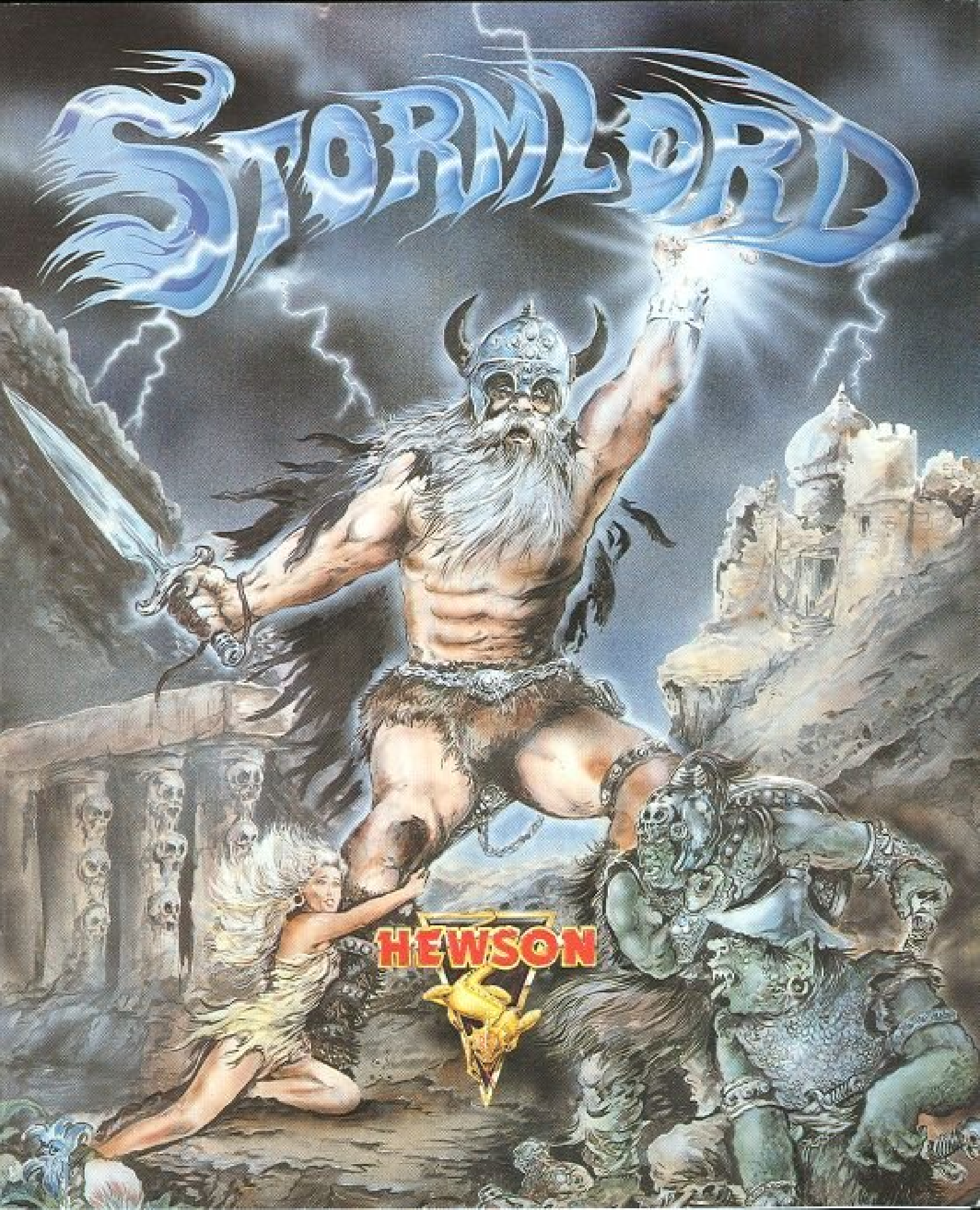
STORMLORD
HEWSON

CONTENTS

Page

ENGLISH 1

FRENCH 4

GERMAN 7

ITALIAN 10

By Rafaelle Cecco and Nick Jones

Atari ST, Commodore Amiga and IBM PC Compatibles

Loading Instructions

ATARI ST

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

IBM PC COMPATIBLES

Booting DOS

1) Insert DOS in drive A; turn on the computer.
2) Once DOS has loaded, remove the DOS disk.

Loading Stormlord

1) Leave the joystick centred while loading.
2) Insert the Stormlord disk in drive and close door.
3) Type Storm and a menu will appear asking which version of the game you wish to load. Press the appropriate number for the version you require.

Scenario

This scroll is the last chance we may have before the coming of Badh The Crone. We the faerie guardians lived in harmony with The Realm, watching over it protecting all of it's creatures.

The Realm was famed throughout the land of Llyn Cerrig as a place of wonder, peace and beauty. Word of The Realm reached the ears of the Elwords and so came Badh the rotting crone to suck The Realm's life force and so prevent her body decaying further.

She imprisoned my sisters and I. Without us to care for it The Realm will die.

I have commanded Mael Cwin the great eagle to help you. Please hurry Stormlord before it's too late.

Rose The Faerie.

Stormlord's mission – free the captured and defend the peace and tranquility of his realm. Unfortunately, he must repel the wicked monarch, but should he fail, the evil Queen and her dark sovereignity will reign forever . . .

Playing Stormlord

The game objective is to release the impounded faeries before time runs out. Each level of the game has a small number of faeries that must be released before you can progress onto the next level.

Scattered about Stormlord's world are various objects that must be used intelligently to free the fairies and help get through certain parts of the world. To pick up an object or to swap an already held object with one on the ground, simply walk into it. Only time and practice will grace you with the knowledge of where to use certain objects and in what order they should be used, etc.

You will encounter Venus fly-traps, huge worms, flies, dragons and many more foes on your travels. All of these must be either destroyed or avoided at all costs.

To gain access to far and remote parts of the world, powerful spring-boards can be used to cover large distances in few seconds. To use a spring-board simply step onto the middle of it and you will be propelled into the air.

End of Level Sub-game

When all the faeries have been released, Stormlord will take part in a mini game in order to try and gain an extra life. The objective of this sub-game is to capture as many faerie's tears as possible within the allocated time. An extra life is awarded when more than 10 tears have been collected.

Instead of throwing thunder bolts and swords as normal, Stormlord will now blow a limited number of kisses, represented by red hearts, at

the flying faeries. If a heart should touch a faerie, she will fall in love, drop a tear for Stormlord to collect, and then fly away. But be quick as the tears will dissolve into the ground quite soon after landing.

Controls

Atari ST and Commodore Amiga

The game is controlled by a joystick in the usual joystick port.

To pause the game press the SPACE bar (press FIRE to restart).

To quit the game, press ESC.

IBM PC COMPATIBLES

On the title screen:

F1 — redefine keys.

F2 — select joystick control (then follow on screen instructions).

If the redefine keys option is not selected then the control keys are as follows:

up cursor — jump
down cursor — duck
left cursor — move Stormlord left
right cursor — move Stormlord right
INSERT — fire
ESC — quit game
P — pause game

Information Panel

From left to right the panel sections are as follows:

1) Lives left
2) Elapsed time represented by a sun that changes to a moon
3) Score
4) Currently held object (When blank nothing is held.)
5) 1st digit = faeries so far found.
   2nd digit = total amount of faeries to be found on the current level.

Credits

Designed by Rafaelle Cecco and Nick Jones.

Atari ST and Commodore Amiga versions by Keith McMurtrie.

IBM PC versions by Dave Collins.

Graphics by Mark Jones.

Music by The Maniacs of Noise (Amiga), Jochen Hippel (Atari ST) and Sound Images (IBM PC).

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1989/90.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon.

STORMLORD

de Rafaelle Cecco et Nick Jones

Atari ST, Commodore Amiga et OI Compatibles IBM

Instructions de Chargement

ATARI ST
Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec lecteur de disques si nécessaire. Il est vous conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton RESET. Le jeu met quelques secondes à se charger.

COMMODORE AMIGA
Commodore A500, A1000 et A2000. Il est vous conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Introduisez Kickstart si on vous le demande. Le jeu met quelques secondes à se charger.

OI COMPATIBLES IBM
Initialisation DOS
1) Introduisez le disque DOS dans l'unite A.
   Mettez l'ordinateur sous tension.
2) Une fois chargé, retirez le disque DOS.

Chargement STORMLORD
1) Centrez la manette.
2) Introduisez le disque STORMLORD et puis fermez le volet.
3) Tapez Storm; à l'aide du menu, sélectionnez la version du jeu que vous voulez jouer. Appuyez sur la touche appropriée.

Scénario

Ce rouleau est, peut-être, notre dernière chance avant l'arrivée de Badh Le Vieille Bique. Nous, gardiennes-fées, vivions en harmonie avec le Royaume dont nous protégions toutes les créatures.

Le Royaume était connu dans tout le pays de Llyn Cerrig comme comme un monde merveilleux de paix et de beauté. Cette réputation arriva jusque chez les Elwords et c'est ainsi que vint Badh le Vieille Bique, dans le but de sucer la source de vie du Royaume et d'arrêter la décrépitude de son corps.

Ma sœur et moi sommes ses prisonnières. Sans nous, le Royaume mourra.

J'ai ordonné à Mael Ovin, le grand aigle, de vous aider. De grâce, Stormlord, dépêchez-vous, avant qu'il ne soit trop tard!

Rose la Fée

La mission de Stormlord: libérer les captives et défendre la paix et la tranquilité de son royaume. Malheureusement, il doit repousser le méchant monarque: s'il venait à échouer, la Reine diabolique et sa souveraineté obscure seront établies à jamais . . .

Le Jeu de Stormlord

L'objet du jeu est libérer les fées emprisonnées dans un temps donné. Chaque niveau du jeu contient un petit nombre de fées qui doivent être libérées avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Eparpillés un peu partout dans le monde de Stormlord se trouvent divers objets qui doivent être utilisés intelligemment en vue de libérer les fées et aussi pour faciliter la progression à travers certaines parties du monde. Pour ramasser un objet ou pour échanger un objet déjà en main avec un objet au sol, marchez tout simplement sur cet objet. Seuls le temps et l'entrainement vous aideront à savoir où il faudra utiliser certains objets, dans quel ordre ils doivent être utilisés, etc.

Vous vous heurterez, sur votre chemin, aux dionées, aux énormes vers, mouches, dragons et autres ennemis. Ceux-ci doivent être soit détruits soit évités à tout prix.

Pour accéder aux endroits reculés du monde, montez sur les blocs de pierres qui entourent le Royaume. Mael Ovin fondra alors sur vous et vous emmènera dans d'autres régions auxquelles vous ne pourriez pas avoir accès tout seul.

Sous-Jeu de Fin de Niveau

Une fois toutes les fées libérées, Stormlord prendra part à un mini-jeu dans lequel il essaiera de gagner une vie supplémentaire. L'objet de ce sous-jeu est de capturer autant de larmes de fées que possible dans un temps donné. Une vie supplémentaire sera décernée quand plus de 10 larmes auront été ramassées.

Au lieu de lancer des coups de tonnerre et des épées comme d'habitude, Stormlord enverra, à présent, un nombre limité de baisers

sous forme de cœurs rouges, aux fées volantes. Si un cœur venait à toucher une fée, elle tombera amoureuse, laissera couler une larme que Stormlord ramassera puis continuera. Soyez prompt, cependant, car les larmes se dissolvent peu de temps après avoir atteint le sol.

Commandes

Atari ST et Commodore Amiga

Le jeu est contrôle par un manche à balai branché sur l'entrée de manche à balai habituelle.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (appuyez sur FEU pour continuer).

Pour quitter le jeu, appuyez sur ESC.

OI COMPATIBLES IBM

Affichage écran:

F1 — Rédefinition touches.

F2 — Sélection manette (puis suivez les instructions affichées).

Si vous ne selectionnez pas l'option redéfinition touches, les touches de commande sont comme suit:

↑	— Faire un saut	INSERT	— Faire feu
↓	— Esquiver	ESC	— Abandonner le jeu
←	— A gauche	P	— Pause
→	— A droite		

Panneau d'Informations

De gauche à droite, les sections du panneau sont comme suit:

1) Vies qui restent
2) Temps écoulé représenté par un soleil qui se transforme en lune.
3) Score.
4) Objet couramment tenu (quand cete section est vierge, rien n'est tenu.)
5) 1er chiffre = fées retrouvées jusqu'à présent.
   2ème chiffre = nombre total de fées se trouvant sur le niveau courant.

Generique

Conçu et écrit par Rafaelle Cecco et Nick Jones.

Versions OI IBM créés par Dave Collins.

Versions 16 bits de Keith McMurtrie.

Graphismes de Mark Jones.

Musique par The Maniacs of Noise (Amiga) et Jochen Hippel (Atari ST).

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1989

Le programme et les données sont sous copyright et ne peuvent être reproduits, en partie ou entièrement, par n'importe quel moyen, sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La reponsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Nous avons une politique d'amélioration constante. Nous nous réservons donc le droit de modifier n'importe quel produit sans préavis.

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

Von Rafaelle Cecco und Nick Jones

Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC Kompatibles

Ladeanweisungen

ATARI ST
Atari ST 520 und ST 1040 mit Diskettenlaufwerk (falls not wendig). Ihnen wird empfohlen, sämtliche Hardware-Anschlüsse vom Computer zu entfernen. Die Diskette ins Laufwerk einlegen und den RESET-Knopf drücken. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

COMMODORE AMIGA
A500, A1000 und A2000. Ihnen wird empfohlen, sämtliche Hardware-Anschlüsse vom Computer zu entfernen. Wenn nötig, die Kickstart-Diskette ins Laufwerk einschieben. Dann die Spieldiskette einschieben. Das Spiel benötigt einige Sekunden zum Laden.

IBM PC KOMPATIBLE
DOS Starten
1) DOS-Diskette in Laufwerk A einlegen; Computer enischalten.
2) Nachdem DOS geladen ist, DOS Diskette aus dem Laufwerk nehmen.

Stormlord Laden
1) Während des Ladens Joystick in der Mittelstellung lassen.
2) Die Stormlord-Diskette ins Laufwerk einelegen und das Laufwerk schließen.
3) Das Wort Storm eintippen; ein Menü erscheint, das fragt, welche version des Spiels geladen werden soll. Die entsprechende Nummer für die gewünschte Version tippen.

Szenario

"Dies ist unsere letzte Chance, bevor Badh die alte Hexe kommt. Wir, die Elfenwächter, leben im Gleichgewicht mit unserem Reich und wachen über alle seine Kreaturen.

Das Reich war im ganzen Land von Llyn Cerrig berühmt als ein Ort der Wunder, Ruhe und Schönheit. Doch dies kam auch den Elwords zu Ohren, und mit ihnen kam die langsam dahinsiechende Hexe Badh, um dem Reich die Lebenskraft zu entziehen und damit den weiteren Zerfall ihres eigenen Körpers zu verhindern.

Sie nahm meine Schwester und mich gefangen. Ohne unseren Schutz wird das Reich zerfallen.

Ich habe Euch den Adler Mael Ovin zur Unterstützung geschickt. Bitte beeilt Euch, Stormlord, bevor es für uns alle zu spät ist."

Rose, die Elfe

Stormlords Mission ist es, die Gefangenen zu befreien und die friedliche Ruhe des Reiches wiederherzustellen. Er muß die böse Monarchin zurückschlagen, doch sollte er versagen, wird die böse Königin mit ihrer schwarzen Macht auf ewig regieren . . .

Spielen von Stormlord

Ziel des Spiel ist es, die gefangenen Elfen zu befreien, bevor die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit ausgeht. Jedes Spiellevel hat eine bestimmte Anzahl von Elfen, die Sie befreien müssen, bevor Sie zum nächsten Level fortschreiten können.

Über Stormlords Welt verstreut befinden sich verschiedene Objekte, die mit Intelligenz zur Befreiung der Elfen und zum Durchqueren bestimmter Landesteile verwandt werden können. Heben Sie ein Objekt auf oder tauschen Sie das bereits von Ihnen getragene Objekt gegen ein auf dem Boden liegendes ein, indem Sie einfach darüber gehen. Nur Zeit und Übung werden Ihnen das notwendige Wissen verschaffen, wo Sie bestimmte Objekte verwenden müssen und in welcher Reihenfolge.

Sie treffen auf Ihrer Reise auf Venus-Fliegenfallen, riesige Würmer, Fliegen, Drachen und so manche andere Gegner. Diese müssen entweder vernichtet oder um jeden Preis vermieden werden.

Zugang zu weiter entfernten und zurückgelegenen Teilen des Landes verschaffen Sie sich, indem Sie auf die über das gesamte Reich verteilten Steinblöcke treten. Mael Ovin wird dann herabstoßen und Sie zu den entfernten Landesteilen bringen, die Ihnen andernfalls unzugänglich bleiben würden.

Unterspiele

Wenn alle Elfen befreit wurden, nimmt Stormlord an einem Mini-Spiel teil, in dem es darum geht, Extra-Leben zu gewinnen. Ziel dieses Unterspiels ist es, in der zur Verfügung stehenden Zeit so viele Elfentränen wie möglich aufzufangen. Für zehn Elfentränen erhalten Sie ein Extra-Leben.

Anstelle der üblichen geworfenen Donnerblitze und Schwerter bläst Stormlord jetzt Küsse, die als rote Herzen erscheinen. Berührt eines

dieser Herzen eine vorüberfliegende Elfe, so verliebt sie sich in ihn und läßt eine Träne fallen, die Stormlord dann einsammeln kann, bevor die Elfe wieder wegfliegt. Doch seien Sie geschwind, denn die Tränen versickern kurze Zeit nach ihrer Landung rasch im Boden.

Steurung

Atari ST und Commodore Amiga

Die Steuerung erfolgt mit Hilfe eines Joysticks, der an den üblichen Anschuß angeschlossen ist.

Zum Pausieren des Spiels die LEERTASTE drücken (FEUER drücken für die Forsetzung des Spiels).

Zum Abbrechen des Spiels ESC drücken.

IBM PC KOMPATIBLE

Auf dem Titel-Bildschirm:

F1 – Tasten umdefinieren.

F2 – Joystick-Kontrolle wählen (danach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen).

Wenn keine Tasten umdefiniert werden, sind die Kontrolltasten wie folgt:

Pfeil oben	– Springen	EINFG (INSERT)	– Feuern
Pfeil unten	– Ducken	ESC	– Spiel beenden
Pfeil links	– Stormlord nach links bewegen	P	– Spiel pausieren
Pfeil rechts	– Stormlord nach rechts bewegen		

Informationsbrett

Die verschiedenen Abschnitte auf der Anzeige von links nach rechts:

1) Übrige Leben
2) Verbrauchte Zeit, angezeigt durch eine Sonne, die sich in einen Mond verwandelt.
3) Punktzahl
4) Gegenwärtig gehaltenes Objekt (wenn leer, wird nichts gehalten).
5) 1. Zahl = In diesem Level gefundene Elfen.
   2. Zahl = Gesamtzahl aller Elfen im gegenwärtigen Level.

Anerkennungen

Spieldesign von Rafaelle Cecco und Nick Jones.

16 Bit-Version von Keith McMurtrie.

IBM PC Versionen von Dave Collins

Grafiken von Mark Jones.

Musik von The Maniacs of Noise (Amiga) und Jochen Hippel (Atari ST).

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1989

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkt ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

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

di Raffaele Cecco e Nick Jones

per Atari ST, Commodore Amiga e IBM PC Compatibili

Istruzione di Caricamento

ATARI ST

Macchina Atari serie ST 520 e 1040 ST, con unità disco se necessario. Si avverte di staccare tutte le attrezzature dal computer. Inserisci il dischetto e premi il bottone di RESET. Il gioco impiega alcuni secondi per caricarsi.

COMMODORE AMIGA

Macchine A500, A1000 e A2000. Si avverte di staccare tutte le attrezzature dal computer. Se richiesto, inserisci Kickstart. Inserisci il dischetto programma. Il gioco impiega alcuni secondi per caricarsi.

IBM PC COMPATIBILI

Inizializzazione DOS

1) Inserisci DOS nell'unità A e accendi il computer.
2) Dopo caricato, togli il dischetto DOS.

Caricamento di Stormlord

1) Durante il caricamento, lascia il joystick al centro.
2) Inserisci il dischetto di Stormlord e chiudi lo sportello.
3) Batti Storm e apparirà un menu che ti chiede quale versione del gioco desideri caricare. Premi il numero appropriato alla versione richiesta.

Sogetto

Questa pergamena è forse l'ultima possibilità che hai prima della venuta di Badh La Strega. Noi fate custodi vivevamo in armonia con il Reame, sorvegliandolo e proteggendo tutte le sue creature.

Il Reame era famoso in tutta la terra di Llyn Cerrig come il paese delle meraviglie, della pace e della bellezza. Questa fama era arrivata alle orecchie degli Elwords e di qui venne Badh la strega marcia, per succhiare la linfa vitale del Reame per fermare il disfacimento del suo corpo.

Essa aveva imprigionato me e le mie sorelle. E senza di noi a provvedere, il Reame morirà.

Ho dato ordine a Mael Avin, la grande aquile, di aiutarti. Fai presto Stormlord, ti prego, prima che sia troppo tardi.

La Fata Rosa

La missione di Stormlord — liberare i prigionieri e difendere la pace e la serenità del reame. Purtroppo, egli deve anche respingere il monarca cattivo, ma se dovesse fallire, la Regina maligna e il suo regno delle tenebre regeneranno per sempre . . .

Esecuzione

Lo scopo del gioco è di liberare le fate prigioniere prima che scada il tempo. In ogni livello contiene un piccolo numero di fate da liberare, prima di poter passare al livello seguente.

Sparsi in giro, ci sono diversi oggetti che devono essere usati con intelligenza per liberare le fate e per passare in certe parti di quel mondo. Per raccogliere un oggetto, o per scambiarne uno già preso con uno a terra, basta semplicemente camminarci sopra. Solo il tempo e la pratica ti faranno capire dove usare certi oggetti e in quale ordine usarli, ecc.

Nei tuoi viaggi, incontrerai mosconi Venus, vermi giganti, mosche, draghi e tanti altri nemici. Tutti da distruggere o da evitare a tutti i costi.

Per accedere alle parti più lontane e remote del mondo, puoi utilizzare potenti trampolini per coprire grandi distanze in pochi secondi. Per usare un trampolino, basta mettersi sopra al centro e verrai proiettato in aria.

Sotto Gioco di Fine Livello

Quando tutte le fate sono state liberate, Stormlord partecipa ad un mini gioco per cercare di guadagnare una vita supplementare. Lo scopo di questo sotto gioco è di raccogliere tutte le lacrime di fata che puoi entro un tempo massimo. Quando hai raccolto più di 10 lacrime, ottieni una vita supplementare.

Adesso, invece di tirare fulmini e spade come al solito, Stormlord scocca un certo numero di baci, rappresentati da cuori rossi, alle fate che svolazzano. Se un cuore tocca una fata, questa si innammora, fa cadere una lacrima che Stormlord va a raccogliere e vola via. Ma fai alla svelta, perché le lacrime si dissolvono a contatto con il suolo.

Controlli

Atari ST e Commodore Amiga
Il gioco si controlla mediante un joystick collegato alla solita porta joystick.
Per fare la pausa, premi la BARRA SPAZIATRICE.
Per abbandonare, premi ESC.

IBM PC Compatibili
Sulla videata titolo:
F1 – ridefinisce i tasti.
F2 – seleziona il controllo joystick (poi segui le istruzioni sullo schermo).
Se non selezioni l'opzione di ridefinizione tasti, allora i tasti di controllo sono i seguenti:

cursore su	– salta
cursore giù	– abbassa
cursore sinistra	– muove Stormlord a sinistra
cursore destra	– muove Stormlord a destra
INS	– fuoco
ESC	– abbandona]
P	– pausa

Pannello Informazioni

Da sinistra a destra, le sezioni del pannello sono le seguenti:
1) Vite rimaste
2) Tempo che scorre, rappresentato da un sole che diventa luna.
3) Punteggio
4) Oggetti attualmente posseduti (quando è vuoto non c'è niente)
5) 1° numero – fate trovate finora.
   2° numero – numero totale di fate da trovare sul livello in corso.

Titoli

Disegnato da Raffaelle Cecco e Nick Jones.
Versioni Atari ST e Commodore Amiga di Keith McMurtrie.
Versioni IBM PC di Dave Collins.
Grafica di Mark Jones.
Commento musicale dei Maniacs of Noise (Amiga), Jochen Hippel (Atari ST) e Sound Images (IBM PC).
Prodotto da Paul Chamberlain.
© della Hewson Consultants 1989/90.
I dati e il programma sono protetti da copyright e non possono essere riprodotti, in tutto o in parte, con qualsiasi mezzo, senza previa autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accetta alcuna responsabilità per eventuali errori.
La politica della casa è di apportare continuamente migliorie. Pertanto, la stessa si riserva il diritto di apportare modifiche ai propri prodotti senza alcun preavviso.
Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire OX14 4RX.

HEWSON