

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 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,

# **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, Labyrinthe, 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*

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.

*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

*pour mener à bien son projet démoniaque. C'est ainsi que, prenant apparence humaine et manières obséquieuses, il rendit visite à son souverain dans la salle du trône, un jour d'audience et, proférant d'obscures 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*

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 tiefenden 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.

Volgelgezwitscher 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.

## 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 purchaser's 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

## 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

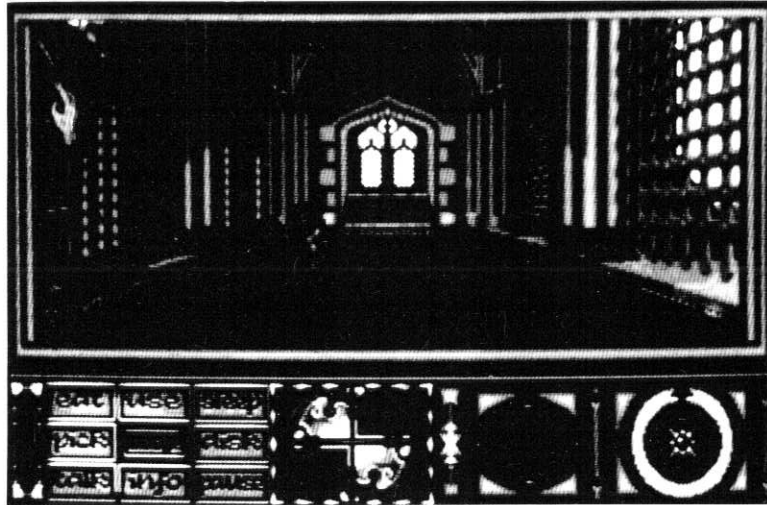
Rechts

Nach rechts gehen

Feuerknopf

Waffe aktivieren

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



Health Indicator  
(Click on for  
complete diagnostics)

Command Icons

Direction Indicator  
(Highlights when  
exits accessible)

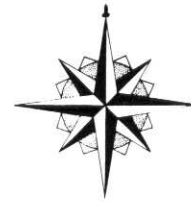
Activated inventory item  
(Click on for  
full inventory)

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:

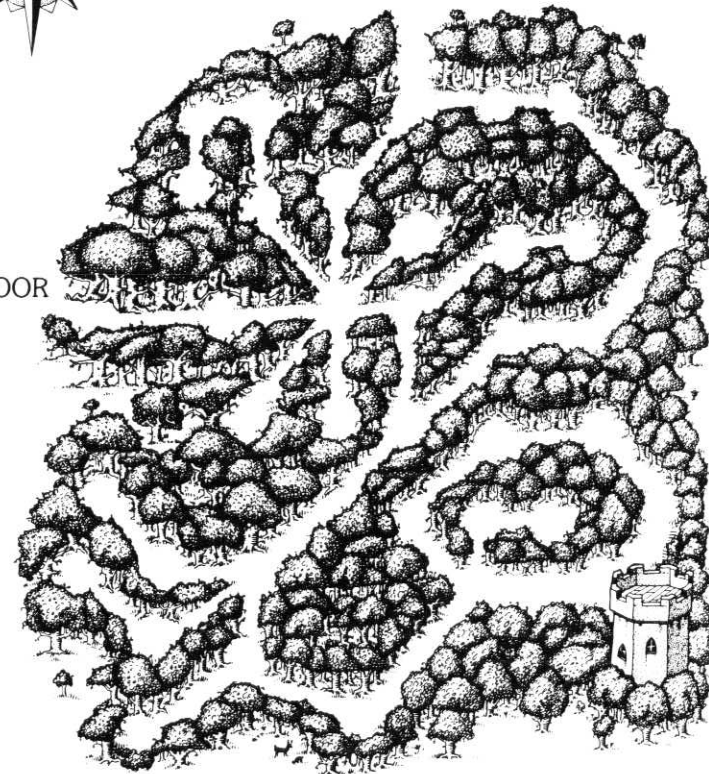
Move pointer on 'Pick', click button to activate it, move pointer to apple on-screen and click mouse button to 'Pick Apple' and add it to your inventory.



## Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO  
HOBMOOR



### **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.

# **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*

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.

## 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 neons gli 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, la' 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 tergicristallo 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.



*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*

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!

Perplessità, 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.

## 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

### 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

## 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**



## Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO  
HOBMOOR

