



FIREBIRD



CBM AMIGA

ATARI ST/STE

PC

SAVAGE

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Switch off your computer. Insert the disk into the disk drive. Switch on the computer. The game will automatically load and run.

CBM AMIGA

Users with Kickstart on disk should first boot Kickstart version 1.2 or later. At the workbench prompt, insert the disk. The game will automatically load and run.

IBM PC

Insert disk in drive A then type SAVAGE.

NOTE: The game SAVAGE is in three parts; parts two and three only allow you one life unless you have completed the previous level. Upon the completion of levels one and two, you will be given a code word to type in at the start of the next level, which will then give you the full three lives.

KEY CONTROLS

All other versions of Savage use the

Q	-	Leap/Up/Fly
A	-	Crouch/Down
O	-	Run left/Fly left
P	-	Run right/Fly right
SPACE	-	Fire

Fired by rage, Savage plunges into an orgy of violence, wielding his trusty battle axe in a manic fighting frenzy, dispatching all who stand in his way.

Ahead of him awaits a labyrinth of dank and gloomy dungeons concealing a myriad of demons and ghouls, all ready to put a bloody end to his attempt to escape.

The battle-crazed Savage will have to use all his skill and experience, as a master of hand-to-hand combat, to overcome this, the ultimate challenge.

From the beginning, Savage will be assailed by a number of deadly mutant monsters. Once dispatched, they will each yield a piece of weaponry that will enable Savage to carry on his fight.

The task awaiting him in the infested Labyrinth is to fight the inhabitants of the Castle and the deep dungeons. Savage is able to collect items of great wealth and power that will increase his strength as well as his horde of treasure, but the conflict will sap his strength and strain each muscle of his body to its limit.

As he travels through the dungeons he collects weapons of many magical types, enabling him to shield himself from the enemy attacks, and to dispatch more monsters with every blow.

The dungeons are a danger in themselves, with a number of traps awaiting the unwary traveller. Many are pathways over the fires of hell and Savage will have to jump and walk with the greatest of skill if he is to survive.

At the end of each level Savage comes across the Guardian of that dungeon. The Guardian is a monstrous figure able to fight on equal terms with Savage and only Savage's skill and quick wits can vanquish the monster. Once past the defenders of the dungeon, Savage is free to enter Death Valley.

When the conflict of the Castle dungeons has ended and Savage has escaped from the Castle, he will have to fight the defenders of Death Valley whose aim is to stop all who seek to escape from the area.

The view is now through Savage's eyes as he scans the area seeking ways to avoid the attackers and the monoliths that rise as if to stop his progress.

3D vision allows Savage to view the surrounding area and to plan his path forward. He can also see where to place his shots against the attacking Ghost and lurking skulls.

The attacks become faster and faster, and Savage must be on guard at all times from sneak attacks and against the half-ghost half-monster that appears before him.

Halfway through the attacks, Savage discovers that his 'escape' from the Castle was a trick to keep his Maiden love imprisoned for ever.

At this point Savage makes the decision to return to the Castle to reclaim his magical powers and rescue his Maiden from the clutches of the Dark Guardians.

However, the path he chooses to the Castle brings him to a different and locked entrance.

Unable to enter, Savage has to call upon his trusty eagle to fly into the Labyrinth to rescue his Maiden and his special powers.

The eagle will fly into the Labyrinth through the corridors and the secret dungeons collecting energy and battling the last of the demons and the monsters that now fight for the final victory inside the Castle.

The Ghost and the demons will do all in their power to stop the eagle from collecting the special powers, taken from the dead spirits, and to stop the search for the cell that holds Savage's maiden.

SAVAGE

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalte deinen Computer aus. Lege die Diskette in das Laufwerk. Schalte nun den Computer ein. Das Spiel wird daraufhin automatisch geladen und gestartet.

CBM AMIGA

Benutzer mit Kickstart-Diskette sollten zuerst Kickstart 1.2 oder eine spätere Version booten. Nach dem Erscheinen des Workbench-Systemzeichens bitte die Diskette einlegen. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

IBM PC

Lege die Diskette in Laufwerk A und gib SAVAGE ein.

HINWEIS

Das Spiel "Savage" besteht aus drei Teilen. Teil Zwei und Drei geben dir nur ein Leben, wenn du nicht den vorherigen Level abgeschlossen hast. Nach Abschluß von Level Eins und Zwei erhältst du jeweils ein Codewort, das du zu Beginn des nächsten Levels eingeben mußt. Dadurch erhältst du dann die volle Anzahl von drei Leben.

TASTATURSTEUERUNG

In allen anderen "Savage"-Versionen werden folgende Befehle verwendet:

Q	-	Springen/Hoch/Fliegen
A	-	Kauern/Nach unten
O	-	Nach links laufen/Nach links fliegen
P	-	Nach rechts laufen/Nach rechts fliegen
LEERTASTE	-	Feuer

In rasender Wut stürzt sich Savage, der Wilde, in eine Orgie der Gewalt. In wilder Kampflust schwingt er seine zuverlässige Streitaxt und mäht alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt.

Vor ihm liegt ein Labyrinth dumpfer und modriger Kerker, in denen sich Abertausende von Dämonen und anderen Ungeheuern verbergen, die nur darauf warten, seinem Fluchtversuch ein blutiges Ende zu bereiten.

Der kampfwütige Savage wird sein ganzes Können und seine reiche Erfahrung im Einzelkampf einsetzen müssen, um diese stärkste aller Herausforderungen durchzustehen.

Von der ersten Minute an werden sich tödliche Mutantenmonster auf Savage stürzen. Durch jedes, das er besiegt, erhält Savage eine neue Waffe, mit deren Hilfe er seinen Kampf fortsetzen kann.

Seine Aufgabe in diesem verseuchten Labyrinth besteht darin, die Bewohner der Burg und ihrer tiefen Verliese zu bekämpfen. Er kann dabei nicht nur viele kostbare und magische Gegenstände finden, die seine Kampfkraft verstärken, sondern auch unzählige Schätze. Dieser Kampf wird ihn allerdings bis an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit fordern, bis er jeden Muskel einzeln spürt.

Während er sich durch das Labyrinth kämpft, sammelt Savage viele magische Waffen, mit denen er sich vor den Angriffen seiner Feinde schützen und mit jedem Schlag noch mehr Ungeheuer erledigen kann.

Die Kerker bergen aber noch andere Gefahren. Zahlreiche Fallen erwarten den unvorsichtigen Wanderer. Viele Wege führen direkt über das Höllenfeuer hinweg, und Savage muß äußerst geschickt seine Füße setzen und springen, wenn er überleben will.

Am Ende jedes Levels trifft Savage auf den Wächter dieses Kerkers. Der Wächter ist ein furchteinflößendes Wesen und ein ihm ebenbürtiger Gegner. Savage wird sehr geschickt vorgehen und geistesgegenwärtig sein müssen, wenn er dieses Ungeheuer besiegen will. Sobald er die Wächter der Kerker überwunden hat, kann Savage das Tal des Todes betreten.

Wenn Savage die Kämpfe in den Burgverliesen hinter sich gelassen hat und entkommen ist, dann muß er die Verteidiger aus dem Tal des Todes bekämpfen, die jeden daran hindern wollen, das Gebiet zu verlassen. Du siehst jetzt die Gegend durch Savages Augen, als er nach Wegen sucht, den Angreifern zu entgehen und den großen Steinblöcken auszuweichen, die aus dem Boden wachsen und ihm den Weg versperren.

Mit Hilfe der 3D-Sicht kann Savage das ganze Gebiet überblicken und seinen Weg im voraus planen. So erkennt er auch, in welche Richtung er schießen muß, um die angreifenden Geister und die wartenden Totenschädel zu treffen.

Die Angriffe kommen immer schneller, und Savage muß sich ständig vor Überfällen hüten, während er mit den dem Wesen vor ihm - halb Geist, halb Monster - kämpft.

Als er schon die Hälfte der Kämpfe hinter sich gebracht hat, erkennt Savage, daß seine "Flucht" aus der Burg nur ein Trick war, um seine Geliebte für immer dort gefangen zu halten.

Daraufhin beschließt er, in die Burg zurückzukehren, um seine magischen Kräfte wiederzugewinnen und seine Braut aus den Klauen der düsteren Wächter zu befreien.

Als er aber auf einem anderen Weg die Burg wieder erreicht hat, steht er vor einem verschlossenen Tor.

Da er selbst nicht hineinkommt, muß Savage seinen treuen Adler in das Labyrinth schicken, um seine Geliebte und seine Zauberkräfte zurückzuholen.

Der Adler fliegt durch die Gänge und geheimen Kerker in das Labyrinth. Auf seinem Weg sammelt er Energie und kämpft gegen die noch verbliebenen Dämonen und Monster, die in der Burg ihre letzte große Schlacht schlagen.

Die Geister und Dämonen werden alles in ihrer Macht stehende unternehmen, um den Adler daran zu hindern, die magischen Kräfte zu sammeln, die aus den Geistern der Verstorbenen gewonnen werden, damit er auf keinen Fall die Zelle mit dem Mädchen findet.

© Probe Software Limited. Lizenziert an Kixx. Unerlaubtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art ist strengstens untersagt. Kixx, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: +44 (0)21 625 3311.

SAVAGE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ATARI ST

Spengi il tuo computer. Inserisci il disco nel drive. Accendi il computer. Il gioco si caricherà e verrà eseguito automaticamente.

CBM AMIGA

Gli utenti con Kickstart sul disco dovrebbero innanzitutto usare la versione di Kickstart 1.2 o successiva. Quando appare la guida WORKBENCH, inserisci il disco. Il gioco si caricherà e verrà eseguito automaticamente.

IBM PC

Inserisci il disco nel drive A, quindi digita SAVAGE.

NOTA

Il gioco SAVAGE si svolge in tre parti; nella seconda e nella terza parte avrai solo una vita, a meno che tu non abbia completato il livello precedente. Dopo aver completato i livelli uno e due, ti sarà data una parola codice da digitare all'inizio del livello successivo, che ti conferirà le tre vite complete.