

# 死天使



*The Angel of Death*

**HEWSON**



by  
Marc Dawson

*The Angel of Death*

HEWSON

# PROGRAMMER PROFILE

## MARC DAWSON

**24 year old Marc Dawson started work for the legendary Imagine in Liverpool when he was 18. Since then he's written several games for now-defunct software houses Odin and Thor. Astaroth is his first production for Hewson.**

Marc had the idea for Astaroth after reading Carrie by Stephen King. "It's all about powers of the mind," says Marc, "and since then I've read other Stephen King books which are more or less along the same lines." Marc's also particularly keen on the arcade-adventure format: "I enjoyed Star Wars in the arcades, but generally I don't like flight simulators and suchlike, I prefer games that are quick and easy to play; after a long day of programming you want something to relax with . . ."

Marc reckons Astaroth is easily his best game to date. Before that his favourite was Hypa-Ball (published by Odin), along with Nodes of Yesod and Robin of the Woods. "I prefer to forget about the stuff I did for Imagine – BC Bill and the like. Boy! Some of that stuff was TERRIBLE!"

Marc does his work for Hewson through his own company, Eldritch the Cat, formed in partnership with programmer Steve Weatherill. "Yes," he agrees, "it IS a weird name! It has a rather dubious origin – there was a guitarist called Andrew Eldritch who played with a group called Sisters of Mercy. Our graphic artist did a drawing of him that later became the main sprite in Astaroth."

Marc has a few words for budding young games programmers, including some words of warning: "The trouble is, the majority of programming is just boring. Starting off is simple because you're doing the exciting part, working out all the ideas. But finishing off is very difficult. You have to fight against boredom all the time. There are a lot of programmers who go around showing people ideas or demo screens, but they only stick it out for a couple of months and never get anything finished."

### **Hobbies:**

Squash, cricket, football, snooker, pool, photography

### **Likes:**

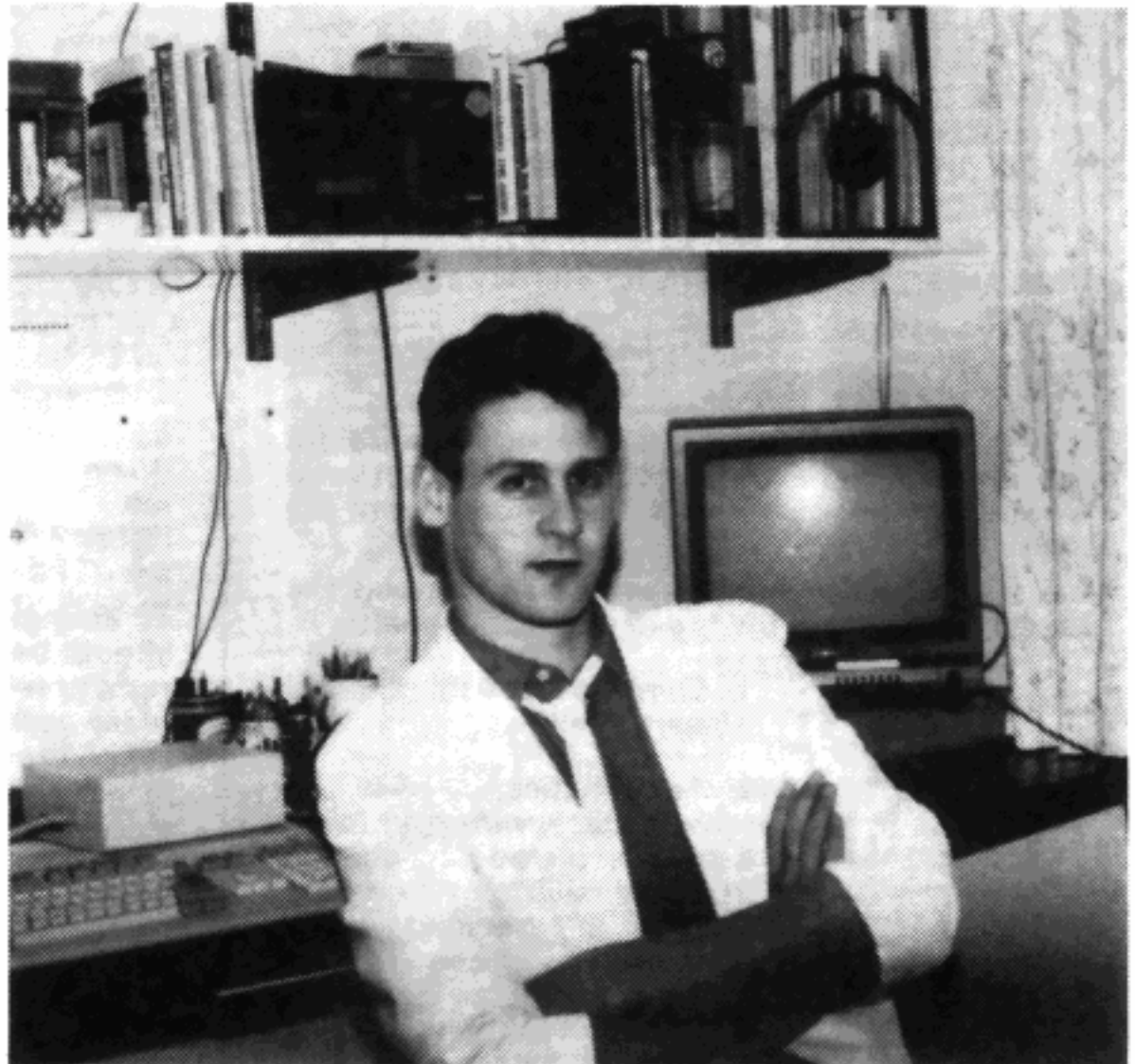
Pink Floyd, Tomita, J-M Jarre, Alice Cooper, watching paint dry, good beer.

### **Dislikes:**

Reading computer manuals, hangovers.

### **Favourite games:**

Star Raiders on the Atari, Mule





# Astaroth The Angel of Death

Par Mark Dawson

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### ATARI ST

Les séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disquettes si besoin. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Mettez la disquette A dans le lecteur de disquettes et appuyez sur le bouton RESET. Quand il est indiqué sur l'écran, introduisez la disquette B et appuyez sur la barre d'espacement. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

**Important:** N'enlevez pas la disquette B pendant le jeu.

### COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Nous vous conseillons de débrancher votre hardware de votre ordinateur. Introduisez la disquette Kickstart si besoin. Introduisez la disquette du jeu. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de voyager à travers les catacombes du domaine d'Astaroth jusqu'à ce que vous arriviez à l'épreuve de force finale avec la dame elle-même.

Pour être capable de détruire Astaroth au cours de la bataille finale vous devrez ramasser les neuf "pouvoirs mentaux" qui sont placés le long des grottes. Vous aurez besoin de ces pouvoirs tout au long du chemin pour détruire les serviteurs d'Astaroth et ses trois "Gardiens de l'Âme", un Sphinx, un Hydre à trois têtes et un Démon Maralith (une créature à plusieurs bras, mi-humaine, mi-serpent). Si vous n'arrivez pas à vaincre ces créatures, vous n'aurez même pas assez de pouvoir pour entrer dans les appartements d'Astaroth et serez donc incapable de terminer le jeu.

Après vous être battu dans les catacombes vous pouvez entrer dans les appartements d'Astaroth et commencer l'ultime "bataille des esprits". Dans cette bataille, votre but est de repousser le pouvoir mental d'Astaroth (représenté par un rayon rouge d'énergie) en utilisant tous vos propres pouvoirs mentaux (représentés par un rayon bleu d'énergie). Vous devrez, pour cela, faire jouer votre manche à balai de gauche à droite aussi vite que possible. Si vous avez ramassé les neuf pouvoirs mentaux pendant le jeu et si vous êtes assez rapide, il serait alors bien possible que vous gagniez.

Si vous gagnez cette bataille, Astaroth sera alors détruite et bannie du Monde Ethéré pour toujours et la victoire sera la votre.

## LES POUVOIRS MENTAUX

Pendant votre voyage à travers les catacombes vous devrez trouver les neuf pouvoirs mentaux; ils sont contenus dans de grands pots et sont éparpillés dans les coins reculés des niveaux.

Ils sont comme suit (de gauche à droite le long des coffrets affichés en haut du tableau de marques):



1) Ozymandias sans aucun pouvoir mental.



2) Télékinésie: aptitude à déplacer des objets grâce à vos pouvoirs mentaux (Utilisée pour déloger des objets du plafond) Quand ils sont activés, une main fantomatique apparaît sur l'écran, et pour déplacer l'objet, placez la main au-dessus de celui-ci et il tombera en dessous, par terre.



3) Pyrotechnie: aptitude à créer le feu grâce à votre esprit. Est utilisée pour détruire la plupart des serviteurs d'Astaroth.



4) Télépathie: aptitude à lire les pensées d'autrui (ce qui vous dit où aller ensuite dans le jeu).



5) Changement de forme: aptitude à changer la forme physique d'un corps, dans cet exemple, d'un oiseau.



6) Lévitiation: Aptitude à défier les lois de la gravité.



7) Transmigration: Aptitude à déplacer son corps d'un endroit à un autre (sans marcher).



8) Cryokénésie: Aptitude à geler des objets à l'aide de vos pouvoirs mentaux. Est utilisée pour détruire touches les créatures qui ne sont touchées par le feu.



9) Vision nocturne: Aptitude à voir de nuit. Certaines pièces apparaîtront presque noires et c'est pour elles que vous aurez besoin de votre vision de nuit afin de voir les ennemis qui vous y attendent.



10) Meditation: Relaxation de votre esprit et de votre corps qui vous permet de vous détendre.

## CONTROLES

Contrôles au manche à balai seulement.

Elles sont comme suit:

Vers le haut	= Sauter
Vers le bas	= Esquiver
A gauche	= Déplacez-vous vers la gauche
A droite	= Déplacez-vous vers la droite
Feu	= Utilisez le pouvoir mental en cours

Pour changer le pouvoir mental en cours, vous devez appuyer sur la barre d'espacement et ensuite déplacer le manche à balai à gauche/droite pour choisir le pouvoir que vous désirez à partir des dix coffrets affichés en haut du tableau de marques. Quand le pouvoir désiré est mis en relief, appuyez sur le bouton de tir pour le sélectionner.

#### PENDANT LE JEU

Pour quitter le jeu en cours appuyez sur ESC.

F1 = Son éteint  
F2 = Musique et effets sonores  
F3 = Effets sonores seulement  
HELP (AU SECOURS) = Entrez l'écran d'option sauvegarder/charger

jeu.

### TABLEAU D'AFFICHAGE

Les selections du tableau d'affichage sont comme suit de gauche à droite:

1. Le rang de coffrets contenant les pouvoirs mentaux (choisis en appuyant sur la barre d'espacement).
2. Pouvoir mental – représenté comme un cerveau pourrissant. Si le cerveau pourrit complètement Ozymandias perdra alors une de ses cinq vies.
3. Boussole Est – Ouest: Elle vous indique la distance à laquelle Ozymandias se trouve du centre des catacombes (dans la direction Est – Ouest).
4. L'indicateur de vies: Il vous dit combien il reste de vies à Ozymandias (représentées par des crucifix).
5. Boussole Nord – Sud: Elle vous indique la distance à laquelle Ozymandias se trouve du centre des catacombes (dans la direction Nord – Sud).
6. Horloge: Elle indique le temps écoulé pendant le jeu.

### LES SERVITEURS D'ASTAROTH

#### ANACONDAS

Ceux-ci n'ont pas besoin d'une longue description ou d'une longue explication, sachez seulement que leur venin est extrêmement dangereux pour la santé d'Ozymandias.

#### IMPALERS

Ils habitent dans des grottes, des cavernes et de semblables domaines souterrains. A cause de leur carapace pierreuse il est difficile de les distinguer des stalactites qui pendent des grottes. Ils sont attirés par le bruit et la chaleur, et lorsqu'une créature se trouve sous eux, ils tombent dessus pour essayer de la tuer et de la dévorer.

#### BLUDGEON BEASTS (BETTS MAT-RAQUANTES)

Elles sont des descendantes des Impalers mais ressemblent plus à de gros rochers qu'à des stalactites. Cependant elles se conduisent de la même façon que leur "cousins", se laissant tomber sur vous, vous tuant rien que par leur poids.

#### CHAUVES-SOURIS GEANTS

Les chauves-souris que l'on trouve dans le domaine d'Astaroth sont de la variété des vampires, elles descendent des plafonds en piqué et vous attaquent avec férocité à l'aide de leurs griffes et de leurs redoutables dents.

#### SCORPIONS GEANTS

Les scorpions géants sont de vicieux prédateurs. Ils ont tendance à attaquer toutes les créatures qui les approchent. Ils attaquent en projetant de leur queue un poison extrêmement venimeux qui brûle atrocement au contact de la peau.

#### VERS GEANTS

Les vers géants passent leur temps à la recherche de nourriture. Ils attaquent en mordant et peuvent seulement être détruits par de fréquents coups sur la tête.



#### HARPIES

Les harpies ont le corps d'un vautour mais la poitrine d'une femme. Ce sont de voraces carnivores et d'ignobles créatures. Elles attaquent leurs ennemis avec leurs griffes de vautour en essayant de leur déchirer la gorge.

#### AMES TORTUREES

C'est tout ce qu'il reste des précédents intrépides aventuriers qui cherchaient à détruire Astaroth. Ils prennent la forme d'une tête coupée de son corps ou d'un crâne pourrissant et attaquent en suçant les pouvoirs mentaux de leurs adversaires.



#### BEHOLDER

Ils apparaissent comme de géants globes oculaires, se nourrissent de pouvoir mental et si Ozymandias entre en contact avec eux, il perdra une grande de son énergie mentale.



#### ESPRITS DE FEU

Les esprits de feu sont terribles à voir et sont de féroces créatures. Ils mettent le feu à n'importe quel matériel inflammable qu'ils touchent et causent d'importants dégâts. Seules la glace et l'eau peuvent les arrêter.



#### ESPRITS DE L'EAU

Ils consistent en un considérable volume d'eau (ou de liquide insipide). Ils attaquent en lançant des boules de glace sur leurs ennemis ou alors ils essaient de les noyer en entrant en collision avec eux, se détruisant aussi.

### LES GARDIENS DE L'AME, D'ASTAROTH

#### SPHINX

Ces ignobles mutants ont le corps d'un grand lion et la poitrine d'une femme. Ils attaquent leur proie en vomissant sur elle les sucs gastriques de leur estomac qui, comme un acide, la brûlent.





#### HYDRE A TROIS TETES

Ils appartiennent à la famille des dragons et en sont les membres les plus horribles. Ils sont le mal à l'état pur et essaient de détruire toute créature qui ose pénétrer dans leur domaine. La seule façon de les détruire est de détruire leurs trois têtes.

#### DEMON MARILITH

Ce sont des démons femelles ayant la forme d'une femme à plusieurs bras au dessus d'un corps de serpent. Elles ont six bras, tous capables d'utiliser une arme; celles qu'elles préfèrent étant les épées et les haches de guerre. Elles possèdent comme force d'attaque, le pouvoir mental de la pyrotechnie.



### OBSTACLES ET PIEGES

Tout au long du chemin, Astaroth a laissé plusieurs pièges et obstacles afin de garder les intrudeurs hors de sa tanière.

Ces obstacles et pièges sont:

#### MURS DE GLACE

Ils sont infranchissables sauf si Ozymandias possède le pouvoir mental pyrotechnique dont il peut alors se servir pour les faire fondre.

#### MURS DE PIERRE

Ils sont impénétrables sauf si Ozymandias possède le pouvoir mental du changement de forme qui lui permettra alors de les survoler.

#### HACHES ET LANCES

Dans certaines pièces il y a des haches et des lances qui pendent des plafonds, et quand vous marchez dans ces pièces vous déclenchez un mécanisme qui les lâche et les fait tomber. Si Ozymandias n'est pas assez rapide, ces armes tomberont et l'empaleront.

#### GARGOUILLES

Ces abominations de pierre se trouvent aux plafonds de certaines pièces. Quand elles sentent une présence humaine elles lâchent de leur bouche une abominable sécrétion sur leur victime.

#### GOUTTELETTES D'ACIDE

Celles-ci aussi tombent des plafonds et sont extrêmement corrosives.

### GENERIQUE

Jeu écrit et conçu par Mark Dawson.

Principales infographies par Pete Lyon avec des graphismes additionnels de Lloyd Baker.

Musique et effets sonores par Jochen Hippel de Thalion Software.

Programme produit par Paul Chamberlain.

Illustration Astaroth par Steve Weston.

Diagrammes par Nick Davies

Récit par Steve Cooke

Conception et progiciel par Sandra Cousins

© 1989 Hewson Consultants Ltd.

Ce programme et ces données sont protégés par les droits d'auteur et ne doivent être reproduits, en partie ou en intégralité, de quelques façons que ce soit, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous n'acceptons aucune responsabilité en cas d'erreurs.

Notre politique générale est celle d'un progrès constant. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans notification préalable.

Hewson Consultants Ltd., 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.