

CBM 64/128 DISK

# ARTURA

Gremlin Graphics Software Ltd.

# Artura



EmuMovies

CBM 64/128  
DISK

# ARTURA

Stand proud Artura, son of Pendragon as you use the mystical wheel of Cerriddwen to travel to the stronghold of your evil half-sister, Morgause to rescue Nimue. Overcome ghouls, spiders, soldiers and giant rats whilst finding the mystical rune stones which will help your quest. An arcade adventure set in the 5th Century when bloody wars and mysterious magic made every day a tireless adventure.



SCREEN SHOTS FROM VARIOUS FORMATS



©1988 Gremlin Graphics Ltd. All rights reserved. Unauthorized copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



Y compris instructions Françaises  
Mit Deutscher Anleitung  
Istruzioni Italiane compresse.  
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,  
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.  
©1988. All rights reserved. Unauthorized copying,  
lending or resale by any means strictly prohibited.



# ARTURA

## Leading Instructions

### CBM 64/128

Cassetta  
Insert cassetta into cassette unit. Press **SHIFT** and **RGV/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk  
Insert disk into drive. Type **LOAD""A.1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

### Spectrum 48K

Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

### Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

### Spectrum +3

Use the **DISK LOADER** as normal.

### Amstrad

Cassetta  
Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and

the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.



Disk  
Insert the disk into the drive, label side up. Type **RGV""DISK** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

### Atari ST

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

## Istruzioni di Caricamento

### CBM 64/128

Cassetta  
Inserire la cassetta. Premere contemporaneamente **SHIFT** e **RGV/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.



### Spectrum 48K

Battere **LOAD""** e premere **RETURN**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

### Spectrum 128K/+2

Usare il **CARICA NASTRO** come al solito.

### Spectrum +3

Usare il **CARICATORE DISCHETTO** come al solito.

### Amstrad

Cassetta  
Inserire cassetta. Premere contemporaneamente **CONTROL (CTRL)** ed **ENTER** minuziosamente. Premere **PLAY** sul registratore e poi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente.

### Disco

Inserire il dischetto nel drive con l'etichetta rivolta in alto. Battere: **RGV""DISK** e premere **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

### Atari ST

Inserire il dischetto, accendere il computer. Il programma si carica e gira automaticamente.

## Scenario e Istruzioni

Vulturi e guarda attraverso lo specchio oscuro delle stagioni, al tempo in cui le Aquile abbinarono la terra di Albione nelle mani dei saccheggiatori sassoni. Guarda a questa epoca di guerre sanguinose e di magia istantanea.

Tu sei **ARTURA**, figlio di **PENDRAGON**. Per bloccare l'ondata di invasori devi unificare i pezzi d'ogni di **ALBIONE** sotto la tua guida con il nome **ARD-RIGH**. Per riuscire, devi trovare i Tesori sacri di Albione, nascosti dal tempo in cui vennero le aquile. Solo Merlyn sa dove sono, ma fu cospirato il cui unico indizio è che Morgause, la tua perfida cotta di ferro, ha rapito Nimue, l'assistente di Merlyn. Tu devi trovarla e liberarla.

Per andare alla roccaforte di Morgause, devi usare la ruota mistica di Corridwen. Poi, lottare nella tana di Morgause alla ricerca di Nimue. Ritrovando la luce rubata da Morgause, puoi fare ritorno di nuovo sulla Rota di Corridwen. Ma solo ritrovando tutte le Rune puoi sperare di tornare a Camelot...

## Scenario and Game Instructions

Look back through the dark mirror of the seasons to the time when the Eagles departed 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 secret Treasures of Albion, hidden when the eagles came. Only Merlyn knows where, but he has vanished! Your only clue is that Morgause, your evil half sister, has kidnapped Nimue, Merlyn's apprentice. You must find Nimue and rescue her...

To travel to Morgause's stronghold you must use the mystical wheel of **Corridwen**. You must then fight your way through Morgause's den to seek out Nimue. By finding and using the Rune Stones, stolen by Morgause, you can travel once again on **Corridwen'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 war lord, intent on unifying the warring petty kingdoms of Britain.

His advisor and friend, Merlyn the Magi, has vanished, foul play is suspected. Merlyn's death is said to be 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...

## Game Instructions

### Spectrum 48/128K/+2/+3

Select desired icon for Keyboard, Kempston Joystick, Cursor

La locazione è Albione, oggi isole Britanniche, l'epoca è il quinto secolo D.C.. In questa epica saga, lo fa parte di Artura, un capo britannico idealista, dedicato all'unificazione dei piccoli regni celtici della Britannia.

Il suo amico e consigliere, il Mago Merlyn, è scomparso in circostanze sospette. La sagacia di Artura è di vitale importanza per realizzare il sogno di unificazione di Artura. L'unico modo per essere accettato come Re dai capi delle tribù in lotta, è di tornare in possesso dei tesori perduti di Albione...

Allora, tu adesso sai che la tua sorellastro Morgause ha rapito l'assistente di Merlyn, Nimue. Questa, naturalmente ti ha fatto sospettare sulle vere intenzioni di Morgause nei confronti della Britannia. Decidi, quindi, di andare nella sua roccaforte per liberare Nimue, usando le ultime riserve di magia che ti rimangono. Il che significa che puoi arrivare: ma non tornare indietro, a meno che non recuperi le Rune: che sono in mano a Morgause.

## Istruzioni

### Spectrum 48K/128K/+2/+3

Selezionare l'icona desiderata per: Tastiera, Joystick Kempston, Cursore e Interfaccia B.

I tassi di default sono:  
Sinistra - Q; Destra - A; Su - O; Giù - P; Fuoco - **BARRA**; Modalità Rune - R; Abbandona - G + H.

### Amstrad CPC 464/664/128

La Tastiera e il Joystick funzionano separatamente. I tassi di default sono come quelli dello Spectrum.

### Commodore 64/128

Joystick - in Porta 2  
I tassi di default sono come quelli dello Spectrum.

### Atari ST

Joystick - in Porta 2  
I tassi di default sono:  
Sinistra - O; Destra - P; Su - CTRL; Giù - **SHIFT SINISTRO**;

## Joystick, Interface B.

Keyboard Default Keys: Left - Q; Right - A; Up - O; Down - P; Fire - SPACE; Rune mode - R; Quit - G and H.

You have received news that your half sister, Morgause, has kidnapped Merlyn's apprentice, Nimue. This, of course, has made you very suspicious of Morgause's intentions towards Britain. You decide to travel to Morgause's Den 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.

### Amstrad CPC 464/664/128

Joystick and Keyboard will work simultaneously. Default keys for keyboard are as Spectrum default keys.

### Commodore 64/128

Joystick - Port 2. Keyboard default keys are as Spectrum.

### 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 - F7.

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.

Designed and Programmed by Gordon Software Ltd.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means is strictly prohibited.

Fuoco - **BARRA**; Modalità Rune - R; Musica/accesa/spenta - **F7**.  
DA NOTARE: Il tasto R serve ad accedere e lasciare la Modalità Rune, ma serve anche per la Pause.



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tutti i diritti riservati. Qualunque ristampa, affitto, prestito o rivendita con ogni mezzo, non autorizzati, sono espressamente vietati.

# ARTURA

## Instructions de Chargement

CBM 64/128

### Cassette

Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RETURN** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Disquette

Introduire la disquette. Tapez **LOAD\*\*\*.I** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 48K

Tapez **LOAD\*\*\*** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEORG** comme d'habitude.

### Spectrum +3

Diaphe  
Utiliser le **CHARGEORG** comme d'habitude.

### Amstrad

Cassette  
Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche

**ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.



### Disquette

Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **RUN\*** **DISK** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### Atari ST

Introduire la disquette dans le chargeur, aligner l'ordinateur. Le jeu va se charger et démarrer automatiquement.

### Spectrum 128K/+2

Den **BANDLEADER** in der üblichen Weise benutzen.

### Spectrum +3

### Diskette

Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

### Schneider

### Cassette

Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann die beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### Diskette

Diskette mit der Beschreibung nach oben ins Laufwerk einlegen. **RUN\*/DISK** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### Atari ST

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

### Spielinhalt und Anleitung

Schauen Sie durch den dunklen Spiegel der Zeiten in das Land Abhion, zurück in die Zeit, als die über Abhion verfielen und das Land der Verwüstung durch die Sachsen preisgegeben war – eine Zeit voller blutiger Kriege und magischer Zauberkräfte.

Sie sind **ARTURA**, Sohn des **PEYRAGON**. Unter Ihrer Führung als **ARD-RIGH** sollen die zerstückelten Königreiche Abhions wieder vereinigt werden, um die unerlösbaren Wägen von eindringenden Eroberern Einhalt zu gebieten. Ob dies zu erreichen, müssen Sie die heiligen Schätze (**SACRED TREASURES**) Abhions wiederfinden, die zur Zeit der Ankunft der Aelur an einem geheimen Ort gebracht worden waren. Diesen Ort kennt nur **MERYDN**, aber er ist verschunden! Als einziger Hinweis bleibt Ihnen, daß **NINUS**, Merydns Geselle, von **MORGAGSE**, ihrer bösen Stiefschwester, entführt worden ist. Sie müssen sie finden und aus der Gefangenschaft befreien.

## Szenario et Instructions de Jeu

Traversez l'obscure miroir des salons et soulevez-toi de l'époque en les Alpes abandonnées Abhion aux pillages des saxons. Soulevons-toi de cette époque de combats sanglants et de magie ensorcelée.

Vous êtes **ARTURA**, fils de **PENDRAGON**. Afin de juguler la vague d'envahisseurs, vous devez unir les petits royaumes d'**ABHION** sous votre bannière en tant qu'**ARD-RIGH**. Pour cela, il vous faut découvrir les Trésors sacrés d'Abhion qui ont été cachés à l'arrivée des algues. **Merydn** est le seul qui sache où ils sont, mais il a disparu. Votre seul indice est que **Morgause**, votre maléficient demi-sœur, a enlevé **Ninus**, l'apprenti de **Merydn**. Trouvez **Ninus** et sauvez-le.

Pour vous rendre à la forteresse de **Morgause**, vous devez utiliser le port magique de **Corridhewen**. Vous devez ensuite vous frayer un passage à travers la place forte de **Morgause** et trouver **Ninus**. Si vous découvrez les Pierres Runes, valeurs qui **Morgause**, vous pourrez vous en servir pour voyager sur la Route de **Corridhewen**. Ce n'est qu'en trouvant toutes les Runes que vous avez le moindre espoir de retourner à Camelot.

Le lieu, **Abhion**, aujourd'hui les Îles Britanniques, l'époque, le Sème siècle du notre ère. Dans cette quelle époque, vous l'enra le rôle d'**Artura**, un seigneur anglais idéaliste décidé à unifier les petits royaumes d'Angleterre constamment en guerre.

Son conseiller et ami, le **Mag** **Merydn**, a disparu et on soupçonne un acte scélérat. Le savoir de **Merydn** est indispensable à **Artura** pour qu'il puisse réaliser son rêve d'unifier l'Angleterre. La seule condition à laquelle les Chefs de clan accepteraient un **Rune** serait si ce dernier avait en sa possession les trésors perdus d'Abhion.

On vous a informé que votre demi-sœur, **Morgause**, a enlevé l'apprenti de **Merydn**, **Ninus**. En conséquence, vous fongez de sérieux soupçons à l'égard des desseins de **Morgause** sur l'Angleterre. Vous décidez de vous rendre à la Forteresse de **Morgause** et de voler au secours de **Ninus** grâce aux quelques

Auf **Corridhewen's** mystischen **Ring (CERRIDDWEN'S MAGICAL WHEEL)**, gelangen Sie zu **Morgausens** Festung, wo Sie sich den Weg zu deren Turm (**MORGAGSE'S DUN**) freikämpfen müssen, um **Ninus** dort aufzusparen. Wenn es Ihnen gelingt, die **Runensteine (RUNE STONES)** zu finden, können Sie über deren magischen Kräfte wieder auf **Corridhewen** Rad reisen. Aber nur die vorzuletzt Kraft aller Runen kann sie je wieder nach Camelot bringen.

Ort der Handlung ist Abhion, die heutigen britischen Inseln; Zeit der Handlung des 5. Jahrhunderts unserer Zeitrechnung. In dieser Helden-Sage sind Sie **Artura**, ein von Idealismus erfüllter Föhldherr, der alles daransetzt, die Vielzahl der verfeindeten und zerstückelten kleinen Königreiche Britanniens zu vereinen.

Das Verschwinden seines Freundes und Bruders **Merydn**, des Magiers, gibt zu der Sorge Anlass, daß nicht alles mit rechten Dingen magisch. Denn **Merydn's** Wissen ist unerschöpflich, wenn **Artura** Traum von der Vereinigung Britanniens Wirklichkeit werden soll; könnten die Führer der zerstückelten Stämme noch vor den als König und Helden über alle akzeptieren, die im Besitz der verlorenen Schätze Abhions ist.

Nachricht ist zu Ihnen gedrungen, daß Ihre Stiefschwester **Morgause** **Merydn's** Gesellen **Ninus** in Ihre Gewalt gebracht hat. Sie müssen fürchten, daß **Morgause** dunkle Absichten zum Geheil Britanniens hegt. Sie beschließen Sie, **Morgause** Turm aufzusuchen, um **Ninus** mithilfe der letzten von ihm vererbten 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 **Morgausens** Hand befinden.

### Spielanleitung

Spectrum 48K/128K/+2/+3

Gewöhnliches Icon für folgende Funktionen wählen: Tastatur; Kompositionen; Cursor; Joystick; Interface B.

### Tastenfunktionen:

Links - **Q** Rechts - **A** Oben - **O** Unten - **LEERTASTE**; Runenmodus - **R** Stop - **G** und **H**.

rudiments de magie qui vous sont encore disponibles. Ce qui veut dire que vous pourrez arriver jusqu'à la forteresse, mais vous ne pourrez en revenir que si vous trouvez les Runes.

## Instructions de Jeu

### Spectrum 48K/128K/+2/+3

Sélectionner l'icône voulu: Clavier, Manche à balai Kempton, Manche à balai Cursor, Interface B.

Touchez par défaut de jeu: **Q** - **A** - **O** - **Bas** - **P** - **Tu** - **ESPACEMENT**; Mode Runes - **R**; Sortie **G** et **H**.

### Amstrad CPC 464-664-6128

Utiliser la manche à balai et le clavier simultanément. Les touches par défaut de clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

### Commodore 64/128

Manche à balai - Part 2  
Les touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

### Atari ST

Manche à balai - Part 2

Touchez par défaut de clavier:

Gauche - **Q**; Droite - **P**; Haut - Touche de SERVICE; Bas - Touch de majuscules **GAGCHE**; **Tu** - **BARRE D'ESPACEMENT**; Mode Runes - **R**; Interrupteur de touche - **F1**.

**NOTE**: La touche **R** sert à entrer et sortir du Mode Runes. Vous pouvez aussi vous en servir comme touche de Pause dans la mesure où elle interromp le jeu.

### GREENLY GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS.  
© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout piratage des logiciels quelconques sont strictement interdits.

### Amstrad CPC 464-664-6128

Joystick et Tastatur können gleichzeitig bedient werden; Tastenfunktionen siehe Spectrum.

### Commodore 64/128

Joystick - Anschluß 2

Tastenfunktion ein-siehe Spectrum.

### Atari ST

Joystick - Anschluß 2

Tastenfunktionen:  
Links - **Q** Rechts - **P** Oben **CONTROL**-Taste, Unten - **LEINE** **SHIFT**-Taste; **Fruur** - **LEERTASTE**; Runenmodus - **R**; Runenmodus - **F1**.

**ZU BEACHTEN**: Die **R**-Taste dient dem Ein- oder Ausschalten des Runenmodus; kann jedoch auch zur Spielunterbrechung als Pause-taste verwendet werden.



GREENLY GRAPHICS SOFTWARE LIMITED  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS.  
© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.



Diskette  
Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD\*\*\*.I** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### Spectrum 48K

**LOAD\*\*\*** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.