



EmuMovies



Empire Software • 4 The Stannetts
Laindon North Trade Centre
Basildon • Essex SS15 6DJ
Tel: 0268 541212 • Fax: 0268 541125

Unauthorised publication, copying or distribution throughout the
World is prohibited. All rights reserved.

Software © 1991 ODE Ltd
Software Published by Empire Software

Conception
George Wald

Amiga and ST Implementations
George Wald

IBM PC Implementation
Kevin Ayre

Graphics
Collin Swinbourne, Kevin Ayre

Other Implementations
O.D.E.

Documentation
John Wood

Documentation Design and Setting
Antony J Bond



(Continued from page 1)
 The first of these is the
 "Saberbringer" which is
 a...
 The second is the...
 The third is the...
 The fourth is the...
 The fifth is the...
 The sixth is the...
 The seventh is the...
 The eighth is the...
 The ninth is the...
 The tenth is the...

The first of these is the
 "Saberbringer" which is
 a...
 The second is the...
 The third is the...
 The fourth is the...
 The fifth is the...
 The sixth is the...
 The seventh is the...
 The eighth is the...
 The ninth is the...
 The tenth is the...



The first of these is the
 "Saberbringer" which is
 a...
 The second is the...
 The third is the...
 The fourth is the...
 The fifth is the...
 The sixth is the...
 The seventh is the...
 The eighth is the...
 The ninth is the...
 The tenth is the...

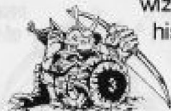
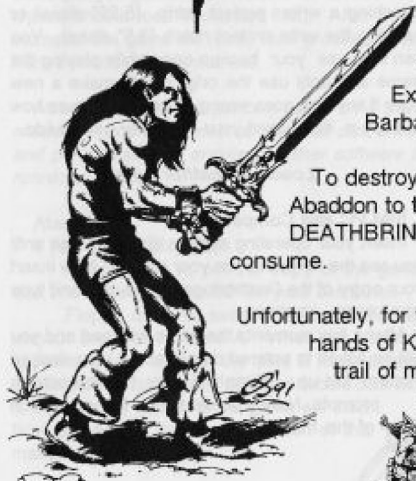
DEATHBRINGER

Sword of Abaddon

One man stands in the way of the Society for Creative Armageddon and the League of Exceptionally Evil Wizards - Karn the Barbarian.

To destroy him they have persuaded the demon, Abaddon to transform himself into a magic sword - DEATHBRINGER - in return for all the souls he can consume.

Unfortunately, for the wizards, this sword has fallen into the hands of Karn himself, and together they set off on a trail of mindless destruction in order to destroy the wizards and so free Abaddon from his enslavement.





Getting Started

System Requirements

IBM PC and Compatibles

MS DOS 2.0 or higher • CGA, EGA, VGA or Tandy 16-Color Graphics • Minimum 640K RAM • Optional AdLib, Roland or Tandy sound cards • Optional Joystick or Mouse Controller.

Amiga

A500, A1000, A1500 or A2000 • 512K RAM or more.

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT or Mega ST series • 512K RAM or more.

Commodore 64/128

Cassette or 5.25" Disk Drive.

Making A Backup Copy (Disk Users Only)

The DEATHBRINGER disks have been designed so that you can make a backup copy for yourself to use. Before you make a copy, ensure that the original disks are write protected by either attaching a write protect strip (5.25" disks) or opening the write protect notch (3.5" disks). You can then use your backup copy while playing the game and only use the originals to make a new copy if anything goes wrong. If you are unsure how to copy a disk, read your computer user guide.

Loading DeathBringer

IBM PC and Compatibles

Insert your operating system disk and wait until you see the A> prompt on your screen. Now insert your **copy** of the Deathbringer game disk and type **DBRINGER <ENTER>**.

After a few moments the game will load and you will be asked to enter details about your desired system set-up. Simply follow the on-screen prompts. Now proceed to the Runes section of this manual.



Note: This game will perform better if you reduce to a minimum the amount of unnecessary software installed with the system.

Commodore Amiga

Turn your computer on and insert a **copy** of the Deathbringer game disk. (Users of A1000 machines should load **Kickstart** first). After a few moments the game will load. Now proceed to the Runes section of this manual.

Note: This game will perform better on a 512K machine if you disconnect all external disk drives and peripherals and ensure no other software is running.

Atari ST

If you wish to play from:

Floppy drive A, put the **copy** of the game disk into drive A and switch on your computer.

Floppy drive B, switch on your computer without any disk in drive A. When the desktop appears, double click on the drive B icon. Locate the file called **DBRINGER.PRG** and double click on it. After a few moments the game will load. Now proceed to the Runes section of this manual.



Commodore 64/128

Cassette: Put the game cassette into your cassette drive and ensure that it is rewound. Now simply press **SHIFT & RUN/STOP** together.

Disk: Insert the game disk into your disk drive and type **LOAD "",8,1** followed by Return. The game will now load automatically. Once loaded proceed to the Runes section of this manual.

Using Hard Disk Drives

IBM PC and Compatibles

Details of hard disk installation can be found in the **READ.ME** file on the game disk. Insert the game disk and enter the following command: type **a:read.me**

Commodore Amiga

Details of hard disk installation can be found in the **READ.ME** file on the game disk. Insert your game disk, and double click on the **READ.ME** file.

Atari ST

Create a folder on your hard disk and then open a window containing this folder. Now insert your game disk into drive A and drag the disk icon into the new folder. The game files will now be transferred to hard disk.



Reading The Runes

When beginning your quest, the Wise Woman Heggra will ask you to complete a series of runes so that she may judge your worthiness as a Hero.

Castings of good omen are to be found on the separate Runes Card with this game, any other choices will lead to your way being blocked at the end of the first level.



Example set of Runes

You can select the missing rune by holding the joystick up or down to cycle through the runes.

When you are happy with your choice, press the fire button to select it.

IMPORTANT: *Keep your runes card in a safe place as replacements are not available.*





Game Controls

The game is designed to be played using a joystick although the IBM PC version can also be played from the keyboard.

Controlling Karn

We have tried to make controlling Karn as easy as possible while still giving you a wide variety of different manoeuvres. So, although there are only three basic strikes with the sword, you can (for instance) jump into the air and swing.

The three strikes take differing lengths of time to execute, and do different amounts of damage accordingly. The diagrams below show Karn facing right.

The controls work in exactly the same way when you are facing left, except that left and right are reversed.



Moving Karn (Fire not pressed)

UP
Jump straight up

UP+LEFT
Turn & Jump

LEFT
Turn

DOWN+LEFT
Turn+Crouch



UP+RIGHT
Jump Forward

RIGHT
Walk

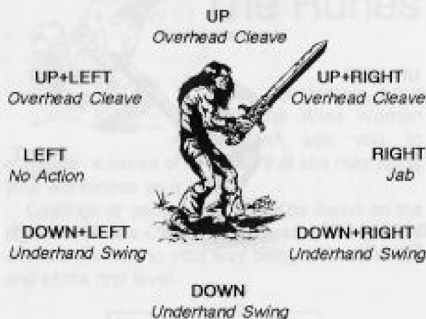
DOWN+RIGHT
Crouch

DOWN
Crouch

Pause and Quit

Except when you are typing your name in the highscore table, there are only two keys used in the game, one to pause the game and the other to Quit whilst paused.

Attack Movements (Fire pressed)



Warning

The Quit key also exits from the program when pressed on the title screen [except CBM64 version]. In this case, you will be asked whether or not you are sure you want to do this. Pressing any key except 'N', BACKSPACE, DELETE, or UNDO will quit the program.



Keyboard Controls

The key boards controls for the various machines are as follows:

	PC/AMIGA/ST	CBM 64/128
PAUSE	H OR HELP	RUN/STOP
QUIT	ESC	Q

IBM specific keys

Q = UP A = DOWN
O = LEFT P = RIGHT
SPACE = FIRE

+/- Speed up or slow down game speed
j Start using joystick (make sure it is centred)
k Stop using joystick
s Sound effects on/off (not on PC)
m Music on/off



Gameplay

Health and Souls for Lord Abaddon

If you are wounded, your health will decrease. This is represented as a level of fluid in a crystal ball displayed on the left-hand side of the status panel, at the foot of the screen. If this level is reduced to zero, you are DEAD.

The sword is hungry for souls all the time and the amount of "soul power" in the sword at any time is shown as blood on the sword - the more blood, the more souls. These souls are gradually used up, maintaining Abaddon's presence on the earthly plane, and MUST be replaced by killing things. Be warned, however, some creatures such as the Undead HAVE NO SOULS, and will not replenish the sword.

If the sword is filled with souls, it will give you extra power to heal your wounds. This is the ONLY WAY you can regain lost health, so skill in combat is of the utmost importance.



Furthermore, if the level of souls approaches zero, the sword will go berserk, and you may lose control of your own actions. Once the sword has been completely drained of souls, it will start to DRAIN YOUR HEALTH, and may eventually destroy you.

Finding your way to the Wizards Inner Sanctum

The route to the Wizards' Inner Sanctum is fraught with peril, and is not straightforward. At the start of each level, you can choose to fight your way to the right or to the left, and each choice will lead you down a different path. Some of these paths are longer than others and some even loop back into regions you may already have traversed!

There is no route which is the "right" one, the longer paths tend to be easier, and looping back enables you to gain more points and energy in combat. It is up to you to remember the paths (or draw a map) and decide which way you want to go. Some routes concentrate more on combat, others require skillful avoidance of traps.

YOUR HEALTH AND WELL-BEING IS OUR TOP PRIORITY. THAT'S WHY WE'VE DEVELOPED A COMPLETE LINE OF PRODUCTS TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF. FROM THE MOST ADVANCED TO THE MOST TRADITIONAL, WE HAVE THE SOLUTIONS YOU NEED TO STAY HEALTHY AND ACTIVE.

FOR MORE INFORMATION, PLEASE CONTACT US AT 1-800-555-1234. WE'LL BE HAPPY TO ASSIST YOU IN ANY WAY WE CAN.

WE OFFER A WIDE RANGE OF PRODUCTS TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF. FROM THE MOST ADVANCED TO THE MOST TRADITIONAL, WE HAVE THE SOLUTIONS YOU NEED TO STAY HEALTHY AND ACTIVE. OUR PRODUCTS ARE DESIGNED TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF AND TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF.

WE OFFER A WIDE RANGE OF PRODUCTS TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF. FROM THE MOST ADVANCED TO THE MOST TRADITIONAL, WE HAVE THE SOLUTIONS YOU NEED TO STAY HEALTHY AND ACTIVE. OUR PRODUCTS ARE DESIGNED TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF AND TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF.

WE OFFER A WIDE RANGE OF PRODUCTS TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF. FROM THE MOST ADVANCED TO THE MOST TRADITIONAL, WE HAVE THE SOLUTIONS YOU NEED TO STAY HEALTHY AND ACTIVE. OUR PRODUCTS ARE DESIGNED TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF AND TO HELP YOU TAKE BETTER CARE OF YOURSELF.

Gameplay

The following table contains the rules for the game.

Player	Starting Position	Starting Health
Player 1	Top Left	100
Player 2	Bottom Right	100

YOU WILL BE ABLE TO MOVE AND ATTACK YOUR OPPONENT. THE GAME WILL END WHEN ONE OF YOU REACHES 0 HEALTH. YOU WILL BE ABLE TO MOVE AND ATTACK YOUR OPPONENT. THE GAME WILL END WHEN ONE OF YOU REACHES 0 HEALTH.

THE FOLLOWING TABLE CONTAINS THE RULES FOR THE GAME. YOU WILL BE ABLE TO MOVE AND ATTACK YOUR OPPONENT. THE GAME WILL END WHEN ONE OF YOU REACHES 0 HEALTH. YOU WILL BE ABLE TO MOVE AND ATTACK YOUR OPPONENT. THE GAME WILL END WHEN ONE OF YOU REACHES 0 HEALTH.

THE FOLLOWING TABLE CONTAINS THE RULES FOR THE GAME. YOU WILL BE ABLE TO MOVE AND ATTACK YOUR OPPONENT. THE GAME WILL END WHEN ONE OF YOU REACHES 0 HEALTH. YOU WILL BE ABLE TO MOVE AND ATTACK YOUR OPPONENT. THE GAME WILL END WHEN ONE OF YOU REACHES 0 HEALTH.



DEATHBRINGER

Das Schwert von Abaddon

Nur ein Mann steht der Gesellschaft für kreatives Armageddon und der Liga der außergewöhnlich bössartigen Zauberer im Weg - Karn der Barbar.

Um ihn zu vernichten, haben die Widersacher den Dämon Abaddon beschworen, sich in ein magisches Schwert zu verwandeln - DEATHBRINGER. Als Belohnung darf Abaddon alle Seelen behalten, derer er habhaft wird.

Zum Leidwesen der Magier ist dieses Schwert Karn in die Hände gefallen und er macht sich mit ihm auf den Weg, um die Zauberer zu besiegen und Abaddon aus seiner Sklaverei zu befreien.





So Geht Es Los

Systemanforderungen

MS-DOS kompatibel

Rechner

MS-DOS 2.0 oder höher • CGA, EGA, VGA oder Tandy-16 Farben-Grafikkarte • Mindestens 640K RAM • Wahlweise AdLib-, Roland- oder Tandy-Soundkarte.

Amiga

A500, A1000, A1500 oder A2000 • 512K RAM oder mehr

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT oder Mega ST-Serie • 512K RAM oder mehr

Commodore C64/128

Keine besonderen Anforderungen

Anfertigen einer Arbeitskopie (Nur Diskettenversion)

Die DEATHBRINGER-Disketten sind so angelegt, daß Sie eine Arbeitskopie für Ihren persönlichen Gebrauch anfertigen können. Versehen Sie die Disketten vor dem Kopieren mit einem Schreibschutz, d. h. überkleben Sie die Schreibschutzkerbe (5,25"-Disketten) bzw. öffnen Sie den Schieber der Schreibschutzöffnung (3,5"-Disketten). Spielen Sie dann immer mit Ihrer Arbeitskopie und verwenden Sie die Originaldisketten nur, wenn Sie eine neue Kopie benötigen. Falls Sie nicht sicher sind, wie Sie eine Kopie anfertigen, lesen Sie in Ihrem Computerhandbuch nach.

Ladeanweisungen

MS-DOS kompatibel Rechner

Legen Sie Ihre Betriebssystem-Diskette ein und warten Sie, bis der A-Prompt auf dem Bildschirm erscheint. Legen Sie jetzt die Arbeitskopie der Deathbringer-Spieldiskette ins Laufwerk und geben Sie DBRINGER gefolgt von ENTER ein. Nach kurzer Zeit wird das Spiel geladen und Sie werden aufgefordert, Einzelheiten zur gewünschten



Systemkonfiguration einzugeben. Befolgen Sie dazu die Bildschirmanweisungen. Lesen Sie dann im Abschnitt "Runen lesen" weiter.

Hinweis: Das Spiel funktioniert besser, wenn Sie unnötige installierte Software in Ihrem System auf ein Minimum beschränken.

Commodore Amiga

Schalten Sie Ihren Computer an und legen Sie die Arbeitskopie Ihrer Deathbringer-Spieldiskette ein. (Besitzer einer Amiga 1000 müssen zuvor Kickstart laden.) Nach kurzer Zeit wird das Spiel geladen. Lesen Sie dann im Abschnitt "Runen lesen" weiter.

Hinweis: Dieses Spiel funktioniert auf einem Rechner mit 512K besser, wenn Sie die Verbindungen zu allen externen Laufwerken und Peripheriegeräten lösen und dafür sorgen, daß keine anderen Programme gleichzeitig laufen.

Atari ST

Möchten Sie von Laufwerk A spielen, legen Sie die Arbeitskopie der Spieldiskette in Laufwerk A ein und schalten Ihren Computer an.

Möchten Sie von Laufwerk B spielen, schalten Sie den Computer ohne Diskette

in Laufwerk A an. Sobald das Desktop erscheint, klicken Sie das Symbol für Laufwerk B doppelt an. Suchen Sie die Datei DBRINGER.PRG und klicken Sie sie ebenfalls doppelt an. Nach kurzer Zeit wird das Spiel geladen. Lesen Sie nun im Abschnitt "Runen lesen" des Handbuches weiter.

Commodore 64/128

Kassette: Legen Sie die Spielkassette in Ihren Kassettenrekorder und achten Sie darauf, daß das Band zurückgespult ist. Drücken Sie die Tasten SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig und anschließend die Play-Taste des Rekorders. Das Spiel wird automatisch geladen.

Diskette: Legen Sie die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk und geben Sie LOAD "",8,1 gefolgt von RETURN ein. Das Spiel wird automatisch geladen. Lesen Sie nun im Abschnitt "Runen lesen" des Handbuches weiter.

Installation auf Festplatte

MS-DOS Kompatible:

Einzelheiten über die Installation des Spiels auf Festplatte finden Sie in der Datei READ.ME auf der Spieldiskette. Legen Sie die Spieldiskette ein und geben Sie folgendes ein: type a:read.me



Commodore Amiga:

Einzelheiten über die Installation des Spiels auf Festplatte finden Sie in der Datei READ.ME auf der Spieldiskette. Starten Sie Ihren Computer mit der Workbench und legen Sie anschließend die Spieldiskette ein. Suchen Sie dann die Datei mit dem Namen READ.ME und klicken Sie sie doppelt an.

Atari ST:

Legen Sie einen Ordner auf Ihrer Festplatte an und öffnen Sie ein Fenster mit diesem Ordner. Legen Sie Ihre Spieldiskette ins Laufwerk A und ziehen Sie das Diskettensymbol auf den neuen Ordner. Die Spieldateien werden jetzt auf Ihre Festplatte kopiert.





Runen lesen

Wenn Sie Ihr Abenteuer beginnen, wird die weise Heggra Sie auffordern, eine Reihe von Runen zu vervollständigen, um festzustellen, ob Sie ein wirklicher Held sind. Die Symbole für ein gutes Omen finden sich auf der Runenkarte, die zusammen mit dem Spiel geliefert wird, alle anderen Zeichen führen dazu, daß Ihr Spiel am Schluß des ersten Level zu Ende ist.

Die fehlende Runen wählen Sie, indem Sie den Joystick nach oben oder unten drücken, um die verschiedenen Runen durchlaufen zu lassen. Sind Sie mit Ihrer Wahl zufrieden, drücken Sie den Feuerknopf.

WICHTIG: *Verwahren Sie Ihre Runenkarte sicher, denn bei Verlust gibt es keinen Ersatz.*





möglich.

Steuerung

Das Spiel wird mit einem Joystick gesteuert. Bei der MS-DOS-Version ist aber auch die Steuerung mit der Tastatur

Karn bewegen

Wir haben versucht, die Steuerung Karns so einfach wie möglich zu halten und Ihnen trotzdem eine Vielzahl verschiedener Manöver zu gestatten. Obwohl es nur drei verschiedene Schwerthiebe gibt, können Sie variieren, indem Sie zum Beispiel hochspringen und gleichzeitig zuschlagen.

Die drei Hiebe dauern unterschiedlich lange und richten verschieden starke Schäden an. Die Diagramme unten zeigen Karn, wie er nach rechts blickt.

Die Steuerung funktioniert genauso, wenn er nach links sieht, nur das rechts und links vertauscht sind.



Bewegung (Feuerknopf nicht gedrückt)

AUF

Sprung gerade nach oben

AUF+LINKS
Drehen & Springen

AUF+RECHTS
Vorwärts springen

LINKS
Drehen

RECHTS
Drehen

UNTEN+LINKS
Drehen & Kriechen

UNTEN+RECHTS
Kriechen

UNTEN
Kriechen

Pause und Ende

Außer wenn Sie Ihren Namen in die Hiscore-Tabelle eintragen gibt es nur zwei Tasten, die im Spiel Anwendung finden. Die eine hält das Spiel an, die andere beendet es in einer Pause.

Angriff (Feuerknopf gedrückt)

Die Tastenbelegung für die verschiedenen Computer ist wie folgt:

	PC/AMIGA/ST	CBM 64/128
PAUSE	H oder HELP	RUN/STOP
Ende	ESC	Q



Achtung:

Die Taste zum Beenden funktioniert nur, wenn das Spiel im Pausenmodus ist und führt Sie zum Titelbild zurück (nicht beim C64). In diesem Fall werden Sie noch einmal gefragt, ob Sie das Spiel wirklich beenden möchten oder nicht. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, außer "N", BACKSPACE, DELETE oder UNDO, wird das Programm beendet.

Besondere Tasten für MS-DOS Kompatible

Q = AUF
O = LINKS
A = AB
P = RECHTS

- +/- Erhöht oder verringert das Spieltempo
- j Joystick benutzen (achten Sie darauf, daß er zentriert ist)
- k Joystick nicht mehr benutzen
- s Geräuscheffekte an/aus (ST, Amiga, C64)
- m Musik an/aus



Das Spiel



Wird Karn verletzt, verschlechtert sich sein Gesundheitszustand. Als Hinweis dient der Flüssigkeitspegel in einer Kristallkugel, die auf der linken Seite der Statusanzeige am unteren Bildschirmrand zu sehen ist. Fällt der Pegel auf Null, ist Karn TOT.

Das Schwert dürstet laufend nach Seelen, und die Menge der "Seelenkraft" im Schwert zeigt sich als Blut an der Klinge - je mehr Blut, desto mehr Kraft ist gespeichert. Diese Kraft verbraucht sich, während sie dafür sorgt, daß Abaddon auf der irdischen Ebene bleiben kann und MUSS aufgefüllt werden, indem man Feinde besiegt. Aber aufgepaßt, denn manche Kreaturen wie Untote BESITZEN KEINE SEELE und können das Schwert auch nicht regenerieren. Ist das Schwert voll aufgeladen, verschafft es zusätzlich Kraft zum Heilen von Wunden. Das ist der EINZIGE WEG, verlorene Gesundheit wieder zu erlangen und deshalb ist Gewandtheit im

Kampf lebenswichtig. Fällt das Kraftniveau des Schwertes zu weit, läuft es Amok und es kann passieren, daß Sie Karns Aktionen nicht mehr steuern können. Ist das Schwert ganz entleert, beginnt es, Karn GESUNDHEIT ZU ENTZIEHEN und kann ihn sogar vernichten.

Suchen Sie Den Weg Ins Heiligtum Der Zauberer

Der Weg zum Heiligtum der Zauberer ist mit Gefahren übersät und keineswegs geradlinig. Zu Beginn jedes Level können Sie wählen, ob Sie nach rechts oder links gehen und jede Wahl führt Sie auf einen anderen Pfad. Manche davon sind länger als andere und einige führen sogar in Gegenden zurück, die Sie schon durchquert haben! Es gibt keine "richtige" Route. Die längeren Pfade sind meist leichter während jene, die wieder zurückführen es Ihnen ermöglichen, mehr Punkte und mehr Energie im Kampf zu ergattern. Es liegt an Ihnen, sich die Wege zu merken (oder eine Karte zu zeichnen) und zu entscheiden, welche Richtung Sie einschlagen. Auf manchen Routen muß viel gekämpft werden, andere erfordern Geschick beim Umgehen gefährlicher Fallen.



DEATHBRINGER

Sabre d'Abaddon

Un homme, un seul s'est dressé contre l'infamie de la Société pour l'Apocalypse et la Ligue des Magiciens Démoniaques! Cet homme, c'est Karn le Barbare, et lui seul pouvait relever le défi.

Afin de détruire ce justicier, les magiciens ont poussé l'un d'eux, Abaddon, à matérialiser son âme sous la forme d'un sabre magique - DEATHBRINGER -

Mais ce sabre est tombé dans les mains de Karn le Barbare! Cette nouvelle équipe part à l'attaque avec deux buts louables: détruire les âmes infâmes des magiciens et libérer Abaddon de son esclavage...





Installation

Matériel requis

IBM PC & compatibles

IBM PC & compatibles
(lecteurs 5.25 ou 3.5) • DOS
2.0 (ou version ultérieure) • 640 K • CGA, EGA,
VGA ou Tandy 16 couleurs • IBM, AdLib, Roland
MT32 ou Tandy

Amiga

A500, A1000, A1500, A2000
512 K RAM ou plus

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT ou Mega ST
512 K RAM ou plus

Commodore C64

Configuration de base

Copie de sauvegarde (version disquette)

Il est possible de faire une copie de sauvegarde des disquettes du jeu DEATHBRINGER. Avant de faire la copie, assurez-vous que les disquettes originales sont protégées en écriture. Vous pouvez utiliser une copie de sauvegarde pour jouer et conserver les originaux en lieu sûr.

Attention: faire une copie de sauvegarde pour un usage personnel est légal; toute personne copiant les disquettes pour tout autre usage est passible de poursuites judiciaires.

Instructions de Chargement

IBM PC & compatibles

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans le premier lecteur interne (A). L'ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche A>.

Il est conseillé de retirer tout programme résident utilisant une partie de la mémoire vive de votre système.

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur et tapez **DBRINGER**, puis entrez <RETURN>.

Après un court instant, le jeu se charge et vous devez préciser la configuration de



votre ordinateur. Suivez simplement les instructions à l'écran. Pour plus de précisions sur le jeu, consultez le chapitre PROTECTION de ce manuel.

Amiga

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur interne à la place de la disquette Workbench. Le jeu se charge automatiquement. Pour plus de précisions sur le jeu, consultez le chapitre PROTECTION de ce manuel.

Note: il est conseillé de déconnecter tous les périphériques et lecteur(s) externe(s) si vous disposez d'une configuration 512 K.

Atari ST

Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Le jeu se charge automatiquement. Vous pouvez aussi insérer la disquette dans le lecteur A ou B et lancer le jeu en double-cliquant sur l'icône `DBRING.PRG`.

Commodore C64/C128

Cassette: Insérez la cassette dans le lecteur et assurez-vous que la cassette est au début. Appuyez `SHIFT` et `RUN/STOP` en même temps, puis appuyez sur la touche `PLAY` du lecteur. Le jeu se charge et la présentation apparaît après un court instant.

Disquette: Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez `LOAD "*" , 8 , 1` puis `<RETURN>`. Le jeu se charge et la présentation apparaît après un court instant.

Disque dur

IBM PC & compatibles

Pour obtenir des détails sur l'installation du jeu sur disque dur, consultez le fichier `READ.ME` contenu sur la disquette de jeu. Pour cela, insérez la disquette de jeu, puis tapez `type a:read.me`

Amiga

Pour obtenir des détails sur l'installation du jeu sur disque dur, consultez le fichier `READ.ME` contenu sur la disquette de jeu. Lancez l'ordinateur avec le Workbench, puis insérez la disquette de jeu. Double-cliquez sur l'icône `READ.ME`.

AtariST

Créez un répertoire sur votre disque dur et ouvrez la fenêtre contenant ce répertoire. Insérez ensuite la disquette de jeu dans le lecteur A, puis déplacez l'icône de la disquette dans le nouveau répertoire. La copie sur le disque dur s'effectue automatiquement.





Protection

Au début de votre quête, la magicienne Heggra vous demande de répondre à une série d'énigmes. Vous

trouverez les solutions aux questions posées sur la carte de protection.

Si vous commettez une erreur, Karn le Barbare restera bloqué à la fin du premier niveau. Afin de faire défiler la liste de réponses, vous devez incliner le joystick vers le haut ou le bas. Appuyez ensuite sur le bouton de feu pour confirmer votre choix.





Commandes

Ce jeu a été conçu pour être joué au joystick. Pour la version IBM PC, des commandes au clavier peuvent être utilisées.

Contrôles de Karn

Nous avons essayé de simplifier les contrôles afin de donner au jeu une souplesse d'utilisation tout en élargissant au maximum l'éventail des actions possibles. Ainsi, bien qu'il n'y ait que 3 mouvements de base avec le sabre, vous pouvez, par exemple, sauter en l'air et donner un coup de sabre. Les 3 différents coups ont des durées d'exécution différentes. Les dommages occasionnés sont en rapport avec cette durée.

Les schémas ci-dessous représentent Karn vers la droite.

Les commandes fonctionnent exactement de la même façon lorsque Karn est orienté vers la gauche, sauf que les commandes sont inversées.



Mouvement (joystick)

HAUT

Sauter vers le haut

HAUT+GAUCHE
Tourner et Sauter

HAUT+DROITE
Sauter en avant

GAUCHE
Tourner

DROITE
Tourner

BAS+GAUCHE
Tourner & s'accroupir

BAS+DROITE
S'accroupir



BAS

S'accroupir

Pause et Quitter

Sauf au tableau de High Score, seules deux touches du clavier sont utilisées pendant le jeu: une pour obtenir une pause et une autre pour quitter le jeu lorsque le jeu est en pause.

Attaque (joystick+bouton de feu)



Attention

La touche Quitter le jeu est active même pendant l'écran de présentation (sauf pour la version C64). Dans ce cas, un message à l'écran vous demande si vous êtes sûr de votre choix. Si vous appuyez sur n'importe quelle touche, sauf "N", Retour Arrière, DEL ou UNDO, vous quittez le programme.



Contrôles

Voici les touches pour les différentes machines:-

	PC/AMIGA/ST	CBM 64/128
PAUSE	H OU HELP	RUN/STOP
QUIT	ESC	Q

Version IBM

Q-Haut A-Bas O-Gauche
P-Droite Espace=Feu

- +/- Augmenter ou Diminuer la vitesse de jeu
- j Activer le joystick
- k Désactiver le joystick
- s Effets sonores On/Off (ST, AMIGA, C64)
- m Musique On/Off



Le Jeu

Des Ames Pour Abaddon

Si vous êtes touché, votre énergie diminue. L'énergie est représentée par le niveau de liquide dans la balle de cristal (en bas à gauche sur le tableau de bord). Lorsque le niveau atteint 0, vous êtes mort.

Le sabre est avide d'âmes ("soul") en permanence, et le montant de "soul power" est symbolisé par du sang sur le sabre. Plus le "soul power" augmente, plus le sabre est maculé de sang. Le pouvoir de ces âmes diminue peu à peu afin de maintenir en vie Abaddon. Vous devez alors tuer pour augmenter le "soul power". Attention, certaines créatures n'ont pas d'âmes! Si le "soul power" atteint son maximum, vos blessures sont soignées. Ceci est la seule façon de retrouver vos forces.

Ainsi, l'habileté au combat est de la plus grande importance. Enfin, si "soul power" approche de 0, le contrôle du sabre vous

échappe peu à peu. Quand ce niveau atteint 0, le sabre commence à capter votre énergie... jusqu'à votre mort!

Votre Chemin vers le Sanctuaire des Magiciens

Votre chemin vers le sanctuaire des magiciens est parsemé de dangers. Au début de chaque niveau, vous avez la possibilité de partir vers la droite ou la gauche. Ce choix est décisif, car les chemins empruntés ne sont pas les mêmes. Certains chemins sont plus longs, et il peut vous arriver de revenir dans une région déjà traversée.

Toutefois, il n'y a pas de "bon" et "mauvais" chemin. Le plus long chemin a tendance à être plus facile. De même, revenir dans un niveau inférieur peut vous permettre de gagner plus de points et d'augmenter votre énergie. Enfin, certains chemins requièrent plus d'habileté au combat tandis que d'autres demandent des réflexes pour éviter les pièges.



Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le Jeu



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez

Le jeu
 Vous avez



DEATHBRINGER

La Spada di Abaddon

Solo un uomo può opporsi alla Società per Armageddon Creativo e alla Lega dei Maghi Malvagi - ed è Karn il Barbaro.

Per distruggerlo, hanno convinto il demone Abaddon a trasformarsi in una Spada Magica - DEATHBRINGER - in cambio di tutte le anime che riesce a consumare.

Purtroppo per i maghi, però, la spada è caduta nelle mani dello stesso Karn, ed insieme si avviano in un'avventura di distruzione senza limiti, per distruggere i maghi e liberare Abaddon dalla sua schiavitù.





L'inizio

*Per fare una copia di riserva
(solo per utenti di dischetto)*

Requisiti del sistema

PC IBM e Compatibili

MS DOS 2.0 o maggiore -
Grafica a 16 colori CGA, EGA,
VGA o Tandy - Minimo 640k RAM - scheda sonora
opzionale AdLib, Roland o Tandy - Controllo per
Mouse o Joystick opzionale.

Amiga

A500, A1000, A1500 o A2000 - 512 RAM o
maggiore.

Atari

ST 520ST, 1040ST, STE, TT o serie Mega ST -
512K RAM o maggiore.

Commodore 64/128

Cassette o Unità Disco 5.25.

I dischetti di DEATHBRINGER sono stati disegnati per poter fare una copia di riserva individuale. Prima di farne una copia, assicurati che i dischi originali siano protetti o attaccando una striscia di protezione (per dischetti 5.25), oppure aprendo il riquadro di protezione (per dischetti 3.5). Puoi quindi usare la copia di riserva per giocare e tenere gli originali per fare ulteriori copie, in caso di infortunio. Se non sei sicuro sulle procedure per copiare un disco, leggi attentamente il manuale dell'utente per il tuo computer.

Caricare DeathBringer

Per PC IBM e Compatibili.

Inserisci il dischetto sistema operativo e aspetta fino a che non appaia sullo schermo il richiamo A>. Inserisci a questo punto la copia che hai fatto di DeathBringer e digita `DBRINGER <ENTER>`. Dopo pochi istanti, il gioco si sarà caricato e ti verrà chiesto di digitare dei particolari sull'impostazione di sistema che desideri. Segui semplicemente i richiami sullo schermo. Poi procedi alla sezione Rune di questo manuale.



Nota: Questo gioco risulterà migliore se riduci al minimo il software installato nel sistema.

Amiga

Commodore Accendi il computer ed inserisci una copia del dischetto DeathBringer. (Utenti con A1000 dovrebbero prima caricare Kickstart). Dopo alcuni istanti il gioco sarà caricato. Poi procedi alla sezione Rune di questo manuale.

Nota: Questo gioco risulterà migliore su un 512K se rimuovi tutte le unità disco esterne e i periferali e ti assicuri che non c'è altro software che gira.

Atari ST

Se vuoi giocare da: Unità disco floppy A, metti la copia del gioco nell'unità A e accendi il computer. Unità disco floppy B, accendi il computer senza mettere il dischetto nell'unità A. Quando il desktop appare, fai un doppio clic sull'icona dell'unità B. Localizza il file chiamato `DBRINGER.PRG` e fai un doppio clic su di esso. Dopo alcuni istanti il gioco si sarà caricato. Poi procedi alla sezione Rune di questo manuale.

Commodore 64/128

Cassette: Metti la cassetta del gioco nell'unità cassetta e assicurati che sia

all'inizio. A questo punto premi semplicemente **SHIFT & RUN/STOP** contemporaneamente.

Dischetto: Inserisci il disco del gioco nell'unità disco e digita `LOAD"*",8,1` seguito da Return. Il gioco si caricherà automaticamente. Una volta caricato, procedi alla sezione Rune di questo manuale.

Se usi il disco rigido.

PC IBM e Compatibili.

Informazioni sull'installazione su disco rigido si trovano nel file `READ.ME` nel dischetto del gioco. Inserisci il dischetto del gioco e digita i seguenti comandi: `a:read.me`

Amiga Commodore

Informazioni sull'installazione su disco rigido si trovano nel file `READ.ME` nel dischetto del gioco. Inserisci il dischetto del gioco e fa un doppio clic sul file `READ.ME`.

Atari ST

Crea una cartella sul disco rigido e poi apri una finestra con la cartella. Inserisci ora il dischetto del gioco nell'unità A e trascina l'icona del dischetto nella nuova cartella. I file del gioco saranno ora trasferiti sul disco rigido.





Leggere le Rune

Quando inizi la tua ricerca, la Saggia Donna Heggra ti chiederà di completare una serie di rune, per verificare il tuo valore come Eroe.

Nel gioco troverai delle Carte a parte per i presagi di successo, ogni altra scelta farà sì che la tua strada verrà bloccata alla fine del primo livello.



Esempio di serie di Rune

Puoi selezionare la runa mancante andando con il joystick su o giù per le rune. Quando hai fatto la scelta giusta, premi il bottone di fuoco per selezionarla.

IMPORTANTE: Tieni le carte delle rune in un posto sicuro, perché non possono essere sostituite.



Controlli del Gioco



Il gioco è disegnato per essere giocato con joystick, sebbene per le versioni PC IBM si può anche giocare con la tastiera.

Per controllare Karn

Abbiamo cercato di rendere il controllo di Karn il più facile possibile, pur dandoti una varietà di manovre differenti. Quindi, sebbene ci siano solo tre colpi di base con la spada, tu potrai, per esempio, saltare in aria e dondolarti.

I tre colpi hanno una durata di esecuzione differente, e fanno di conseguenza differenti danni. Il diagramma seguente ti mostra Karn rivolto a destra.

I controlli funzionano esattamente nello stesso modo, quando sei rivolto a sinistra, ma naturalmente a rovescio.



Per muovere Karn
(senza premere Fuoco)



Pausa ed Esci

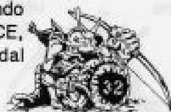
A parte quando stai digitando il tuo nome nella tabella del punteggio, ci sono soltanto due tasti usati nel gioco, uno per interrompere il gioco e l'altra per uscirne mentre sei in pausa.

Movimenti d'attacco (Premendo Fuoco)



Attenzione

Il tasto Quit (Esci) esce anche dal programma quando viene premuto sulla videata titolo (tranne per la versione CBM64). In questo caso, ti verrà chiesto se vuoi davvero uscire. Premendo qualunque tasto tranne 'N', BACKSPACE, DELETE e UNDO, potrai uscire dal programma.



Controlli tastiera

I controlli tastiera per i vari computer sono come segue:

	PC/AMIGA/ST	CBM 64/128
PAUSA	H o HELP	RUN/STOP
ESCI	ESC	Q

Tasti specifici per IBM

Q = SU O = SINISTRA
A = GIU' P = DESTRA
BARRA SPAZ. = FUOCO

- +/- Sveltisce o rallenta la velocità del gioco
- j Inizia ad usare il joystick (assicurati che sia ben centrato)
- k Smette di usare il joystick
- s Effetti sonori accesi/spenti (non su PC)
- m Musica accesa/spenta

Il gioco

*La salute e le anime
per Lord Abaddon*

Se vieni ferito, la tua salute scemerà. Questa viene rappresentata dal livello di liquido in una palla di cristallo alla sinistra del pannello di stato, in fondo allo schermo. Se questo livello si riduce a zero, sei MORTO.

La spada è costantemente affamata di anime e la misura di "potenza di anime" presente nella spada ad ogni momento appare come sangue sulla spada - più è abbondante il sangue, più sono le anime. Queste anime vengono gradualmente consumate per mantenere Abaddon presente sulla terra, e devono essere rimpiazzate UCCIDENDO varie cose. Stai attento, comunque, perché alcune creature come gli Zombi NON HANNO ANIMA, e non riforniranno la spada.

Se la spada è carica di anime, ti darà extra potenza per guarire le tue ferite. Questo è il SOLO MODO per rimetterti in salute, quindi

l'abilità nel combattimento è assolutamente fondamentale. Per di più, se il livello di anime si avvicina a zero, la spada impazzirà, e potresti perdere il controllo delle tue azioni. Quando la spada è completamente svuotata di anime, comincerà a PROSCIUGARE LA TUA SALUTE, e potrebbe arrivare a distruggerti.

*Trovare la strada per arrivare
al Sancta Sanctorum dei Maghi.*

La via al Sancta Sanctorum dei Maghi è piena di pericoli e non è affatto semplice. All'inizio di ogni livello, puoi scegliere di aprirti la strada combattendo a destra o a sinistra, e ogni scelta ti porterà ad un percorso diverso. Alcuni di questi percorsi sono più lunghi di altri ed alcuni fanno un giro lungo tornando indietro e passando per regioni che magari avete già attraversato! Non c'è la "strada giusta", i sentieri più lunghi sono in genere anche i più facili, e prendere sentieri che tornano indietro per regioni conosciute permette di guadagnare altri punti ed energia in combattimento. Sta a te ricordarti i sentieri (o fatti una cartina) e decidere quale strada vuoi seguire. Alcuni percorsi si concentrano più sul combattimento, altri richiedono una maggiore abilità nell'evitare trappole.

