

NORSEMAN

Manual original del
juego escaneado y
convertido a PDF por
Konamito



PHILIPS

NORSEMAN

MSX

MIN.
16K RAM

Compact
Cassette



NORSEMAN

www.konamito.com

16 de agosto de 2008

Attention

This game can be played on MSX home computers with at least 16K user RAM (equal to 32K RAM, including 16K video RAM)

The program carried on this cassette is recorded two times on each side. If you use a normal cassette recorder with your MSX home computer, use side 1 of the cassette.

If you use a high quality data recorder, use side 2 of the cassette. Side 2 gives faster program loading (2400 Baud). If you find that the program is not loaded correctly when using side 2 (error message appears during or after loading), then reload from side 1 (1200 Baud).

Loading the game program from cassette

Also consult the diagram on the back cover of this booklet.

- Make sure your data recorder is properly connected to your MSX computer and that its volume is at the right level, following the instructions you received with the computer and your data recorder.
- Insert a RAM extension cartridge if the computer's user RAM is less than 16K.
- Switch both the computer and the data recorder on.
- Insert the cassette into the recorder. Rewind tape if necessary.
- Type in the command:

BLOAD "NORMAN",r

and press the **[RETURN]** key.
(The code name differs from the official name of the game since the loading command only recognises a name with a maximum of 6 characters.)

- Switch the recorder into the play mode: the recorder will start running and the game program will be loaded into the computer memory.

While the program is still being loaded, first the text "FOUND NORMAN" will appear on your screen.

Next a title page will appear. When loading is completed, the following text will appear:

KEYBOARD : F1
JOYSTICK : F3
DEM : F10

The computer asks you to make a choice:

- For joystick control press function key **[F3]** (use joystick connection 1).
- For keyboard control press function key **[F1]**.
- For a game demonstration press function key **[F10]**,
(**[SHIFT]** + **[F5]**).

When you have selected the game mode, the computer wants to know the level of skill you want to play by showing the following text:

SKILL: F1 - F10

The various levels of skill will be explained later. Make your choice by pressing the appropriate function key (numbers over 5 in combination with the **[SHIFT]** key).

Playing Norseman

If you want to play Norseman, start with the easiest level and press function key [F1].

Your screen will then display the arena where the action takes place: a courtyard divided into a honeycomb pattern of cubicles.

- ① Norseman, armed with sword and shield.
- ② Golden Helmet.
- ③ First of five giants to enter the courtyard, in search of the Golden Helmet.
- ④ Running score of current game.
- ⑤ Highest score in series of games.
- ⑥ Name of high scoring player.
- ⑦ Current game variety.
- ⑧ Current round.

Object of the game

With the help of your Norseman you have to try and prevent that a series of invading monsters succeeds in capturing the Golden Helmet. The monsters will operate in teams of five:

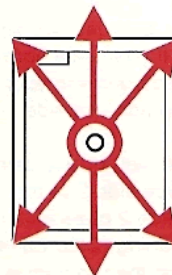
- Five giants
- Five octopuses
- Five griffins
- Five skeletons
- Five giant bats

The monsters will team up searching for the Golden Helmet, starting at the top of the screen and descending to the bottom, either straight down or diagonally. When they reach the bottom, they will disappear to reappear again at the top to continue their search until your Norseman succeeds in killing the monsters.

Moving the Norseman

● With joystick

Using a handcontrol you can control the movements of your gallant warrior with the joystick. You can move him any direction you want, except horizontally.



● Via the keyboard

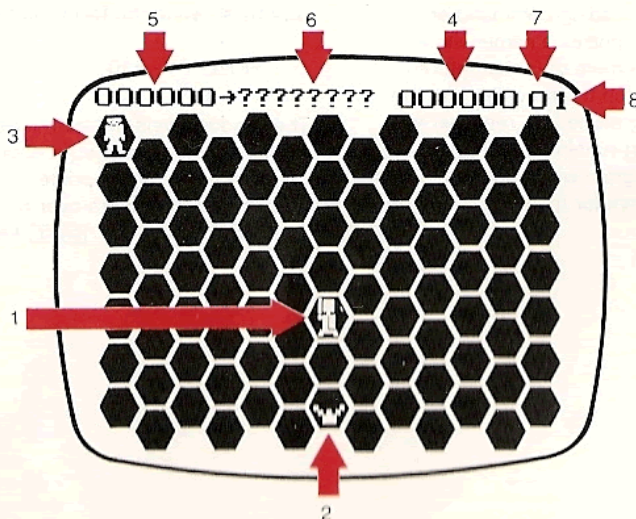
When you have chosen keyboard control, you can move your Norseman via the cursor controls of the console keyboard:

- ↑ - to move him upwards
- ↓ - to move him downwards
- ↑ + → - to move him diagonally upwards to the right
- ↑ + ← - to move him diagonally upwards to the left
- ↓ + → - to move him diagonally downwards to the right
- ↓ + ← - to move him diagonally downwards to the left

Your Norseman can take one step for every step taken by one of the monsters. If you wait too long, the monsters will take their next step before you have.

Carrying helmet to safety

The Norseman may also carry the Golden Helmet to a safe place where he can defend it more easily against the marauding monsters.



To pick up helmet, move him to the cubicle where the helmet is. Then press the action button of your control or, if you are using keyboard control, press the **[SPACE]** bar.

The Norseman will carry the helmet as long as you keep the button (or space bar) pressed down. Carrying the helmet he moves at a slower pace and only takes one step against the monsters two.

Slaying a monster

You can slay a monster by making your Norseman step into a cubicle occupied by a monster. Its corpse will remain in the cubicle forming an unsurmountable obstacle for both parties.

When you succeed in killing all five opponents, the next five-some will appear. When your Norseman has survived all five waves of attackers, a new round will start beginning with the giants etc. The action will accelerate with every round!

Scoring points

You score points by killing monsters. The point value increases with every round.

	First round	Second round	Third round	etc.
A giant	15	30	45	
An octopus	30	60	90	
A griffin	45	90	135	
A skeleton	60	120	180	
A bat	75	150	225	

The end of a game

The game is over when one of the monsters tramples your hero or when they succeed in capturing the Golden Helmet.

Typing in the name of the high scoring player

When the question marks on the top of the screen start blinking, you can type in the name of the high scoring player. That name will remain there until the score has been surpassed. You can use a maximum of eight characters. The name is entered into the computer memory by pressing the **[RETURN]** key or automatically when you have used all available spaces. Until then the name can still be erased by pressing the **[BS]** key (to make corrections etc.).

Before typing in the name, make sure that the **[CODE]** key has not been activated. If it has, you can easily recognize it because the green CODE indicator will light up. If no characters appear on the screen, while typing in a name press the **[GRAPH]** key and try again.

The start of a new game

A new game will start automatically. In competition play, competitors take turns operating the hand control.

Skill levels

The game has ten levels of skill.

1. Press **[F1]**
One helmet.
Monsters moving from top to bottom only.
2. Press **[F2]**
As game 1. Now with two helmets.
3. Press **[F3]**
As game 1. Now with three helmets.
4. Press **[F4]**
As game 1. Norseman can only attack bright red, flashing monster.
5. Press **[F5]**
As game 4. Now with two helmets.
6. press **[SHIFT] + [F1]**
As game 4. Now with three helmets.
7. Press **[SHIFT] + [F2]**
As game 1, but monsters will come from all directions.
8. Press **[SHIFT] + [F3]**
As game 7, but with two helmets.
9. Press **[SHIFT] + [F4]**
As game 7, but with three helmets.
10. Press **[SHIFT] + [F5]**
This variety combines all handicaps of other games.

N.B.

- To stop a running game press **[CTRL] + [STOP]** simultaneously.
- If you want to load another program into the computer's memory after playing this game first press the **[RESET]** button.

Achtung

Dieses Spiel kann auf MSX-Heimcomputern mit mindestens 16K-RAM-Anwenderspeicher (entspricht 32K-RAM einschl. 16K-Video-RAM) gespielt werden.

Das Programm ist auf jeder Seite dieser Kassette zweimal aufgezeichnet. Wenn Sie in Verbindung mit Ihrem MSX-Heimcomputer einen normalen Kassettenrekorder verwenden, benutzen Sie die Kassettenseite 1. Wenn Sie über einen Hochqualitäts-Datenrekorder verfügen, so benutzen Sie die Kassettenseite 2. Seite 2 ergibt eine schnellere Programmladung (2400 Baud). Sollten Sie den Eindruck gewinnen, dass das Programm bei Verwendung von Seite 2 nicht ordnungsgemäss geladen wird (Fehlermeldung während oder nach der Ladung), so wiederholen Sie den Ladevorgang mit Seite 1 (1200 Baud).

Laden des Spielprogramms von der Kassette

Siehe auch Abbildung auf dem Rückumschlag dieser Broschüre.

- Überzeugen Sie sich davon, dass Ihr Datenrekorder ordnungsgemäss an Ihren

MSX-Computer angeschlossen und die Lautstärke richtig eingestellt ist; beachten Sie hierbei die zum Computer und Datenrekorder mitgelieferten Gebrauchsanweisungen.

- Setzen Sie eine RAM-Erweiterungskassette ein für den Fall, dass der Benutzer-RAM des Computers kleiner ist als 16K.
- Computer und Datenrekorder einschalten.
- Kassette in den Rekorder einsetzen. Kassette ggf. zurückspulen.
- Den Befehl

BLOAD "NORMAN",r

eintippen und **RETURN**-Taste drücken. (Die Kodebezeichnung weicht von der offiziellen Bezeichnung des Spiels ab, weil der Ladebefehl nur Bezeichnungen mit maximal 6 Zeichen zu erkennen vermag.)

- Rekorder auf Spielbetrieb schalten; der Rekorder läuft an und das Spielprogramm wird in den Computerspeicher eingelesen.

Solange der Ladevorgang des Programms noch läuft, erscheint als erstes der Text 'FOUND NORMAN' auf dem Bildschirm.

Als nächstes erscheint die Titelseite, dann - nach dem Laden des Programms - folgender Text:

KEYBOARD : F1
JOYSTICK : F3
DEM : F10

Anschliessend fordert der Computer Sie auf, unter folgenden Möglichkeiten zu wählen:

- Steuerung durch Handregler: Funktionstaste **F3** drücken (Joystick-Verbindung 1 benutzen).
- Steuerung durch Tastatur: Funktionstaste **F1** drücken.
- Spielvorführung: Funktionstaste **F10** (**SHIFT** + **F5**) drücken.

Nachdem Sie die Spielart gewählt haben, folgt die Frage des Computers nach dem gewünschten Schwierigkeitsgrad (Erläuterung weiter unten):

SKILL: F1 - F10

Treffen sie Ihre Wahl durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste (Ziffern grösser als 5 in Verbindung mit der **SHIFT**-Taste).

Spielbetrieb

Am besten beginnen Sie mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Hierzu drücken Sie die Funktionstaste **F1**. Der Bildschirm zeigt die Kampfarena: einen honigwabenähnlich unterteilten Hof.

- ① Wikinger mit Schwert und Schild.
- ② Goldhelm.
- ③ Der erste von insgesamt fünf Riesen, die auf der Suche nach dem goldhelm in den Hof eindringen.
- ④ Laufender Spielstand.

- ⑤ Höchste Punktzahl einer Spielreihe.
- ⑥ Name des Spielers mit der höchsten Punktzahl.
- ⑦ Anzeige der Spielvariante.
- ⑧ Laufende Runde.

Aufgabe

Ihre Aufgabe besteht darin, durch Ihren Wikinger den Raub des Goldhelms zu verhindern, auf den es die in den Hof eindringenden Ungeheuer abgesehen haben. Die Ungeheuer kommen gleich in Fünferkolonnen:

- fünf Riesen
- fünf Riesenkraken
- fünf Drachen
- fünf Skelette
- fünf Riesenfledermäuse

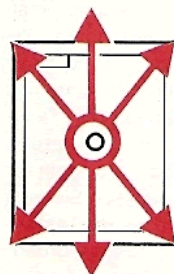
Bei der Suche nach dem Goldhelm formieren sich die Ungeheuer wie folgt: Sie beginnen am oberen bildrand und bewegen sich abwärts. Am unteren Rand

verschwinden sie, um sogleich oben wieder aufzutauchen. Auf diese Weise durchstreifen sie den Hof solange, bis sie von Ihrem Wikinger unschädlich gemacht werden.

Das Dirigieren des Wikingers

• Mit Handregler

Mit dem Handregler können Sie die Bewegungen Ihres Kriegers in jeder beliebigen Richtung steuern, ausgenommen horizontal.



• Mit Tastatur

Bei Tastatur-Steuerung können Sie den Wikinger mit der Cursor-Taste der Konsole wie folgt lenken:

- ↑ - aufwärts
- ↓ - abwärts
- ↑ + → - diagonal nach rechts oben
- ↑ + ← - diagonal nach links oben
- ↓ + → - diagonal nach rechts unten
- ↓ + ← - diagonal nach links unten

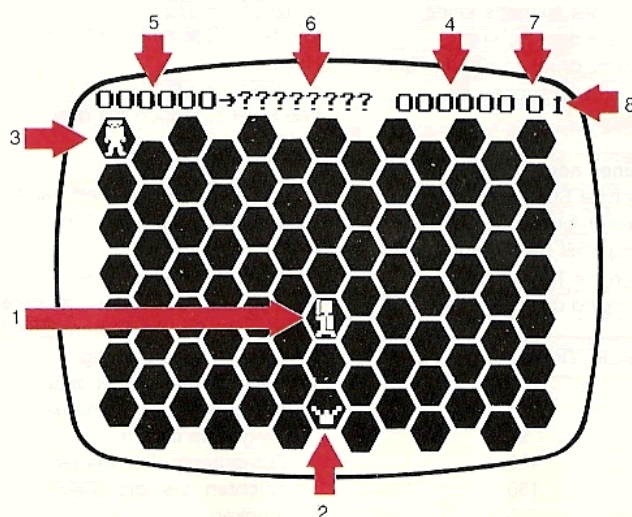
Für jeden Schritt eines Ungeheuers steht auch dem Wikinger ein Schritt zu. Wenn Sie aber zulange zögern, führt das Ungeheuer seinen nächsten Schritt aus, bevor Sie reagiert haben.

Wie der Goldhelm in Sicherheit gebracht wird

Es hat taktische Vorteile, wenn der Wikinger den Helm erst einmal an einen sicheren Ort schafft, wo er ihn leichter gegen die räuberischen Ungeheuer verteidigen kann.

Hierzu dirigieren Sie ihn zu derjenigen Wabe, in der sich der Goldhelm befindet. Dann drücken Sie die Aktionstaste Ihres Handreglers; bei Steuerung mit der Tastatur drücken Sie die Leertaste **SPACE**.

Der Wikinger trägt nun den Helm solange über den Hof, wie Sie die Aktionstaste bzw. die Leertaste gedrückt halten. Allerdings kommt er nun mit dem schwerem Helm viel langsamer voran. Auch kann er jetzt immer nur einen Schritt in Richtung der Ungeheuer ausführen.



Erledigung eines Ungeheuers

Ein Ungeheuer wird dadurch zur Strecke gebracht, dass Sie den Wikinger in eine Wabe eindringen lassen, die von einem Ungeheuer besetzt ist. Der Kadaver bleibt in der Wabe liegen und bildet dann für beide Parteien ein unüberwindliches Hindernis.

Wenn Sie fünf Ungeheuer unschädlich gemacht haben, erscheinen sogleich die nächsten fünf. Hat Ihr Wikinger alle fünf Angreiferwellen überstanden, so beginnt eine neue Runde, und zwar wiederum mit fünf neuen Riesen usw. Mit jeder neuen Runde wird das Spiel schneller!

Spielende

Das Spiel ist zu ende, wenn ein Ungeheuer Ihren Wikinger zertreten hat oder den Geldhelm geraubt hat.

Punktwertung

Jedes zur Strecke gebrachte Ungeheuer bringt Ihnen Punkte. Die Wertung erhöht sich von Runde zu Runde.

	Erste Runde	Zweite Runde	Dritte Runde	usw.
Riese	15	30	45	
Riesenkrake	30	60	90	
Drachen	45	90	135	
Skelett	60	120	180	
Riesenfledermaus	75	150	225	

Eintippen des Namens des Spielers mit der höchsten Punktzahl

Wenn die Fragezeichen am oberen Bildrand zu blinken beginnen, können Sie den Namen des Spielers mit der höchsten Punktzahl eintippen. Der Name bleibt solange stehen, bis der Spielstand überschritten wird. Maximal können Sie 8 Zeichen eingeben. Das Laden des Namens in den Computerspeicher erfolgt durch Drücken der **[RETURN]**-Taste; das Laden geschieht automatisch wenn Sie alle verfügbaren Zeichenstellen benutzen. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Name noch durch Drücken der **[BS]**-Taste gelöscht werden (für Korrektur-zwecke und dgl.). Vor dem Eintippen des Namens müssen Sie sich davon überzeugen, dass die Taste **[CODE]** nicht aktiviert worden ist. Eine aktivierte Taste erkennen Sie leicht daran, dass die grüne CODE-Anzeige leuchtet. Falls beim Eintippen des Namens keine Zeichen auf dem Schirm erscheinen, drücken Sie die Taste **[GRAPH]** und versuchen es nochmal.

Start eines neuen Spiels

Das nächste Spiel wird jeweils automatisch gestartet. Bei einem Wettkampf mit mehreren Spielern bedienen die Teilnehmer abwechselnd das Steuergerät.

Schwierigkeitsgrade

Das Spiel hat zehn verschiedene Schwierigkeitsgrade:

1. **[F1]** drücken.
Ein Helm.
Die Ungeheuer bewegen sich nur von oben nach unten.
2. **[F2]** drücken
Wie Spiel 1, jedoch mit zwei Helmen.
3. **[F3]** drücken
Wie Spiel 1, jedoch mit drei Helmen.
4. **[F4]** drücken
Wie Spiel 1, jedoch kann der Wikinger ein Ungeheuer nur dann angreifen, wenn es hellrot blinkt.
5. **[F5]** drücken
Wie Spiel 4, jedoch mit zwei Helmen.
6. **[SHIFT] + [F1]**
Wie Spiel 4, jedoch mit drei Helmen.
7. **[SHIFT] + [F2]**
Wie Spiel 1, jedoch kommen die Ungeheuer jetzt aus allen Richtungen.
8. **[SHIFT] + [F3]**
Wie Spiel 7, jedoch mit zwei Helmen.
9. **[SHIFT] + [F4]**
Wie Spiel 7, jedoch mit drei Helmen.
10. **[SHIFT] + [F5]**
Diese Variante kombiniert sämtliche Handikaps der übrigen Varianten.
N.B.
 - Wenn Sie ein laufendes Programm abbrechen möchten, drücken Sie die Tasten **[CTRL]** + **[STOP]** gleichzeitig.
 - Wenn Sie nach Beendigung dieses Spiels ein anderes Programm in den Computerspeicher laden möchten, erst die **[RESET]**-Taste drücken.

Attention

Ce jeu fonctionne sur les ordinateurs domestiques MSX dotés d'une RAM utilisateur d'au moins 16K (soit de 32K, en tenant compte des 16K de RAM d'affichage video).

Ce programme est enregistré deux fois sur chaque face de la cassette. Si vous employez un magnétophone à cassettes courant avec votre ordinateur domestique MSX, utilisez la face 1 de la cassette.

Si vous possédez un enregistreur de données de bonne qualité, utilisez la face 2. Cette dernière convient pour une vitesse de chargement plus rapide des programmes (2400 baud). Si vous constatez que le programme n'est pas chargé correctement avec la face 2 (un message d'erreur apparaît pendant ou après le chargement), recommencez en utilisant la face 1 (1200 baud).

Chargement du programme à partir de la cassette

Consultez également le schéma figurant en dernière page de cette brochure.

- Vérifiez si votre enregistreur de données est correctement connecté à votre ordinateur domestique MSX et si le réglage du volume est correct, conformément aux instructions fournies avec l'ordinateur et l'enregistreur.
- Insérez une cartouche d'extension mémoire si la RAM utilisateur de votre ordinateur est inférieure à 16 K.
- Mettez sous tension l'ordinateur et l'enregistreur.
- Placez la cassette dans l'enregistreur. Rebobinez la bande si besoin est.
- Frappez la commande:

BLOAD "NORMAN",r

et appuyez sur la touche **[RETURN]**. (Le code est différent du nom officiel du jeu car la commande de chargement n'accepte qu'un mot de 6 caractères maximum).

- Appuyez sur la touche lecture de l'enregistreur: la bande commence à défiler et le programme se charge dans la mémoire de l'ordinateur.

Pendant que le programme est en cours de chargement, le texte "FOUND NORMAN" apparaît sur votre écran.

Une page initiale apparaît ensuite. Lorsque le chargement est terminé, le texte suivant apparaît:

KEYBOARD : F1
JOYSTICK : F3
DEM : F10

L'ordinateur vous demande de faire un choix:

- Pour utiliser la manette, appuyez sur la touche de fonction **[F3]** (utilisez la connexion de manette 1).
- Pour utiliser le clavier, appuyez sur la touche de fonction **[F1]**.
- Pour obtenir une démonstration, appuyez sur la touche de fonction **[F10]** (**[SHIFT]** + **[F5]**).

Une fois que vous avez sélectionné le mode de jeu, l'ordinateur demande le niveau de difficulté que vous désirez et affiche à cet effet le texte suivant:

SKILL: F1 - F10

Les divers niveaux de difficulté seront expliqués par la suite. Faites votre choix en appuyant sur la touche de fonction correspondante (en combinaison avec la touche **[SHIFT]** pour les chiffres supérieurs à 5).

Jeu du Norseman

Si vous voulez jouer au Norseman, choisissez d'abord le niveau le plus facile et appuyez sur la touche de fonction **[F1]**.

Votre écran affiche alors la scène sur laquelle l'action va se dérouler: une cour de château, divisée en cases disposées en nid d'abeilles.

- ① Norseman, armé d'une épée et d'un bouclier.
- ② Casque d'or.
- ③ Le premier des cinq géants à entrer la cour, à la recherche du casque d'or.
- ④ Score de la partie en cours.
- ⑤ Score le plus élevé d'une série de parties.
- ⑥ Nom du joueur ayant atteint le plus haut score.
- ⑦ Variante de jeu en cours.
- ⑧ Tour en cours.

But de la partie

A l'aide de votre Norseman, vous devez essayer d'empêcher une série de monstres belliqueux de s'emparer du casque d'or. Les monstres attaquent par groupes de cinq :

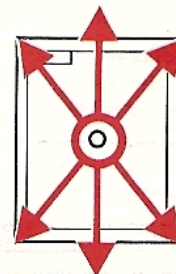
- Cinq géants
- Cinq pieuvres
- Cinq dragons
- Cinq squelettes
- Cinq chauves-souris géantes.

Les monstres se regroupent, en quête du casque d'or, en partant du haut de l'écran, pour descendre soit en ligne droite, soit en diagonale. Lorsqu'ils atteignent le bas de l'écran, ils disparaissent pour réapparaître en haut, et poursuivre leur recherche jusqu'à ce que votre Norseman parvienne à les tuer.

Pour déplacer le Norseman

• A l'aide de la manette

Si vous utilisez une commande à main, vous pouvez diriger les mouvements de votre vaillant guerrier en utilisant la manette. Vous pouvez le déplacer dans la direction que vous voulez, sauf à l'horizontale.



• A l'aide du clavier

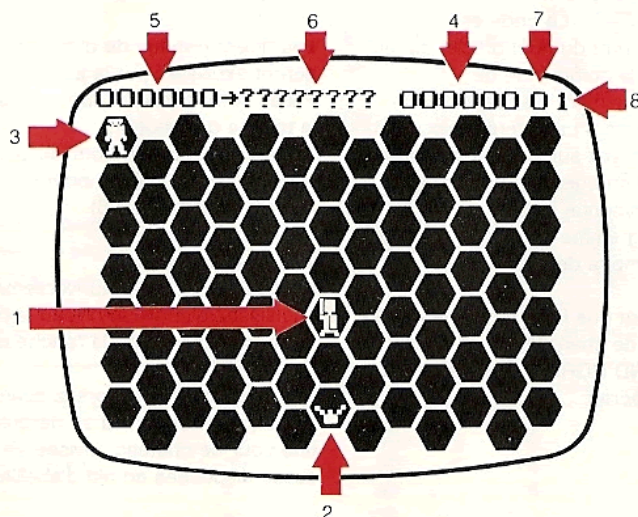
Si vous avez choisi d'utiliser le clavier, vous pouvez déplacer votre Norseman à l'aide des touches de commande du curseur du clavier :

- ↑ - pour le faire monter
- ↓ - pour le faire descendre
- ↑ + → - pour le faire monter en diagonale à droite
- ↑ + ← - pour le faire monter en diagonale à gauche
- ↓ + → - pour le faire descendre en diagonale à droite
- ↓ + ← - pour le faire descendre en diagonale à gauche

Votre Norseman peut progresser d'un pas chaque fois que l'un des monstres en fait un. Si vous tardez trop, les monstres feront leur pas suivant avant que vous ayez pu effectuer le votre.

Pour mettre le casque en sûreté

Le Norseman peut également mettre le casque d'or en sûreté, à un endroit où il peut plus aisément le défendre contre les monstres qui rôdent. Pour prendre le casque, amenez le Norseman jusqu'à la case où il se trouve. Appuyez ensuite sur le bouton action de la commande à main ou, si vous utilisez le clavier, sur la barre d'espacement [SPACE].



Le Norseman transporte le casque tant que vous appuyez sur le bouton ou sur la barre. Lorsqu'il est chargé du casque, il se déplace plus lentement et n'avance que d'un pas alors que les monstres en font deux.

Pour abattre un monstre

Vous pouvez abattre un monstre en déplaçant votre Norseman d'un pas pour le faire entrer dans la case occupée par ce monstre. Son cadavre reste à cet endroit, formant un obstacle insurmontable pour les deux adversaires.

Si vous parvenez à tuer vos cinq adversaires, le groupe de cinq suivant apparaît. Lorsque votre Norseman a survécu à toutes les vagues de cinq attaquants, un nouveau tour commence, commençant par les géants, etc.

Fin d'une partie

La partie se termine lorsque l'un des monstres piétine votre héros ou parvient à s'emparer du casque d'or.

Marquage des points

Vous marquez des points si vous tuez des monstres. Le nombre de points à gagner augmente à chaque tour.

Pour entrer le nom du joueur ayant atteint le plus haut score

Lorsqu'un point d'interrogation se met à clignoter en haut de votre écran, vous pouvez entrer le nom du joueur ayant atteint le plus haut score. Ce nom reste affiché jusqu'à ce que son score soit dépassé. Vous disposez de huit caractères maximum. Le nom est enregistré dans la mémoire de l'ordinateur lorsque vous appuyez sur la touche de retour du chariot **[RETURN]** ou automatiquement lorsque vous avez utilisé tous les emplacements disponibles. Entretemps, vous pouvez toujours effacer les lettres en appuyant sur la touche **[BS]** (pour effectuer des corrections, etc.) Avant d'entrer le nom, vérifiez si la touche **[CODE]** n'a pas été actionnée. Vous le verrez aisément si le voyant vert CODE est allumé. Si aucun caractère n'apparaît sur l'écran lorsque vous entrez un nom, appuyez sur la touche **[GRAPH]** et recommencez.

Début d'une nouvelle partie

Lors de compétitions, une nouvelle partie commence automatiquement. Les concurrents se passent à tour de rôle la commande à main.

Niveau de difficulté

Le jeu offre dix niveaux de difficulté

1. Appuyez sur **[F1]**
Un casque.
Les monstres se déplacent de haut en bas uniquement.
2. Appuyez sur **[F2]**
Comme le jeu 1, mais avec deux casques.
3. Appuyez sur **[F3]**
Comme le jeu 1, mais avec trois casques.
4. Appuyez sur **[F4]**
Comme le jeu 1, mais le Norseman ne peut attaquer que les monstres clignotants, rouge vif.
5. Appuyez sur **[F5]**
Comme le jeu 4, mais avec deux casques.
6. Appuyez sur **[SHIFT] + [F1]**
Comme le jeu 4, mais avec trois casques.
7. Appuyez sur **[SHIFT] + [F2]**
Comme le jeu 1, mais les monstres viennent de toutes les directions.
8. Appuyez sur **[SHIFT] + [F3]**
Comme le jeu 7, mais avec deux casques.
9. Appuyez sur **[SHIFT] + [F4]**
Comme le jeu 7, mais avec trois casques.
10. Appuyez sur **[SHIFT] + [F5]**
Cette variante combine tous les handicaps des autres jeux.

N.B.

- Pour arrêter une partie en cours, appuyez simultanément sur **[CTRL]** et **[STOP]**.
- Si vous désirez charger un autre programme dans la mémoire de l'ordinateur après ce jeu, appuyez au préalable sur la touche **[RESET]**.

	Premier tour	Deuxième tour	Troisième tour	etc.
Un géant	15	30	45	
Une pieuvre	30	60	90	
Un dragon	45	90	135	
Un squelette	60	120	180	
Une chauve-souris	75	150	225	

Attentie

Dit spel kan gespeeld worden op MSX home computers met een werkgeheugen van ten minste 16K (hetgeen neerkomt op 32K RAM, inclusief een 16K video RAM).

Het spelprogramma is op elke kant van de cassette tweemaal opgenomen. Gebruikt u een gewone cassette recorder bij uw MSX computer, gebruik dan kant 1. Gebruikt u een hoogwaardige data recorder, dan kunt u kant 2 gebruiken en wordt het programma sneller geladen (2400 Baud). Krijgt u een foutmelding op uw scherm tijdens of na het laden, gebruik dan alsnog kant 1 (1200 Baud).

Het inladen van het spelprogramma

Raadpleeg ook het overzichtsschema op de achterzijde van deze handleiding.

- Controleer eerst of de recorder goed op uw MSX computer is aangesloten en let er op, dat de volumeregelaar op de juiste stand staat (zie de instructies, die u bij uw computer en data recorder ontving).
- Als het werkgeheugen van uw computer kleiner is dan 16K, plaats dan een RAM cassette in de cassettesleuf van de computer om het werkgeheugen te vergroten tot ten minste 16K.
- Schakel zowel de computer als de recorder aan.
- Plaats de compact-cassette met het spelprogramma in de recorder en spoel de band zonodig terug.
- Toets nu op uw computer de volgende opdracht in:

BLOAD "NORMAN",r

Druk vervolgens op de **[RETURN]** toets. (De code-naam wijkt af van de officiële naam van het spel omdat de laad-opdracht alleen een naam accepteert van max. 6 letters.)

- Druk daarna op de **[PLAY]** toets van de recorder. De recorder gaat draaien en het programma wordt geladen.

Na korte tijd verschijnt de tekst: "FOUND NORMAN" op uw scherm, terwijl het inladen gewoon doorgaat. Vervolgens verschijnt de titelpagina. Is het programma

geladen, dan ziet u de volgende tekst:

KEYBOARD : F1
JOYSTICK : F3
DEM : F10

De computer vraagt hoe u het spel wilt spelen:

- Via het toetsenbord: druk op functie-toets **[F1]**.
- Met spelregelaar: druk op functie-toets **[F3]**.
- Voor een demonstratie: druk op functie-toets **[F10]** (**[SHIFT]** + **[F5]**).

Hebt u uw keuze bekendgemaakt, dan vraagt de computer in welke moeilijkheidsgraad u wenst te spelen:

SKILL: F1 - F10

De verschillende graden van moeilijkheid zullen later toegelicht worden. Maak uw keuze door op de betreffende functie-toets te drukken. (Voor de toetsen hoger dan 5 drukt u daarbij ook de **[SHIFT]** toets in.)

Het spelen van Norseman

Als u het spel voor het eerst speelt, begin dan met de laagste moeilijkheidsgraad en druk dus op functie-toets **[F1]**.

Op uw scherm verschijnt het terrein, waarop de handelingen zullen plaatsvinden: een binnenhof verdeeld in een honingraadpatroon van afzonderlijke vakken.

- ① Norseman, gewapend met zwaard en schild.
- ② De Gouden Helm.

- ③ De eerste van vijf reuzen heeft het binnenhof betreden op zoek naar de Gouden Helm.
- ④ Score van het lopende spel.
- ⑤ Hoogste score in een spelserie.
- ⑥ Naam van de speler met de hoogste score.
- ⑦ Moeilijkheidsgraad van het lopende spel.
- ⑧ Spelronde.

Het doel van het spel

Bijgestaan door Norseman moet u proberen te voorkomen, dat de Gouden Helm veroverd wordt door vijf groepen van steeds vijf monsters:

- Vijf reuzen
- Vijf octopussen
- Vijf griffioenen
- Vijf skeletten
- Vijf reuzenvleermuizen

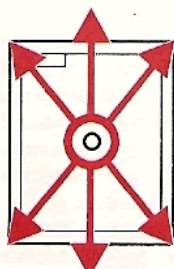
De monsters werken samen in hun speurtocht naar de Gouden Helm. Ze beginnen boven op het scherm en dalen dan af naar beneden,

recht naar beneden of zijdelings. Bereiken ze de onderzijde van het speelveld, dan verschijnen ze weer aan de bovenzijde om hun speurtocht voort te zetten, net zolang tot Norseman er in slaagt alle monsters te verslaan.

Het besturen van Norseman

● Met spelregelaar

Met de stuurknuppel van uw spelregelaar kunt u uw krijger in elke richting bewegen behalve horizontaal.



● Via het toetsenbord

Hebt u gekozen voor besturing via het toetsenbord dan kan dat met behulp van de cursor-toetsen:

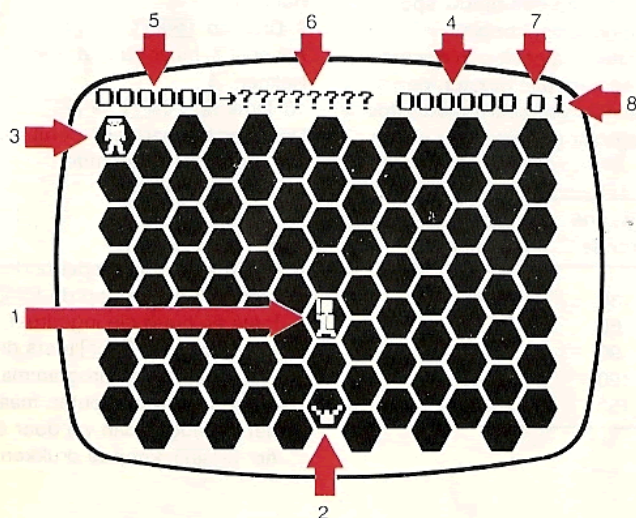
- ↑ - Om hem recht naar boven te laten bewegen.
- ↓ - Om hem recht naar beneden te laten bewegen.
- ↑ + → - Om hem schuin-rechts naar boven te laten gaan.
- ↑ + ← - Om hem schuin-links naar boven te laten gaan.
- ↓ + → - Om hem schuin-rechts naar beneden te laten gaan.
- ↓ + ← - Om hem schuin-links naar beneden te laten gaan.

Norseman kan een stap nemen voor elke stap, die een van de monsters genomen heeft. Wacht u echter te lang, dan zullen de monsters hun volgende stap nemen voordat u dat doet.

De Helm in veiligheid brengen

Norseman kan de Gouden Helm ook oppakken en naar een veiliger plaats dragen waar hij hem beter kan verdedigen tegen de rondzwervende monsters. Om de Helm op te pakken brengt u Norseman eerst naar de plaats waar hij zich bevindt. Dan drukt u op de actieknop (of als u via het toetsenbord speelt op de **[SPACE]** toets).

Norseman blijft de Helm dragen zolang u de knop ingedrukt houdt. Hij beweegt dan echter wat langzamer en kan slechts een stap



nemen tegenover de monsters twee.

Het verslaan van een monster

U kunt een monster verslaan door Norseman in een vak te laten stappen waar zich een monster bevindt. De stoffelijke resten blijven dan achter in dat vak en vormen daar een onoverkomelijke barriere voor volgende monsters en voor Norseman zelf.

Slaagt u er in een hele groep van vijf monsters te verslaan, dan verschijnt weer een nieuwe ploeg. Heeft Norseman alle vijf groepen overleefd, dan begint de strijd weer van voren af aan. Bij elke spelronde echter wordt de snelheid verhoogd.

Het einde van een spel

Het spel is afgelopen als uw held door een van de monsters verpletterd wordt of als ze er in slagen de Gouden Helm te bemachtigen.

Het scoren van punten

Elke keer als u een monster verslaat scoort u punten. Dat aantal wordt bij elke ronde hoger.

Het intoetsen van uw naam

Als de vraagtekens boven in het scherm knipperen, kunt u de naam intoetsen van de speler die het hoogste aantal punten gescoord heeft. Die naam blijft daar dan staan tot het record weer gebroken is. U kunt maximaal 8 letters gebruiken. De naam wordt in het computergeheugen opgenomen als u op de **[RETURN]** toets drukt of automatisch als u alle acht beschikbare ruimten vult. Tot dat moment kunt u de letters nog uitwissen, voor het aanbrengen van correcties bv., door op de **[BS]** toets te drukken. Let er op, dat de computer niet in de CODE-stand staat (dan brandt het groene indicatielichtje). Is dat wel het geval, druk dan eerst even op de **[CODE]** toets. Mochten er dan nog geen letters op het scherm verschijnen, druk dan ook even op de **[GRAPH]** toets en probeer het opnieuw.

Beginnen van een nieuw spel

Een volgend spel begint automatisch. Speelt u in competitie met anderen, dan moeten de deelnemers om beurten dezelfde spelregelaar gebruiken.

Graden van moeilijkheid

Het spel heeft 10 moeilijkheidsgraden.

1. Druk op **[F1]** Een Helm.
De monsters bewegen zich van boven naar beneden.
2. Druk op **[F2]** Als spel 1, maar nu met twee Helmen.
3. Druk op **[F3]**
Als spel 1, maar nu met drie Helmen.
4. Druk op **[F4]**
Als spel 1, maar Norseman kan alleen een monster aanvallen als het rood oplicht.
5. Druk op **[F5]**
Als spel 4, maar nu met twee Helmen.
6. Druk op **[SHIFT] + [F1]**
Als spel 4, maar nu met drie Helmen.
7. Druk op **[SHIFT] + [F2]**
Als spel 1, maar de monsters komen nu van alle kanten opzetten.
8. Druk op **[SHIFT] + [F3]**
Als spel 7, maar nu met twee Helmen.
9. Druk op **[SHIFT] + [F4]**
Als spel 7, maar nu met drie Helmen.
10. Druk op **[SHIFT] + [F5]**
Deze variant biedt een combinatie van alle bovengenoemde moeilijkheidsfactoren.

N.B.

- Wilt u een lopend spel onderbreken, druk dan op de **[CTRL]** toets en houd die ingedrukt, terwijl u op de **[STOP]** toets drukt.
- Wilt u een ander programma inladen in uw computer, maak het geheugen dan vrij door op de **[RESET]** knop te drukken.

	Eerste ronde	Tweede ronde	Derde ronde	etc.
Een reus	15	30	45	
Een octopus	30	60	90	
Een griffioen	45	90	135	
Een skelet	60	120	180	
Een reuzevleermuis	75	150	225	

Attenzione

Si può giocare su computer domestico MSX con un RAM di almeno 16K (eguale a 32K RAM, incluso un video RAM di 16K).

Il programma su questa cassetta è registrato due volte su ogni lato. Se fate uso di un normale registratore a cassette, con il vostro computer MSX, usate il lato 1 della cassetta.

Se fate uso di un registratore di alta qualità, usare il lato 2 della cassetta. Il lato 2 fornisce un caricamento più veloce del programma (2400 Baud).

Se vedete che il programma non è caricato correttamente quando si usa il lato 2 (un messaggio di errore appare durante o dopo il caricamento), allora ricaricate dal lato 1 (1200 Baud).

Per caricare il programma di gioco dalla cassetta

Consultate anche il diagramma sul retro di questo opuscolo.

- Assicuratevi che il vostro registratore sia collegato correttamente al vostro computer MSX e che il suo volume sia al livello giusto seguendo le istruzioni ricevute con il computer e con il registratore.
- Inserire una cartuccia di estensione di RAM se la memoria del computer è meno di 16K.
- Accendere il registratore ed il computer.
- Inserire la cassetta nel registratore. Se necessario, riavvolgere il nastro.
- Battere il comando:

BLOAD "NORMAN",r

e premere il tasto di ritorno. (Il nome di codice del gioco è diverso da quello ufficiale perchè il comando di caricamento riconosce un nome con un massimo di 6 caratteri).

- Accendere il registratore: il nastro comincerà a girare ed il programma di gioco verrà caricato nella memoria del computer.

Mentre il programma viene caricato, sul vostro schermo apparirà il messaggio "FOUND NORMAN".

Poi apparirà la pagina con il titolo. Quando il caricamento sarà completato, il testo seguente apparirà sullo schermo:

KEYBOARD : F1
JOYSTICK : F3
DEM : F10

Il computer vi chiede di fare una scelta:

- Per controllo mediante barra di comando, premere il tasto di funzionamento [F3] (usare il collegamento per barra di comando 1).
- Per controllo da tastiera premere il tasto di funzionamento [F1].
- Per una dimostrazione del gioco, premere il tasto di funzionamento [F10] ([SHIFT] + [F5]).

Quando avrete selezionato la modalità gioco, il computer vorrà sapere a quale livello di abilità vorrete giocare, e vi mostrerà perciò il testo seguente:

SKILL: F1 - F10

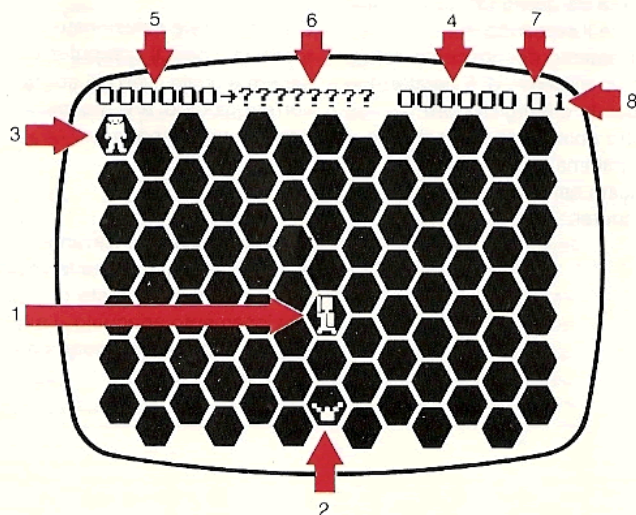
I vari livelli di abilità verranno spiegati in seguito. Fate la vostra scelta premendo il tasto di funzionamento adeguato (i numeri sopra il 5 in combinazione con il tasto [SHIFT]).

Per giocare a Norseman

Se volete giocare a Norseman, iniziate con il livello di abilità più facile e premete il tasto di funzionamento [F1].

Sullo schermo apparirà così l'arena dove l'azione avrà luogo: un ile suddiviso in una serie di cellette a forma di nido d'ape.

- ① Norseman, il vichingo armato di spada e scudo.
- ② L'elmo d'oro
- ③ Primo dei tre giganti che entra nel cortile, alla ricerca dell'elmo d'oro.
- ④ Punteggio del gioco corrente.
- ⑤ Il punteggio più alto in una serie di giochi.
- ⑥ Nome del giocatore con il punteggio più alto.
- ⑦ Varietà corrente di gioco
- ⑧ Partita corrente.



Obiettivo del gioco

Con l'aiuto del vostro vichingo, dovrete cercare di impedire che una serie di mostri invasori riesca a catturare l'elmo d'oro. I mostri agiranno in squadre di cinque:

- Cinque giganti
- Cinque piovre
- Cinque draghi
- Cinque scheletri
- Cinque pipistrelli giganti

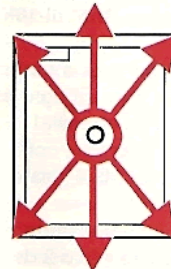
I mostri si alleeranno nella ricerca dell'elmo d'oro, cominciando dalla parte superiore dello schermo e scendendo verso il basso, dritti o in diagonale. Quando arriveranno in fondo, scompariranno per riapparire di nuovo in cima allo schermo per continuare la loro ricerca, finché il vichingo riuscirà a ucciderli.

Per muovere il vichingo

● Con la barra di comando

Usando un comando manuale si possono controllare i movimenti

del vostro coraggioso guerriero con la barra di comando. Lo potrete muovere in qualsiasi direzione volete, tranne che in quella orizzontale.



● Mediante tastiera

Quando avrete scelto il comando a tastiera, potrete muovere il vichingo con comandi cursore sulla tastiera:

- ↑ - Per muoverlo in su
- ↓ - Per muoverlo in giù
- ↑ + → - Per muoverlo diagonalmente in su verso destra
- ↑ + ← - Per muoverlo diagonalmente in su verso sinistra
- ↓ + → - Per muoverlo diagonalmente in giù verso destra
- ↓ + ← - Per muoverlo diagonalmente in giù verso sinistra

Il vostro vichingo può fare un passo ogni volta che uno dei mostri fa un passo. Se aspettate troppo a lungo, i mostri faranno un altro passo prima di voi.

Per trasportare al sicuro l'elmo

Il vichingo può inoltre trasportare l'elmo d'oro in un posto sicuro, dove lo può difendere con più facilità contro i mostri predatori. Per sollevare l'elmo, muovere il

vichingo alla celletta in cui si trova l'elmo. Premere poi il pulsante di funzionamento sul vostro comando o, se usate il comando a tastiera, premere la barra **[SPACE]**.

Il vichingo trasporterà l'elmo per tutto il tempo in cui terrete premuto il pulsante (o la barra spaziatrice). Quando trasporta l'elmo si muove più lentamente e fa un passo mentre i mostri ne fanno due.

Per uccidere un mostro

Voi potrete uccidere un mostro facendo entrare il vichingo nella celletta occupata da un mostro. Il cadavere del mostro resterà lì, formando un ostacolo insormontabile per tutte e due gli avversari.

Quando sarete riusciti ad uccidere tutti e cinque i vostri avversari, ne appariranno altri cinque. Quando il vostro vichingo sarà sopravvissuto a tutte le cinque ondate di avversari, inizierà una nuova partita con i giganti, ecc.

L'azione sarà sempre più rapida, una partita dopo l'altra!

Punteggio

Si fanno punti quando si uccide un mostro. Il valore del punteggio aumenta di partita in partita.

	Prima partita	Seconda partita	Terza partita	ecc.
Un gigante	15	30	45	
Una piovra	30	60	90	
Un drago	45	90	135	
Uno scheletro	60	120	180	
Un pipistrello	75	150	225	

Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei mostri calpesta il nostro eroe o quando essi riescono a catturare l'elmo d'oro.

Per battere il nome del giocatore con il punteggio più alto

Quando in cima allo schermo i punti di domanda cominciano a lampeggiare, potete battere il nome del giocatore con il punteggio più alto. Questo nome vi rimarrà finché il punteggio venga superato. Potete usare un massimo di otto caratteri. Il nome viene immesso nella memoria del computer premendo il tasto **[RETURN]** o automaticamente quando avrete usato tutti gli spazi a vostra disposizione. Fino ad allora, il nome può essere cancellato, premendo il tasto **[BS]** (per fare correzioni ecc.). Prima di battere il nome, assicuratevi che il tasto **[CODE]** non sia stato messo in funzione. Se ciò è avvenuto, lo potrete vedere facilmente perché la spia verde CODE si accenderà. Se non appare nessun carattere sullo schermo mentre battete il nome, premere il tasto **[GRAPH]** e provate di nuovo.

Inizio di un nuovo gioco

Un gioco nuovo inizierà automaticamente. In giochi competitivi, i giocatori fanno a turno nell'operare il comando manuale.

Livelli di abilità

Il gioco ha dieci livelli di abilità.

1. Premere **[F1]**

Un elmo.

I mostri si muovono solo dall'alto in basso.

2. Premere **[F2]**

Come il gioco 1. Ora con due elmi.

3. Premere **[F3]**

Come il gioco 1. Ora con tre elmi.

4. Premere **[F4]**

Come il gioco 1. Il vichingo può attaccare solo il mostro lampeggiante rosso.

5. Premere **[F5]**

Come il gioco 4. Ora con due elmi.

6. Premere **[SHIFT] + [F1]**

Come il gioco 4. Ora con tre elmi.

7. Premere **[SHIFT] + [F2]**

Come il gioco 1, ma i mostri provengono da tutte le direzioni.

8. Premere **[SHIFT] + [F3]**

Come il gioco 7, ma con due elmi.

9. Premere **[SHIFT] + [F4]**

Come il gioco 7, ma con tre elmi.

10. Premere **[SHIFT] + [F5]**

Questa varietà combina tutti gli ostacoli degli altri giochi.

N.B.

- Per arrestare un gioco in corso, premere **[CTRL] + [STOP]** simultaneamente.
- Se volete caricare un altro programma nella memoria del computer, dopo aver giocato, premere innanzi tutto il pulsante di azzeramento **[RESET]**.

Atención

Este juego se puede jugar con computers familiares MSX con por lo menos 16 K RAM libre para el usuario (igual a 32K RAM, incluyendo 16K RAM video).

El programa que porta esta cassette ha sido registrado dos veces sobre cada lado. Si usted utiliza una registradora de cassette normal acoplada a su computer familiar MSX, use la cara 1 de la cassette.

Si usted utiliza una registradora de datos de alta calidad, use la cara 2 de la cassette. La cara 2 ofrece un cargado de programa mucho más rápido (2400 Baud). Si encuentra que el programa no es cargado correctamente cuando utiliza la cara 2, (mensaje de error aparece durante o después de la carga), entonces cargar de nuevo desde la cara 1 (1200 Baud).

Carga del programa de juego desde la cassette

También consultar el diagrama sobre la cubierta posterior de este librito.

- Asegurarse de que la registradora de datos está debidamente conectada a su computer MSX y que su volumen está al nivel justo, siguiendo las instrucciones que recibió con su computer y su registradora de datos.

- Inserte un carucho de extensión RAM si el RAM libre para el usuario del computer es inferior a 16 K.
- Poner en funcionamiento tanto el computer como la registradora.
- Inserte la cassette en la registradora. Rebobinar la cinta si es necesario.
- Programar la orden:

BLOAD "NORMAN",r

y pulsar la tecla **RETURN**. (El nombre de código difiere del nombre oficial del juego, pues la orden de carga sólo admite un nombre con un máximo de 6 caracteres).

- Conectar la registradora al modo de reproducción: la registradora se pone en marcha y el programa del juego será cargado en la memoria del computer.

Mientras el programa esté todavía cargándose, primero aparecerá el texto "FOUND NORMAN" sobre su pantalla.

Entonces aparecerá una portada. Cuando se ha completado la carga, aparece el siguiente texto:

KEYBOARD : F1
JOYSTICK : F3
DEM : F10

El computer le pide que haga su elección:

- Para control por palanca de mando pulsar tecla de función **F3** (útese conexi palanca de mando 1).

- Para control por teclado pulsar tecla de función **F1**.
- Para una demostración del juego pulsar tecla de función **F10** (**SHIFT** + **F5**).

Cuando usted ha seleccionado el modo de jugar, el computer necesita conocer el nivel de habilidad al que usted desea jugar mostrando el siguiente texto:

SKILL: F1 - F10

Explicaremos más adelante los diferentes niveles de habilidad. Haga su elección pulsando la tecla de función apropiada (números superiores a 5 en combinación con la tecla **SHIFT**).

Jugando Norseman

Si desea jugar Norseman, empiece con el nivel más fácil y pulsar tecla de función **F1**.

Entonces la pantalla mostrará la arena donde tiene lugar la acción: un patio dividido por dentro en cubículos de patrón apanalado.

- ① Norseman, armado con espada y escudo
- ② Casco de Oro
- ③ El primero de los cinco gigantes entra al patio, en busca del Casco de Oro.
- ④ Puntos conseguidos en juego corriente.
- ⑤ Puntuación más alta en una serie de juegos.
- ⑥ Nombre del jugador con la más alta puntuación.
- ⑦ Variedad del juego corriente.
- ⑧ Ronda corriente.

Objeto del juego

Con la ayuda de su Norseman tiene usted que esforzarse en prevenir que una serie de monstruos invasores consigan capturar el Casco de Oro. Los monstruos operan en grupos de cinco.

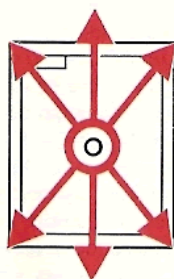
- Cinco gigantes
- Cinco pulpos
- Cinco grifos
- Cinco esqueletos
- Cinco murciélagos gigantes

Los monstruos forman un equipo buscando el Casco de Oro, saliendo en la parte superior de la pantalla y descendiendo hasta la parte inferior, bien sea en línea recta o diagonalmente. Cuando alcanzan la parte baja, ellos desaparecerán para volver a aparecer de nuevo en la parte superior para continuar su búsqueda, a no ser que su Norseman consiga matar a los monstruos.

Movimiento del Norseman

● Con palanca de mando

Usando un control manual puede usted controlar los movimientos de su valiente guerrero con la palanca de mando. Puede moverle en todas las direcciones que desee, excepto horizontalmente.



● Por medio del teclado

Cuando ha elegido el control por teclado, puede usted mover su Norseman por medio de los controles de cursor o el teclado de la consola:

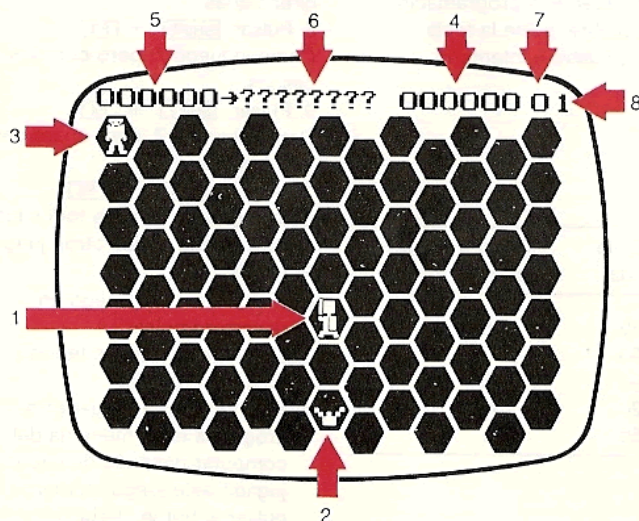
- ↑ - para moverle hacia arriba
- ↓ - para moverle hacia abajo
- ↑ + → - para moverle diagonalmente hacia arriba a la derecha
- ↑ + ← - para moverle diagonalmente hacia arriba a la izquierda
- ↓ + → - para moverle diagonalmente hacia abajo a la derecha
- ↓ + ← - para moverle diagonalmente hacia abajo a la izquierda

Su Norseman puede efectuar un paso por cada uno hecho por uno de los monstruos. Si espera demasiado tiempo, los monstruos harán su siguiente paso antes que usted haga el suyo.

Transportar el Casco a lugar seguro

El Norseman también puede transportar el Casco de Oro a un lugar seguro donde pueda defenderlo con más facilidad contra los merodeadores monstruos. Para levantar el casco, muévelo a él hasta el cubículo donde se encuentra el casco. Entonces pulse el botón de acción, o su control, o si está usted usando control por teclado, pulse la barra **[SPACE]** (espacio).

El Norseman llevará el casco tanto tiempo, como usted mantenga apretado el botón (o barra **[SPACE]**). Llevando el casco se mueve a un paso más lento y hace un sólo paso contra dos de los monstruos.



Matar a un monstruo

Usted puede matar a un monstruo haciendo entrar su Norseman dentro de un cubículo ocupado por un monstruo. Su cuerpo permanecerá en el cubículo formando un obstáculo inaccesible para ambos partidos.

Cuando consiga matar a los cinco oponentes, aparecerán las siguientes cinco especies. Cuando su Norseman sobrevive todos los cinco embates de atacantes, empezará una nueva ronda, empezando con los gigantes, etc. ¡La acción acelerará con cada ronda!

Final de un juego

El juego termina cuando uno de los monstruos pisa a su héroe o cuando ellos logran capturar el Casco de Oro.

Empezar un nuevo juego

Un nuevo juego empezará automáticamente. En juego de competición, los competidores toman por turno el control manual.

Marcado de puntos

Usted ganará puntos por matar monstruos. El valor de los puntos se incrementa con cada ronda.

	Primera ronda	Segunda ronda	Tercera ronda	etc.
Un gigante	15	30	45	
Un pulpo	30	60	90	
Un grifo	45	90	135	
Un esqueleto	60	120	180	
Un murciélago	75	150	225	

Programación del nombre del jugador con la puntuación más alta

Cuando los signos de interrogación sobre el lado superior de la pantalla empiezan a lucir, puede usted programar el nombre del jugador con la puntuación más alta. El nombre permanecerá allí hasta que la puntuación haya sido sobrepasada. Puede usar un máximo de ocho caracteres. El nombre es integrado dentro de la memoria del computer pulsando la tecla **[RETURN]** o automáticamente cuando ha usado todos los espacios disponibles. Hasta entonces el nombre puede ser borrado pulsando la tecla **[BS]** (para hacer correcciones, etc.). Antes de programar el nombre, asegúrese que la tecla **[CODE]** no ha sido activada. Si es así, puede usted fácilmente reconocerlo porque el indicador verde CODE estará luciendo. Si no aparecen caracteres sobre la pantalla durante la programación de un nombre, pulse la tecla **[GRAPH]** y vuelva a intentarlo.

Niveles de habilidad

El juego tiene diez niveles de habilidad.

1. Pulsar **[F1]**

Un casco.

Los monstruos se mueven solamente de arriba abajo.

2. Pulsar **[F2]**

Como el juego 1. Ahora con dos cascos.

3. Pulsar **[F3]**

Como el juego 1. Ahora con tres cascos.

4. Pulsar **[F4]**

Como el juego 1. Norseman solamente puede atacar al monstruo rojo, brillando intermitente.

5. Pulsar **[F5]**

Como el juego 4. Ahora con dos cascos.

6. Pulsar **[SHIFT] + [F1]**

Como el juego 4. Ahora con tres cascos.

7. Pulsar **[SHIFT] + [F2]**

Como el juego 1, pero los monstruos vendrán de todas direcciones.

8. Pulsar **[SHIFT] + [F3]**

Como el juego 7, pero con dos cascos.

9. Pulsar **[SHIFT] + [F4]**

Como el juego 7, pero ahora con tres cascos.

10. Pulsar **[SHIFT] + [F5]**

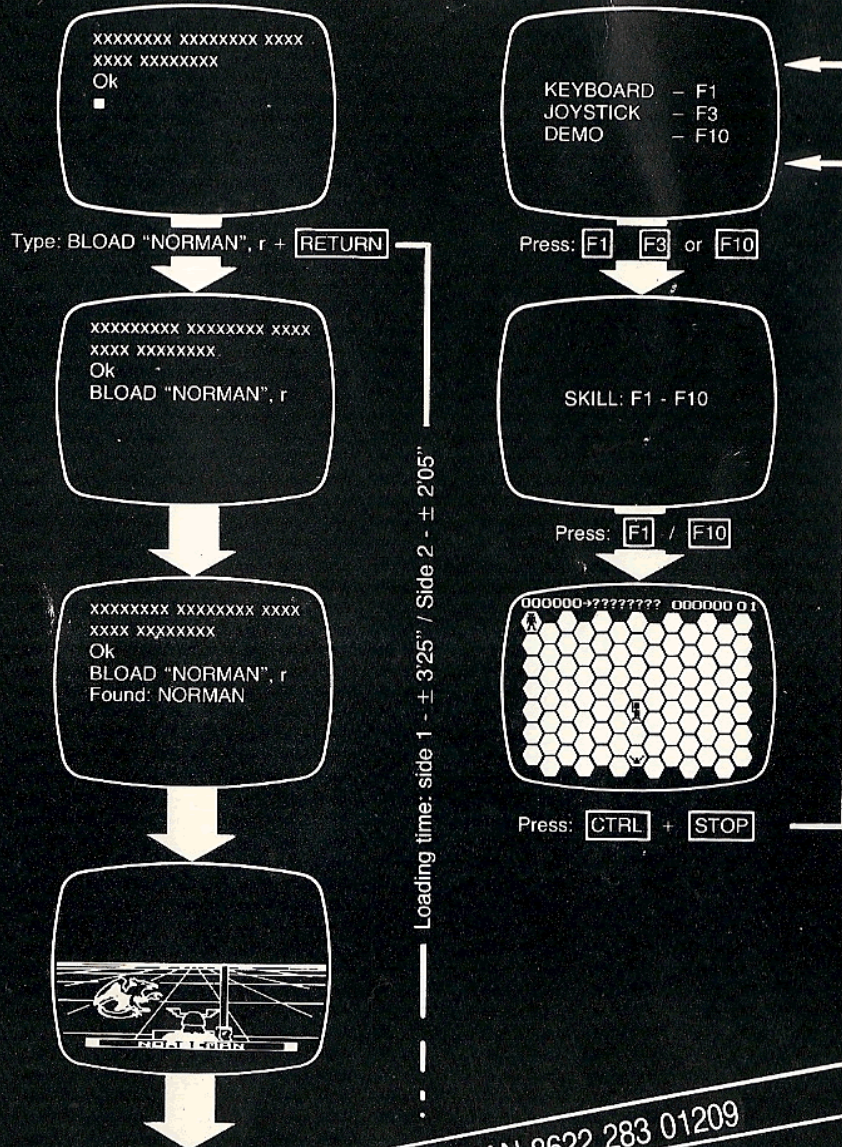
Esta variedad combina todos los impedimentos de los otros juegos.

NOTA:

- Para detener un juego en desarrollo pulsar simultáneamente las teclas **[CTRL] + [STOP]**.
- Si usted desea cargar otro programa en la memoria del computer después de haber jugado este juego, primero pulsar el botón **[RESET]**.

NORSEMAN

(continued)



VG 8301 NORSEMAN 8622 283 01209
© PHILIPS EXPORT B.V.
MSX IS TRADEMARK OF MICROSOFT CORP.
PRINTED IN FRANCE 3122 125 73241