



KORRTH

COPYRIGHT © 1990 by PSYGNOSIS LTD.



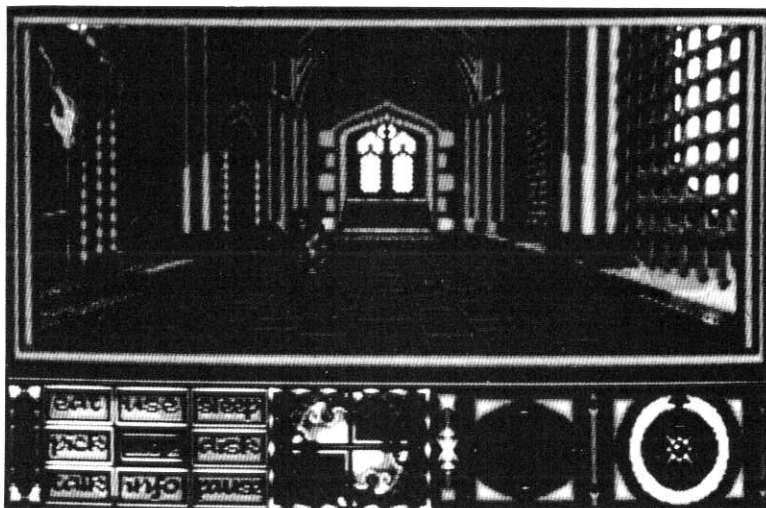
**PIRACY  
IS THEFT**

**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.

## SCHERMATE 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.

	ENGLISH .....	4
	FRENCH .....	15
	GERMAN .....	25
	ITALIAN .....	35

### **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

# **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*

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 della 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

*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.



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.

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 definitely 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.

## 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

### **Maze Sections:**

Joystick:

Forward

Back

Left

Right

Walk Forward

Walk Backwards

Turn Left

Turn Right

### **Parallax Sections:**

Up

Down

Left

Right

Left Diagonal

Right Diagonal

Fire & Down

Fire & Right

Fire

Jump

Crouch

Run Left

Run Right

Jump Left

Jump Right

Weapon Select

Move 'weapon select' Right

Use Weapon

### **Interior Sections:**

Joystick

Up

Down

Left

Right

Fire

Run Into Screen

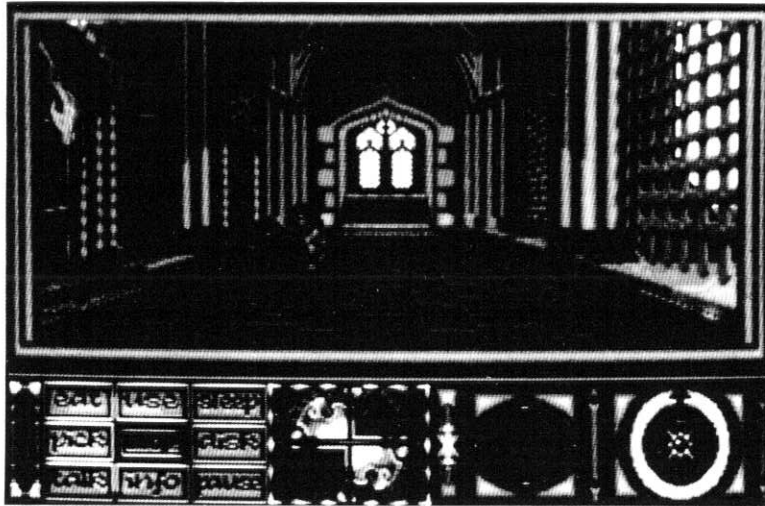
Run Out Of Screen

Run Left

Run Right

Activate weapon

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



Gesundheits-Anzeige    Befehls-Icon    Richtungs-Anzeige    Aktivierter Gepäck-Gegenstand  
 (Hervorgehoben, wenn ausgegänge geöffnet)    Disk-prompt und Zusatzinformationen über spiel-gegenstände

Beispiel:

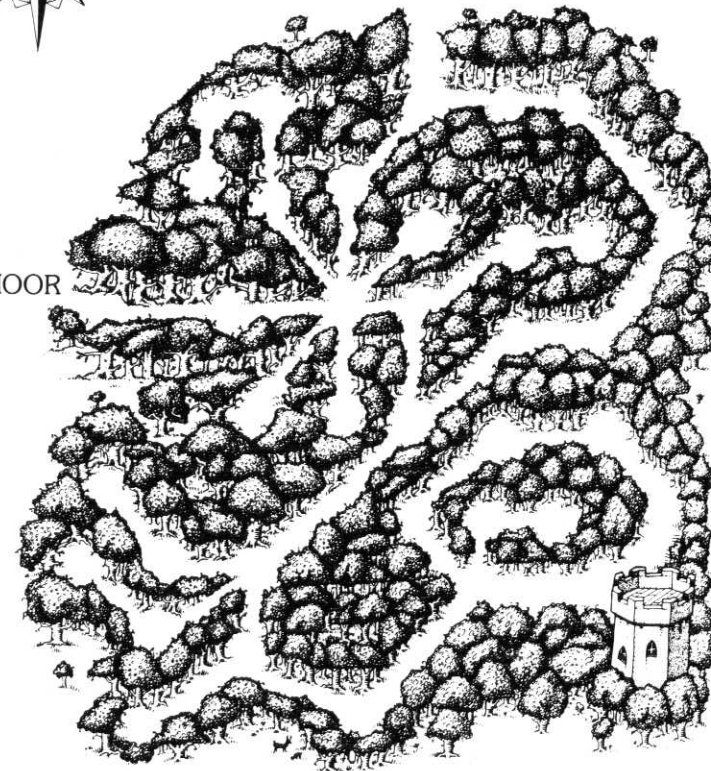
Bringe den Cursor auf 'Pick' (Nimm) und drücke die Maustaste, um den Befehl auszulösen. Setze dann den Cursor auf den Apfel, der auf dem Bildschirm zu sehen ist und drücke die Maustaste, um ihn aufzuheben und ins Inventar zu übernehmen.



## Falcon Wood

TO ABBOTSLEIGH

TO  
HOBMOOR



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.

# **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 ourdissait 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*



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.

*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

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

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 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

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):