



Schmied

## LOOK AFTER YOUR EXHUMED DISC

Compact discs are robust but not invincible, so handle them with care.

This disc contains software for the PC; never use this disc with any other machine as it could damage it.

Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.

Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Try not to touch the underside of the disc with your grubby little fingers.

If the underside of the EXHUMED disc is dirty, gently wipe it clean with a soft cloth; do not use any form of cleaning fluid as this will damage the disc's delicate surface.



This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not affect your statutory rights. BMG Interactive reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. BMG Interactive makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

# ~~Exhumed~~

## CONTENTS

ENGLISH

2 - 15

FRANÇAIS

16 - 31

DEUTSCH

32 - 47

ITALIANO

48 - 63

ESPAÑOL

64 - 79

# ~~Schummed~~

## ENGLISH

### **EPILEPSY WARNING**

**PLEASE READ BEFORE USING THIS GAME OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT**  
Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

### **PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE**

Always play in a well lit room and sit as far away from the monitor screen as possible.  
Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.  
Rest for at least 10 to 15 minutes in every hour of playing.

© 1997 Lobotomy Software Inc. © 1997 BMG Interactive. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, leasing, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Developed by Lobotomy Software Inc. 3D Engine by 3D Realms. Published in Europe and Asia by BMG Interactive, a unit of BMG Entertainment. All trademarks are protected. Other copyrights are property of their respective holders. Made in the EC.



## SYSTEM REQUIREMENTS

To run EXHUMED, the following minimum equipment configuration is required:

- 100% IBM PC compatible
- 486 DX 66 MHz processor
- 8 MB RAM (6 MB of free extended memory)
- DOS 6.22 or higher
- Double-speed CD-ROM drive
- At least 28 MB of hard disk space
- Keyboard

The following equipment is optional:

- Microsoft compatible mouse
- 100% Sound Blaster compatible soundcard
- Joystick
- IPX network

## GETTING STARTED

Ensure your PC is set up according to its instruction manual; if you have a joystick, make sure it is attached.

Power up your PC and insert the EXHUMED disc into your CD drive.

Before you can play EXHUMED it must be installed to your hard disk drive.

**Windows 3.11**

Exhumed cannot be run in Windows 3.11, so...

Quit Windows; at the DOS prompt (C:\>) type the letter corresponding to your CD drive (usually D or E) followed by a colon (:) and press the Enter key.

At the DOS prompt (D:\> or E:\>) type **INSTALL** and press the Enter key to run the EXHUMED Installation Program; follow the on-screen instructions to install EXHUMED to your hard disk drive.

Once the installation process is complete, the Setup program will run so you can configure your sound and controller setup.

To run EXHUMED, ensure you are in the correct directory, then type **EX** and press the Enter key.

## UNINSTALLING

To remove EXHUMED from your hard disk drive it's best to use Windows 3.11 File Manager or Windows 95 Explorer. Simply delete the entire EXHUMED directory.

# TROUBLESHOOTING

Should you experience any difficulties in getting this software to work or if you have any questions concerning game play, please call 0171 384 7864 between 10.00 am and 1.00 pm or between 2.00 pm and 5.00 pm Monday to Friday.

## INTRODUCTION

Hey, tough guy - fancy saving the world for a change?

The ancient Egyptian city of Karnak has been seized by an unknown power and great turmoil is spreading throughout the land. Many have entered the valley of Karnak in an attempt to discover the source of the evil, but none have returned.

So, the future of our planet is now in your hands. Explore the area and find out what on Earth is going on. Be warned: the presence of this mysterious force has resurrected hundreds of exceedingly bloodthirsty creatures, all intent on claiming your soul for themselves. Don't take any chances - or any shit: make use of any weapons and ammunition left behind by previous (unsuccessful) visitors and kill anything that moves.

That is all...

Except to say that after the credits have been shown, an introductory sequence sets the scene...

Press the Esc key to skip the introductory sequence.

# THE OPTIONS SCREEN



Five options are presented: **NEW GAME**, **LOAD GAME**, **TRAINING**, **VOLUME** and **QUIT GAME**.

Press the up or down arrow key to move the highlight between options.

Press the enter key to select the option.

Press the left or right arrow key to alter the option (*when appropriate*).

**NEW GAME** Calls up the Game Save Screen.

Before play can begin, choose one of the five

available save slots and enter a description (*up to 24 characters - letters and numbers*). Your state of play will now be saved to your hard disk so that you can return to the last level played if the need arises. Note that if you select a previously saved game instead of an empty slot, you will be prompted to confirm that you wish to overwrite the existing game by pressing the Y key.

**LOAD GAME** Calls up the Game Save Screen. Simply select the desired slot.

**TRAINING** Jump straight into the action without a saved position and get a feel for it all.

**VOLUME** Calls up the Volume Adjustment Screen so you can decide just how loud you want the music (played from the CD) and sound effects.

**QUIT GAME** Note that pressing the Esc key moves the highlight straight to this option.

# WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE IN PLAY

Your view of the world is from a first-person perspective (*through the eyes of the hero*). A panel at the bottom of the screen keeps you informed of your current status.



**MESSAGES** Information such as the names of any objects collected and warnings of when Magic Items are about to expire is shown in the top left-hand corner of the screen.

**MAP** A map of the current level can be viewed during play. See Level Map

**MAGIC** Needed to power Magic Items. See Magic Items

**INVENTORY** Yes, it's shown on top of the magic - but that's only because this inventory tends to comprise Magic Items fuelled by magic.

**MAGIC ITEMS** Up to five of each can be held.

**LUNGS** Watch them fill with water as your air runs out.

**AMMUNITION** A counter to show how much you hold for each weapon as its selected; note the maximum dependant on each of the different weapons (i.e. the maximum ammo for the M-60 is 300).

**COMPASS** An invaluable pointer in case you get lost.

**KEYS** The blanks are filled as the keys are collected; as you can see, there are four different keys.

**LIVES** You start with three but you can have up to five.

**HEALTH** Your life-blood. It's lost not only when you are hit by something bad, but also through falling great distances and consuming venom.

# WORLD MAP



An overview of all the levels in Exhumed is shown between levels. Note that you can revisit levels already completed (*indeed, it might be necessary*).

Press the up or down arrow key to move the view between levels completed.  
Press the Enter key to enter the level (*or fast-forward the scrolling*).

## TAKE CONTROL

Before you play, take time to familiarise yourself with the controls. Note that the default controls are used to illustrate functions (see *Setup: Keyboard Control Summary* for further details on the default keys).

Press the Esc key during play to toggle between the Options Screen and the game.

### WALKING

Press the up or down arrow key to walk forwards or backwards.

Press the left or right arrow key to turn in those directions.

### RUNNING

Press and hold a SHIFT key then press the up or down arrow keys to run forwards or backwards.

### SIDE-STEPPING (STRAFING)

Press the , key to step to the left.

Press the . key to step to the right.

Press and hold the Alt key then press the left or right arrow key to step in those directions. Note that you can still move forwards and backwards.

### JUMPING

You can't jump very high, but it's better than not being able to jump at all...

Press the A key to jump straight up.

Press the A key while moving forwards, backwards or sideways to jump in those directions. Note that the distance you jump depends on whether you are walking or running and on how long you hold the relevant movement key; also, you can direct yourself slightly while in the air.



## **CROUCHING**

The only way to get through those low spaces - and a handy means of avoiding shots. Press the Z key to crouch. Press and hold the Z key while moving forwards or backwards to crawl in those directions.

## **USING WEAPONS**

Simply point the weapon at the target, regardless of its height, and fire... Provided a clear enough shot is possible (and your accuracy is good) the elevation of is automatic. See Weapons for further details.

Press a number key (*not on the keypad*) to change the weapon currently held (*provided you actually hold the relevant weapon*).

Press a Ctrl key to activate the weapon currently held.

## **USING MAGIC ITEMS**

See Magic Items section for further details.

Press the Enter key to activate the Magic Item shown in your inventory (*magic permitting*).

Press the [ or ] key to cycle through the Magic Items in your inventory.

## **ACTIVATING SWITCHES & DOORS**

Note that some doors can only be opened if you are in possession of the correct key. Press the spacebar to activate a switch or open a door directly in front of you.

## **SWIMMING**

Listen out for a gurgling sound which indicates your health has just dropped. Note that the guns and flamethrower won't work underwater. And watch out for the grenades - they don't travel so far.

Use the movement controls to swim as though you were walking or running.

Press the Z key to dive (*yes, it's the crouching action*).

Press the A key to rise (*basically, the jumping action*).

## **ADJUSTING YOUR VIEW**

Press the Page Up key to look up.

Press the Page Down key to look down.

Move in any direction to correct you view back to straight ahead.

## LEVEL MAP



There's no need to make a map as you go along - Exhumed automatically does it for you. The wireframe map overlaid on your view can be disorientating at first, but stick with it - it's incredibly useful for finding your way around. The arrow shows you are facing straight ahead - the map rotates to accommodate this, so the arrow always reflects your current direction. The white lines show your current plane; darker lines show areas visited above or below.

Press the Tab key to toggle the map on or off.

Press the = key to zoom in on the map.

Press the - key to zoom out from the map.

### HOLD IT!

It pays to take a 10 minute break in every hour of play, so put the action on hold...

Press the Pause key to freeze the action.

Press any action key while the action is frozen to resume play.

## APPENDIX ONE: WEAPONS

You always have a machete which slashes left and right when you fire and requires no ammunition. Six more devastating weapons are at your disposal - provided you can find them.

### WEAPONS



**.357 MAGNUM** A reasonably effective pistol which is slow to reload.



**M-60** A powerful machine gun unleashing three shots every time you fire, so be careful not to waste too much ammunition.



**FLAMETHROWER** Uses four units of fuel for every burst of flame.



**GRENADES** Individual grenades are left lying around for you to find. Be careful not to blow yourself up...



**COBRA STAFF** A magical homing missile. Beware: the Cobra does not differentiate between targets, so if there's nothing in range, it will come back for you.



**THE MANACLE OF RA** Summons a storm-cloud to emit a lightning strike above any creature directly beneath it.  
Ammunition



**SPEED LOADER** Six bullets for the pistol.



**AMMO** Two hundred bullets for the M-60.



**FUEL** A canister for the flamethrower.



**COBRA** To feed the Cobra Staff.



**EYE SYMBOL** for the Manacle.

## APPENDIX TWO: COLLECTIBLES

The following items are found on most levels.



**LIFE BERRIES** Increase your health by approximately five percent of the maximum.



**LIFE BLOOD CUP** The red cup tops up your health by approximately 20 percent of the maximum.



**MAGIC SPHERE** A glowing ball of magic (*around five percent of the maximum*) left behind by most of the large dead creatures, eg: Mummies.



**MAGIC CUP** The purple cup tops up your magic by approximately 20 percent of the maximum.



**VENOM CUP** Don't pick up these green cups - they reduce your health by approximately 20 percent of the maximum.



**KEYS** There are four, the symbols of Power, Earth, Time and War.

## APPENDIX THREE: MAGIC ITEMS

They can only be activated if you have enough magic. Watch out for the warning that the Magic Item is about to expire. And remember: you can only hold a maximum of five of each Magic Item.



**TORCH** To help you see in those very dark places; uses about 10 percent of full magic power.



**HEART** Tops up your health to the maximum; uses around 50 percent of full magic power.



**EYE** Makes you invisible (*note your transparent weapon*) - but not to all creatures; uses approximately 40 percent of full magic power.



**SOBEK MASK** A mystical aqualung helps you breath underwater; uses about 20 percent of full magic power. You can tell it's in use (*underwater, anyways* because of the change in tone of breathing).



**SEVERED HAND** Increases your weapon power (*and rate of fire where appropriate*); uses about 50 percent of full magic power.



**BEETLE** Temporary invincibility; uses 100 percent of full magic power.



**MEDITATING GURU** Walk into him to gain an extra life.

## APPENDIX FOUR: SPECIAL ITEMS

Look out for the following...



**SCARAB** Touch one to open its wings (listen out for the 'ting' sound) and note your position in the level; if you lose a life, you will resume play from the last Scarab touched.



**SWITCHES** You won't know what they activate until you throw them...



**POTS** Contain explosive oil; shoot them to set them off - but stand well clear of the resulting explosions.



**PUSH BLOCKS** The bloody handprints show that you are not the first to push these large chunks of stone. Don't worry if you push a block against a wall - push it at an angle to move it along the wall.



**AIR POCKETS** These clusters of bubbles found underwater provide much-needed oxygen - and they never run out (but you can't hang around them forever).



## APPENDIX FIVE: CREATURES

Here are some of the creatures you can expect to meet during your adventure. In the later stages you are likely to encounter fierce flying things and huge beasts. You have been warned...



**SPIDERS** Cheeky little monkey spiders at that... They scuttle across the floor - or ceilings, so beware - and leap into the air (*the best time to shoot them*). Spiders are relentless and difficult to shoot close up, so keep your distance.



**RATS** They feed on the flesh of the dead but they can't hurt the living... but you can hurt them, ha ha (*don't waste too much ammunition on them*).



**ANUBIS** Guardian of the dead - and with a jackal's head. From a distance they shoot electric charges (blue fireballs); close up they use their vicious claws.



**GIANT PIRANHA** Their bark's worse than their bite - except they don't bark.



**MUMMIES** With a tap of their staffs on the ground, evil spirits are shot forth - and any dead mummies in very close proximity are resurrected. Should you be foolish enough to get too close to a Mummy, it will strike you with its staff.



**GUARDIANS OF BAST** They look like statues - until you get too close and they wake up whereupon they leap around after you with their sharp claws flailing. Shoot them quickly before they disappear - and if they do, don't stand still for too long or they will reappear behind you.

**EVIL SPIRITS** Shot by Mummies. Avoid.

## APPENDIX SIX: HANDY HINTS

Some morsels of advice to help you on your way.

Keep a look-out for weapons and items; not all of them are immediately obvious (*it's easy to overlook Speed Loaders and Grenades in the corners of rooms*).

Beware of traps such as dart- or fireball-spitting holes (*look out for triggers in the floor*).

Remember: falling great distances is not a good idea (*not unless there's no choice*); it hurts and health is lost.

Walk into unusual-looking walls and blocks - they might move.

Look out for low gaps in the walls - you can crouch and walk or run into them, and they often lead to passages containing ammunition (*but sometimes Spiders*).

Listen out for noises made by creatures to alert you to an attack.

Some doors and walls are opened by secret switches in the floor; sometimes they are activated when objects are taken.

It's possible to leap high by dropping a grenade at your feet and riding the explosion - but don't try this unless you are invulnerable.

Experiment with your weapons to find out which form of firepower is the best for dealing with each of the denizens of Exhumed.

## APPENDIX SEVEN: SETUP

To run the Setup program at the DOS prompt, ensure you are in the Exhumed directory then type **SETUP** and press the Enter key. Follow the instructions to configure your soundcard or the controls (*keyboard only, mouse and keyboard or joystick and keyboard*).

## KEYBOARD CONTROL SUMMARY

Note that two different keys can be allocated to perform each function. Be careful not to use the same key for two different functions.

## DEFAULT KEY FUNCTIONS

### MOVEMENT

Forwards  
Backwards  
Turn Left  
Turn Right  
Strafe\*  
Strafe Left  
Strafe Right  
Run  
Jump  
Crouch  
Open  
\*Direction required  
Weapons  
Fire  
Machete  
357 Magnum  
M-60  
Flamethrower  
Grenades  
Cobra Staff  
Manacle  
Aim Up  
Aim Down  
\*\* Not keypad

Up Arrow    Keypad 8  
Down Arrow    Keypad 2  
Left Arrow    Keypad 4  
Right Arrow    Keypad 6  
Left Alt    Alt Gr  
.  
.  
Left SHIFT    Right SHIFT  
A  
Z  
Spacebar

Left Ctrl    Right Ctrl  
1\*\*  
2\*\*  
3\*\*  
4\*\*  
5\*\*  
6\*\*  
7\*\*  
Insert  
Delete

### INVENTORY

Use item  
Inventory Left  
Inventory Right  
Map Functions  
Toggle Map  
Zoom In  
Zoom Out  
View Adjustment  
Look Up  
Look Down  
Look Straight

Return  
{  
}

Tab  
=  
-

Page Up  
Page Down  
Home

### MISCELLANEOUS

Pause  
Escape  
Shrink Screen  
Enlarge Screen  
Gamma Correction  
Network, Modem,  
Send Message

Pause  
Esc  
Keypad -  
Keypad +  
F11  
Serial Play Only  
T

## PRENEZ SOIN DE VOTRE CD EXHUMED

Les CD sont solides mais pas invincibles, alors prenez soin d'eux.

Ce disque contient un logiciel pour le PC; n'utilisez jamais ce disque avec une autre machine car il pourrait être endommagé.

Ne laissez pas ce disque à proximité d'une source de chaleur ou à la lumière directe du soleil ou dans une humidité excessive.

N'essayez jamais d'utiliser un disque fendu ou tordu, ou qui a été réparé à l'aide d'adhésif, car cela pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Essayez de ne pas toucher le dessous du disque avec vos petits doigts sales.

Si le dessous du disque Exhumed est sale, essuyez-le doucement à l'aide d'un chiffon doux; n'utilisez aucun liquide nettoyant car cela endommagera la surface délicate du disque.

## SERVICES CONSOMMATEURS

Dans le cas peu probable où votre cd-rom « Exhumed » refuserait de fonctionner, vous pouvez écrire à :

BMG Interactive / Service Consommateurs

4/6, Place de la Bourse 75 080 Paris Cedex 02

Fax : (1) 44 88 69 09

ou téléphoner à notre support technique au : 01 44 88 67 86

du lundi au vendredi, de 10 h à 13 h et de 15 h à 18 h.

Assurez-vous auparavant de connaître la configuration de votre machine et d'avoir noté les éventuels messages d'erreur à l'écran.

Attention : aucune astuce de jeu ne sera communiquée par le support technique.

Si vous êtes bloqués sur le jeu et désirez un indice pour progresser, vous pouvez composer le :

08 36 68 90 89\*

ou, sur minitel le 3615 BMGI\*

\* Ces services vous seront facturés 2,23 F/mn.



Ce produit est garanti pour une période déterminée par les autorités de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits prévus par la loi. BMG Interactive se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans notification. BMG Interactive ne fait aucune garantie, explicite ou implicite, quant au respect de ce manuel, sa qualité sa commercialisation ou son adaptation à un usage particulier.

# Exhumed

FRANÇAIS





# ~~Schumacher~~

## **AVERTISSEMENT CONTRE L'EPILEPSIE: A LIRE AVANT D'UTILISER CE JEU OU DE LAISSER VOTRE ENFANT L'UTILISER**

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. Ces personnes sont susceptibles de souffrir de crises épileptiques en regardant la télévision, ou en jouant à certains jeux vidéo. Ceci peut se produire même chez les personnes qui n'ont jamais eu de crise d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin.

## **PRÉCAUTIONS À PRENDRE PENDANT L'UTILISATION**

- Jouez toujours dans une pièce bien allumée et asseyez-vous aussi loin que possible de l'écran du moniteur.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil.
- Reposez-vous pendant 10 ou 15 minutes chaque heure de jeu.

Copyright © 1996 Lobotomy Software Inc. (P) 1996 BMG Interactive. Tous droits réservés. Réserve à l'utilisation domestique. Il est interdit de copier, adapter, louer, revendre, d'utiliser en arcades, de faire payer pour l'utilisation, de diffuser, transmettre par câble, de distribuer ou de découper ce produit ou tout autre marque ou œuvre sous copyright faisant partie de ce produit. Développé par Lobotomy Software Inc. Moteur 3D par 3D Realms. Publié en Europe et en Asie par BMG Interactive, une unité de BMG Entertainment. Toutes les marques sont protégées. Les autres copyrights sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Fabriqué dans la CE.

## SYSTÈME REQUIS

Pour exécuter Exhumed, la configuration minimum suivante est nécessaire:

- PC 100% compatible IBM
- Processeur 486 DX 66 MHz
- 8 Mo de RAM (6 Mo de mémoire étendue)
- DOS 6.22 ou version supérieure
- Lecteur CD-ROM double vitesse
- Au moins 28 Mo d'espace libre sur le disque dur
- Clavier

L'équipement suivant est optionnel:

- Souris compatible Microsoft
- Carte son 100% compatible Sound Blaster
- Joystick
- Réseau IPX

## POUR COMMENCER

Assurez-vous que votre PC est installé correctement, selon le manuel d'instructions; si vous possédez un joystick, assurez-vous qu'il est branché.

Allumez votre PC et insérez le disque Exhumed dans votre lecteur CD.

Avant de pouvoir jouer à Exhumed, vous devez l'installer sur votre disque dur.

Windows 3.11

Exhumed ne peut fonctionner sous Windows 3.11, alors...

Quittez Windows; au prompt du DOS (C:\>), tapez la lettre correspondant à votre lecteur CD (en général D ou E) suivi de deux points (:), et appuyez sur la touche Entrée.

Au prompt du DOS (D:\> ou E:\>), tapez INSTALL et appuyez sur la touche Entrée pour exécuter le programme d'installation de Exhumed; suivez les instructions à l'écran pour installer Exhumed sur votre disque dur.

Lorsque le processus d'installation est terminé, le programme d'installation sera exécuter pour vous permettre de configurer votre installation sonore et celle de vos commandes.

Pour exécuter Exhumed, assurez-vous que vous vous trouvez dans le bon répertoire, puis tapez EX et appuyez sur la touche Entrée.

## DÉSINSTALLER

Pour retirer Exhumed du disque dur, il est préférable d'utiliser le Gestionnaire de mémoire de Windows 3.11 ou l'Explorateur de Windows 95.

# DÉPANNAGE

Si vous rencontrez des difficultés au moment de charger EXHUMED, assurez-vous que le disque est propre. Pour cela, le mieux est de faire glisser lentement et sans appuyer sur la surface un chiffon doux, de l'intérieur vers l'extérieur du disque.

N'utilisez jamais de produits de nettoyage, quels qu'ils soient, car ils peuvent très facilement abîmer la surface des CD.

Si malgré cela vous avez toujours des difficultés de chargement ou si vous avez besoin d'aide, veuillez appeler le (+44) 171 384 7864 entre 10h00 et 13h00 ou entre 14h00 et 17h00 (G.M.T.), du lundi au vendredi.

## INTRODUCTION

Hé, le dur - ça vous dit de sauver le monde pour changer?

La cité égyptienne antique de Karnak est tombée entre les mains d'un pouvoir inconnu et une grande agitation s'étend sur tout le territoire. Nombreux sont ceux qui sont entrés dans la vallée de Karnak dans l'espoir de découvrir la source du mal, mais personne n'en est revenu.

L'avenir de notre planète est donc entre vos mains. Explorez la région et découvrez ce qui peut bien se passer. Prenez garde: la présence de cette force mystérieuse a fait revenir d'entre les morts des centaines de créatures assoiffées de sang qui ont toutes la ferme intention de s'emparer de votre âme. Ne prenez aucun risque - et ne vous laissez pas faire: utilisez toutes les armes et les munitions abandonnées par les précédents et malheureux visiteurs et tuez sur tout ce qui bouge.

C'est tout...

Encore un mot: après les crédits, une séquence d'introduction présente la scène... Appuyez sur la touche Echap pour sauter la séquence d'introduction.

# L'ÉCRAN DES OPTIONS



Cinq options vous sont présentées: NEW GAME (NOUVELLE PARTIE), LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE), TRAINING (ENTRAÎNEMENT), VOLUME et QUIT (QUITTER).

Appuyez sur la touche haut ou bas pour déplacer la surbrillance d'une option à l'autre.

Appuyez sur la touche Entrée pour sélectionner l'option.

Appuyez sur la touche droite ou gauche pour modifier l'option (le cas échéant).

**NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)** Permet d'accéder à l'écran de sauvegarde des parties (Game Save Screen). Avant de pouvoir commencer à jouer, choisissez l'un des cinq emplacements de sauvegarde et entrez une description (24 caractères maximum - lettres et chiffres). L'endroit où vous vous êtes arrêté dans la partie sera alors sauvegardé sur votre disque dur afin que vous puissiez retourner au dernier niveau joué en cas de besoin. Remarque: si vous sélectionnez une partie préalablement sauvegardée à la place d'un emplacement vide, on vous demandera de confirmer votre commande de suppression de la partie existante en appuyant sur la touche Y.

**LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)** Permet d'accéder à l'écran de sauvegarde des parties (Game Save Screen). Sélectionnez simplement l'emplacement de votre choix.

**TRAINING (ENTRAÎNEMENT)** Vous permet de sauter directement au cœur de l'action sans position sauvegardée et de tâter le terrain.

**VOLUME** Permet d'accéder à l'écran de réglage du volume (Volume Adjustment Screen) afin que vous puissiez décider du volume de la musique (à partir du CD) et des effets sonores.

**QUIT GAME (QUITTER LA PARTIE)** Remarque: en appuyant sur la touche Echap, vous placerez la surbrillance directement sur cette option.

## CE QUE VOUS POUVEZ VOUS ATTENDRE À VOIR PENDANT LA PARTIE

Votre vision du monde est une perspective personnelle vue à travers les yeux du héros. Un panneau situé au bas de l'écran vous informe de votre statut actuel.



**MESSAGES** Des informations telles que le nom des objets ramassés et des avertissements lorsque les objets magiques sont sur le point de s'épuiser apparaissent en haut à gauche de l'écran.

**CARTE** Vous pouvez accéder à une carte du niveau actuel pendant la partie. Voir Carte de niveau.

**MAGIE** Nécessaire pour alimenter les objets magiques. Voir Objets magiques.

**INVENTAIRE** Oui, il apparaît au dessus de la magie, mais c'est parce que cet inventaire a tendance à comprendre des objets magiques alimentés par de la magie.

**OBJETS MAGIQUES** Vous pouvez en avoir cinq au maximum.

**POUMONS** Vous les verrez se remplir d'eau à mesure que votre air s'épuise.

**MUNITIONS** Un compteur vous indiquant vos réserves de munitions pour chaque arme sélectionnée; remarque: le nombre maximum de munitions dépend de chaque type d'arme (c'est-à-dire que le maximum de munitions pour un M-60 est de 300).

**BOUSOLE** Un outil indispensable au cas où vous vous perdriez.

**CLÉS** Les vides sont comblés à mesure que les clés sont ramassées; comme vous pouvez le voir, il existe quatre clés différentes.

**VIES** Vous commencez avec trois vies mais vous pouvez en avoir jusqu'à cinq.

**SANTE** Votre énergie vitale. Vous en perdez non seulement lorsque vous prenez un mauvais coup, mais également lorsque vous faites une longue chute et que vous consommez du venin.



# CARTE DU MONDE



Une vue d'ensemble de tous les niveaux de Exhumed apparaît entre les niveaux.

Remarque: vous pouvez revenir aux niveaux déjà terminés (cela peut être en effet une nécessité).

Appuyez sur la touche flèche haut ou bas pour déplacer entre les niveaux terminés. Appuyez sur la touche Entrée pour entrer le niveau (ou accélérer le défilement).

## PRENDRE LE CONTRÔLE

Avant de jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les commandes. Remarque: les commandes par défaut sont utilisées pour illustrer des fonctions (voir Installation: Résumé des commandes clavier pour plus de détails sur la configuration des touches par défaut).

Appuyez sur la touche Echap en cours de partie pour alterner entre l'écran des options et la partie.

### MARCHER

Appuyez sur la flèche haut ou bas pour marcher vers l'avant ou l'arrière.

Appuyez sur la flèche gauche ou droite pour aller dans ces directions.

### COURIR

Appuyez et maintenez enfoncée la touche MAJ, puis appuyez sur les touches flèches haut ou bas pour courir vers l'avant ou l'arrière.

### PAS SUR LE CÔTÉ

Appuyez sur la touche : pour faire un pas sur la gauche.

Appuyez sur la touche : pour faire un pas sur la droite.

Appuyez et maintenez enfoncée la touche Alt, puis appuyez sur la touche flèche gauche ou droite pour faire un pas dans ces directions. Remarque: vous pouvez toujours avancer ou reculer.

### SAUTER

Vous ne pouvez pas sauter très haut, mais c'est toujours mieux que ne pas pouvoir sauter du tout...

Appuyez sur la touche Q pour sauter vers le haut, tout droit.

Appuyez sur la touche Q pendant que vous avancez, reculez ou que vous vous déplacez sur le côté afin de sauter dans ces directions. Vous remarquerez que la distance que vous parcourez en sautant varie selon que vous êtes en train de marcher ou de courir, et dépend également du temps que vous gardez la touche appropriée enfoncée; vous pouvez également vous diriger légèrement pendant que vous êtes en l'air.

## **S'ACCROUPIR**

La seule façon de passer à travers les endroits au ras de terre; c'est également un bon moyen d'éviter les tirs.

Appuyez sur la touche W pour vous accroupir.

Appuyez et maintenez enfoncée la touche W tout en avançant ou en reculant pour ramper dans ces directions.

## **UTILISER LES ARMES**

Pointez simplement l'arme vers la cible, quelle que soit sa taille, et tirez... Si votre cible dégagée (et que votre tir est précis), l'élévation sera automatique. Voir Les armes pour plus de détails.

Appuyez sur un numéro (pas sur le clavier numérique) pour changer l'arme actuellement tenue (à condition que vous teniez l'arme appropriée).

Appuyez sur la touche Ctrl pour activer l'arme actuellement tenue.

## **UTILISER LES OBJETS MAGIQUES**

Voir la section Objets magiques pour plus de détails.

Appuyez sur Entrée pour activer l'objet magique affiché dans votre inventaire (si vous avez suffisamment de magie).

Appuyez la touche [ ou ] pour passer en revue les objets magiques dans votre inventaire.

## **ACTIVER LES INTERRUPTEURS & LES PORTES**

Remarque: certaines portes ne peuvent être ouvertes que si vous êtes en possession de la bonne clé.

Appuyez sur la barre d'espacement pour activer un interrupteur ou ouvrir une porte placée directement en face de vous.

**Nager**

Si vous entendez un bruit de gargouillis, vous saurez que votre santé vient de faire une chute. Remarque: les fusils et les lance-flammes ne fonctionnent pas sous l'eau. Et attention aux grenades - elles n'iront pas loin.

Utilisez les commandes de déplacement pour nager, comme si vous marchiez ou couriez.

Appuyez sur la touche W pour plonger (oui, c'est en gros comme si vous vous accroupissiez).

Appuyez sur la touche Q pour remonter (en gros comme si vous sautiez).

## **RÉGLER VOTRE VUE**

Appuyez sur la touche Pg Up pour regarder vers le haut.

Appuyez sur la touche Pg Dn pour regarder vers le bas.

Déplacez-vous dans n'importe quelle direction pour regarder à nouveau droit devant vous.

## NIVEAU DE CARTE



Inutile de dessiner une carte en chemin - Exhumed le fait automatiquement pour vous. La carte qui apparaît sur votre vue peut vous surprendre dans un premier temps, mais ne vous découragez pas - elle est incroyablement pratique pour trouver votre chemin. La flèche indique que vous regardez droit devant - la carte pivote en conséquence, et la flèche indique toujours votre direction actuelle. Les lignes blanches indiquent le niveau où vous vous trouvez actuellement. Les lignes plus sombres indiquent les zones visitées au-dessus et au-dessous.

Appuyez sur la touche de tabulation pour activer ou désactiver la carte.

Appuyez sur la touche **+** pour opérer un zoom avant sur la carte.

Appuyez sur la touche **-** pour opérer un zoom arrière sur la carte.

## UNE MINUTE!

C'est toujours bon de faire une pause de 10 minutes toutes les heures lorsque vous jouez, alors mettez l'action en pause...

Appuyez sur la touche Pause pour interrompre l'action.

Appuyez sur n'importe quelle touche d'action pendant que le jeu est en pause pour reprendre la partie.

## ANNEXE 1: LES ARMES

Vous possédez toujours une machette qui vous permet de couper à droite et à gauche lorsque vous tirez et qui n'a besoin d'aucune munitions. Six autres armes dévastatrices sont à votre disposition - à condition que vous puissiez les trouver.

### ARMES



**MAGNUM .357** Un pistolet plutôt efficace mais long à recharger.



**M-60** Un puissant fusil mitrailleur qui crache trois coups à chaque fois que vous appuyez sur la détente, alors ne gaspillez pas trop de munitions.



**LANCE-FLAMMES** Utilise quatre unités de carburant à chaque tir.



**GRENADES** Des grenades individuelles sont disséminées un peu partout et n'attendent que vous. Attention de ne pas vous faire sauter...



**BATON COBRA** Un superbe missile téléguidé. Attention: le Cobra ne sait pas différencier les cibles, et s'il n'y a rien à portée de tir, il reviendra droit sur vous.



**LA MENOTTE DE RA** Appelle un nuage d'orage qui lancera un éclair sur n'importe quelle créature qu'il survole.



**CHARGEUR** Six balles pour le pistolet.



**MUNITIONS** Deux cent balles pour le M-60.



**CARBURANT** Une boîte pour le lance-flammes.



**COBRA** Pour alimenter le bâton Cobra.



**SYMBOLE OEIL** Pour la Menotte.

## ANNEXE 2: LES OBJETS À RAMASSER.

Les objets suivants peuvent être ramassés sur la plupart des niveaux



**BAIES DE VIE** Accroît votre santé d'environ cinq pour cent de la quantité maximum.



**COUPE DE SANG DE VIE** La coupe rouge vous apporte environ 20 pour cent du maximum.



**SPHERE MAGIQUE** Une boule phosphorescente (environ 5 pour cent du maximum) abandonnée par la plupart des créatures mortes de grande taille; par ex. les momies.



**COUPE MAGIQUE** La coupe violette vous apporte environ 20 pour cent du maximum.



**COUPE DE VENIN** Ne ramassez pas ces coupes vertes - elles réduisent votre santé d'environ 20 pour cent du maximum.



**CLES** Il y en a quatre: les symboles de la Puissance, de la Terre, du Temps et de la Guerre.

## ANNEXE 3: LES OBJETS MAGIQUES

Ils ne peuvent être activés que si vous disposez de suffisamment de magie. Un avertissement vous indiquera qu'un objet magique est sur le point d'épuiser sa magie. Et n'oubliez pas: vous ne pouvez tenir que cinq objets magiques de chaque catégorie.



**TORCHE** Pour vous aider à voir dans les endroits les plus sombres; utilise environ 10 pour cent de la totalité du pouvoir magique.



**COEUR** Vous rend toute votre santé; utilise environ 50 pour cent de la totalité du pouvoir magique.



**OEIL** Vous rend invisible (et votre arme transparente) - mais pas aux yeux de toutes les créatures; utilise environ 40 pour cent de la totalité du pouvoir magique.



**MASQUE SOBEK** Un poumon aquatique mystique vous permet de respirer sous l'eau; utilise environ 20 pour cent de la totalité du pouvoir magique. Vous saurez qu'il est utilisé (sous l'eau, en tout cas) en entendant le changement de respiration.



**MAIN COUPEE** Augmente la puissance de votre arme (et la cadence de tir le cas échéant); utilise environ 50 pour cent de la totalité du pouvoir magique.



**SCARABEE** Invincibilité temporaire; utilise 100 pour cent de la totalité du pouvoir magique.



**GOUROU MEDIEATEUR** Rentrez-lui dedans pour obtenir une vie supplémentaire.

## ANNEXE 4: LES OBJETS SPÉCIAUX

Ouvrez l'œil pour les objets suivants:



**SCARAB** Touchez-en un pour ouvrir ses ailes (vous entendrez un "bing") et notez votre position dans le niveau; si vous perdez une vie, vous reprendrez la partie à partir du dernier Scarab que vous avez touché.



**INTERRUPTEURS** Vous ne saurez pas ce qu'ils activent jusqu'à ce que vous les touchiez...



**POTS** Contiennent de l'huile explosive; tirez-leur dessus pour les faire exploser, mais gardez vos distances.



**BLOCS À POUSSER** Les traces de main ensanglantées vous indiquent que vous n'êtes pas le premier à pousser ces gros blocs de pierre. Ne vous inquiétez pas: si vous poussez un bloc contre un mur, poussez-le selon un angle qui permettra de le déplacer le long du mur.



**POCHES D'AIR** Ces groupes de bulles sous-marines apportent l'oxygène nécessaire - et ils ne s'épuisent jamais (mais vous ne pouvez pas rester près d'eux très longtemps).

## ANNEXE 5: LES CRÉATURES

Voici certaines des créatures que vous ne manquerez pas de rencontrer au cours de votre aventure. Dans les niveaux les plus grands, vous rencontrerez sans doute des choses volantes et féroces, ainsi que d'énormes bêtes. On vous aura prévenu...



**ARAIGNEES** Les p'tites bêtes qui grimpent... Elles grouillent sur le sol - ou sur les plafonds, alors méfiez-vous - et sautent dans les airs (le meilleur moment pour les descendre). Les araignées sont implacables et difficiles à descendre à bout portant, alors gardez vos distances.



**RATS** Ils se nourrissent de la chair des morts, mais ils ne peuvent blesser les vivants... mais vous pouvez les blesser, Ah! Ah! (ne gaspillez pas trop vos munitions sur eux).



**ANUBIS** Gardien des morts - à la tête de chacal. De loin, ils lancent des décharges électriques (boules de feu de couleur bleue); de près, ils montreront les griffes.



**PIRANHAS GEANT** Ils aboient plus qu'ils ne mordent - sauf qu'ils n'aboient pas.



**MOMIES** Elles frappent le sol de leur bâton et les esprits maléfiques déboulent - toutes les momies mortes à proximité sont ressuscitées. Si vous êtes assez fou pour vous approcher d'un peu trop près d'une momie, elle vous frappera de son bâton.



**GARDIENS DE BAST** Ils ressemblent à des statues - jusqu'à ce que vous vous en approchiez. Ils se réveillent alors et vous sautent dessus toutes griffes dehors. Descendez-les rapidement avant qu'ils ne disparaissent - et si cela se produit, ne restez pas trop longtemps au même endroit ou ils réapparaîtront derrière vous.

**ESPRITS MALEFIQUES** Lancés par les momies. A éviter.



## ANNEXE 6: CONSEILS PRATIQUES

Quelques conseils qui vous aideront en chemin.

Ouvrez l'œil pour trouver des armes et les objets; tous ne sont pas immédiatement évidents à trouver (il est facile de manquer les chargeurs et les grenades dans les coins des pièces).

Attention aux pièges tels que les trous qui crachent des fléchettes - ou des boules de feu. Cherchez des interrupteurs sur le sol).

N'oubliez pas: Les grandes chutes sont déconseillées (si vous avez le choix); ça fait mal et cela gaspille de la santé.

Marchez vers des murs et des blocs à l'apparence étrange - ils bougeront peut-être. Cherchez les trous dans les murs - vous pouvez vous accroupir ou courir au travers et ils conduisent souvent à des passages contenant des munitions (mais aussi quelquefois des araignées).

Ecoutez les bruits faits par les créatures; ils vous préviendront des attaques.

Certaines portes et certains murs peuvent être ouverts par des interrupteurs secrets sur le sol; ils sont parfois activés lorsque vous ramassez des objets.

Il est possible de sauter haut en lançant une grenade à vos pieds et en profitant du souffle de l'explosion - mais n'essayez pas ceci à moins que vous soyez invulnérable. Entraînez-vous avec vos armes afin de savoir celle qui sera le mieux adaptée à chacun des habitants de Exhumed.

## ANNEXE 7: INSTALLATION

Pour lancer le programme d'installation au prompt du DOS, assurez-vous que vous êtes bien dans le répertoire Exhumed, puis tapez SETUP et appuyez sur la touche Entrée. Suivez les instructions pour configurer votre carte son ou les commandes (clavier seulement, souris et clavier ou joystick et clavier).

## RÉSUMÉ DES COMMANDES AU CLAVIER

Deux touches différentes peuvent être attribuées pour effectuer chaque fonction. Faites attention de ne pas utiliser la même touche pour deux fonctions différentes.

# FONCTIONS DES TOUCHES PAR DÉFAUT

## DÉPLACEMENT

Avant  
Arrière  
Tourner à gauche  
Tourner à droite  
Pas sur le côté\*  
Pas sur la gauche  
Pas sur la droite  
Courir  
Sauter  
S'accroupir  
Ouvrir  
\*Direction nécessaire  
Armes  
Tirer  
Machette  
Magnum .357  
M-60  
Lance-flammes  
Grenades  
Bâton Cobra  
Menotte  
Viser en haut  
Viser en bas  
\*\*Pas sur le clavier numérique

Utiliser objet  
Inventaire gauche  
Inventaire  
Fonctions de la carte  
Activer/Désactiver la carte  
Zoom avant  
Zoom arrière  
Régler la vue  
Regarder en haut  
Regarder en bas  
Regarder tout droit

Pause  
Echap  
Rétrécir l'écran  
Agrandir l'écran  
Correction Gamma  
Réseau, modem,  
Envoyer message

Flèche haut Clavier numérique 8  
Flèche bas Clavier numérique 2  
Flèche gauche Clavier numérique 4  
Flèche droite Clavier numérique 6  
Alt gauche Alt Gr

;  
:  
MAJ gauche MAJ droite  
Q  
W  
Barre d'espace

Ctrl gauche Ctrl droite  
1\*\*  
2\*\*  
3\*\*  
4\*\*  
5\*\*  
6\*\*  
7\*\*  
Ins  
Del

## INVENTAIRE

Entrée  
(  
)  
Tab  
.  
)

Pg Up  
Pg Dn  
Home

## DIVERS

Pause  
Echap  
- sur clavier numérique  
+ sur clavier numérique  
F11  
Jeu en série seulement  
T

## KORREKTE HANDHABUNG DEINER EXHUMED-CD

CDs sind robust, aber nicht unverwüstlich, gehe also vorsichtig mit ihnen um. Die auf dieser CD enthaltene Software ist ausschließlich zum Gebrauch mit einem PC vorgesehen. Verwende die CD auf keinen Fall in einem anderen Gerät, da dies zu Schäden führen kann.

Setze die Disk nicht direkter Sonneneinstrahlung, Wärme oder hoher Feuchtigkeit aus. Versuche nie, eine gesprungene, verbogene oder mit Klebstoff behandelte Disk zu verwenden, weil dadurch Fehlfunktionen ausgelöst werden können.

Versuche, Deine Grabbelfinger von der Unterseite der CD zu lassen.

Wenn die Unterseite der Exhumed-CD verschmutzt ist, dann solltest Du sie mit einem weichen Tuch vorsichtig abwischen. Benutze kein Reinigungsmittel, da dies die empfindliche Oberfläche der CD beschädigen könnte.



Die Dauer der Garantieleistungen für dieses Produkt wird durch das jeweilige nationale Recht geregelt. Dies hat jedoch keinen Einfluß auf Ihre gesetzlichen Rechte. BMG Interactive behält sich vor, jederzeit und ohne Vorankündigung an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. BMG Interactive gewährt keinerlei Garantien für dieses Handbuch, für seine Qualität, seine Handelsüblichkeit oder Eignung für irgendeinen besonderen Zweck.

# Schmied

DEUTSCH



# Schummel

## EPILEPSIE-WARNUNG

**BITTE LESEN, BEVOR EIN SPIEL BEGONNEN ODER KINDERN DAS SPIELEN GESTATTET WIRD**  
Bei bestimmten Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Davon können auch Personen betroffen sein, bei denen eine Epilepsie-Erkrankung bislang nicht festgestellt wurde. Solltest Du an Epilepsie leiden, frage bitte Deinen Arzt, bevor Du mit dem Spielen beginnst. Deinen Arzt solltest Du auch aufsuchen, wenn eines der folgenden Symptome auftritt: Schwindelgefühl, beeinträchtigtes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstrübung, Desorientierung, unkontrollierte Bewegungen oder Krämpfe.

## VORSICHTSMAßNAHMEN WÄHREND DES SPIELS

Sorge für ausreichende Beleuchtung während des Spiels, und halte des größtmöglichen Abstand zum Bildschirm..

Spiele nicht, wenn Du müde bist oder nicht genug geschlafen hast.

Lege pro Stunde Spielzeit mindestens 10 bis 15 Minuten Pause ein.

© 1996 Lobotomy Software Inc. © 1996 BMG Interactive.

Alle Rechte vorbehalten. Nur zum Heimgebrauch. Es ist rechtswidrig, dieses Produkt oder irgendein Warenzeichen oder unter Urheberrecht stehendes Werk, das einen Teil dieses Produkts darstellt, unerlaubt zu kopieren, zu adaptieren, zu vermieten, zu verleasen, weiterzuverkaufen, in Spielhallen zu nutzen, gegen Entgelt zur Nutzung anzubieten, über Rundfunk oder Kabel zu übertragen, öffentlich vorzuführen, zu verbreiten oder in Auszügen weiterzugeben. Entwickelt von Lobotomy Software Inc. 3D-Engine von 3D Realms. Herausgegeben in Europa und Asien von BMG Interactive, einem Unternehmen von BMG Entertainment. Distributed by the local BMG company. All trademarks and logos are protected. Made in the EC.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Die Systemkonfiguration muß folgenden Mindestanforderungen genügen, damit Exhumed gespielt werden kann:

- 100% IBM-kompatibler Rechner
- Prozessor: 486er DX mit 66 MHz
- 8 MB RAM (6 MB freier Erweiterungsspeicher)
- DOS 6.22 oder höher
- Double Speed CD-ROM-Laufwerk
- Mindestens 28 MB Festplattenspeicher
- Tastatur

Nützlich sind außerdem:

- Microsoft-kompatible Maus
- Soundblaster oder zu 100% damit kompatible Soundkarte
- Joystick
- IPX-Netzwerk

## VOR DEM SPIEL

Vergewissere Dich, daß Dein PC korrekt installiert ist; wenn Du einen Joystick benutzt, dann überprüfe, ob er angeschlossen ist.

Schalte Deinen PC ein, und lege die Exhumed-CD in das CD-Laufwerk.

Um Exhumed zu betreiben, mußt Du das Programm auf der Festplatte Deines Computers installieren. Windows 3.11

Exhumed kann nicht unter Windows 3.11 betrieben werden, also ...

Beende Windows; gib hinter der DOS-Eingabeaufforderung (C:\>) den Kennbuchstaben für Dein CD-Laufwerk ein (in der Regel D oder E), danach einen Doppelpunkt (:), und drücke die EINGABETASTE.

Hinter der DOS-Eingabeaufforderung (D:\> oder E:\>) gib INSTALL (Installieren) ein, und drücke die EINGABETASTE, um das Exhumed-Installationsprogramm zu betreiben. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Exhumed auf Deiner Festplatte zu installieren.

Sobald der Installationsprozeß abgeschlossen ist, beginnt das Setup-Programm, und Du kannst Sound- und Steuerungs-Setup konfigurieren.

Um Exhumed zu spielen, wechsle zum richtigen Verzeichnis, gib dann EX ein, und drücke die EINGABETASTE.

## INSTALLATION RÜCKGÄNGIG MACHEN

Um Exhumed von der Festplatte zu löschen, empfiehlt es sich, den Windows 3.11 Dateimanager oder den Windows 95 Explorer zu verwenden. Lösche einfach das gesamte Exhumed-Verzeichnis.

# PROBLEMLÖSUNG

Falls Du Schwierigkeiten beim Betreiben der Software oder Fragen zum Spiel hast, erreichst Du unsere BMG Interactive Hotline unter (0180) 530 45 25.

## EINLEITUNG

Hey, ihr knallharten Typen - wie wär's, wenn ihr zur Abwechslung mal die Welt rettet?

Die antike ägyptische Stadt Karnak wurde von einer unbekannten Macht erobert, und Chaos ergreift das ganze Land. Schon viele haben sich auf der Suche nach der Quelle des Bösen in das Tal von Karnak aufgemacht, aber keiner ist je zurückgekehrt.

So liegt nun das Schicksal unseres Planeten in Deinen Händen... Erforsche das Tal sowohl über als auch unter der Erdoberfläche, und ergründe, was hier vor sich geht - aber Vorsicht: Die Nähe dieser geheimnisvollen Macht hat unzählige blutrünstige Wesen wieder zum Leben erweckt, die Dir allesamt an den Kragen wollen. Gehe kein Risiko ein, und laß Dir nichts gefallen: Nutze die Waffen, die Deine (erfolglosen) Vorgänger zurückgelassen haben, und schieße auf alles, was sich bewegt.

Das ist alles ...

Außer, daß Dich nach dem Vorspann eine Einführungssequenz ins Bild setzt ...

Drücke die ESC-Taste, um die Einführungssequenz zu überspringen.



# DER OPTIONSBIIDSCHIRM (OPTIONS)



Fünf Optionen stehen zur Verfügung: **NEW GAME** (Neues Spiel), **LOAD GAME** (Spiel Laden), **TRAINING** (Lernprogramm), **VOLUME** (Lautstärke) und **QUIT GAME** (Spiel Beenden).

Drücke die Pfeiltaste **OBEN** oder **UNTEN**, um die Markierung zwischen den Optionen zu bewegen. Drücke die **EINGABETASTE**, um eine Option auszuwählen.

Drücke die Pfeiltaste **RECHTS** oder **LINKS**, um die Option zu ändern (falls erforderlich).

**NEW GAME** (Neues Spiel) Ruft den Bildschirm **GAME SAVE** (Gespeicherte Spiele) auf. Bevor das Spiel beginnen kann, mußt Du eine der fünf verfügbaren Speicherrubriken auswählen und einen Namen eingeben (bis zu 24 Zeichen - Buchstaben und Zahlen). Dein Spielstand wird jetzt auf der Festplatte gespeichert, so daß Du, wenn nötig, zum zuletzt gespielten Level zurückkehren kannst. Bei der Wahl eines bereits gespeicherten Spiels anstelle einer leeren Speicherrubrik mußt Du durch Drücken der Y-Taste bestätigen, daß Du das bestehende Spiel überschreiben möchtest.

**LOAD GAME** (Spiel Laden) Ruft den Bildschirm **GAME SAVE** (Gespeicherte Spiele) auf. Wähle einfach die gewünschte Speicherrubrik.

**TRAINING** (Lernprogramm) Steig direkt in die Handlung ein, um Dich mit dem Spiel vertraut zu machen.

**VOLUME** (Lautstärke) Ruft den Bildschirm **VOLUME ADJUSTMENT** (Lautstärkeeinstellung) auf, so daß Du entscheiden kannst, wie laut die Musik (von der CD) und die Sound-Effekte sein sollen.

**QUIT GAME** (Spiel Beenden) Drücke die **ESC**-Taste, um diese Option direkt zu markieren.

# WAS DICH IM SPIEL ERWARTET

Du siehst die Spielwelt aus der Ich-Perspektive (aus der Sicht des Helden). Im Feld am unteren Bildschirmrand kannst Du Dich über Deinen aktuellen Status informieren.



**MESSAGES (Nachrichten)** Oben links auf dem Bildschirm erscheinen hilfreiche Informationen (beispielsweise die Namen von eingesammelten Gegenständen und Warnungen, wenn die Wirkung eines magischen Gegenstands zur Neige geht).

**MAP (Karte)** Eine Karte des aktuellen Levels kann während des Spiels eingesehen werden. Siehe LEVEL MAP (Level-Karte).

**MAGIC (Magie)** Wird benötigt, um den Magischen Gegenständen Kraft zu verleihen. Siehe auch Anhang 3: Magische Gegenstände.

**INVENTORY (Inventar)** Ja, man sieht es oberhalb der Magie - aber nur, weil dieses Inventar meistens Magische Gegenstände beinhaltet, denen die Magie Kraft verleiht.

**MAGIC ITEMS (Magische Gegenstände)** Du kannst bis zu fünf von jedem besitzen.

**LUNGS (Lungen)** Wenn Dir die Luft ausgeht, siehst Du, wie sie sich mit Wasser füllen.

**AMMUNITION (Munition)** Ein Zähler, der Dir bei der Wahl einer Waffe anzeigt, über wieviel Munition für diese Waffe Du verfügst. Achte auf die Höchstzahl, die für jede einzelne Waffenart unterschiedlich ist (die Höchstzahl an Munition für die M-60 ist z.B. 300).

**COMPASS (Kompaß)** Von unschätzbbarer Hilfe, wenn Du Dich verlaufen hast.

**KEYS (Schlüssel)** Die Umrisse werden ausgefüllt, wenn die Schlüssel gesammelt werden; wie Du sehen kannst, gibt es vier verschiedene Schlüssel.

**LIVES (Leben)** Du beginnst mit drei, aber Du kannst bis zu fünf besitzen.

**HEALTH (Gesundheit)** Deine Lebenskraft. Deine Gesundheit leidet, wenn Du etwas Böses berührst oder davon getroffen wirst, längere Strecken fällst oder Gift einnimmst.

# WELTKARTE



Ein Überblick über alle Levels in Exhumed wird zwischen den einzelnen Levels angezeigt. Du kannst in bereits abgeschlossene Levels zurückkehren (manchmal mußt Du das sogar).

Drücke die Pfeiltaste **OBNEN** oder **UNTEN**, um zwischen den durchgespielten Levels zu wechseln.

Drücke die **EINGABETASTE**, um den Level einzugeben (oder das Scrollen zu beschleunigen).

## ÜBERNIMM DIE STEUERUNG

Nimm Dir vor Spielbeginn ein wenig Zeit, um Dich mit der Steuerung vertraut zu machen. Die folgenden Beispiele beziehen sich auf die Standardsteuerung. (Weitere Informationen zur Standardbelegung findest Du unter Setup: Übersicht der Tastatursteuerung.

Drücke die **ESC-Taste** während des Spiels, um zwischen dem Optionsbildschirm und dem Spiel zu wechseln.

### GEHEN

Drücke die Pfeiltaste **OBNEN** oder **UNTEN**, um vorwärts oder zurück zu gehen.

Drücke die Pfeiltaste **LINKS** oder **RECHTS**, um in diese Richtungen zu gehen.

### LAUFEN

Halte die Umschalttaste gedrückt, und drücke die Pfeiltasten **OBNEN** oder **UNTEN**, um vorwärts oder zurück zu laufen.

### AUSWEICHEN (BEI BESCHUß)

Drücke die **,-Taste**, um nach links auszuweichen.

Drücke die **.-Taste**, um nach rechts auszuweichen.

Halte die **ALT-Taste** gedrückt, drücke die Pfeiltaste **LINKS** oder **RECHTS**, um in diese Richtungen auszuweichen. Dabei kannst Du Dich vorwärts oder zurück bewegen.

### SPRINGEN

Du kannst zwar keine großen Sprünge machen, aber das ist immer noch besser, als gar nicht springen zu können ...

Drücke die Taste **A**, um senkrecht nach oben zu springen.

Drücke die Taste **A**, während Du Dich vorwärts, rückwärts oder seitwärts bewegst, um in die entsprechende Richtung zu springen. Die Sprungweite hängt davon ab, ob Du gehst oder läufst und wie lange Du die entsprechende Bewegungstaste gedrückt hältst. Du kannst die Bewegungsrichtung bis zu einem gewissen Grad auch während eines Sprungs beeinflussen.

## **HOCKEN**

Die einzige Möglichkeit, an den niedrigen Stellen durchzukommen - und eine geschickte Methode, Schüssen aus dem Weg zu gehen.

Drücke die Taste Z, um Dich hinzuhocken.

Halte die Taste Z gedrückt, während Du Dich vorwärts oder zurück bewegst, um in diese Richtungen zu kriechen.

## **WAFFEN EINSETZEN**

Richte die Waffe einfach auf das Ziel, egal, wie groß es ist, und feuere... Solange die Schußbahn frei ist (und Du einigermaßen genau zielst), erfolgt die Höhenanpassung automatisch. (Weitere Einzelheiten findest Du in Anhang Eins: Waffen).

Drücke eine Zahlentaste (nicht auf dem Ziffernblock), um die derzeitige Waffe auszuwechseln (vorausgesetzt, Dir steht eine andere Waffe zur Verfügung).

Drücke die STRG-Taste, um Deine derzeitige Waffe zu aktivieren.

## **MAGISCHE GEGENSTÄNDE BENUTZEN**

Weitere Informationen findest Du in Anhang 3: Magische Gegenstände.

Drücke die EINGABETASTE, um den im Inventar gezeigten Magischen Gegenstand zu aktivieren (vorausgesetzt, Du verfügst über genügend Magie).

Drücke die "["- oder "]"- Taste, um durch die Magischen Gegenstände im Inventar zu gehen.

## **SCHALTER & TÜREN AKTIVIEREN**

Beachte, daß einige Türen nur geöffnet werden können, wenn Du den richtigen Schlüssel besitzt.

Drücke die Leertaste, um einen Schalter zu aktivieren oder eine Tür direkt vor Dir zu öffnen.

## **SCHWIMMEN**

Achte auf ein glucksendes Geräusch, das Dir andeutet, daß sich Dein Gesundheitszustand gerade verschlechtert hat. Schußwaffen und Flammenwerfer funktionieren nicht unter Wasser. Und paß bei den Granaten auf - sie haben eine geringere Reichweite.

Verwende die Bewegungssteuerung zum Schwimmen so wie beim Gehen oder Laufen.

Drücke die Taste Z, um zu tauchen (ja, das ist die Hock-Bewegung).

Drücke die Taste A, um aufzutauchen (im Grunde die Sprung-Bewegung).

## **ANSICHT EINSTELLEN**

Drücke die Pfeiltaste BILD AUF, um nach oben zu sehen.

Drücke die Pfeiltaste BILD AB, um nach unten zu sehen.

Bewege Dich in eine beliebige Richtung, um Deine Blickrichtung wieder nach vorne zu richten.

## LEVEL MAP (LEVEL-KARTE)



Du verlierst keine Zeit mit dem Erstellen einer Karte - Exhumed erledigt das automatisch für Dich. Das Gitternetz, das über die Ansicht gelegt ist, kann anfangs irritierend wirken, aber Du wirst Dich schnell daran gewöhnen - es ist unwahrscheinlich hilfreich, um den richtigen Weg zu finden. Die Karte dreht sich, wenn Du Dich fortbewegst, und der Pfeil weist immer in Deine aktuelle Bewegungsrichtung. Die weißen Linien zeigen Deine aktuelle Ebene; dunklere Linien sind Markierungen für Bereiche, die darüber oder darunter besucht wurden.

Drücke die TAB-Taste, um die Karte ein- oder auszuschalten.

Drücke die "="-Taste, um die Karte zu vergrößern.

Drücke die "-"-Taste, um zur Standardansicht der Karte zu wechseln.

### PAUSE!

Es lohnt sich, nach jeder Stunde Spielzeit zehn Minuten Pause einzulegen. Also stelle die Handlung auf Pause ...

Drücke die PAUSE-Taste, um die Handlung anzuhalten.

Drücke eine der Aktionstasten, während die Handlung unterbrochen ist, um das Spiel fortzusetzen.

## ANHANG 1: WAFFEN

Du hast immer eine Machete, die nach links und rechts schlägt, wenn Dufeuerst, und die keine Munition braucht. Sechs weitere, effektivere Waffen stehen Dir zur Verfügung - vorausgesetzt, Du findest sie.

### WAFFEN



**.357 MAGNUM** Eine recht wirkungsvolle Pistole, die sich jedoch nur langsam laden läßt.



**M-60** Ein starkes Maschinengewehr, das Salven aus drei Schüssen abfeuert. Paß also auf, daß Du nicht zu viel Munition verschwendest.



**FLAMMENWERFER** Braucht vier Brennstoffeinheiten für jeden Feuerstoß.



**GRANATEN** Du kannst einzelne Granaten finden. Paß auf, daß Du Dich nicht selbst in die Luft sprengst ...



**KOBRASTAB** Seine magischen Geschosse peilen ihr Ziel direkt an. Achtung: Der Kobra unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind, und wenn sich kein Ziel in Schußweite befindet, schießt er sich auf Dich ein.



**DIE FESSEL DES RA** Ruft eine Gewitterwolke herbei, die Blitze über alle Wesen unter ihr niedergehen läßt



**SCHNELL-LADER** Sechs Geschosse für die Pistole.



**MUNITION** Zweihundert Geschosse für die M-60.



**BRENNSTOFF** Ein Kanister für den Flammenwerfer.



**KOBRA** Zum Laden des Kobrastabs.



**AUGENSYMBOL** Für die Fessel.

## ANHANG 2: SAMMELOBJEKTE

Die folgenden Gegenstände findest Du in fast allen Levels.



**LEBENSBEEREN** Verbessern Deinen Gesundheitszustand um ungefähr fünf Prozent des Höchstwertes.



**BLUTKELCH** Der rote Kelch steigert Deine Gesundheit um ungefähr 20 Prozent des Höchstwertes.



**MAGISCHE KUGEL** Ein glühender Magieball (ungefähr fünf Prozent des Höchstwertes), der von den meisten großen vernichteten Wesen zurückgelassen wird, z.B. den Mumien.



**MAGISCHER KELCH** Der violette Kelch steigert Deine Magie um ungefähr 20 Prozent des Höchstwertes.



**GIFTKELCH** Sammle keinen dieser grünen Kelche ein - sie vermindern Deine Gesundheit um ungefähr 20 Prozent des Höchstwertes.



**SCHLÜSSEL** Es gibt vier: die Symbole für Macht, Erde, Zeit und Krieg.

## ANHANG 3: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Sie können nur aktiviert werden, wenn Du über ausreichend Magie verfügst. Achte auf die Warnung, daß die Wirkung eines Magischen Gegenstands zur Neige geht. Und vergiß nicht: Du kannst von jedem Magischen Gegenstand nur maximal fünf besitzen.



**FACKEL** Damit kannst Du an den ganz dunklen Orten sehen; sie braucht etwa 10 Prozent der vollen magischen Kraft.



**HERZ** Steigert Deine Gesundheit bis zum Höchstwert; braucht 50 Prozent der vollen magischen Kraft.



**AUGE** Macht Dich unsichtbar (und Deine Waffe durchsichtig) - aber nicht für alle Wesen; braucht ungefähr 40 Prozent Deiner vollen magischen Kraft.





**SOBEKS MASKE** Eine magische Taucherlunge, mit der Du unter Wasser atmen kannst; braucht ungefähr 20 Prozent der vollen magischen Kraft. Unter Wasser erkennst Du am veränderten Atemgeräusch, daß sie in Betrieb ist.



**ABGETRENNTE HAND** Erhöht Deine Waffenstärke (und, je nach Waffe, auch die Schußrate); braucht ungefähr 50 Prozent der vollen magischen Kraft.



**KÄFER** Zeitweilige Unbesiegbarkeit; braucht 100 Prozent der vollen magischen Kraft.



**MEDITIERENDER GURU** Wenn Du ihm begegnest, gewinnst Du ein Extra-Leben.

## ANHANG 4: BESONDERE GEGENSTÄNDE

Halte Ausschau nach den folgenden Gegenständen...



**SKARABÄUS** Berühre einen, um seine Flügel zu öffnen (bis das "Ping" zu hören ist), und notiere Dir Deine Position im Level; wenn Du ein Leben verlierst, beginnst Du das Spiel beim zuletzt berührten Skarabäus neu.



**SCHALTER** Du weißt erst, wozu sie gehören, wenn Du sie berührst ...



**TÖPFE** Sie enthalten Öl, und wenn Du auf sie Feuerst, explodieren Sie - halte genügend Abstand, damit Dir nichts um die Ohren fliegt!



**FELSBLÖCKE** Die blutigen Handabdrücke zeigen, daß Du nicht der erste bist, der diese großen Steinbrocken bewegt. Mach Dir keine Sorgen, wenn Du einen Block gegen eine Wand schiebst - Du kannst ihn schräg an der Wand entlang bewegen.



**LUFTBLASEN** Diese Gruppen von Luftblasen unter Wasser liefern unerschöpflichen Sauerstoff (aber Du kannst Dich nicht ewig bei ihnen aufhalten).

## ANHANG 5: WESEN

Hier sind einige der Wesen, auf die Du während Deines Abenteuers gefaßt sein solltest. Im weiteren Verlauf des Spiels begegnen Dir fürchterliche Fluchtieri und riesige Bestien. Wir haben Dich gewarnt ...



**SPINNEN** Frech, klein und noch dazu unverschämt ... Sie huschen über den Boden - oder die Decke, also paß auf - und springen in die Luft (das ist der beste Zeitpunkt, sie abzuschießen). Die Spinnen sind erbarmungslose Gegner und schwer aus der Nähe zu treffen, halte also Abstand.



**RATTEN** Sie ernähren sich vom Fleisch der Toten und können den Lebenden nichts anhaben ... Du ihnen aber wohl, hä hä (verschende nicht zu viel Munition auf sie).



**ANUBIS** Der Wächter der Toten - mit einem Schakalkopf. Aus der Entfernung schießt er mit Elektrizität (blaue Feuerkugeln); im Nahkampf benutzt er seine mörderischen Krallen.



**RIESENPIRANHA** Scharfe Zähne, und zwar in Unmengen....



**MUMIEN** Wenn sie ihren Stab auf den Boden stoßen, schießen böse Geister hervor ... - und alle toten Mumien in nächster Nähe werden wieder zum Leben erweckt. Solltest Du so leichtsinnig sein, zu nah an eine Mumie heranzugehen, wird sie mit ihrem Stab nach Dir schlagen.



**WÄCHTER DER BASTET** Sie sehen aus wie Statuen - bis Du ihnen zu nahe kommst und sie erwachen, um Dich herumspringen und Dich mit ihren scharfen Krallen zerfleischen wollen. Schieß sie schnell ab, bevor sie verschwinden - und wenn sie verschwinden, steh nicht zu lange still, sonst tauchen sie hinter Dir wieder auf.

**BOSE GEISTER** Von Mumien freigesetzt. Vermeiden!.

## ANHANG 6: HILFREICHE TIPS

Ein paar Ratschläge, die Dir hoffentlich weiterhelfen.

Halte Ausschau nach Waffen und Gegenständen; nicht alle sind sofort sichtbar (Schnell-Lader und Granaten in den Ecken von Räumen können leicht übersehen werden).

Hüte Dich vor auf Fallen wie z.B. Löcher, aus denen Wurfspieere und Feuerkugeln schießen (achte auf Auslöser im Boden).

Denk daran: Ein tiefer Fall ist keine gute Idee (es sei denn, Du hast wirklich keine andere Wahl); tut bloß weh und kostet Gesundheit.

Laufe in ungewöhnlich aussehende Wände und Blöcke hinein - sie könnten sich bewegen.

Achte auf niedrige Öffnungen in den Wänden - Du kannst Dich hinsetzen und in sie hineingehen oder -laufen, und sie führen oft zu Gängen, in denen sich Munition befindet (manchmal aber auch Spinnen).

Achte auf die Geräusche der Wesen, damit Du auf Angriffe gefaßt bist.

Einige Türen und Wände werden durch versteckte Schalter im Boden aktiviert, andere durch das Einsammeln bestimmter Gegenstände.

Du kannst hohe Sprünge machen, indem Du eine Granate vor Deine Füße fallen läßt und auf den Explosionswellen reitest - allerdings solltest Du das nur versuchen, wenn Du unverwundbar bist.

Experimentiere mit Deinen Waffen, um herauszufinden, welche am besten gegen die verschiedenen Gegner in Exhumed wirken.

## ANHANG 7: SETUP

Um nach dem DOS-Systemzeichen das Setup-Programm zu betreiben, wechsele zum Exhumed-Inventar. Gib **SETUP** ein, und drücke die Eingabetaste. Befolge die Anweisungen zur Konfiguration von Soundkarte oder Steuerung (Tastatur, Maus und Tastatur oder Joystick und Tastatur).

## ÜBERSICHT DER TASTATURSTEUERUNG

Du kannst zwei verschiedenen Tasten dieselbe Funktion zuweisen. Achte darauf, nicht die gleiche Taste für zwei verschiedene Funktionen zu verwenden.

# STANDARD-TASTENBELEGUNG

## BEWEGUNG

Vorwärts  
Zurück  
Bewegung nach Links  
Bewegung nach Rechts  
Ausweichen\*  
Nach Links ausweichen  
Nach Rechts ausweichen  
Laufen  
Springen  
Hocken  
Öffnen  
\*Richtungsangabe erforderlich  
Waffen  
Feuer  
Machete  
357 Magnum  
M-60  
Flammenwerfer  
Granaten  
Kobrastab  
Handfessel  
Nach oben zielen  
Nach unten zielen  
\*\*Nicht auf dem Ziffernblock

Pfeiltaste Oben	Ziffernblock 8
Pfeiltaste Unten	Ziffernblock 2
Pfeiltaste Links	Ziffernblock 4
Pfeiltaste Rechts	Ziffernblock 6
Links Alt	Alt Gr
.	.
Umschalttaste links	Umschalttaste rechts
A	
Z	
Leertaste	
Strg Links	Strg Rechts
1**	
2**	
3**	
4	
5	
6	
7**	
Einfügen	
Löschen	

Gegenstand benutzen  
Inventar Links  
Inventar Rechts  
Kartenfunktionen  
Kartenansicht ein-  
oder ausschalten  
Vergrößern  
Standardansicht  
Einstellung der Ansicht  
Nach oben sehen  
Nach unten sehen  
Nach vorn sehen

INVENTAR  
Eingabetaste  
(  
)

Tab

=

-

Bild Auf  
Bild Ab  
Pos

## ANDERE

Pause  
Escape  
Bildschirm verkleinern  
Bildschirm vergrößern  
Gammakorrektur  
Nur bei Spielen über Netzwerk, Modem oder serielles Kabel  
Nachricht senden

Pause  
Esc  
Ziffernblock -  
Ziffernblock +  
Fill  
T

## TRATTA CON CURA IL DISCO DI EXHUMED

I compact disc sono robusti ma non indistruttibili, per cui maneggiali con cura. Questo disco contiene software per PC; non utilizzare il disco con altre macchine poiché potrebbe danneggiarla.

Non lasciare il disco vicino a fonti di calore, alla luce diretta del sole o in ambienti eccessivamente umidi.

Non provare mai a utilizzare un disco crepato o incrinato o riparato con adesivi, poiché potrebbe causare errori operativi.

Cerca di non toccare la parte inferiore del disco con le tue ditaccia sporche.

Se la parte inferiore del disco di Exhumed è sporca, puliscila delicatamente con un panno morbido; non utilizzare detergenti liquidi poiché danneggerebbero la delicata superficie del disco.



**BMG**  
INTERACTIVE

Este producto está garantizado por el período de tiempo determinado por la ley de su país. Esto no afecta a sus derechos estatutarios. BMG Interactive se reserva el derecho de realizar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin aviso previo. BMG no da garantías expresas o implícitas con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o conveniencia para cualquier propósito.

# Eschumied

ITALIANO



# ~~Exhumed~~

## AVVERTENZE PER L'EPILESSIA

LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL GIOCO O PERMETTERNE L'UTILIZZO AI VOSTRI FIGLI.

Alcune persone possono subire attacchi epilettici o perdita di conoscenza in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti e chiare. Queste persone possono subire un attacco durante la visione di programmi TV o giocando determinati tipi di videogiochi. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di sintomi di tipo epilettico (attacchi o perdita di conoscenza) quando esposti a luci intermittenti, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco voi o i vostri figli provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di conoscenza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e consultate un medico.

## PRECAUZIONI DA PRENDERE DURANTE L'USO

Giocare sempre in una stanza ben illuminata e sedersi alla maggior distanza possibile dallo schermo. Evitare di giocare se siete stanchi o non avete dormito a sufficienza. Riposare per almeno 10-15 minuti ogni ora di gioco.

Copyright © 1996 Lobotomy Software Inc. © 1996 BMG Interactive. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Sviluppato dalla Lobotomy Software Inc. Grafica 3D della 3D Realms. Pubblicato in Europa e Asia dalla BMG Interactive, una divisione della BMG Entertainment. Tutti i marchi sono protetti. Gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari. Prodotto nella Comunità Europea.



## REQUISITI DEL SISTEMA

Per eseguire EXHUMED, è necessaria la seguente configurazione minima:

PC compatibile IBM al 100%

Processore 486 DX a 66 MHz

8 MB RAM (6 MB di memoria libera)

DOS 6.22 o superiore

Unità CD-ROM a doppia velocità

Almeno 28 MB di spazio libero sul disco fisso

Tastiera

Equipaggiamento opzionale

Mouse compatibile Microsoft

Scheda sonora compatibile Sound Blaster al 100%

Joystick

Reti IPX

## AVVIO

Controlla che il PC sia allestito in base alle istruzioni del manuale relativo.

Accendi il PC e inserisci il disco di Exhumed nell'unità CD.

Prima di poterci giocare, Exhumed deve essere installato sul disco fisso.

Windows 3.11

Exhumed non può essere eseguito in Windows 3.11, quindi...

Esci da Windows; al prompt di DOS (C:\>) digita la lettera corrispondente all'unità CD (di solito D o E) seguita dai due punti (:), e premi il tasto Invio.

Al prompt di DOS (D:\> o E:\>) digita **INSTALL** e premi Invio per far girare il programma di installazione di Exhumed; per installare Exhumed sul disco fisso, segui le istruzioni sullo schermo.

Quando il processo di installazione è terminato, verrà eseguito il programma di impostazione e potrai configurare l'impostazione del sonoro e della pulsantiera.

Per eseguire Exhumed, controlla di essere nella directory corretta e poi digita **EX** e premi il tasto Invio.

## DISINSTALLAZIONE

Per rimuovere Exhumed dal disco fisso è bene utilizzare Windows 3.11 File Manager o Windows 95 Explorer. Cancella l'intera directory di Exhumed

# PROBLEMI TECNICI

Se dovessi avere problemi nel fare funzionare il software o se hai domande relative al gioco, chiama lo 0044 (0)171 384 7864 con orario (inglese) 10-13 e 14-17 dal lunedì al venerdì.

## INTRODUZIONE

Ehi duro, ti piacerebbe salvare il mondo?

L'antica città egizia di Karnak è stata invasa da una forza sconosciuta causando grande disordine tra la popolazione. Molti si sono addentrati nella valle di Karnak nel tentativo di scoprire la provenienza di una simile malvagità, ma nessuno vi ha fatto ritorno.

Il futuro del nostro pianeta è ora nelle tue mani. Esplora l'area e scopri quello che sta succedendo. Fai attenzione: la presenza di questa forza misteriosa ha fatto resuscitare centinaia di creature assetate di sangue, tutte desiderose di impossessarsi della tua anima. Non correre rischi: utilizza tutte le armi e munizioni lasciate alle spalle da precedenti (poco fortunati) visitatori e uccidi tutto ciò che si muove.

Questo è tutto...

Eccetto che, dopo i titoli, apparirà una sequenza introduttiva...

Premi il tasto Esc per saltare la sequenza introduttiva.

# VIDEATA DELLE OPZIONI



Avrai cinque opzioni a disposizione: **NEW GAME** (NUOVA PARTITA), **LOAD GAME** (CARICA PARTITA), **TRAINING** (ALLENAMENTO), **VOLUME** e **QUIT GAME** (ABBANDONA PARTITA).

Premi i tasti freccia in su e giù per evidenziare le opzioni.

Premi il tasto Invio per selezionare un'opzione. Premi i tasti freccia a sinistra o destra per cambiare l'opzione (quando appropriato).

**NEW GAME** Fa apparire la videata Game Save (Salvataggio partita). Prima di iniziare il gioco, scegli una delle cinque caselle disponibili e invia una descrizione (fino a 24 caratteri, lettere e numeri). Il tuo stato di gioco verrà salvato sul disco fisso in modo che, se dovesse essere necessario, tu possa ritornare all'ultimo livello giocato. Nota che se selezioni una partita precedentemente salvata invece che una casella vuota, ti verrà chiesto di confermare di volere scrivere sopra la partita esistente premendo il tasto Y.

**LOAD GAME** Fa apparire la videata Game Save. Seleziona la casella desiderata.

**TRAINING** Passa subito all'azione senza una posizione salvata e datti da fare.

**VOLUME** Fa apparire la videata Volume Adjustment (Regolazione volume) per decidere il volume della musica (eseguita dal CD) e degli effetti sonori.

**QUIT GAME** Nota che premendo il tasto Esc l'evidenziatore verrà spostato direttamente su questa opzione..

# QUELLO CHE VEDRAI DURANTE IL GIOCO

La vista del mondo è nella prospettiva in prima persona (attraverso gli occhi dell'eroe). Un pannello in basso sulla videata ti tiene informato sul tuo stato attuale.



**MESSAGGI** Informazioni come il nome degli oggetti raccolti e avvertimenti quando gli oggetti magici stanno per terminare il loro effetto appaiono nell'angolo in alto a sinistra della videata.

**MAPPA** Durante il gioco, puoi visualizzare la mappa del livello attuale. Vedi Mappa del livello.

**MAGIA** Necessaria ad attivare gli oggetti magici. Vedi Oggetti magici.

**INVENTARIO** Sì, appare sopra alla magia, ma solo perché questo inventario tende a includere oggetti magici carichi di magia.

**OGGETTI MAGICI** Puoi disporre di cinque di ogni tipo.

**POLMONI** Guarda come si riempiono d'acqua, mentre l'aria a disposizione si esaurisce.

**MUNIZIONI** Un contatore per indicare il quantitativo posseduto per l'arma selezionata (es.: la quantità massima di munizioni per l'M-60 è 300).

**BUSSOLA** Uno strumento indispensabile nel caso ti dovessi perdere.

**CHIAVI** I vuoti vengono riempiti man mano che le chiavi vengono raccolte. Come vedrai, ci sono quattro chiavi differenti.

**VITE** Inizi con tre, ma puoi averne fino a cinque.

**SALUTE** La tua linfa vitale. Verrà persa non solamente quando vieni colpito da qualcosa, ma anche subendo delle cadute o assumendo veleno.

# MAPPA DEL MONDO



Tra i livelli visualizzerai una mappa panoramica di tutti i livelli di Exhumed. Nota che puoi rivisitare livelli già completati (infatti, potrebbe essere necessario).

Premi i tasti freccia in su o giù per spostare la visuale tra i livelli completati. Premi il tasto Invio per accedere al livello (o scorrere velocemente).

## PRENDI IL COMANDO

Prima di giocare, familiarizza con i comandi (vedi Impostazione: sommario dei comandi della tastiera per ulteriori dettagli sui tasti predefiniti).

Premi il tasto Esc durante il gioco per saltare tra la videata delle opzioni e il gioco.

### CAMMINARE

Premi i tasti freccia in su o giù per camminare in avanti e indietro.

Premi i tasti freccia a sinistra o destra per girare in quelle direzioni.

### CORRERE

Premi e tieni premuto un tasto MAIUSC. e poi premi i tasti freccia in su o giù per correre in avanti o indietro.

### CAMMINARE LATERALMENTE

Premi il tasto , per spostarti a sinistra.

Premi il tasto , per spostarti a destra.

Premi e tieni premuto il tasto Alt e poi premi il tasto freccia a sinistra o destra per spostarti in quelle direzioni. Nota che puoi ancora spostarti in avanti e indietro.

### SALTARE

Non puoi saltare molto in alto, ma è sempre meglio che non potere saltare proprio...

Premi il tasto A per saltare in verticale.

Premi il tasto A mentre ti sposti in avanti, indietro o lateralmente per saltare in quelle direzioni. Nota che la distanza del salto varia a seconda che tu stia camminando o correndo e da quanto a lungo tieni premuto quel determinato tasto di movimento; inoltre, puoi anche cambiare leggermente direzione mentre sei in volo.

## **ABBASSARSI**

L'unico modo per attraversare luoghi bassi e un mezzo utile per evitare i colpi nemici. Premi il tasto Z per abbassarti.

Premi e tieni premuto Z mentre ti sposti in avanti o indietro per avanzare carponi in quella direzione.

## **UTILIZZARE ARMI**

Punta le armi verso il bersaglio, indipendentemente dalla sua altezza e spara. Se sarà possibile sparare un colpo senza intralci (e la tua mira è buona), l'elevazione è automatica. Per ulteriori dettagli vedi Armi.

Premi un numero (non sul tastierino numerico) per cambiare l'arma attualmente selezionata (a condizione che tu possieda tale arma).

Premi un tasto Contr. per attivare l'arma attualmente selezionata.

## **UTILIZZARE OGGETTI MAGICI**

Vedi la sezione Oggetti magici per maggiori dettagli.

Premi il tasto Invio per attivare l'oggetto magico indicato nell'inventario (magia permettendo).

Premi il tasto [ o ] per scorrere gli oggetti magici dell'inventario.

## **ATTIVARE INTERRUITORI E PORTE**

Nota che alcune porte potranno essere aperte solamente se disporrai della chiave appropriata.

Premi la barra spaziatrice per attivare un interruttore o aprire una porta che ti sta di fronte.

## **NUOTARE**

Stai attento nel caso dovessi sentire un suono gorgogliante poiché indicherà che la tua salute è appena peggiorata. Nota che le pistole e i lanciafiamme non funzionano sott'acqua. E fai attenzione alle granate, hanno una gittata piuttosto limitata.

Utilizza i comandi di movimento per nuotare come se stessi camminando o correndo.

Premi il tasto Z per tuffarti (sì, si tratta dell'azione per abbassarsi).

Premi il tasto A per elevarti (praticamente l'azione per il salto).

## **REGOLARE LA VISUALE**

Premi il tasto PagSu per guardare in alto.

Premi il tasto PagGiù per guardare in basso.

Muoviti in qualsiasi direzione per tornare alla visuale frontale.

## MAPPA DEL LIVELLO



Non c'è bisogno di creare una mappa man mano che avanzi, Exhumed lo fa automaticamente per te. La mappa sovrapposta alla tua visuale potrebbe disorientarti all'inizio, ma cerca di abituartici poiché è incredibilmente utile per i tuoi spostamenti. La freccia indica punta sempre in avanti e quindi la mappa ruoterà, in modo che la freccia rifletta sempre la tua direzione attuale. Le linee bianche indicano il livello attuale; le linee più scure indicano aree visitate sopra o sotto.

Premi il tasto Tab per accendere o spegnere la mappa.

Premi il tasto = per zoomare in avanti.

Premi il tasto - per zoomare indietro.

## FERMI TUTTI!

Vale la pena di fare una pausa di 10 minuti ogni ora di gioco, per cui metti pure il gioco in pausa...

Premi il tasto Pausa per bloccare l'azione.

Quando il gioco è in pausa, premi un tasto qualsiasi per riprendere il gioco.

## APPENDICE 1: ARMI

Avrai sempre un machete che taglia a sinistra e destra quando spari e che non richiede munizioni. Sei armi ancora più devastanti sono a tua disposizione, sempre che tu riesca a trovarle.

### ARMI



**.357 MAGNUM** Una pistola piuttosto efficace ma lenta da ricaricare.



**M-60** Una mitragliatrice potente che rilascia tre colpi ogni volta che spari; quindi, fai attenzione a non sprecare munizioni.



**LANCIAFIAMME** Utilizza quattro unità di carburante per ogni fiammata lanciata.



**GRANATE** Puoi trovare delle granate singole sparse sul terreno. Fai attenzione a non saltare in aria...



**MISSILE COBRA** Un magico missile autoguidato. Fai attenzione: il Cobra non fa differenza tra i bersagli, per cui, se non c'è niente a tiro, tornerà indietro da te.



**LE MANETTE DI RA** Evoca una nuvola temporalesca per lanciare un fulmine su ogni creatura che si trova sotto di essa.



**CARICATORE** Sei proiettili per la pistola.



**MUNIZIONI** Duecento proiettili per l'M-60.



**CARBURANTE** Un serbatoio per il lanciafiamme.



**COBRA** Per alimentare il missile Cobra.



**SIMBOLO DELL'OCCHIO** Per le manette.



## APPENDICE 2: OGGETTI DA RACCOGLIERE

I seguenti oggetti si trovano sulla maggior parte dei livelli.



**BACCHE DELLA VITA** Aumenta il livello di salute di circa il 5%.



**CALICE DELLA LINFA VITALE** Il calice rosso aumenta il livello di salute di circa il 20%.



**SFERA MAGICA** Una palla magica luccicante (circa 5%) lasciata alle spalle dalla maggior parte delle creature morte, es.: mummie.



**CALICE MAGICO** I calici viola aumentano il livello di potere magico di circa il 20%.



**CALICE DEL VELENO** Non raccogliere questi calici verdi poiché riducono il livello di salute di circa il 20%.



**CHIAVI** Sono quattro, con i simboli di Potenza, Terra, Tempo e Guerra.

## APPENDICE 3: OGGETTI MAGICI

Possono essere attivati solamente se possiedi un livello sufficiente di magia. Fai attenzione all'avvertimento che l'effetto dell'oggetto magico sta per esaurirsi. E ricorda: puoi avere un massimo di cinque oggetti magici di ogni tipo.



**TORCIA** Per aiutarti a vedere nei luoghi più bui; utilizza circa il 10% del potere magico.



**CUORE** Fa salire al massimo il livello di salute; utilizza circa il 50% del potere magico.



**OCCHIO** Ti rende invisibile (nota la tua arma trasparente), ma non a tutte le creature; utilizza circa il 40% del potere magico.



**MASCHERA SOBEK** Un respiratore mistico che ti aiuta a respirare sott'acqua; utilizza circa il 20% del potere magico. Ti accorgerai che è in uso (sott'acqua, comunque) dal cambiamento di tono nella respirazione.



**MANO TRONCATA** Aumenta la potenza dell'arma (e la velocità di tiro quando è il caso); utilizza circa il 50% del potere magico.



**COLEOTTERO** Invincibilità temporanea; utilizza il 100% del potere magico.



**GURU MEDITANTE** Vagli incontro per ottenere una vita extra.

## APPENDICE 4: OGGETTI SPECIALI

Fai attenzione ai seguenti...



**SCARABEO** Toccare uno per aprirne le ali (ascolta il suono "ting") e guarda la tua posizione nel livello; se perdi una vita, riprenderai a giocare dal punto in cui avevi toccato l'ultimo Scarabeo.



**INTERRUTTORI** Non saprai cosa attivano fino a quando non li avrai lanciati...



**VASI** Contengono olio esplosivo; spara per farli esplodere, ma stai alla larga dall'esplosione.



**BLOCCHI A SPINTA** Le impronte di mani insanguinate dimostrano che non sei il primo che tenta di spingere questi grossi blocchi di pietra. Non preoccuparti se spingi un blocco contro un muro, spingilo con un'angolazione tale che possa scivolare lungo il muro.



**SACCHE D'ARIA** Questi grappoli di bolle che troverai sott'acqua forniscono ossigeno prezioso e non si esauriscono mai (ma non puoi fare sempre affidamento su di loro).

## APPENDICE 5: CREATURE

Queste sono alcune delle creature che potresti incontrare nel corso della tua avventura. Nelle fasi finali, molto probabilmente incontrerai pericolose cose volanti e bestie enormi. Sei stato avvisato...



**RAGNI** Piccoli ragni malvagi... Si muovono sul pavimento o sui soffitti, per cui stai attento e compi dei balzi (il momento migliore per sparargli). I ragni sono spietati e difficili da colpire da vicino, per cui mantieni la distanza.



**TOPI** Si nutrono della carne dei morti e non possono nuocere a coloro in vita, ma tu li puoi annientare, ah, ah (senza sprecare troppe munizioni, però).



**ANUBIS** Guardiani dei morti con una testa da sciacallo. Lanciano scariche elettriche da lontano (palle di fuoco blu); da distanza ravvicinata utilizzano i loro terribili artigli.



**PIRANHA GIGANTE** Abbaiano peggio di quanto mordano, eccetto che non abbaiano.



**MUMMIE** Con un colpo dei loro bastoni sul terreno, gli spiriti malvagi vengono lanciati fuori e tutte le mummie nelle vicinanze vengono resuscitate. Se dovessi essere così stupido da avvicinarti a una mummia ti colpirà con il suo bastone.



**GUARDIANI DEL LIBRO** Sembrano delle statue, fino a quando non ti avvicini troppo e si svegliano e ti inseguono agitando i loro artigli. Sparagli velocemente prima che scompaiano e, se lo fanno, non fermarti troppo a lungo o riappariranno alle tue spalle.

**SPIRITI MALVAGI** Lanciati dalle mummie. Evitali.

## APPENDICE 6: SUGGERIMENTI UTILI

Alcuni suggerimenti per facilitare il tuo cammino.

Fai attenzione ad armi e oggetti; non tutti sono immediatamente identificabili (è facile lasciarsi sfuggire caricatori e granate negli angoli delle stanze).

Fai attenzione alle trappole come le cavità che lanciano frecce o palle di fuoco (cerca gli interruttori sul pavimento).

Ricorda: subire delle cadute non è una grande idea (a meno che non ci siano alternative migliori); ti farai male e il livello della salute diminuirà.

Cammina verso muri e blocchi dall'aspetto inusuale poiché potrebbero spostarsi.

Cerca delle aperture in basso nei muri; puoi abbassarti e camminare o correre al loro interno e spesso condurranno a passaggi contenenti munizioni (ma qualche volta anche ragni).

I rumori emessi dalle creature precedono un attacco imminente.

Alcune porte e pareti possono essere aperte da interruttori segreti sul pavimento; alcune volte vengono attivate quando raccogli un oggetto.

È possibile saltare in alto lanciando una granata ai tuoi piedi e sfruttando lo spostamento d'aria dell'esplosione, ma non provarci a meno che non sia invulnerabile.

Prova le armi per scoprire qual è la migliore per affrontare ognuno degli abitanti di

## APPENDICE 7: IMPOSTAZIONE

Per eseguire il programma di impostazione al prompt di DOS, controlla di essere nella directory Exhumed e poi digita **SETUP** (IMPOSTAZIONE) e premi il tasto Invio. Segui le istruzioni per configurare la scheda sonora o i comandi (solo tastiera, mouse e tastiera o joystick e tastiera).

## SOMMARIO DEI COMANDI DELLA TASTIERA

Nota che puoi configurare due tasti differenti per eseguire la stessa funzione. Fai attenzione a non utilizzare lo stesso tasto per due funzioni diverse.

## FUNZIONI PREDEFINITE DEI TASTI

### MOVIMENTI

Avanti  
numerico Indietro  
numerico Girare a sinistra  
numerico Girare a destra  
numerico Attaccare\*

Alt sinistro

Attaccare a sinistra

Attaccare a destra

Correre

Saltare

Abbassarsi

Aprire

\*richiesta direzione

Armi

Sparare

Machete

357 Magnum

M-60

Lanciafiamme

Granate

Missile Cobra

Manette

Mirare in su

Mirare in giù

\*\* non sul tastierino numerico

Inventario

Utilizzare oggetto

Inventario a sinistra

Inventario a destra

Funzioni della mappa

Scorrere mappa

Zumare in avanti

Zumare indietro

Regolare visuale

Guardare in su

Guardare in giù

Guardare in avanti

Varie

Mettere in pausa

Fuggire

Rimpicciolire videata

Ingrandire videata

Correzione Gamma

Solo per il gioco in rete, modem e seriale

Inviare messaggio

Freccia in su 8 sul tastierino

Freccia in giù 2 sul tastierino

Freccia a sinistra 4 sul tastierino

Freccia a destra 6 sul tastierino

Alt Gr

,

MAIUSC. sinistro MAIUSC. destro

A

Z

Barra spaziatrice

Contr. sinistro Contr. destro

1\*\*

2\*\*

3\*\*

4\*\*

5\*\*

6\*\*

7\*\*

Ins.

Canc.

Invio

{

}

Tab

=

-

PagSu

PagGiù

Home

Pausa

Esc

- sul tastierino numerico

+ sul tastierino numerico

Fil

T

## EL CUIDADO DE TU DISCO DE EXHUMED

Los discos compactos son duros pero no indestructibles, así que trátalos con cuidado. Este disco contiene software para PC. Nunca lo utilices en otro sistema, pues podría dañarlo.

No dejes el disco cerca de fuentes de calor, ni expuesto a luz solar directa o a humedad excesiva.

No intentes utilizar un disco combado o rajado, ni uno que haya sido arreglado con adhesivos, pues podría ocasionar un mal funcionamiento.

Procura no tocar la cara inferior del disco con los dedos sucios.

Si la cara inferior del disco de Exhumed se ensucia, límpiala cuidadosamente con un paño suave. No utilices ninguna clase de líquido limpiador, porque puede dañar la superficie delicada del disco.



Este producto está garantizado por el período de tiempo determinado por la ley de su país. Esto no afecta a sus derechos estatutarios. BMG Interactive se reserva el derecho de realizar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin aviso previo. BMG no da garantías expresas o implícitas con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o conveniencia para cualquier propósito.

# Exhumed

ESPAÑOL



# ~~Echummed~~

## **ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA**

**LEA ESTA NOTA ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS UTILICEN EL JUEGO**

Algunas personas pueden sufrir ataques epilépticos o pérdida del conocimiento al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes en la vida cotidiana. La exposición a determinadas formas o fondos en una pantalla de televisión o al utilizar videojuegos puede provocar un ataque epiléptico a esas personas. Determinadas circunstancias pueden dar lugar a síntomas de epilepsia que no habrían sido detectados, incluso en personas que nunca han sufrido ataques de este tipo. Si usted, o cualquier otro miembro de su familia, sufre de epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) en estos casos, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimenta cualquiera de los síntomas siguientes: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras está jugando a un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE el juego y consulte a su médico.

## **PRECAUCIONES A TOMAR DURANTE EL JUEGO**

Juegue siempre en una habitación bien iluminada y aléjese lo más posible de la pantalla.

Evite jugar cuando se sienta cansado o necesite dormir.

Por el bien de su salud, descanse 15 minutos por cada hora de juego.

Copyright © 1996 Lobotomy Software Inc. © 1996 BMG Interactive. Todos los derechos reservados. Sólo para uso doméstico. Sin previa autorización, queda prohibida la copia, adaptación, alquiler, préstamo, reventa, utilización en salas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, presentación en público, distribución o extracción de este producto o de cualquiera de las marcas registradas u de otros elementos protegidos por derechos de autor que formen parte de él. Desarrollado por Lobotomy Software Inc. 3D Engine por 3D Realms. Publicado en Europa y Asia por BMG Interactive, una unidad de BMG Entertainment. Protegidas todas las marcas registradas. Otros copyrights y marcas registradas son propiedad de sus propietarios respectivos. Fabricado en la CE.



## REQUISITOS DEL SISTEMA

Para poder ejecutar Exhumed, necesitas que tu sistema cumpla los requisitos mínimos siguientes:

- Un PC 100% compatible con IBM.
- Un procesador 486 DX a 66 MHz.
- 8 MB de memoria RAM (o 6 MB extra de memoria libre).
- DOS 6.22 o superior.
- Una unidad de CD-ROM de doble velocidad.
- Por lo menos, 28 MB de espacio libre en el disco duro.
- Teclado.

El siguiente equipo es opcional:

- Ratón compatible con Microsoft.
- Tarjeta Sound Blaster 100% compatible.
- Joystick.
- Sistema IPX para la red.

## CÓMO EMPEZAR

- Asegúrate de que tu PC está instalado de acuerdo con las instrucciones de su manual. Si tienes un joystick, asegúrate de que está conectado.
  - Enciende tu PC e introduce el disco de Exhumed en tu unidad de CD-ROM.
  - Antes de poder jugar a Exhumed, deberás instalarlo en tu disco duro.
- Windows 3.11
- Exhumed no se puede ejecutar bajo Windows 3.11, así que:
  - Sal de Windows y, cuando aparezca la indicación de DOS (C:\>), teclea la letra que corresponda a tu unidad de CD (normalmente D o E), seguida por dos puntos (:). Por último, pulsa Intro.
  - Cuando aparezca el indicativo del DOS (D:\> o E:\>), teclea "INSTALAR" y pulsa Intro para poder ejecutar el programa de instalación de Exhumed. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar Exhumed en tu disco duro.
  - Una vez que haya finalizado el proceso de instalación, se ejecutará el programa de configuración para que puedas configurar a tu gusto el sonido y el controlador.
  - Para ejecutar Exhumed, asegúrate de que te encuentras en el directorio apropiado, teclea "EX" y pulsa la tecla Intro.

## DESINSTALACIÓN

Para borrar Exhumed de tu disco duro, lo mejor es utilizar el Administrador de programas de Windows 3.11 o el Explorador de Windows 95. Simplemente borra todo el directorio de Exhumed.

# RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si experimentas algún problema al tratar de ejecutar este software o si tienes alguna pregunta en referencia al juego, puedes llamarnos al teléfono 0171 384 7864 de Londres, entre las 10:00 am y la 1:00 pm o entre las 2:00 pm y las 5:00 pm, de lunes a viernes.

## INTRODUCCIÓN

¡Eh, tipo duro!, ¿te apetece salvar al mundo para variar?

La antigua ciudad egipcia de Karnak está a merced de un poder desconocido y la confusión y el desorden se están extendiendo por toda la Tierra. Muchos han intentado adentrarse en el valle de Karnak con la esperanza de descubrir el origen del mal pero nadie ha regresado jamás.

Así que el futuro de nuestro planeta se encuentra ahora en tus manos. Explora la zona y averigua qué diablos está sucediendo. Pero estás avisado: La presencia de esta fuerza misteriosa ha resucitado a cientos de criaturas sedientas de sangre, todas ellas dispuestas a hacerse con tu alma. No les des la mínima oportunidad: utiliza todas las armas y toda la munición que otros visitantes (menos afortunados) dejaron en su camino y cárgate todo lo que se mueva.

Eso es todo.

Sólo queda decir que, después de la ficha técnica, la secuencia introductoria dará paso al inicio del juego.

Pulsa la tecla Esc para saltarte la secuencia introductoria.

# LA PANTALLA DE OPCIONES



Hay cinco opciones disponibles: New Game (Partida nueva), Load Game (Cargar partida), Training (Entrenamiento), Volume (Volumen) y Quit Game (Abandonar partida).

- Pulsa la tecla de flechas superior o inferior para destacar las diferentes opciones.
- Pulsa la tecla Intro para seleccionar la opción que desees.
- Pulsa la tecla de flechas izquierda o derecha para modificar la opción (cuando sea necesario).

**NEW GAME (PARTIDA NUEVA):** Si eliges esta opción, aparecerá la pantalla de "Guardar partida" (Game Save). Antes de poder empezar a jugar, tendrás que elegir uno de los cinco recuadros disponibles para guardar partidas e introducir una descripción (de un máximo de 24 caracteres entre letras y números). Tu situación en el juego quedará guardada en tu disco duro para que puedas regresar al último nivel jugado si es necesario. Date cuenta de que, si seleccionas una partida guardada anteriormente en vez de un recuadro vacío, se te pedirá que pulses la tecla Y para confirmar tu decisión de sobrescribir la partida existente.

**LOAD GAME (CARGAR PARTIDA):** Te proporciona acceso a la pantalla de "guardar partida". Simplemente selecciona el recuadro que desees.

**TRAINING (ENTRENAMIENTO):** Entra directamente en acción y cógele el tranquilo.

**VOLUME (VOLUMEN):** Te permite acceder a la pantalla de ajuste del volumen para que puedas decidir lo alta que quieres la música (del CD) y los efectos de sonido.

**QUIT GAME (ABANDONAR PARTIDA):** Si pulsas la tecla Esc, esta opción se destacará automáticamente.

# QUÉ VAS A VER DURANTE EL JUEGO

Verás el mundo desde una perspectiva de primera persona (a través de los ojos del héroe). El panel situado en la parte inferior de la pantalla te mantendrá informado de tu situación actual.



**MENSAJES:** En la esquina superior izquierda de la pantalla aparece información como los nombres de los objetos recogidos o los mensajes de advertencia cuando el efecto de los objetos mágicos está a punto de acabar.

**MAPA:** Durante el juego, puedes ver un mapa del nivel en desarrollo. Consulta el apartado "Mapa del nivel".

**MAGIA:** Es necesaria para poder activar los objetos mágicos. Consulta el apartado "Objetos mágicos".

**INVENTARIO:** Sí, aparece encima de la magia, pues contiene objetos mágicos activados con magia.

**OBJETOS MÁGICOS:** Puedes poseer hasta cinco de cada clase.

**PULMONES:** Observa cómo se llenan de agua según te vas quedando sin aire.

**MUNICIÓN:** Un contador te mostrará cuánta munición tienes para cada arma en el momento en que la seleccionas. La cantidad máxima de munición varía dependiendo del tipo de arma (por ejemplo, la cantidad máxima de munición para una M-60 es 300).

**BRÚJULA:** Un objeto valiosísimo en caso de que te pierdas.

**LLAVES:** Los huecos se irán rellenando según vayas recogiendo las llaves. Como puedes ver, hay cuatro tipos diferentes de llaves.

**VIDAS:** Empiezas con tres, pero puedes llegar a tener hasta cinco.

**ENERGÍA:** Esta es tu sangre. No sólo la perderás cuando algo te golpee, sino también cuando caigas desde una gran altura y cuando tomes veneno.

# MAPA DEL MUNDO



Entre nivel y nivel, aparecerá una vista de conjunto de todos los niveles de Exhumed. Podrás regresar a niveles que ya has completado (a veces, incluso puede que sea necesario).

Pulsa la tecla de flechas superior o inferior para mover la vista entre los niveles ya completados.

Pulsa la tecla Intro para entrar en el nivel (o pasar la imagen rápidamente).

## TOMANDO EL CONTROL

Antes de empezar a jugar, tómate el tiempo necesario para familiarizarte con los controles. Los controles ajustados por defecto se utilizan para ilustrar las funciones (para más detalles sobre los controles ajustados por defecto, consulta el apartado "Configuración: Resumen de los controles del teclado"). Pulsa la tecla Esc en cualquier momento durante el juego para pasar de la pantalla de opciones al juego y viceversa.

### CÓMO CAMINAR

Pulsa la tecla de flechas superior o inferior para caminar hacia adelante o hacia atrás.

Pulsa la tecla de flechas izquierda o derecha para girar en esas direcciones.

### CÓMO CORRER

Mantén pulsada la tecla de MAYÚSCULAS a la vez que pulsas la tecla de flechas superior o inferior para correr hacia adelante o hacia atrás.

### CÓMO ESQUIVAR

Pulsa la tecla "." para dar un paso hacia la izquierda.

Pulsa la tecla "," para dar un paso hacia la derecha.

Mantén pulsada la tecla Alt y luego pulsa la tecla de flechas izquierda o derecha para dar un paso en esas direcciones. Date cuenta de que, al mismo tiempo, puedes continuar moviéndote hacia adelante o hacia atrás.

### CÓMO SALTAR

No puedes realizar grandes saltos, pero es mejor que no poder saltar en absoluto.

Pulsa la tecla "A" para saltar hacia arriba.

Pulsa la tecla "A" mientras te mueves hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados para saltar en esas direcciones. Como podrás comprobar, la longitud del salto dependerá de si estás caminando o corriendo y del tiempo que mantengas pulsada la tecla de movimiento apropiada. Además, puedes variar tu dirección mientras te encuentras en el aire.

## **CÓMO AGACHARTE**

Este es el único modo de pasar por esos espacios tan estrechos y también una forma muy útil de esquivar balas. Pulsa la tecla "Z" para agacharte. Mantén pulsada la tecla "Z" mientras te mueves hacia adelante o hacia atrás para arrastrarte en esas direcciones.

## **CÓMO UTILIZAR LAS ARMAS**

Simplemente apunta al objetivo, independientemente de su altura, y ¡dispara! Siempre que el disparo sea lo suficientemente seguro (y tu puntería lo suficientemente buena), la elevación es automática. Consulta el apartado "Armas" para más detalles.

Pulsa cualquier tecla de números (en el teclado numérico) para cambiar el arma que estés utilizando (siempre y cuando cuentes con el arma apropiada).

Pulsa una de las teclas "Ctrl" para activar el arma que hayas escogido.

## **CÓMO UTILIZAR LOS OBJETOS MÁGICOS**

Consulta el apartado "Objetos mágicos" para más detalles.

Pulsa la tecla Intro para activar el objeto mágico que aparece en el inventario (siempre que la magia lo permita).

Pulsa la tecla "[" o "]" para recorrer los objetos mágicos del inventario.

## **CÓMO ACTIVAR INTERRUPTORES Y PUERTAS**

No olvides que sólo podrás abrir algunas puertas si posees la llave adecuada.

Pulsa la barra de espacios para activar un interruptor o abrir una puerta que tengas delante.

## **CÓMO NADAR**

Un sonido similar a un gorgoteo te indicará que te estás quedando sin energía. No olvides que las pistolas y los lanzallamas no funcionan bajo el agua, y las granadas no llegan tan lejos.

Utiliza las teclas de movimiento para nadar del mismo modo que si estuvieras caminando o corriendo.

Pulsa la tecla "Z" para sumergirte (sí, es la misma tecla que utilizas para agacharte).

Pulsa la tecla "A" para salir a la superficie (igual que para saltar).

## **CÓMO AJUSTAR TU VISTA**

Pulsa la tecla de "AvPág" para mirar hacia arriba.

Pulsa la tecla de "RePág" para mirar hacia abajo.

Muévete en cualquier dirección para volver a mirar hacia adelante.

## EL MAPA DEL NIVEL



No necesitas elaborar un mapa según vayas avanzando, pues Exhumed lo hace automáticamente. El mapa alambrado que aparece superpuesto a tu vista puede resultarte un poco confuso al principio pero no lo dejes de lado, pues te será increíblemente útil para encontrar tu camino. La flecha indica que estás mirando hacia adelante; el mapa puede girar para acomodarse a esto, así que la flecha siempre refleja la dirección en que te vas. Las líneas blancas muestran el nivel donde te encuentras, mientras que las líneas más oscuras corresponden a áreas que ya has visitado, tanto en la parte superior como inferior.

Pulsa la tecla de tabular para activar o desactivar el mapa.

Pulsa la tecla "=" para acercar la imagen del mapa.

Pulsa la tecla "-" para alejar la imagen del mapa.

## CÓMO INTERRUPIR LA PARTIDA

Te vendrá bien tomar un descanso de 10 minutos por cada hora de juego. Para ello, deja la acción en pausa.

Pulsa la tecla de pausa para congelar la acción.

Pulsa cualquier tecla de acción para continuar el juego.

## APÉNDICE UNO: ARMAS

Siempre dispondrás de un machete con el que puedes atacar hacia la izquierda y hacia la derecha al mismo tiempo que disparas, y no necesita munición. Hay otras seis súper armas a tu disposición (siempre que las encuentres).

### ARMAS



**.357 MAGNUM:** Una pistola medianamente eficaz que tarda un poco en recargarse.



**M-60:** Una potente ametralladora que dispara tres balas cada vez que aprietas el gatillo, así que ten cuidado de no desperdiciar demasiada munición.



**FLAMETHROWER (LANZALLAMAS):** Consume cuatro unidades de combustible con cada llamarada.



**GRENADES (GRANADAS):** Podrás encontrar granadas desperdigadas por ahí. Ten cuidado, no vayas a "volar" tú también.



**COBRA STAFF (BASTÓN COBRA):** Un misil-busca mágico. Ojo: el Cobra no está programado para distinguir objetivos, así que, si no encuentra nada que destruir, volverá hacia ti.



**THE MANACLE OF RA (LA MALDICIÓN DE RA):** Hace que una nube de tormenta lance un rayo sobre cualquier criatura que se encuentre debajo de ella.



**SPEED LOADER (CARGADOR):** Seis balas para la pistola.



**AMMO (MUNICIÓN):** 200 balas para la M-60.



**FUEL (COMBUSTIBLE):** Una lata de combustible para tu lanzallamas.



**COBRA:** Para "alimentar" a tu Cobra.



**EYE SYMBOL (SÍMBOLO DEL OJO):** Para la maldición de Ra.



## APÉNDICE DOS: OBJETOS QUE PUEDES RECOGER

Puedes encontrar los siguientes objetos en la mayoría de los niveles.



**LOS FRUTOS DE LA VIDA:** Aumentan tu energía en un cinco por ciento del máximo.



**LA COPA DE LA SANGRE DE LA VIDA:** Esta copa roja aumentará tu energía en un veinte por ciento del máximo aproximadamente.



**LA ESFERA MÁGICA:** Una bola de magia luminosa que dejan atrás la mayoría de las criaturas grandes al morir, por ejemplo, las momias. (Te proporciona un cinco por ciento de energía).



**LA COPA MÁGICA:** Esta copa morada te dará, más o menos, un veinte por ciento de energía.



**LA COPA DEL VENENO:** No recojas las copas verdes, pues reducen tu energía en un veinte por ciento.



**LLAVES:** Hay cuatro, y corresponden a los símbolos del Poder, la Tierra, el Tiempo y la Guerra.

## APÉNDICE TRES: OBJETOS MÁGICOS

Sólo podrás activarlos si tienes suficiente magia. No olvides que aparecerá un aviso indicándote que el efecto del objeto mágico está a punto de acabar. Y recuerda que sólo puedes poseer un máximo de cinco objetos mágicos del mismo tipo.



**ANTORCHA:** Para ayudarte a ver en los lugares oscuros. Utiliza sobre un 10% de poder mágico.



**CORAZÓN:** Te proporcionará el máximo de energía. Utiliza, más o menos, un 50% de poder mágico.



**OJO:** Te vuelve invisible (fíjate en tu arma: es transparente) aunque no ante todas las criaturas. Utiliza un 40% de poder mágico.



**MÁSCARA:** Te ayuda a respirar bajo el agua. Utiliza un 20% de poder mágico. Notarás cuando la estás utilizando porque cambia el tono de tu respiración.



**MANO:** Aumenta la potencia de tus armas (y la media de disparos donde corresponda). Utilizará un 50% de tu magia.



**ESCARABAJO:** Invencibilidad temporal. Utiliza el 100% de tu poder mágico.



**GURU MEDITATIVO:** Pasa por encima de él y conseguirás una vida extra.

## APÉNDICE CUATRO: OBJETOS ESPECIALES

Busca los siguientes objetos:



**ESCARABAJO:** Toca una de sus alas abiertas (escucharás un sonido 'ting') y fíjate en tu situación en el nivel, pues, si pierdes una vida, volverás al lugar donde se encontraba el último escarabajo que tocaste.



**INTERRUPTORES:** No sabrás qué es lo que activarán hasta que los actives.



**RECIPIENTES:** Contienen petróleo explosivo. Dispara contra ellos para activarlos, pero mantente bien alejado de las explosiones.



**BLOQUES DE HORMIGÓN:** Las huellas ensangrentadas indican que no eres el primero que trata de empujar estos enormes bloques de piedra. No te preocupes si lo empujas contra una pared: empuja desde uno de sus ángulos y muévelo a lo largo de la pared.



**BOLSAS DE AIRE:** Estos "racimos" de burbujas encontrados bajo el agua te proporcionan mucho oxígeno y nunca se acaban (pero no puedes quedarte ahí para siempre).

## APÉNDICE CINCO: CRIATURAS

Aquí tienes algunas de las criaturas que puedes esperar encontrarte en esta aventura. En los últimos niveles, probablemente te encontrarás con violentos objetos voladores y bestias enormes. ¡Estás avisado!



**ARAÑAS:** Unas arañitas bastante descaradas. Andan tanto por el suelo como por el techo, así que ten cuidado, y también pueden saltar en el aire (el mejor momento para dispararlas). Las arañas son implacables y difíciles de disparar desde cerca, por lo que es mejor mantenerse a distancia.



**RATAS:** Se alimentan de la carne de los muertos pero no pueden hacer ningún daño a los vivos, así que no desperdicies tu munición con ellas.



**ANUBIS:** Son los guardianes de los muertos y tienen cabezas de chacal. Desde lejos, disparan descargas eléctricas (bolas de fuego azules); desde cerca, utilizan sus terribles garras.



**PIRAÑAS GIGANTES:** Sólo su ladrido es peor que su mordedura. El problema es que no ladran.



**MOMIAS:** Con un simple golpecito de sus bastones en el suelo, salen disparados espíritus malignos, y cualquier momia muerta que se encuentre cerca resucitará. Si eres tan tonto como para acercarte a una momia, te golpeará con su bastón.



**LOS GUARDIANES DE BAST:** Parecen estatuas, hasta que te acercas demasiado y se lanzan contra ti mostrando sus afiladas garras. Dispara rápidamente antes de que desaparezcan pues, si lo hacen, volverán a aparecer a tus espaldas.

**ESPIRITUS MALIGNOS:** Disparados por las momias. Evítalos a toda costa.

## APÉNDICE SEIS: CONSEJOS ÚTILES

Aquí tienes algunos consejos para ayudarte en tu camino.

Mantén los ojos abiertos en busca de armas y objetos, pues no todos se ven a primera vista (es muy fácil pasar por alto objetos como cargadores y granadas situados en las esquinas de algunas habitaciones).

Cuidado con trampas tales como agujeros que lanzan dardos o bolas de fuego (fíjate en una especie de gatillos que hay en el suelo).

Recuerda: No es buena idea caerse desde grandes alturas (a no ser que no tengas elección), pues duele mucho y se pierde energía.

Camina contra paredes y bloques que tengan una aspecto extraño pues puede que se muevan.

Busca huecos bajos en las paredes: puedes agacharte y caminar o correr por ellos, ya que pueden llevarte a pasadizos en los que encontrarás munición (aunque, algunas veces, puede que también encuentres arañas).

Escucha los ruidos que hacen las criaturas, pues te advierten de los ataques.

Algunas puertas y paredes se abren accionando interruptores secretos que hay en el suelo; otras, se activarán al recoger determinados objetos.

Es posible realizar un salto muy grande dejando caer una granada y utilizando la explosión para impulsarte, pero no lo intentes a no ser que seas invulnerable.

Experimenta con tus armas para averiguar qué forma de disparo es la mejor para deshacerte de cada uno de los habitantes de Exhumed.

## APÉNDICE SIETE: CONFIGURACIÓN

Para ejecutar el programa de Configuración a continuación del indicativo de DOS, asegúrate de que te encuentras en el directorio de Exhumed, teclea "SETUP" y pulsa la tecla Intro. Sigue las instrucciones para configurar la tarjeta de sonido o los controles (sólo teclado, ratón y teclado o joystick y teclado).

## RESUMEN DE LOS CONTROLES DEL TECLADO

Como puedes comprobar, puedes asignar dos teclas diferentes a cada función. Ten cuidado de no utilizar la misma tecla para dos funciones diferentes.

## FUNCIONES DE LAS TECLAS AJUSTADAS POR DEFECTO

### MOVIMIENTO

Hacia adelante  
Hacia atrás  
Girar hacia la izquierda  
Girar hacia la derecha  
Esquivar\*  
Alt izquierda  
Dar un paso hacia la izquierda  
Dar un paso hacia la derecha  
Correr  
Saltar  
Agacharse  
Abrir  
\*Dirección correspondiente  
Armas  
Disparar  
Machete  
357 Magnum  
M-60  
Lanzallamas  
Granadas  
Bastón Cobra  
Maldición  
Apuntar hacia arriba  
Apuntar hacia abajo  
\*\* No en el teclado

Flecha hacia arriba Tecla 8 del teclado numérico  
Flecha hacia abajo Tecla 2 del teclado numérico  
Flecha izquierda Tecla 4 del teclado numérico  
Flecha derecha Tecla 6 del teclado numérico

Alt Gr

MAYÚSCULAS izquierda

MAYÚSCULAS derecha

A

Z

Barra de espacios

Ctrl izquierda

Ctrl derecha

1\*\*

2\*\*

3\*\*

4\*\*

5\*\*

6\*\*

7\*\*

Introducir

Supr

### INVENTARIO

Utilizar objeto  
Recorrer los objetos hacia la izquierda  
Recorrer los objetos hacia la derecha  
Funciones del mapa  
Con/sin mapa  
Acercar el mapa  
Alejar el mapa  
Ajuste de la vista  
Mirar hacia arriba  
Mirar hacia abajo  
Mirar hacia adelante

Intro

{  
}

Tabulador

=

-

AvPág

RePág

Inicio

### OTRAS FUNCIONES

Pausa  
Salir  
Reducir pantalla  
Ampliar pantalla  
Ajuste del contraste  
La red, el módem  
Enviar mensaje

Pausa

Esc

Tecla - del teclado numérico

Tecla + del teclado numérico

F11

únicamente partidas en serie

T

76896-421322

© 1996 Lobotomy Software Inc.  
Distributed by the local BMG company.  
A unit of BMG Entertainment.  
Designed and developed by Lobotomy Software Inc.  
Made in the EU.

**BMG**  
INTERACTIVE

