

# Skull & Crossbones

DEUTSCH

## DAS SPIEL

Begleiten Sie Einauge und Rothund auf ihrer Entdeckungsreise mit acht Schwierigkeitsgraden, auf der sie versuchen, ihr geraubtes Gut von dem Bösen Zauberer zurückzuerlangen.

## SO FÄNGT ES AN

Sie übernehmen die Rolle einer der beiden Piraten und müssen sich Ihren Weg durch die phantastischen Besitztümer des Bösen Zauberers erkämpfen. Unter anderem sind da ein Schloß, ein Piratenschiff, eine verzauberte Höhle und eine mythische Insel. Es gibt acht verschiedene Schwierigkeitsgrade, von denen jeder mit seinen eigenen speziellen Verteidigungsanlagen und gefährlichen Hindernissen gespickt ist.

## IHRE AUFGABE

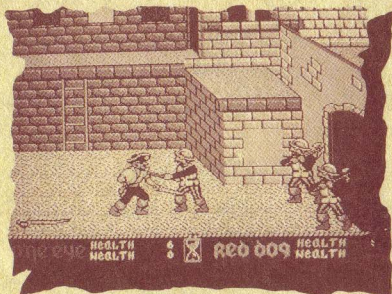
Auf dem Weg finden Sie Schatztruhen, goldene Kelche, Geldsäcke und andere Gegenstände von unschätzbarem Wert, die Ihnen bei Ihrer Suche helfen und die Sie durch Überschreiten einsammeln können. Sie treffen außerdem auf Totenschädel, unter denen versteckte Schätze liegen. Um diese ausgraben zu können, müssen Sie sich daraufstellen und den Fire-button drücken.

Je mehr Schätze Sie einsammeln, desto stärker werden Sie und desto leichter wird es Ihnen fallen, Ihre Gegner zu bezwingen. Sollten Sie es nicht schaffen, die Schätze an sich zu reißen, schwindet Ihre Stärke bald dahin und es wird immer schwieriger, Ihre Feinde zu besiegen.





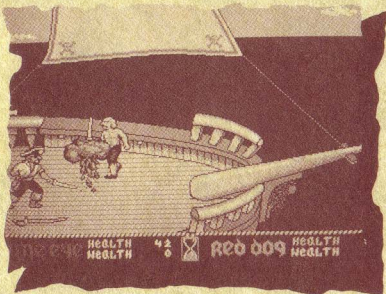
Bergen Sie vergrabene Schätze durch Ausgraben des Totenschädels.



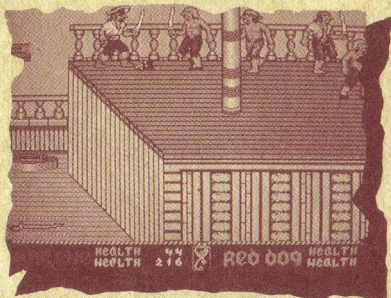
Besiegen Sie den Handlanger des Bösen Zauberers.

## IHRE BELOHNUNG

Im Verlauf des Spiels werden Sie Weintrauben, Flaschen mit Rum und andere feine Sachen entdecken, die für Ihr Überleben und Ihr Wohlergehen notwendig sind. Sie müssen Energie tanken, um zu überleben!

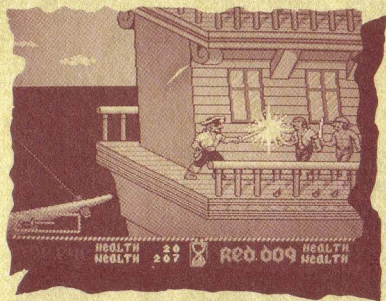


Verwenden Sie die Aktionspunkte für spezielle Schachzüge beim Kampf.



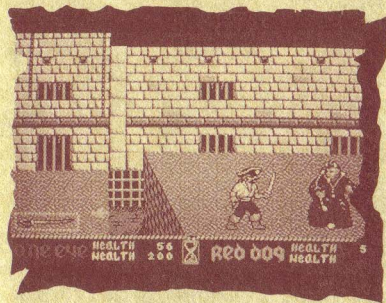
Essen und trinken Sie viel, um bei Kräften zu bleiben.

Sie beginnen das Spiel mit drei Pluspunkten – jedes Mal wenn Sie sterben, geht einer davon verloren.

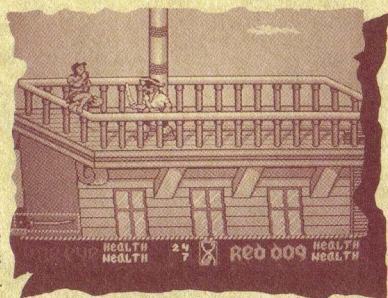


## SCHAUEN SIE ZURÜCK

Am Ende eines jeden Schwierigkeitsgrades, müssen Sie einen der treuen Handlanger des Bösen Zauberers, der den Schatz des jeweiligen Besitziums bewacht, besiegen. Doch seien Sie auf der Hut! Sobald Sie den Schatz in Ihren Besitz gebracht haben, wird sich Ihr Schiffskamerad gegen Sie wenden und Sie müssen bis auf den Tod kämpfen, um die Beute für sich zu behalten.



Vergessen Sie nicht, die gefangenen Mägde aus den Händen des Bösen Zauberers zu befreien.



## DER ALLERLETZTE KAMPF

Wenn Sie eine der wenigen tapferen Seelen sind, die sich bis zum bitteren Ende durchkämpfen können, stehen Sie Ihrem Erzfeind, dem Bösen Zauberer höchstpersönlich, Auge in Auge gegenüber. Besiegen Sie ihn in einem



grausigen Kopf-an-Kopf-Rennen und sein Reichtum und seine Macht gehören Ihnen.

**ZWEI-SPIELER-MODE** – Commodore 64, IBM PC, Spectrum & Amstrad:

Wenn die Betriebsart für zwei Spieler eingestellt ist, fährt bei den 8-Bit-Geräten der erste Spieler mit dem Spielen fort, bis er den jeweiligen Schwierigkeitsgrad beendet hat.

Sofort danach beginnt der zweite Spieler und fährt mit dem Spielen fort, bis er den Schwierigkeitsgrad beendet oder alle Leben verloren hat.

**ZWEI-SPIELER-MODE** – Amiga, Atari ST:

Ein zweiter Spieler kann mit Hilfe eines Joysticks in Port 0 (dem Maus-Port) mitspielen. Folgen Sie den Bildschirmanleitungen, wie das Spiel für zwei Spieler begonnen wird.

## **KONTROLLEN:**

Ohne gedrückten Fire-button:

Up	–	nach oben bewegen
Down	–	nach unten bewegen
Left	–	nach links bewegen
Right	–	nach rechts bewegen
Hold Fire	–	Umdrehen

Mit gedrücktem Fire-button:

Up	–	Verteidigung aufwärts
Down	–	Verteidigung abwärts
Left	–	Angriff links
Right	–	Verteidigung
Up/Left	–	Angriff nach oben

## **SPEZIELLE SCHACHZÜGE**

Zwei spezielle Schachzüge sind durch Beibehalten der Richtung und anschließendes Drücken des Fire-buttons möglich, und zwar:

Left	–	Sprung nach vorn
Right	–	Rückstoß

Alle Kontrollen sind korrekt, wenn der Pirat nach links schaut.

Die Left/Right-Kontrollen sind umgekehrt, wenn er nach rechts schaut.

## SPEZIELLE GERÄTEKONTROLLEN

### **ATARI ST & AMIGA:**

Spieler 1 – Joystick in Port 1

Spieler 2 – Joystick in Port 0 (Maus-Port)

Pause Ein/Aus – P

Beenden – Escape

Spielbeginn mit 1 oder 2 Spielern – Befolgen Sie die Bildschirmanleitungen.

### **COMMODORE 64:**

Spieler 1 – Joystick in Port 2 (hinterer Port)

Spieler 2 – Joystick in Port 2

Spielbeginn mit 1 oder 2 Spielern – Befolgen Sie die Bildschirmanleitungen

Pause Ein/Aus – RUN/STOP

Beenden – RESTORE

### **IBM PC, AMSTRAD & SPECTRUM**

Spieler 1 – Joystick oder Definitionstasten

Spieler 2 – Joystick oder Tasten

Spielbeginn mit 1 oder 2 Spielern – Befolgen Sie die Bildschirmanleitungen

Pause Ein/Aus – Im Spiel zu bestimmen

Beenden – Im Spiel zu bestimmen

## LADUNGSANWEISUNGEN

### **DISKETTE**

Atari ST/Amiga:

Gerät nullstellen und Spieldiskette einlegen.

Spectrum +3:

Legе Diskette ein. Verwende die Option "LOADER" vom Anlauf-Menü

Commodore 64/128:

Tippe LOAD"\*",8,1

Amstrad:

Tippe RUN"DISC

IBM PC:

Beim A> tippe "SKULL"



## ACHTUNG, DISKETTENBENUTZER:

Aufgrund des Umfangs von "Skull & Crossbones" ist ein Multi-Ladesystem inkorporiert worden, damit an bestimmten Stellen des Spiels zusätzliche Daten geladen werden können. Bitte nehmen Sie die Spiel-Diskette während des Spiels nicht aus dem Laufwerk heraus.

## KASSETTE:

Spectrum:

Tippe LOAD" " und drücke ENTER

Commodore 64/128:

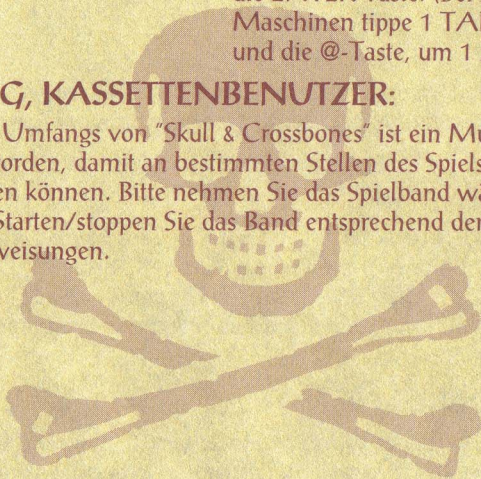
Halte die SHIFT-Taste nieder und drücke RUN/STOP-Taste.

Amstrad:

Halte die CTRL-Taste nieder und drücke die ENTER-Taste. (Bei Disketten-Maschinen tippe 1 TAPE. Drücke SHIFT und die @-Taste, um 1 zu erhalten.)

## ACHTUNG, KASSETTENBENUTZER:

Aufgrund des Umfangs von "Skull & Crossbones" ist ein Multi-Ladesystem inkorporiert worden, damit an bestimmten Stellen des Spiels zusätzliche Daten geladen werden können. Bitte nehmen Sie das Spielband während des Spiels nicht heraus. Starten/stoppen Sie das Band entsprechend den Bildschirmanweisungen.



**RAUBKOPIEREN  
IST DIEBSTAHL**

### COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingeholt worden.

Jede brauchbare Information über Raubkopiererei nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-71-240 6756 entgegen.



**RAUBKOPIEREN  
IST DIEBSTAHL**

### ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfacht und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt!

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopien nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-71-240 6756 entgegen.



# Skull & Crossbones

TM

## FRANÇAIS

### LE JEU

Allez faire un voyage d'exploration avec One Eye et Red Dog à travers huit niveaux de difficulté croissante pour tenter de reprendre vos biens mal acquis à l'Evil Sorcerer.

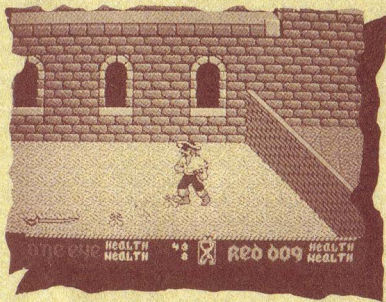
### COMMENT DEMARRER

Jouant le rôle de l'un des deux pirates, vous devez vous battre à travers les nombreux domaines étranges et merveilleux de l'Evil Sorcerer, y compris un château, des navires de pirates, une caverne enchantée et une île mythique. Huit niveaux de difficulté croissante, chaoun bourré de ses propres défenses uniques et dangereux obstacles.

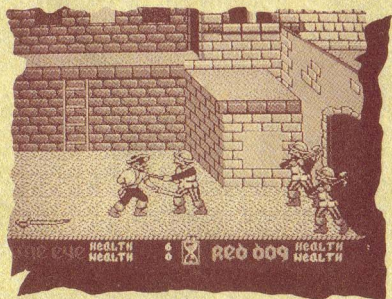
### VOTRE MISSION

En chemin, vous trouverez des coffres pleins de trésors, des gobelets d'or, des sacs de pièces et autres articles sans prix qui vous aideront dans votre recherche, et que vous pouvez ramasser en marchant dessus. Vous trouverez également des têtes de mort et des tibias sous lesquels sont cachés des trésors. Pour les déterrer, il vous faudra vous positionner dessus et appuyer sur le bouton de tir. Plus vous pouvez ramasser d'objets de valeur, plus vous deviendrez fort et plus il vous sera facile de vaincre vos adversaires. Si vous manquez de ramasser le trésor, votre puissance diminuere bientôt et vos ennemis seront de plus en plus difficiles à battre.





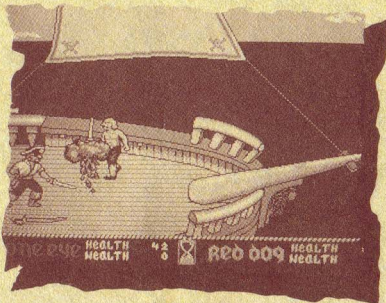
Récupérez le trésor enterré en déterrânt des fibias.



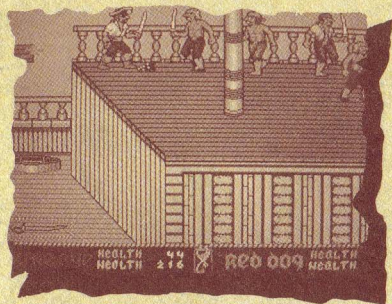
Battez les acolytes de l'Evil Sorcerer.

## VOTRE RECOMPENSE

Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous découvrirez des grappes de raisin, des bouteilles de rhum et autres gâteries indispensables à votre survie et à votre santé. Il vous faut maintenir vos forces pour survivre!



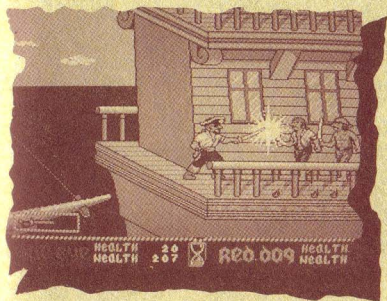
Utilisez les points d'action pour réaliser des manoeuvres de combat spéciales.



Maintenez vos forces en mangeant et en buvant abondamment.

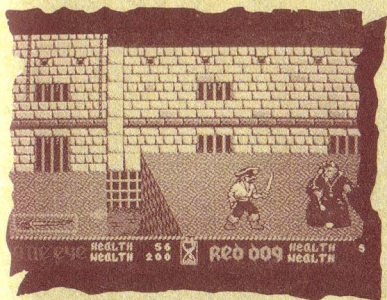
Vous commencerez le jeu avec trois crédits – à chaque fois que vous mourrez, vous en perdez un.



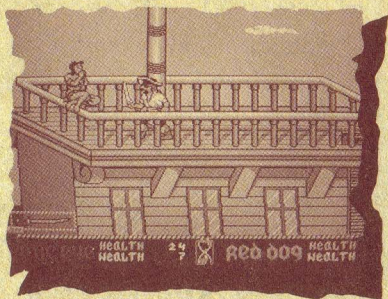


## ATTENTION A VOTRE DOS

A la fin de chaque niveau, vous devez vaincre l'un des acolytes les plus fidèles de l'Evil Sorcerer, qui garde la trésor de ce domaine auquel il tient le plus. Mais, attention! Dès que vous aurez capturé le trésor, votre camarade de bord as retournera contre vous et vous devez vous battre à mort pour vous emparer du butin.



N'oubliez pas de sauver les jeunes filles prisonnières des mains de l'Evil Sorcerer.



## LE CONFLIT FINAL

Si vous êtes l'un des quelques braves qui peuvent parvenir à la scène finale, vous vous trouverez enfin face à face avec votre grand adversaire, l'Evil Sorcerer lui-même. Datztez-le lors d'un affrontement épouvantable, et ses richesses et sa puissance seront à vous.



## **MODE DEUX JOUEURS** – Commodore 64, IBM PC, Spectrum & Amstrad:

Sur les machines à huit bits, une fois que le mode deux joueurs aura été sélectionné, le Joueur no. 1 commencera à jouer jusqu'à ce que le Joueur no. 1 termine le niveau.

Après quoi, le Joueur no. 2 commencera tout de suite et continuera de jouer jusqu'à ce qu'il termine le niveau ou qu'il perde toutes ses vies.

## **MODE DEUX JOUEURS** – Amiga, Atari ST:

Un deuxième joueur peut être commandé à l'aide d'un manche à balei dans le Port 0 (Le Port de la Souris). Pour commencer un jeu à deux joueurs, suivez les instructions affichées à l'écran.

## **COMMANDES:**

Sans le bouton de tir enfoncé:

Up	–	Déplacement vers le haut
Down	–	Déplacement vers le bas
Left	–	Déplacement vers la gauche
Right	–	Déplacement vers le droite
Maintien du bouton de tir	–	Pour se retourner

Avec le bouton de tir enfoncé:

Up	–	Défense vers le haut
Down	–	Défense vers le bas
Left	–	Attaque vers la gauche
Right	–	Défense
Up/Left	–	Attaque vers le haut

## **MANOEUVRES SPECIALES**

Deux manoeuvres spéciales sont également disponibles en maintenant la direction, puis en appuyant sur le bouton de tir. Il s'agit de:

Left	–	Coup droit
Right	–	Coup vers l'arrière

Toutes les commandes sont indiquées correctement pour le cas où votre pirate est tourné vers la gauche. Les commandes gauche/droite sont inversées lorsqu'il est tourné vers la droite.



## COMMANDES SPECIFIQUES AUX MACHINES

### **ATARI ST & AMIGA:**

Joueur 1 – Manche à balai dans le Port 1

Joueur 2 – Manche à balai dans le Port 0 (port de la souris)

Interruption/Fin d'interruption – P

Abandon – Escape

Commencement d'un jeu 1 joueur/2 joueurs – Suivez les instructions affichées à l'écran.

### **COMMODORE 64:**

Joueur 1 – Manche à balai dans le Port 2 (port arrière)

Joueur 2 – Manche à balai dans le Port 2

Commencement d'un jeu 1 joueur/2 joueurs – suivez les instructions affichées à l'écran.

Interruption/Fin d'interruption – RUN/STOP

Abandon – RESTORE

### **IBM PC, AMSTRAD & SPECTRUM**

Joueur 1 – Manche à balai ou touches de définition

Joueur 2 – Manche à balai ou touches

Commencement d'un jeu 1 joueur/2 joueurs – Suivez les instructions affichées à l'écran.

Interruption/Fin d'interruption – A définir lors du jeu

Abandon – A définir lors du jeu

## DIRECTIVES DE CHARGEMENT

### **DISQUETTE:**

Atari ST/Amiga:

Remettre la machine à l'état initiale et introduire la disquette de jeu.

Spectrum +3:

Introduisez la disquette et utilisez l'option "LOADER" à partir du menu de démarrage.



Commodore 64/128:

Tapez LOAD"\*",8,1

Amstrad:

Tapez RUN"DISC

IBM PC:

Au message A> tapez "SKULL"

## NOTE DESTINÉE AUX UTILISATEURS DE DISQUETTES:

Etant donné la taille de Skull and Crossbones, un système multichargement a été incorporé pour charger des données supplémentaires à certaine etades du jeu. Veuillez veiller à ce que la disquette de jeu reste dans le lecteur à tout moment pendant le jeu.

## CASSETTE:

Spectrum:

Tapez LOAD" " et appuyez sur ENTER.

Commodore 64/128:

Maintenez en position enfoncée la touche SHIFT et appuyez sur la touche RUN/STOP.

Amstrad:

Maintenez en position enfoncée la touche CTRL et qppuyez sur la touche ENTER. (Pour les machines à disquettes, tapes 1TAPE. Appuyez sur SHIFT et la touche @ pour obtenir 1)

## NOTE DESTINÉE AUX UTILISATEURS DE CASSETTES:

Etant donné la taille de Skull and Crossbones, un système multichargement a été incorporé pour charger des donées supplémentaires à certains stades du jeu. Veuillez laisser la cassette de jeu dans le lecteur a tout moment. Faites démarrer/arrêtez le bande selon les instructions effichées à l'écran.



### AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié(même pour une copie de sauvegarde), loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

**LE PIRATAGE  
C'EST DU VOL**

Toutes information relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)71 240 6756.



### AVERTISSEMENT

C'est un crime punie par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

**LE PIRATAGE  
C'EST DU VOL**

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)71 240 6756.