



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling hiring renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product OBITUS, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

OBITUS cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/Tim White

ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.

Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

**Psygnosis Ltd. South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755**

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

ENGLISH 4

FRENCH 15

GERMAN 25

ITALIAN 35

LOADING INSTRUCTIONS

Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the OBITUS master disk. See the Virus Warning and the Warranty Notice in this manual for further information.

ATARI ST VERSION

Insert Disk 1 of OBITUS. Switch on the monitor/tv then your computer. Insert the other disks when prompted.

OBITUS is played with a joystick plugged into the second joystick port.

AMIGA VERSION

Switch the computer on. Insert a Kickstart disk if so prompted. When the display prompts for a Workbench disk insert Disk 1 of OBITUS into the internal drive. Insert the other disks when prompted.

OBITUS is played with a joystick plugged into the second joystick port.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load OBITUS then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis Ltd. All Psygnosis products are fully guaranteed - see page 14 for details.

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see page 14 of this manual for details.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game. Please see page 14 for more information regarding viruses and your warranty

OBITUS

Obitus is a gripping combination of RPG and arcade action. It places you in the role of Wil Mason as he finds himself mysteriously transported to Middlemere: a world of knights, trolls, dungeons, castles, wizards, princesses . . . and death. This world, although not his own, is disturbingly familiar, and it is one from which he must escape.

As Wil explores the four shires of Middlemere, he interacts with indigenous characters and objects in an effort to discover where he is and how he can get out.

THE LAND THAT TIME REMEMBERED

Middlemere was a prosperous land. It thrived under the rule of King Cirkassia, its people were happy and everything in the garden seemed rosy. But even though the king was pleased with his empire and for his subjects, he was not a happy man. He craved children; an heir to his throne, someone to watch over the kingdom he had so proudly built and skilfully cultivated. Unfortunately, he coveted a son so badly that it was to be the undoing of his prosperous dynasty:

Deep in the bowels of Castle Drakehurst, DomaKk the dark wizard worked his wicked ways. He hated to see a thriving land and so plotted to bring King Cirkassia's domain crashing down. The news that the king craved children was just the opportunity DomaKk had been waiting for. He visited the king in the guise of a human

being and most loyal subject, and, spouting incantations around the throneroom, promised Cirkassia a wife and heirs. The king was dubious but at the same time joyfully expectant. DomaKk kept his wicked word and he 'fashioned' a romantic encounter for the king. The ensuing marriage was spectacular affair the like of which Middlemere had never seen before.

Cirkassia became the proud father of four sons. However, as the boys grew, the envious trait evoked into them by DomaKk grew also. They learned to hate one another. In fact they detested each other so much that when eventually the king passed away the brothers began warring for possession of the land. None gained from the conflict and Middlemere was torn asunder, poverty and degradation was the result. The war continued for years, there seemed no end in sight. Meanwhile, DomaKk smiled and left for another temporal plane in which to cause havoc.

Then, one day, as if by magic, a strange contraption appeared in the exact centre of Middlemere. Dread of the strange machine quickly spread and the four warlords cowered in their castles for fear of retribution. But nothing happened, the machine merely existed. Eventually the more learned of the land realised the machine was no threat, in fact the warlords themselves saw potential in it.

Individually the four brothers visited the machine and took parts of it away. Each now in possession of a section of the machine, they discovered that ruling became easier as their subjects were so afraid of the strange contraption: those who held it, held power.

Soon the warring ceased and a truce was signed. The remains of the machine were securely stored and the lords divided

Middlemere equally into four shires. They were suddenly and strangely content to rule one quarter of the land each, although the shires remained heavily patrolled . . . just in case.

A RAINY NIGHT IN MIDDLEMERE

Wil Mason cruises safely through the winding roads of Middlemere towards home. Night driving in the country is so much easier than in suburbia. Street lights dazzle and neons give him a headache, out here there's nothing to worry about but foxes and the odd nocturnal farmer.

This rain doesn't help much though. He tries to remember the last time it was so heavy. His first and last holiday in Snowdonia probably, it's always chucking it down there.

As the road gets narrower, Wil eases his foot off the accelerator to reduce his speed to better suit the conditions. The surrounding darkness, the rhythmic droning of the wipers and the splattering of the rain on the car combine to lull Wil into a relaxed state of mind. Something he's quite willing to give in to; anything to counter the stress of the last couple of hours. Trying to lecture medieval history to an uncaring group of 'mature students' is not the most rewarding of experiences. Perhaps it wouldn't be so bad if he didn't feel so passionately for the subject himself.

Soon be home . . .

His Volvo estate is built for safety. Perhaps it is due to this sense of security together with his deep thoughts and the poor visibility that Wil fails to notice the branch in the road until the last minute.

Snapping out of his musings, Wil overreacts and swerves madly to avoid hitting the branch . . . he succeeds and careers into the ditch.

Slightly stunned, Wil quells a burst of anger as he attempts to restart his seemingly undamaged vehicle and fails. For some minutes he continues to turn the key only to hear a progressively less healthy battery struggling to bring the engine to life.

Accepting the inevitable, Wil grabs his mac from the back seat and struggles to put it on. Slapping his hat on his head he leaves the relative comfort of his car to face the now torrential rain.

Knowing much of things historic and nothing of mechanics, Wil doesn't even consider opening the bonnet but instead heads off in to the darkness to find help. Spending the night in his car does not appeal.

He splashes along the road for some twenty minutes. There is no sign of life, no sound but for the wind and rain. Then, off the road to his left, he sees a flickering light. Scrambling over the fence he heads towards it. Strangely the light gets no nearer.

Cold and wet, Wil considers turning back for the road when he comes across a crumbling structure.

Curiosity takes him closer. The building is a tower, a very old one that, due to decay, has lost some of its height. Four doors lead in to the tower, one of which is ajar. Wil enters.

Closing the door behind him Wil finds himself in a surprisingly cosy, circular room with, thankfully, a watertight ceiling.

Removing his sodden mac, he sits on the dry floor and assesses his situation. The sound of the wind and the rain is pleasant from within the sanctuary of the tower . . . a wave of tiredness flows over Wil. Sleep soon follows.

He wakes to the sound of birds. The rain has stopped. Looking around he is surprised to find his mac . . . gone! In fact his whole attire has changed. His surroundings look the same, a little cleaner perhaps and the four doors look less worm ridden, but he's definately still in the same tower. An attempt to open the doors confirms his worst fears: all four are jammed . . . or locked!

Puzzlement, concern then panic washes over Wil as he shouts at the tower and attacks the four doors in an attempt to escape. Eventually, worn out, he sits and thinks . . . sleep comes again.

Wil has no idea how long he slept but he wakes with a resolve to discover what's happened to him, where he is and how he can get home. The first thing to do is get out of this damn tower . . .

Is that a key on the floor?

THE GAME

You play the part of Wil Mason as he strives to learn of his whereabouts, find his way out of Middlemere and hopefully get back home.

Obitus is made up of differing scenarios in which you need to interact and/or communicate with indigenous characters and objects if you are to succeed.

Maze Sections.

The game has many maze sections which utilise incredibly smooth forward-scrolling techniques to portray your first-person-perspective movement. Items and characters encountered in these sections are interacted with via the icons at the base of the screen (see page 12).

Parallax Sections.

You run left or right across amazingly detailed parallax screens, shooting – with selected weapon – or avoiding adversaries bent on preventing your progress. Beware for they conceal themselves well!

Interior Sections.

A combination of the above two sections, ***Interiors*** enable you to explore castles, abbeys and churches during your quest for escape. Interaction with characters is possible either via the icons at the base of the screen or by using whatever weapon you're currently carrying (press fire on joystick).

Objects are manipulated using icons (see page 12).

Characters to meet in *Obitus* include: trolls, slaves, soldiers, knights, mages, wolves, rogues, impalers and wizards.

In-game objects include: gems, torches, weapons, arrows, daggers, riches, talismans, chalices, spells, GemStones, keys, food and strength potions.

Instructions

Mouse:

The mouse directs your hand-shaped pointer to icons or objects on-screen, click to activate.

Maze Sections:

Joystick:

Forward	Walk Forward
Back	Walk Backwards
Left	Turn Left
Right	Turn Right

Parallax Sections:

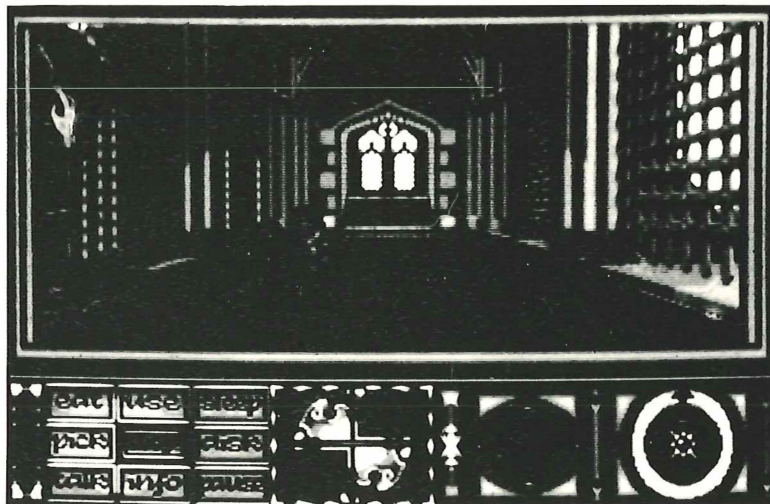
Up	Jump
Down	Crouch
Left	Run Left
Right	Run Right
Left Diagonal	Jump Left
Right Diagonal	Jump Right
Fire & Down	Weapon Select
Fire & Right	Move 'weapon select' Right
Fire	Use Weapon

Interior Sections:

Joystick

Up	Run Into Screen
Down	Run Out Of Screen
Left	Run Left
Right	Run Right
Fire	Activate weapon

Icon Controls (applicable to ***Maze*** and ***Interior*** sections only):



Health Indicator
(Click on for
complete diagnostics)

Command Icons

Direction Indicator
(Highlights when
exits accessible)

Activated inventory item
(Click on for
full inventory)

Disk prompt and
extra information
on inventory items

Click on East to turn right
West to turn left
North for forward
South for reverse

Example:

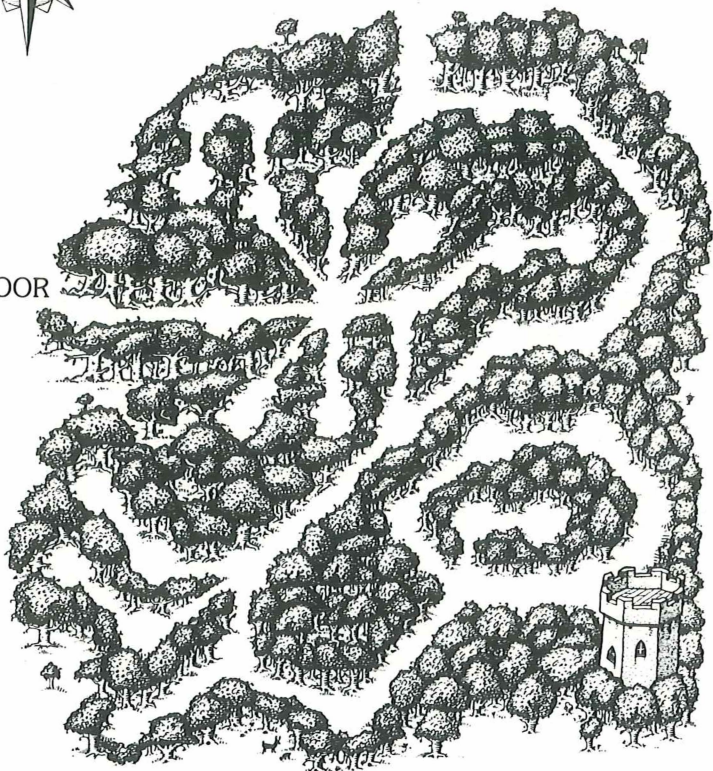
Move pointer on 'Pick', click button to activate it, move pointer to apple on-screen and click mouse button to 'Pick Apple' and add it to your inventory.



Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO
HOBMOOR



WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. these disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before trying to load this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

CREDITS

Programming: Giulio Zicchi

Graphics: Michael Haigh

Music: Giulio Zicchi

Additional Programming: Justin Garvanovic

Cover Illustration: Tim White

Lettering: Roger Dean

Text: Nik Wild

OBITUS

Obitus est un mélange prenant de jeu de rôle et d'arcade. Votre personnage s'appelle Wil Mason. Il se retrouve mystérieusement transporté en Middlemere, monde fascinant, plein de chevaliers, de trolls, de châteaux forts, de sorciers, de princesses . . . et de dangers. Cet univers, bien que n'étant pas le sien, lui est curieusement familier mais il doit s'en échapper à tout prix.

Durant ses pérégrinations en Middlemere, Wil Mason rencontre certains des habitants de cet étrange pays et y trouve des objets. Les uns et les autres l'aideront à trouver le chemin qui le ramènera chez lui.

UNE CONTRÉE PERDUE DANS LE TEMPS

Jadis Middlemere était un pays prospère, gouverné par un souverain juste et bon, le Roi Cirkassia. En apparence, nul ombre au bonheur et à la douceur de vivre qui y régnaient. Toutefois, quoique le roi n'ait qu'à se louer de son royaume et de ses sujets, il se languissait. En effet, il n'avait pas d'enfants et donc pas d'héritier pour lui succéder un jour à la tête de ce pays dont il était si fier et qu'il gouvernait en monarque éclairé. De toute son âme, le roi désirait un fils. Malheureusement, ce désir, bien que légitime, allait causer la perte du royaume.

Or, reclus dans son antre des tréfonds du Château de Drakehurst, vivait DomaKk, puissant sorcier adepte de la magie la plus noire, Voir le pays prospérer était insupportable à cet être malfaisant et, depuis longtemps déjà, il ourdisait trames et complots pour mettre un terme à ce bonheur et précipiter le royaume dans le chaos. Apprendre que le roi souhaitait des enfants. DomaKk vit là l'occasion qu'il attendait

pour mener à bien son projet démoniaque. C'est ainsi que, prenant apparence humaine et manières obséqueuses, il rendit visite à son souverain dans la salle du trône, un jour d'audience et, proférant d'obscur incantations, promit à Cirkassia épouse et héritiers. Le roi, bien qu'incrédule, recouvra sa joie en reprenant espoir. DomaKk tint sa fourbe promesse et arrangea une entrevue galante pour Cirkassia. Le mariage qu'on célébra peu après resta à tout jamais inscrit dans les annales de Middlemere comme le plus fastueux et le plus beau.

L'union du roi fut bénie par la naissance de quatre fils. Néanmoins, tandis que les enfants grandissaient, s'affirmait également en eux le défaut dont DomaKk les avait pourvus: une jalousie dévorante. Peu à peu, ils se mirent à se détester et, quand leur père mourut, ils se haïssaient tant qu'il prirent les armes les uns contre les autres, se réclamant chacun unique héritier du royaume. Loin de leur apporter un quelconque bénéfice, cette guerre fratricide représenta qui plus est pour Middlemere la période la plus noire de son histoire. La pauvreté succéda à la prospérité et le déclin à la splendeur. La lutte dura et dura; pourtant on n'en voyait pas la fin. Pendant ce temps, DomaKk souriait et, son forfait accompli, partit vers une autre dimension où exercer ses funestes talents.

Un jour, comme par magie, un étrange objet apparut en plein centre de Middlemere. L'annonce de cette apparition se répandit comme une traînée de poudre, frappant chacun de terreur - jusqu'aux quatre prétendants au trône qui se terrèrent dans leur château respectif. Pourtant, rien ne se passa: l'engin se contentait d'être là. Les moins superstitieux finirent par se rendre compte de l'absence de danger. Les quatre frères rivaux, eux, songèrent même au parti qu'ils pouvaient en tirer.

Chacun de son côté, ils allèrent inspecter la machine et y prélevèrent une pièce qu'ils ramenèrent chez eux. L'engin suscitait tant de crainte superstitieuse parmi leurs sujets que le seul fait d'en posséder un

élément assurait à chacun des princes une plus grande domination sur son fief. Ainsi donc, cette machine était synonyme de pouvoir.

Bientôt la guerre cessa et on signa un armistice. On entreposa en lieu sûr le reste de l'engin et les quatre frères se partagèrent le royaume de leur père en quatre provinces de superficie égale. Ils parurent soudain se satisfaire ne ne régner que sur le quart ce qu'ils convoitaient au départ mais, se faisant toujours aussi peu confiance, ils maintinrent pourtant de forts contingents armés à leurs frontières respectives.

UNE NUIT D'ORAGE EN MIDDLEMERE

Wil Mason est assis au volant de sa voiture et pense qu'il arrivera bientôt chez lui. La conduite de nuit en rase campagne est tellement plus simple qu'en zone urbaine. En effet, les lampadaires l'éblouissent et les néons lui donnent des maux de tête. Sur la petite route de Middlemere où il se trouve, il n'a à se soucier que d'éviter les renards imprudents ou l'occasionnel agriculteur rentrant tard après une journée aux champs.

S'il ne pleuvait pas, ce serait même agréable. Wil Mason rassemble ses souvenirs: quand pour la dernière fois a-t-il vu orage si violent? Sans doute durant ses dernières vacances à Snowdonia; d'ailleurs, n'y tombe-t-il pas des cordes en permanence?

La route allant en se rétrécissant, Will relâche le pied de l'accélérateur et réduit sa vitesse. Plongé dans une chape de ténèbres, bercé par le va-et-vient des essuie-glaces et le bruit mat des gouttes de pluie qui s'écrasent sur la carrosserie, Wil est détendu; il se sent bien. Il apprécie ce moment de paix après le stress de la journée qu'il vient de passer. En effet, tenter de donner un cours d'histoire médiévale à un groupe d'étudiants inintéressés n'est pas une expérience des plus

gratifiantes. Qui sait, peut-être cela ne l'affecterait-il pas autant si son sujet ne lui tenait pas tant à coeur.

Bientôt chez lui . . .

Les concepteurs de sa Volvo ont misé sur la sécurité. Est-ce un sentiment trompeur de ce que rien ne peut l'atteindre, allié à la fatigue et à la faible visibilité? Toujours est-il qu'il ne parvient à éviter que de justesse une branche tombée en travers de la route. Sortant brusquement de sa rêverie, Will donne un grand coup de volant. Son véhicule fait une embardée, évite l'obstacle . . . mais se retrouve dans le fossé.

Légèrement étourdi, Wil refrène l'accès de colère qu'il sent monter en lui et essaie de remettre en route sa voiture qui semble intacte. Sans succès. Pendant plusieurs minutes, il continue à tourner le clef dans le démarreur mais les tousotements de la batterie vont en s'amenuisant et finissent par s'éteindre tout à fait.

Déterminé à ne pas rester inactif, Wil se saisit de son imperméable posé sur la banquette arrière et l'enfile tant bien que mal dans l'espace confiné. Non sans mettre son chapeau, il abandonne le confort relatif de sa voiture et affronte la pluie diluvienne.

Très versé en histoire mais très peu en mécanique, il ne songe même pas à ouvrir le capot pour se pencher le moteur. Il préfère se mettre en marche dans l'obscurité et chercher de l'aide. Qui plus est, la perspective de passer toute la nuit dans sa voiture ne le séduit guère.

Assailli par la pluie et le froid, Wil envisage de revenir sur la route quand il aperçoit devant lui un édifice en ruine.

Par curiosité, il s'en approche. Il s'agit d'une tour, très ancienne, que les ans ont amputé de la meilleure partie de sa taille. Sur son périmètre s'ouvrent quatre portes, dont l'une est entrouverte. Will ne résiste pas, il entre.

Refermant le battant derrière lui, il a la surprise de se retrouver dans une pièce ronde et intacte, disposant d'un plafond qui résiste à la pluie.

Il retire son imperméable trempé, s'assoit sur le sol sec et réfléchit à sa situation. Le martèlement de la pluie et le ululement du vent, atténués par les murs de son refuge, lui paraissent même un bruit de fond agréable. Une vague de fatigue l'assailit et ses paupières se ferment.

C'est le gazouillis des oiseaux qui le réveille. La pluie s'est arrêtée. Mais oh, surprise, son imperméable a disparu! Il y regarde de plus près et s'aperçoit qu'il a changé de vêtements. La pièce, elle, est bien celle dans laquelle il s'est abrité la veille, à la différence, peut-être, qu'elle semble plus propre et ses portes de bois moins vermoulues. Quand il essaye de les ouvrir, ses pires craintes se voient confirmées: elles sont toutes les quatre coincées ou, pire . . . fermées à clef!

Surprise, inquiétude puis panique se succèdent en lui. Il se met à hurler et à tambouriner sur les battants dans l'espoir de les voir céder. Rien n'y fait. Bientôt, il se fatigue, s'assoit et réfléchit et, de nouveau, le sommeil le surprend.

A son réveil, Wil ignore combien de temps il a dormi mais il est résolu à découvrir ce qui lui est arrivé, où il se trouve et comment rentrer chez lui. La première chose à faire est de sortir de cette maudite tour . . .

Mais . . . n'est-ce pas une clef qu'il aperçoit, là, sur le sol?

LE JEU

Vous êtes Wil Mason tandis que il s'efforce d'apprendre où il se trouve et de trouver le chemin qui le ramènera chez lui.

Obitus est composé de différents types de séquences. Pour réussir dans votre entreprise, à chaque fois, vous devez entrer en contact et/ou dialoguer avec des habitants du cru et vous procurer certains objets.

Séquences de Labyrinthe

Le jeu comporte de nombreuses séquences de labyrinthe. Les images en perspective, qui défilent sans le moindre à-coup, reproduisent la vision subjective de votre héros. Dans cette partie du jeu, vous communiquez avec les personnages et vous identifiez et ramassez les objets grâce aux icônes placées au bas de l'écran (voir page 22).

Séquences de Parallaxe

Vous traversez en courant vers la droite ou vers la gauche des écrans de parallaxe aux détails saisissants. Après l'avoir sélectionnée, vous pouvez faire usage d'une arme pour vous débarrasser des ennemis qui barrent votre progression ou, plus simplement, les éviter. Attention, car ils ont l'art et la manière de se dissimuler à vos yeux!

Séquences d'intérieur

Elles combinent les deux types de séquences précédents et vous permettent, dans votre recherche d'une sortie, d'explorer des châteaux, des abbayes et des églises. Vos contacts avec les personnages s'effectuent soit au moyen des icônes situées au bas de l'écran, soit à l'aide d'une des armes que vous transportez (pour ce faire, appuyez sur le bouton de mise à feu de la manette de jeu).

Les objets se manipulent grâce aux icônes (voir page 22).

Parmi les personnages que vous pouvez rencontrer se trouvent des trolls, des esclaves, des soldats, des chevaliers, des mages, des loups, des bandits, des empaleurs et des sorciers.

Les objets que vous trouverez sont, notamment, des bijoux, des torches, des armes, des flèches, des épées, des trésors, des talismans,

des ciboires, des formules magiques, des pierres précieuses, des clefs, de la nourriture et des potions de force.

Instructions

Souris:

La souris permet de faire glisser le pointeur en forme de main sur les icônes ou les objets à l'écran. Cliquez pour activer. ***Séquences de labyrinthe***

Manette de jeu:

En avant	Marcher vers l'avant
En arrière	Marcher à reculons
A gauche	Tourner à gauche
A droite	Tourner à droite

Séquences de parallaxe:

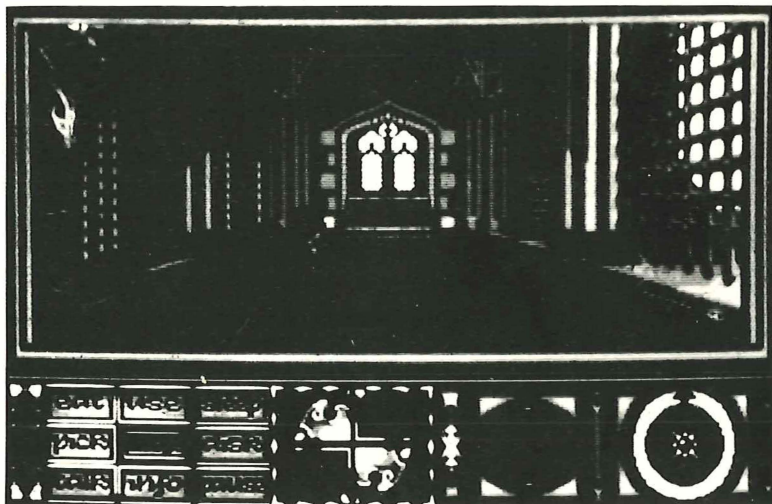
Vers le haut	Sauter
Vers le bas	S'accroupir
A gauche	Courir vers la gauche
A droite	Courir vers la droite
Diagonale gauche	Sauter à gauche
Diagonale droite	Sauter à droite
Vers le bas et feu	Sélectionner une arme
Feu	Actionner l'arme

Séquences d'intérieur:

Manette de jeu:

Vers le haut	Courir vers le fond de l'écran
Vers le bas	S'échapper de l'écran
A gauche	Courir vers la gauche
A droite	Courir vers la droite
Feu	Activer une arme

Utilisation des icônes (pour les séquences de labyrinthe et d'intérieur seulement):



Indicateur de santé.

Icônes de commande.

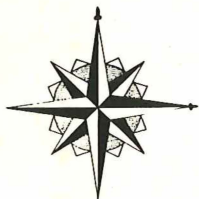
Indicateur de directions –
(clair lorsque les

sorties sont accessibles). Objet de l'inventaire activé.

Demande de disquette et informations
supplémentaires sur certains objets du jeu.

Exemple:

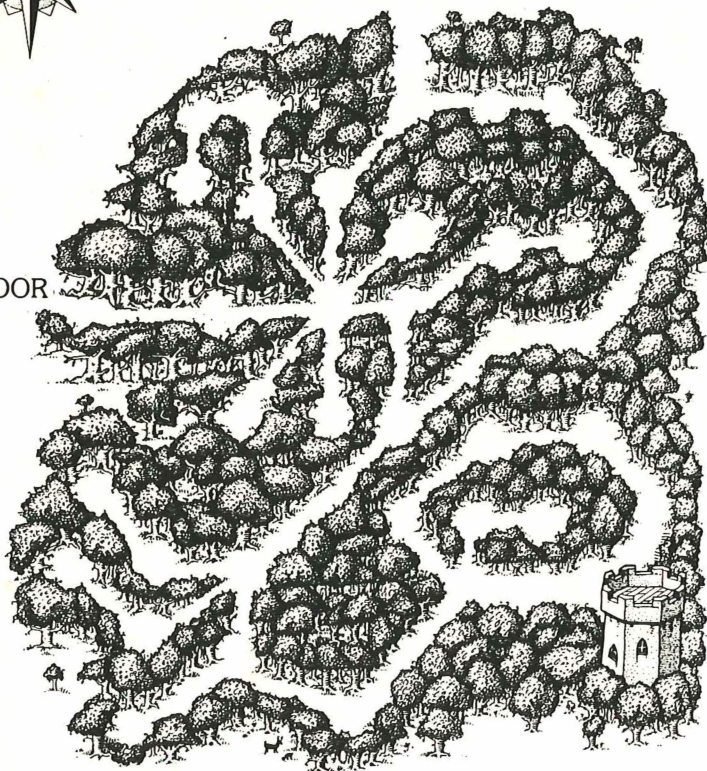
Déplacer le pointeur sur 'Pick' (ramasser), cliquer sur le bouton de la souris pour activer, amener le pointeur sur la pomme présente à l'écran et cliquer sur le bouton de la souris pour ramasser la pomme et ainsi l'ajouter à votre inventaire.



Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO
HOBMOOR



Obitus a été conçu et réalisé par:

Programmation: Giulio Zicchi

Graphismes: Michael Haigh

Musique: Giulio Zicchi

Programmation complémentaire: Justin Garvanovic

Illustration de couverture: Tim White

Lettrage: Roger Dean

Texte: Nik Wild

OBITUS

Obitus ist eine spannende Mischung aus Abenteuer und Action. Es versetzt Dich in die Rolle von Wil Mason, der auf mysteriöse Weise nach Middlemere gelangt; eine Welt voller Ritter, Trolle, Labyrinth, Schlösser, Zauberer, Prinzessinnen . . . und Tod. Diese Welt, auch wenn es nicht die seine ist, kommt ihm verblüffend bekannt vor, und er muß unbedingt aus ihr entkommen.

Während Mason die vier Grafschaften von Middlemere erkundet, muß er herausbekommen, wo er ist und wie er von hier wieder wekommt. Dabei helfen ihm die einheimischen Lebensformen und die verschiedenen Gegenstände, die er hier findet.

Ein Land, das die Zeit nicht vergass

Middlemere war ein blühendes Land. Es gedieh unter der Herrschaft von König Cirkassia, seine Bewohner waren glücklich und alles schien in bester Ordnung. Doch obwohl der König stolz war auf sein Reich und seine Untertanen, war er doch kein zufriedener Mann. Er wollte gerne Kinder haben; einen Thronfolger, jemanden, der sich um das Königreich kümmerte, das er so stolz aufgebaut und sorgfältig behütet hatte. Unglücklicherweise sehnte er sich so sehr nach einem Sohn, daß er dadurch den Untergang seines reichen Landes heraufbeschwor.

Tief im Innern von Schloß Drakehurst, ging DomaKk, der schwarze Magier, seinen finsternen Plänen nach. Er haßte es, ein blühendes Land zu sehen und schmiedete einen Plan, um König Cirkassias Reich zu vernichten. Die Nachricht, daß der König sich sehnlichst Kinder wünschte, bot DomaKk die Chance, auf die er lange gewartet

hatte. Er besuchte den König in Gestalt eines menschlichen Wesens und loyalen Untertans, sprach im Thronsaal Beschwörungsformeln und versprach Cirkassia eine Frau und Erben. Der König zweifelte, empfand aber trotzdem freudige Erwartung. DomaKk hielt sein Wort und "inszenierte" eine romantische Begegnung für den König. Die folgende Hochzeit war ein rauschendes Fest, wie Middlemere es nie zuvor erlebt hatte.

Cirkassia wurde stolzer Vater von vier Söhnen. Jedoch als die Knaben älter wurden, wuchs in ihnen auch der böse Charakterzug, für den DomaKk gesorgt hatte. Sie lernten einander zu hassen. Tatsächlich waren sie sich so spinnefeind, daß sie sofort nach dem Tode des Königs begannen, um den Besitz des Landes zu kämpfen. Niemand gewann Oberhand in dem Konflikt, und Middlemere wurde zerrissen. Armut und Verfall waren die Folgen. Der Krieg dauerte Jahre an, und es schien immer noch kein Ende in Sicht. DomaKk aber lächelte und trat seine Reise zu einer anderen Zeitebene an, wo er wieder Zwietracht und Unheil säen wollte.

Dann, eines Tage, wie durch Zauberei, erschien ein fremdartiger Mechanismus genau im Zentrum von Middlemere. Die Furcht vor der seltsamen Maschine war groß, und die vier Heerführer verbargen sich voller Angst in Ihren Schlössern. Aber nichts geschah, die Maschine war nur einfach da. Da wurde ihnen langsam klar, daß von der Maschine keine Bedrohung ausging, und die Brüder sahen sogar einen Vorteil für sich darin.

Einzelnen suchten sie die Maschine auf, und jeder nahm sich ein Teil von ihr. Wo nun jeder von ihnen einen Teil der Maschine hatte, stellten Sie fest, daß das Herrschen viel leichter geworden war, denn die Untertanen hatten vor dem fremden Mechanismus große Furcht; wer etwas davon besaß, hatte viel Macht.

Bald darauf endete der Krieg, und ein Pakt wurde geschlossen. Die Reste der Maschine wurden sicher verwahrt, und die Herrscher teilten

Middlemere in vier gleichgroße Grafschaften. Mit einem Mal waren sie seltsamerweise zufrieden damit, nur ein Viertel des ganzen Landes zu regieren, aber die Grafschaften wurden trotzdem immer noch scharf bewacht . . . nur für den Fall.

EINE REGNERISCHE NACHT IN MIDDLEMERE

Wil Mason fuhr in aller Ruhe über die gewundenen Straßen von Middlemere in Richtung Zuhause. Nachts über Land zu fahren ist viel einfacher als in der Stadt. Die Straßenbeleuchtung und die Neonreklamen verursachten ihm immer Kopfschmerzen, hier draußen gab es nichts zu befürchten, außer Füchsen oder Bauern, die nachts spazieren gingen.

Der Regen war allerdings sehr schlimm. Er versuchte sich zu erinnern, wann es das letzte Mal so stark geregnet hatte. Bei seinem ersten und einzigen Urlaub in Snowdonia vielleicht, denn dort goß es immer wie aus Eimern.

Als die Straße schmaler wurde, nahm Wil den Fuß vom Gaspedal, um sein Tempo den Gegebenheiten anzupassen. Die umgebende Finsternis, das gleichförmige Geräusch der Scheibenwischer und das Prasseln des Regens auf der Karosserie machten Wil schläfrig und entspannt. Irgendwie war ihm das nicht unangenehm, als Ausgleich zu dem Streß der letzten Stunden. Der Versuch, einer sorglosen Gruppe von Studenten, mittelalterliche Geschichte beizubringen, ist nicht gerade eine der erfreulichsten Erfahrungen. Vielleicht wäre es nicht ganz so schlimm, wenn es sich dabei nicht um sein Lieblingsfachgebiet handeln würde.

Bald zu Hause . . .

Sein Volvo war ein sehr sicherer Wagen. Vielleicht sorgte gerade dieses Gefühl der Sicherheit, verbunden mit seinen Grübeleien und

der schlechten Sicht, dafür, daß Wil den großen Ast auf der Straße bis zur letzten Sekunde übersah. Er schreckte aus seinen Gedanken hoch, reagierte zu heftig und riß kräftig am Lenkrad, um dem Ast auszuweichen . . . Das gelang ihm auch, aber stattdessen landete er im Straßengraben.

Leicht benommen stieß er einen saftigen Fluch aus, als er versuchte, den scheinbar unbeschädigten Wagen wieder zu starten und ihm dies mißlang. Einige Minuten ließ er den Anlasser orgeln, hörte aber nur, wie die Batterie beim Versuch, die Maschine wieder zum Leben zu erwecken, immer schwächer wurde.

Er ergab sich in das Unvermeidliche, schnappte sich seinen Hut vom Rücksitz und setzte ihn langsam auf. Den Hut mit beiden Händen festhaltend verließ er das angenehme Innere seines Wagens und stand im sintflutartigen Regen.

Er wußte zwar viel über Geschichte, doch nur sehr wenig über Technik. Also versuchte er erst gar nicht, die Motorhaube zu öffnen und ging gleich in die Finsternis, um von irgendwo Hilfe zu holen. Eine Nacht im Wagen zu verbringen, war ja auch keine erquickliche Aussicht.

Wil stapfte zwanzig Minuten die Landstraße entlang, ohne ein Lebenszeichen zu entdecken. Nur Wind und Regen waren zu hören. Dann, links von der Straße, entdeckte er ein flackerndes Licht. Er sprang über den Zaun und lief in diese Richtung.

Seltsamerweise kam das Licht aber nicht näher.

Kalt und naß beschloß Wil, zur Straße zurückzukehren, als er plötzlich auf ein verfallenes Gebäude stieß.

Die Neugier trieb ihn an. Das Gebäude war ein Turm, ein sehr alter, der aufgrund von Verfall bereits einiges seiner Höhe eingebüßt hatte. Vier Türen führten hinein, eine davon war nur angelehnt. Wil trat ein.

Als er die Tür hinter sich schloß, fand er sich in einem überraschend gemütlichen runden Raum, der glücklicherweise eine dichte Decke hatte.

Wil nahm seinen triefenden Hut ab, setzte sich auf den trockenen Boden und überdachte seine Situation. Das Geräusch von Wind und Regen klang angenehm im Schutz des Turmes . . . eine Welle der Müdigkeit überkam ihn, und kurz darauf schlief er ein.

Volgelgezwtischer weckte ihn. Es regnete nicht mehr. Wil schaute sich um und stellte zu seiner Überraschung fest, daß sein Hut verschwunden war. Auch das ganze Zimmer sah verändert aus. Die Umgebung war dieselbe, aber es war etwas sauberer, und die Türen sahen nicht mehr ganz so wurmstichig aus. Er war aber definitiv noch in demselben Turm. Ein Versuch, die Türen zu öffnen, bestätigte seine Befürchtungen; alle vier waren versperrt oder verriegelt!

Erstaunen, Besorgnis und zuletzt Panik überkamen ihn, als er um Hilfe schrie und die vier Türen bearbeitete, um aus dem Turm zu entkommen. Schließlich setzte er sich völlig erschöpft wieder hin, dachte nach und schlief erneut ein.

Wil hatte keine Vorstellung, wie lange er geschlafen hatte, aber als er aufwachte, war er wild entschlossen herauszufinden, wo er war und wie er wieder nach Hause kommen konnte. Zuerst mußte er einmal aus diesem verdammten Turm herauskommen . . .

Lag da nicht ein Schlüssel auf dem Boden?

DAS SPIEL

Du spielst die Rolle von Wil Mason, während er versucht herauszufinden, wo er ist und wie er aus Middlemere fliehen kann, um wieder nach Hause zu kommen.

Obitus besteht aus verschiedenen Szenerien, in denen Du mit diversen einheimischen Wesen und Gegenständen umgehen und/oder kommunizieren mußt, wenn Du Erfolg haben willst.

Labyrinth

Das Spiel enthält viele Labyrinth, bei denen Du die Umgebung in unglaublich weichem Scrolling aus Deiner Sicht zu sehen bekommst. Gegenstände und Lebewesen, denen Du in diesen Bereichen begegnest, kannst Du mit den Symbolen unten auf dem Bildschirm beeinflussen (siehe Seite 32)

Parallax-Abschnitte

Du läufst nach links oder rechts über eine Reihe sehr detaillierter Bilder. Dabei schießt Du mit der eingestellten Waffe oder gehst den Gegnern aus dem Weg, die Dich aufhalten wollen. Sei auf der Hut, denn Sie verstecken sich sehr gut.

Innere Bereiche

Eine Kombination aus den beiden vorgenannten Bereichen. Dort kannst Du Schlösser, Kirchen und Abteien auf Deiner Suche nach einer Fluchtmöglichkeit erkunden. Aktionen mit den Lebewesen sind entweder durch die Symbole unten auf dem Bildschirm oder mit einer der Waffen, die Du gerade benutzt, möglich (drücke den Feuerknopf am Joystick). Gegenstände werden mit den Symbolen gehandhabt (siehe Seite 32).

Das sind die Wesen, die Du treffen kannst: Trolle, Sklaven, Soldaten, Ritter, Magier, Wölfe, Gauner, und Zauberer.

Diese Gegenstände findest Du: Edelsteine, Fackeln, Waffen, Pfeile, Dolche, Schätze, Glücksbringer, Kelche, Zaubersprüche, Schlüssel, Nahrung und Stärkungstränke.

Steuerung

Maus:

Mit der Maus steuerst Du den handförmigen Cursor auf Symbole oder Gegenstände auf dem Bildschirm. Klicke sie an, um sie zu aktivieren.

Labyrinth

Joystick:

Auf	Vorwärtsgehen
Ab	Rückwärtsgehen
Links	Links drehen
Rechts	Rechts drehen

Parallax-Bilder

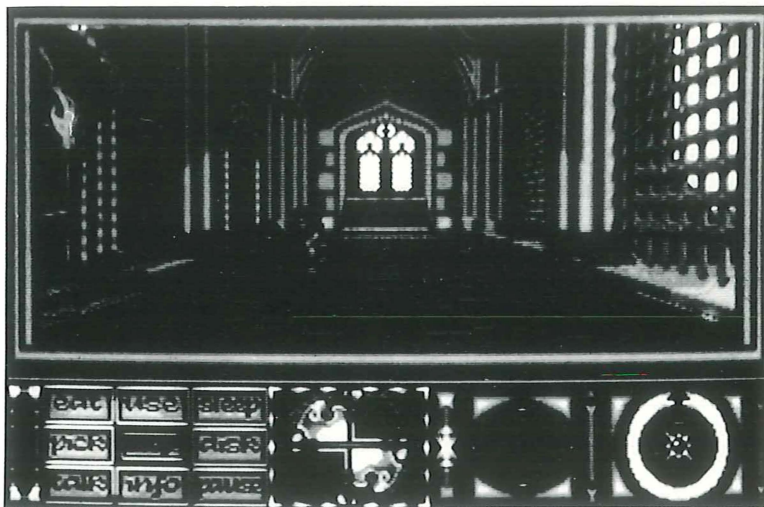
Auf	Springen
Ab	Kriechen
Links	Nach links laufen
Rechts	Nach rechts laufen
Links diagonal	Nach links springen
Rechts diagonal	Nach rechts springen
Ab und Feuerknopf	Waffenwahl
Feuerknopf	Waffen einsetzen

Innere Bereiche

Joystick

Auf	In das Bild hineingehen
Ab	Aus dem Bild herausgehen
Links	Nach links gehen
Rechts	Nach rechts gehen
Feuerknopf	Waffe aktivieren

Symbolsteuerung (nur in den Labyrinthen und den inneren Bereichen):



Gesundheits-Anzeige Befehls-Icon

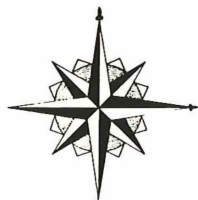
Richtungs-Anzeige Aktivierter Gepäck-Gegenstand

(Hervorgehoben, wenn
ausgänge geöffnet)

Disk-prompt und zusatzinformationen über
spiel-gegenstände

Beispiel:

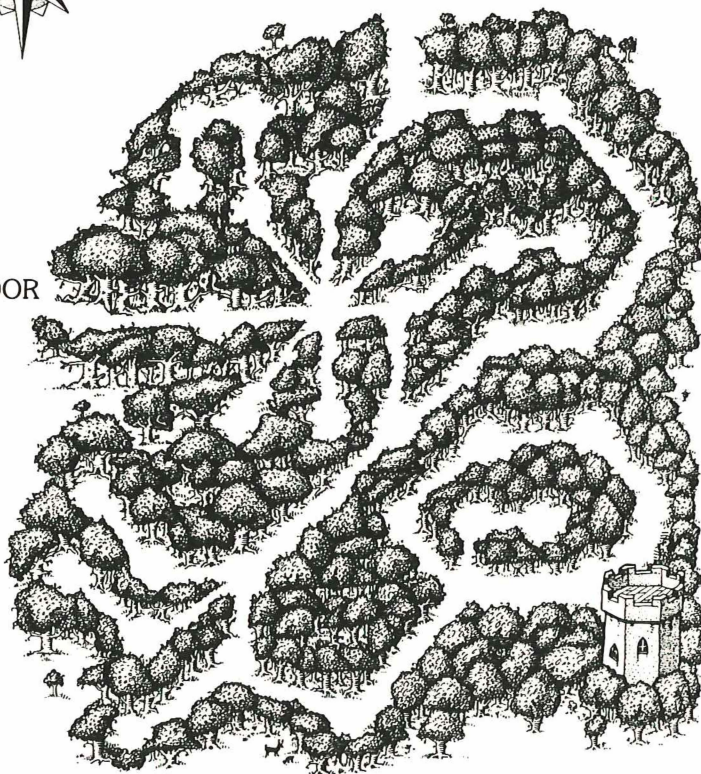
Bringe den Cursor auf 'Pick' (Nimm) und drücke die Maustaste, um den Befehl auszulösen. Setze dann den Cursor auf den Apfel, der auf dem Bildschirm zu sehen ist und drücke die Maustaste, um ihn aufzuheben und ins Inventar zu übernehmen.



Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO
HOBMOOR



DANKSAGUNGEN

Programmierung: Giulio Zicchi

Grafik: Michael Haigh

Musik: Giulio Zicchi

Zusätzliche Programmierung: Justin Garvanovic

Titelillustration: Tim White

Schriften: Roger Dean

Text: Nik Wild

Deutsche Bearbeitung: Jürgen Mayr

OBITUS

Obitus è una stretta composizione di RPG e azione arcade. Ti colloca nel ruolo di Wil Mason il quale si trova misteriosamente trasportato a Middlemere; un mondo di cavalieri, giganti, prigionieri, castelli, maghi, principesse . . . e morte. Questo mondo, sebbene non gli appartenga, è fastidiosamente familiare, ed è quello dal quale deve scappare.

Dato che Mason esplora le quattro contee di Middlemere, egli agisce reciprocamente con personaggi indigeni ed oggetti sforzandosi di scoprire dove egli si trovi e come possa uscirne.

LA TERRA CHE IL TEMPO RICORDAVA

Middlemere era una terra prosperosa. Prosperava sotto il regno di re Cirkassia, il suo popolo era felice ed ogni, non era un uomo felice. Egli desiderava ardentemente dei figli; un erede al suo trono, qualcuno che guidasse il regno che lui aveva così orgogliosamente costruito ed abilmente coltivato. Sfortunatamente, egli desiderava così fortemente un figlio che quasi portò all'annullamento la sua prosperosa dinastia.

Nelle profonde viscere del Castello Drakehurst, DomakK il malvagio stregone lavorava per i suoi oscuri progetti. Odiava vedere una terra prosperosa e così progettava di distruggere il dominio di re Cirkassia. La notizia che il re desiderava dei figli fu proprio l'opportunità che DomakK stava aspettando. Andò a far visita al re nelle sembianze di un essere umano e di un soggetto più leale, e, lanciando incantesimi nella stanza reale, promise a Cirkassia una moglie e degli eredi. Il re era scettico ma allo stesso tempo aspettava gioiosamente. DomakK mantenne la sua malvagia promessa e affascinò il re con un

romantico incontro. Il matrimonio conseguito fu una spettacolare festa che Middlemere non aveva mai visto prima.

Cirkassia divenne un orgoglioso padre di quattro figli. Comunque, mentre i ragazzi crescevano, cresceva con essi anche l'invidia evocata loro da DomakK. Imparavano ad odiarsi. Infatti si detestavano così tanto che quando il re alla fine morì i fratelli iniziarono a litigare per il possesso della terra. Nessuno vinse il conflitto e Middlemere fu divisa in pezzi, povertà e degradazione furono il risultato. La guerra continuò per anni, sembrava che non ci fosse in vista la fine. Nel frattempo, DomakK sorrideva e progettava un altro piano temporale col quale causare devastazione.

Poi, un giorno, come per magia, uno strano congegno apparì nel centro esatto di Middlemere. Il terrore della strana macchina velocemente si diffuse e i quattro signori della guerra si nascosero nei loro castelli per paura di una punizione. Ma non successe niente, la macchina appena esisteva. Alla fine i più sapienti della terra capirono che la macchina non era una minaccia, i signori della guerra videro del potenziale in essa.

Individualmente i quattro fratelli esaminarono la macchina e portarono via dei pezzi di essa. Ora ognuno in possesso di una parte della macchina, scoprirono che comandare diventava più facile dato che i loro sudditi erano così spaventati dallo strano congegno: quello che lo possedeva emanava energia.

Presto la guerra cessò e fu firmata una tregua. I resti della macchina furono riposti in un luogo sicuro e i signori divisero Middlemere equamente in quattro parti. Essi furono improvvisamente e stranamente contenti di comandare un quarto della terra per ognuno, sebbene le parti rimasero pesantemente pattugliate . . . in un'eventualità.

UNA NOTTE PIOVOSA A MIDDLEMERE

Wil Mason cammina al sicuro verso casa lungo le strade ventilate di Middlemere. Guidare di notte nella campagna è molto più facile che in periferia. Le luce delle strade abbagliano e i neonsgli danno mal di testa, qui fuori non c'è niente di cui preoccuparsi tranne che delle volpi e del contadino notturno.

Questa pioggia non aiuta molto. Prova a ricordare l'ultima volta che fu così forte. La sua prima e ultima vacanza a Snowdonia probabilmente, là il tempo è sempre lo stesso.

Appena la strada diventa più stretta, Wil toglie il piede dall'acceleratore per diminuire la sua velocità per meglio adattarsi alle condizioni. L'avvolgente oscurità, il ritmato ronzio del tergioristallo e gli spruzzi dell'acqua sulla macchina aiutano Wil ad entrare in un rilassante stato mentale. Qualcosa che egli è completamente disposto a dare; qualsiasi cosa per cancellare lo stress dell'ultimo paio d'ore. Provare ad insegnare storia medioevale ad un gruppo negligente di studenti maturi non è la più gratificante delle esperienze. Forse non sarebbe stato così male se non avesse provato così tanta passione per la materia.

Essere presto a casa . . .

La sua Volvo giardinetta è costruita per dare sicurezza. Forse è questo senso di sicurezza insieme ai profondi pensieri e la poca visibilità che Wil non nota la ramificazione della strada se non all'ultimo minuto. Scattando fuori dai suoi pensieri, Wil reagisce e devia malamente per evitare di colpire la ramificazione . . . ci riesce ma finisce a gran velocità in un fossato.

Leggermente stordito, Mason reprime uno scatto di rabbia e tenta, inutilmente, di rimettere in moto la sua auto apparentemente intatta.

Per alcuni minuti continua a girare la chiave cercando di accendere il motore la cui batteria, però si scarica progressivamente.

Accettando l'inevitabile, Wil prende il suo impermeabile dal sedile posteriore e fa uno sforzo per indossarlo. Mettendosi il cappello in testa, lascia la relativa comodità della sua auto per affrontare la pioggia, ora diventata torrenziale.

Sapendo molte nozioni di storia e nessuna di meccanica, Wil non considera neanche l'idea di aprire il cofano e si dirige invece nell'oscurità per trovare aiuto. Passare la notte nella sua auto non serve.

Wil cammina lungo le strade allagate per circa 20 minuti. Non c'è segno di vita, nessun rumore tranne quello del vento e della pioggia. Poi, a margine della strada sulla sua sinistra, vede una luce brillare. Scavalcando in qualche modo il recinto, si incammina nella sua direzione. Stranamente la luce non sembra avvicinarsi.

Infreddolito e bagnato, Wil pensa di tornare indietro quando si trova di fronte una struttura in rovina . . .

Cresce in lui la curiosità. La costruzione è una torre, una vecchissima torre che, a causa del deperimento, ha perso l'altezza originale. Ci sono quattro porte nella torre, una delle quali è socchiusa. Wil entra.

Chiudendo la porta dietro di sé, Wil trova si trova in una sorprendente, confortevole stanza circolare con, fortunatamente, un soffitto isolato.

Togliendosi il suo impermeabile fradicio, si siede sul pavimento asciutto ed esamina la sua situazione. Il rumore del vento e della pioggia risulta piacevole dal rifugio all'interno della torre . . . Una sensazione di stanchezza invade Wil. Presto segue il sonno.

Si sveglia al cinguettio degli uccelli. Non piove più. Guardandosi intorno è sorpreso di trovare il suo impermeabile . . . sparito! In effetti

tutti i suoi abiti sono cambiati. L'ambiente sembra lo stesso, forse un po' più pulito e le quattro porte sembrano meno rovinate, ma egli sicuramente è ancora nella stessa torre. Un tentativo di aprire le porte conferma il suo peggior timore: tutte le quattro porte sono bloccate . . o chiuse a chiave!

Perplexità, ansietà poi panico assalgono Wil appena uria nella torre e colpisce le quattro porte nel tentativo di scappare.

Alla fine, esausto, si siede e riflette . . . il sonno torna nuovamente.

Wil non ha idea per quanto tempo abbia dormito ma si sveglia con una soluzione per scoprire cosa gli sia successo, dove sia e come possa tornare a casa. La prima cosa da fare è uscire da questa dannata torre . . .

E'una chiave quella sul pavimento?

IL GIOCO

Tu interpreti la parte di Wil Mason il quale si sforza di capire dove sia, di trovare il modo di uscire da Middlemere e di tornare fiduciosamente a casa.

Obitus è composto da diversi scenari nei quali tu hai bisogno di interagire e/o comunicare con personaggi indigeni ed oggetti se vuoi vincere.

Labirinti

Il gioco ha molti labirinti i quali utilizzano tecniche di scrolling in avanti per ritrarre i movimenti del tuo personaggio in prospettiva. Numeri e caratteri incontrati in questa sezione sono azionati via icona alla base dello schermo.

Sezioni Parallattiche

Ti sposti a sinistra e a destra attraverso schermi parallattiche incredibilmente dettagliati, sparando - con armi selezionate - o evitando avversari il cui compito è quello di ostacolare i tuoi progressi. Stai attento perchè si nascondono molto bene!

Sezioni Interne

Combinazione delle due sezioni suddette, gli interni ti permettono di esplorare castelli, abbazie e chiese durante il tuo tentativo di scappare. L'interazione con i personaggi è possibile sia tramite icone alla base dello schermo che usando qualunque arma tu stia impugnando in quel momento (premi FUOCO sul joystick). Gli oggetti vengono manipolati usando icone (vedi pagina 42).

Personaggi che si trovano inclusi; giganti, schiavi, soldati, cavalieri, maghi, lupi, furfanti, assassini, stregoni.

IL giogo include i seguenti oggetti: gemme, fiaccole, armi, frecce, pugnali, ricchezze, talismani, calici, incantesimi, pietre preziose, chiavi, cibo e pozioni di forza.

Istruzioni

Mouse:

Il mouse dirige il tuo indicatore a mano sulle icone o gli oggetti sullo schermo, premi per attivare.

Labirinti

Joystick:

Avanti	si muove in avanti
Indietro	si muove indietro
Sinistra	gira a sinistra
Destra	gira a destra

Sezioni Parallattiche

Alto	salta
Basso	abbassa
Sinistra	corre a sinistra
Destra	corre destra
Sinistra in diagonale	salta a sinistra
Destra in diagonale	salta a destra
Basso e fuoco	scelta arma
Fuoco	uso arma

Sezioni Interne

Joystick	
Alto	corre nello schema
Basso	corre fuori dallo schema
Sinistra	corre a sinistra
Destra	corre a destra
Fuoco	attiva armi

Controlli icone (applicabile solo per LABIRINTI e INTERNI):

RICONOSCIMENTI

Programma: Giulio Zicchi

Grafica: Michael Haigh

Musica: Giulio Zicchi

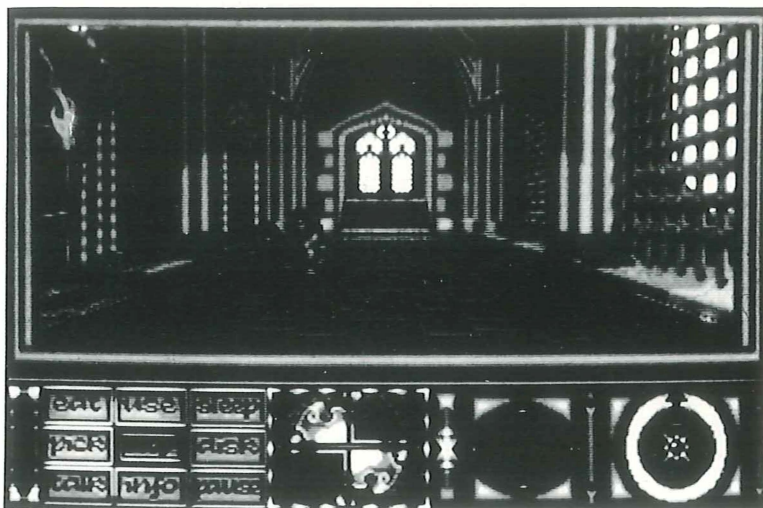
Programma addizionato: Justin Garvanovic

Copertina: Tim White

Dicitura: Roger Dean

Testo: Nik Wild

SCHEERMATE DELLE ICONE



Indicatore di Salute. Icone di Comando.

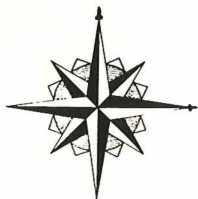
Indicatore di Direzione Oggetto Nell'Inventario Attivato.

(Lampeggia Quando le
Uscite Sono Accessibili).

Richiesta del Disco ed Informazioni Extra su
Alcuni Degli Accessori del Gioco.

Esempio:

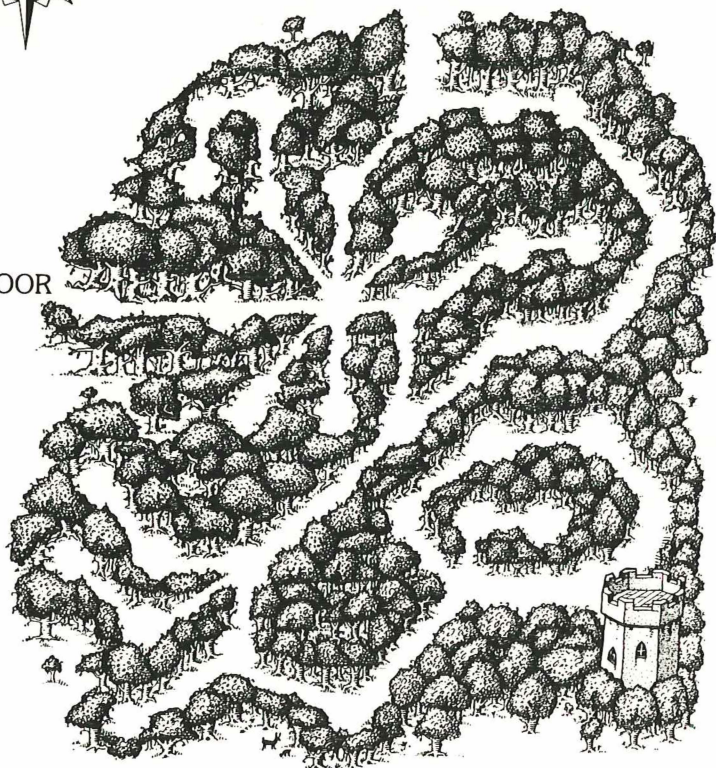
Muovere il cursore su PICK, cliccare sul mouse per attivarlo, muovere il cursore sulla mela nello schermo e premere il bottone del mouse per raccogliere la mela e aggiungerla al tuo inventario.



Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO
HOBMOOR



COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.