingdoms of ALBION under your leadership as ARD-RIGH. To do this you need to find the sacred Treasures of Albion, hidden when the eagles came. Only Merdyn knows where, but he has vanished! Your only clue is that Morgause, your evil half sister, has kidnapped Nimue, Merdyn's apprentice. You must find Nimue and rescue her...

To travel to Morgause's stronghold you must use the mystical wheel of Cernddwen. You must then fight your way through Morgause's dun to seek out Nimue. By finding and using the Rune Stones, stolen by Morgause, you can travel once again on Cernddwen's Wheel. Only by finding all of the runes can you hope to return to Camelot...

The place, Albion, now the British Isles, the time the fifth century A.D. In this epic quest you play the part of Artura, an idealistic British warrior, intent on unifying the warring petty kingdoms of Britain.

His adviser and friend, Merdyn the Mage, has vanished. foul play is suspected. Merdyn's knowledge is vital to Artura's dream of unifying Britain. The only way the Chieftains of the warring tribes would accept a High King would be if the lost treasures of Albion were in his possession...

You have received news that your half-sister, Morgause, has kidnapped Merdyn's apprentice, Nimue. This, of course, has made you very suspicious of Morgause's intentions towards Britain. You decide to travel to Morgause's Dun to rescue Nimue using the last vestiges of magic available to you. This means that you can get there but not return unless you find the runes that Morgause has.

## Game Instructions

### Atari ST

Joystick - Port 2

Keyboard Default Keys:

Left - O Right - P Up CONTROL key, Down - LEFT SHIFT key, Fire - SPACE bar, Rune mode - R, Music toggle - F1.

PLEASE NOTE: The R key is for entering and leaving the Rune Mode. This can also be used as a Pause key as it pauses the game.

## Spielinhalt und Anleitung

Schauen Sie durch den dunklen Spiegel der Zeiten in das Land Albion, zurück in die Zeit, als die Adler Albion verließen und das Land der Verwüstung durch die Sachsen preisgegeben war - eine Zeit voller blutiger Kriege und magischer Zauberkraft.

Sie sind ARTURA, Sohn des PENDRAGON. Unter Ihrer Führung als ARD-RIGH sollen die zersplitterten Königreiche Albions wieder vereinigt werden, um der unerbittlichen Woge von eindringenden Eroberern Einhalt zu gebieten. Um dies zu erreichen, müssen Sie die heiligen Schätze (SACRED TREASURES) Albions wiederfinden, die zur Zeit der Ansufl der Adler an einem geheimen Ort gebracht worden waren. Diesen Ort kennt nur MEIDYN, aber er ist verschwunden! Als einziger Hinweis bleibt Ihnen, daß NIMUE, Merdyns Gesellin von MORGAUSE, Ihrer bösen Stielschwester, entführt worden ist. Sie müssen sie finden und aus der Gefangenschaft befreien.

Auf Cernddwen's mystischem Rad (CERRIDDWEN'S MAGICAL WHEEL), gelangen Sie zu Morgause's Fesung, wo Sie sich den Weg zu deren Turm (MORGAUSE'S DUN) freikämpfen müssen, um Nimue dort aufzuspüren. Wenn es Ihnen glückt, die Runensteine (RUNE STONES) zu finden, können Sie mit deren magischen Kräfte wieder auf Cernddwen's Rad reisen. Aber nur die vereinte Kraft aller Runen kann sie je wieder nach Camelot bringen...

Ort der Handlung ist Albion, die heutigen britischen Inseln. Zeit der Handlung das 5. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. In dieser Helden-Sage sind Sie, Artura, ein von Idealismus erfüllter Feldherr, der alles daran setzt, die Vielzahl der verteidigten und zersplitterten kleinen Königreiche Britanniens zu vereinen.

Das Verschwinden eines Freunds und Betrügers Merdyn, des Magers, gibt zu der Sorge Anlaß, daß nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Denn Merdyns Wissen ist unentbehrlich, wenn Arturas Traum von der Vereinigung Britanniens Wirklichkeit werden soll; könnten die Führer der zersplitterten Stämme doch nur den als König und Herrn über alle akzeptieren, der im Besitz der verlorenen Schätze Albions ist.

Nachricht ist zu Ihnen gedrungen, daß Ihre Stielschwester Morgause Merdyns Gesellin Nimue in ihre Gewalt gebracht hat. Sie müssen fürchten, daß Morgause dunkle Absichten zum Unheil Britanniens hegt. So beschließen Sie, Morgause's Turm aufzusuchen, um Nimue mithilfe der letzten ihnen verbleibenden Kräfte der Magie zu befreien. Das bedeutet, daß Sie zwar an Ihr Ziel gelangen können, der Rückweg aber versperrt ist, wenn Sie nicht die Runensteine aufspüren, die sich in Morgause's Hand befinden.

## Spielanleitung

### Atari ST

Joystick - Anschluß 2

Tastenfunktionen:

Links - O, Rechts - P, Oben CONTROL-Taste, Unten - LINKE SHIFT-Taste, Feuer - LEERTASTE, Runenmodus - R, Musiktaete - F1.

ZU BEACHTEN: Die R-Taste dient dem Ein- oder Abschalten des Runenmodus; kann jedoch auch zur Spielunterbrechung als Pausentaste verwendet werden.