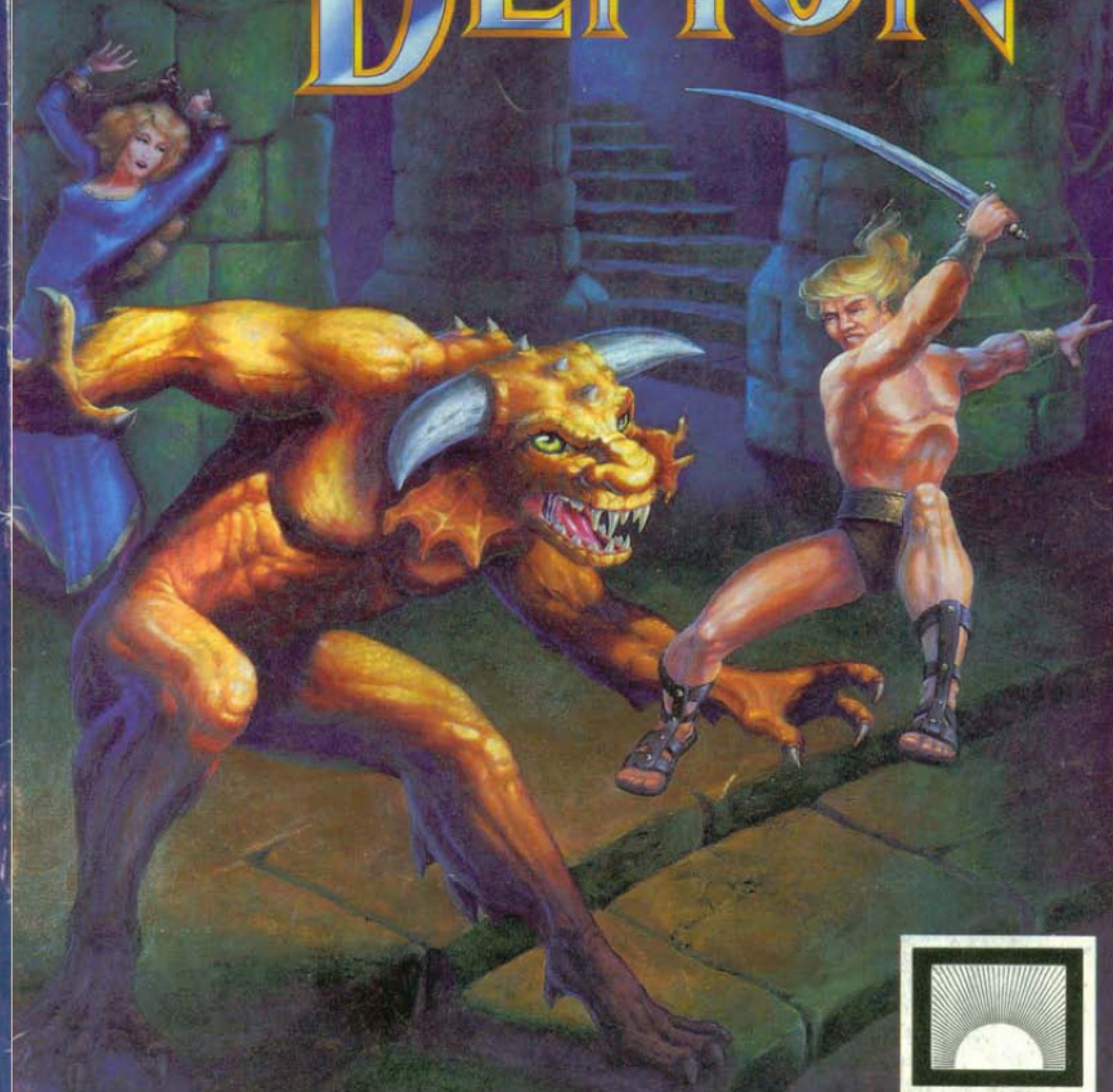


WRATH OF THE DEMON™



"Printed in Canada"

SEBERN



WRATH OF THE DEMON

CONTENTS • INHALT • CONTENUTI

ENGLISH MANUAL 3-7

DEUTSCHE ANLEITUNG 8-12

DOCUMENTAZIONE ITALIANO 13-16



READYSOFT

CREDITS

Game design by Abstrax

C64 Programming by Steven Douglas

C64 Graphics Conversion by Jorge Freitas

Additional Programming by David Foster

Music by David Whittaker

Cover Artwork by Brian Sebern

Introduction by Jorge Freitas

Manual Editing by Pamela Raynor

C64 Manual Design and Typeset by Antony J Bond

Abstrax wish to thank Michel Cadorette

INTRODUCTION

The wizard, Anthrax, lit the last candle completing the circle around him. Thirteen flames burning above thirteen waxen heads flickered in an unfelt wind; a plume of colored smoke rising from each to form a churning cloud in mid-air. Anthrax lifted his arms into the cloud and began to mutter an ancient spell, causing the smoke to swirl wildly, spitting forth flashes of light that filled the room with an evil energy. As the wizard continued his incantation, an image began to materialize in the raging storm above, an evil twisted image, not that of a human but of a Demon long thought dead.

The Demon spoke like thunder booming loudly in the wizard's ears, "Who disturbs the Demon's sleep? What creature thinks himself so powerful as to risk the Demon's fury?"

Anthrax tried to scream over the torment building in the room, "It is I, Anthrax, court wizard to his Majesty the King, who summons you to perform my bidding!"

The words were almost lost in the rushing wind, "I command you to destroy the King and make his realm mine!"

The Demon laughed, the sound of thunder exploding over a mountain range, "Kill the King I shall and capture his domain I will, but not for you, insignificant worm!"

Lightning erupted from the circling cloud striking the Wizard and reducing his body to a smouldering pile of ash. The cloud began to grow, spilling from the tower's windows, flowing up into the sky. It spread its tendrils, blotting out the sun to make the land as dark as death. An evil rain poured down upon the earth and set the ground afire, spreading from dirt to rocks, rocks to trees, trees to man. The Demon's minions leapt from each flame, springing forth as hideous monsters to devastate the inhabitants of the doomed Kingdom. In an instant the entire realm, as far as the eye could see, was burning; the smoke from a hundred thousand dying souls rising up, lost on the blowing winds. As quickly as it had begun the deadly storm receded into the castle that had witnessed its birth.

The once prosperous Kingdom lay ruined, nothing left alive but a single bird forgotten in the Demon's blind wrath. Months turned to years, years to decades and the memory of the ruined Kingdom was lost like dust on the wind. All that remained was a lone castle, the seat of power from where a King once ruled.

After a time, men wandered into the wasteland and a new Kingdom arose ruled by another King. All the while the Demon continued his sleep, waiting as he recovered the energy he had spent. The land was his now and the Demon kept a watchful eye on these new inhabitants as they populated the land. Within a few generations the Kingdom had grown as mighty as the one that had stood many years before. And as it grew, so did the uneasiness of the Demon's sleep until finally the evil one sensed the time had come to once again wreak destruction.

In the hollow of a tree, a good faery awoke from a terrible nightmare. In her dream she had seen a vast horde of pillaging monsters moving across the land like an unstoppable plague. The face of a powerful Demon reached the recesses of her mind, lingering long after the nightmare was over. Fearing the dream a premonition of real danger, the faery began preparing magical potions and spells that might defend the realm against such an evil attack. The King must be warned, she thought, and someone must find the Demon and destroy it.

Even as the faery worked, the deadly hand of the Demon reached out from the castle delivering one of its minions to entrap the faery and keep her captive until the Demon could rise. As the faery was being captured she sent out a mental plea for help to the King, that some brave warrior might be sent to rescue her. The King received the message and did as the good faery requested, calling upon his most trusted messenger to relay a command to the honored knight the King had selected.

The messenger sped into town with only one thought in mind - to deliver the Royal Scroll he carried. The Demon was watching though, and again released one of its monsters to kill the messenger before he could complete his mission. The flying monster appeared above the roofs of the town and found the messenger running along a road.

Nearby, a chance visitor strolled along the road in search of lodging for the night. Noticing a strange shadow pass along the ground, the stranger glanced up to see the Demon's minion fly past overhead.

"That thing had blood in its eyes and death in its heart," he thought, "I must see what evil it might do."

The stranger ran down an alley and stopped in the safety of the shadows at a corner between two buildings. He crept back as the messenger came running, chased by the flying monster. Too late to intervene, the would-be hero could only watch as the monster ripped at the other man's throat leaving him dead in the center of the road. In the messenger's hand the stranger found the Royal Scroll depicting the Kingdom's plight.

Here your quest begins. After travelling to the palace, the King instructs you to ride forth and defend the realm. The King promises you the hand of the Princess in marriage should you succeed in your mission. Even now the evil horde is crossing the land and will try to end your journey. The King calls out as you prepare to leave, "Only you can save my Kingdom from the horde! Only you can deliver us from the grasp of the Demon!" And so you gallop towards the horizon where a black, evil cloud has begun to spread across the darkening sky...

GAME INSTRUCTIONS

After you have opened the package you should find the game disks, a registration card and these instructions.

To Load Wrath Of The Demon

Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so could result in virus contamination of your Wrath of the Demon.

Disk: Insert the WRATH OF THE DEMON disk 1 into your computer's disk drive. Type LOAD "*",8,1 and press RETURN.

Cassette: Insert the WRATH OF THE DEMON cassette into your computer's cassette drive and press the SHIFT and RUN/STOP keys together.

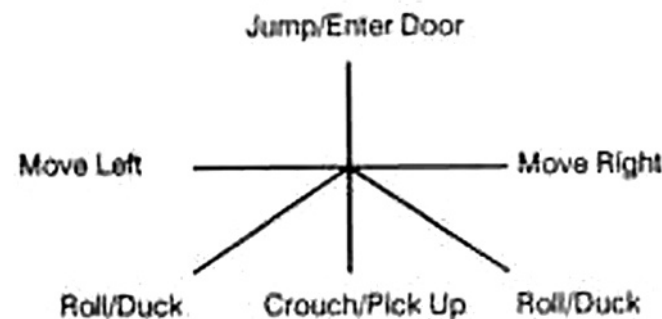
Please Note: It may be necessary to type RUN followed by RETURN once the game has loaded.

THE JOYSTICK MUST BE CONNECTED TO PORT 1

Controlling The Hero

Use the joystick to control the Hero's movements. The controls of the Hero are divided into two parts: the Action Scenes and the Fighting Scenes.

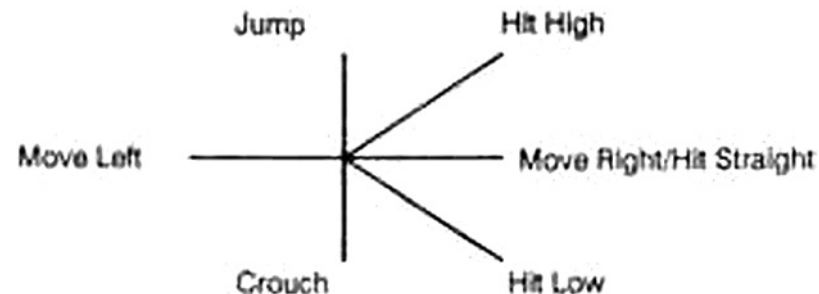
CONTROLS FOR THE ACTION SCENES



Pressing the FIRE button ('0' on the IBM keyboard) will PUNCH. If you have a special weapon in your possession, pressing FIRE will use the weapon rather than punching.

Moving the joystick up or down will normally cause the hero to jump or crouch. If you are standing in front or against a door, however, moving the joystick up or down will make the hero enter these doors.

CONTROLS FOR THE FIGHTING SCENES



You can use the joystick to jump or move the hero. Holding the FIRE button ('0' on the IBM keyboard) down will give you access to the sword movements.

Energy Symbol And Potions

In order to use a potion, you must first pause the game. Do this by pressing the Fire button and moving the joystick in the opposite direction to that you are facing. Once the game is paused, moving the joystick to the UP position will alter the border colour of the screen to match the various potions available. Below is a list of the potions and their respective border colours;

SHIELD POTION	LIGHT BLUE
ZAP POTION	GREEN
HEALING POTION	YELLOW
EXIT WITHOUT USING POTION	BLACK

During the game you will notice a circular symbol around a face on the top left of the screen. This represents the energy of the hero. When the twelve circles around the face become empty, the hero will die.

On the bottom right hand side of the screen, there are three different symbols with numbers under each. The first one represents your Shield potions; the second one, your Zap potions; and the third one, your Healing potions. The numbers under them represent the number of potions that you are carrying.

SHIELD POTIONS: The hero will become immortal for three seconds.

ZAP POTIONS: Every monster around the hero will die or lose some energy. Unfortunately some monsters won't be affected by these potions due to their constitutions.

HEALING POTIONS: The healing potions will cure all your wounds and restore your energy to its maximum.

Keys And Additional Weapons

At some points during the game, you will find keys and additional weapons. To use the keys, punch in the locks or push the joystick in the direction of the door. The door will automatically swing open. The additional weapons will become active only when needed. You can use them by pressing the FIRE button.

Restarting The Scene

If the hero dies in one of the scenes, you can restart the same scene by pressing the FIRE button.

Der Zauberer Anthrax entzündete die letzte Kerze im Kreis der ihn umgab. Dreizehn Flammen brannten flackernd über dreizehn wächsernen Schädeln in einem unfühlbaren Wind. Schillernder Rauch steigt von jeder Kerze auf und vereinigt sich zu einer bezaubernden, frei schwebenden Wolke. Anthrax hob seine Arme in die Wolke und begann einen alten Zauberspruch zu murmeln. Teufelische Energien füllten den Raum, Blitze stoben auf und die Wolke fing an wild herumzuwirbeln. Während der Zauberer unbeirrt mit seinem Zauberspruch fortfuhr, formte sich allmählich eine Gestalt über dem Sturm. Ein grauenhaft verzerrtes, unmenschliches Bild eines längst todegeglaubten Dämonens erschien.

Donnernd hallte des Dämonens Stimme wider. "Wer wagt es meine Ruhe zu stören? Welche Kreatur glaubt sich so mächtig, meinem Zorn zu widerstehen?"

Anthrax versuchte gegen das donnernde Tosen anzuschreien: "Ich bin es, Anthrax, Hofzauberer der königlichen Majestät, und ich fordere Dich auf, mein Gebot zu erfüllen!"

Zerrende Winde rissen ihm die Worte von den Lippen. "Ich befehle Dir den König zu vernichten und mir sein Königreich untertan zu machen."

Der Dämon brach in schallendes Gelächter aus und sein Lachen hallte wie das Donnerrollen in den Bergen. "Den König töten werde ich, sein Königreich erobern ebenfalls, aber nicht Deinetwegen, Du erbärmliche Gestalt!"

Ein Blitz fuhr aus der wirbelnden Wolke nieder und traf den Zauberer, der ihn zu einem räuchernden Häufchen Asche schrumpfen lies. Die Wolke wurde größer und größer, bis sie schließlich aus den Fenstern des Turmes quoll und dem Himmel entgegenstieg. Sie verdunkelte die Sonne und der Tag verwandelte sich in die Nacht des Todes. Ein höllischer Regen strömte auf die Erde nieder und setzte das Land in Flammen.

Das Feuer fraß sich von Staub zu Steinen, von Steinen zu Bäumen und von Bäumen zu den Dörfern. Des Dämonens unheilvolle Gehilfen sprangen als schreckliche Monster aus der Feuersbrunst um die Bewohner des todegeweihten Königreiches zu vernichten. In kurze stand das ganze Königreich, soweit das Auge sehen konnte, in Flammen. Rauch von tausend Seelen stieg auf und verlor sich über den endlosen Weiten. So schnell wie es begann, verschwand der tödliche Sturm in den Tiefen des Schlosses, wo alles seinen Anfang genommen hatte.

Das einst blühende Königreich lag nun in Schutt und Asche. Der Tod brütete über den Ruinen. Nur ein kleiner Vogel war dem blinden Zorn des Dämonens entgangen. Jahre vergingen und die Erinnerung an das zerstörte Königreich

verlor sich wie der Staub im Wind. Zurück blieb ein einsames Schloss, indem einst ein mächtiger König geherrscht hatte.

Erst nach langer Zeit besiedelten Menschen wieder das Land und ein neues Königreich entstand. Niemand hatte den Dämonen entdeckt, der schlafend neue Kräfte sammelte. Das Land gehörte nun ihm und er richtete ein wachsames Auge auf die Siedler die es bevölkerten. Einige Generationen später war es fast so mächtig wie das einstige Königreich was vor Jahrzehnten hier existierte. Und als das Reich größer wurde, so wuchs auch das Unbehagen des Dämonen. Bis er eines Tages davon überzeugt war, daß es an der Zeit wäre, wieder seine Rache und Zerstörung auszuüben.

In einer Baumhöhle erwachte eine gute Fee von einem schrecklichen Alptraum. In ihrem Traum hatte sie gesehen, wie sich eine riesige plündernde Monsterhorde über das Land verbreitete gleichsam einer unaufhaltsamen Seuche. Lange nachdem ihr Alptraum vorüber war, geisterte immernoch ein Gesicht eines mächtigen Dämonens in ihrem Bewusstsein herum. Sie fürchtete das ihr Traum eine Vorwarnung für eine ernste Gefahr war. Die Fee begann magische Tränke und Sprüche vorzubereiten, die das Königreich gegen solch einen teuflischen Angriff verteidigen könnten. Der König müsste gewarnt werden und jemand muss den Dämonen finden und besiegen, dachte sie.

Und während die Fee am arbeiten war, schickte der Dämon einen seiner Gehilfen aus, um die Fee gefangenzunehmen damit er sein Werk vollenden konnte. Während ihrer Gefangennahme, sandte sie eine geistige Bitte an den König, damit er einen tapferen Krieger aussenden möge um sie zu befreien. Der König erhielt ihre Bitte und tat worum sie gebeten hatte. Er schickte seinen zuverlässigsten Boten aus, um die Nachricht einem von ihm ausgewählten Ehrenritter zu überbringen.

Der Bote rannte in die Stadt von dem einzigen Gedanken beseelt, die königliche Botschaft abzuliefern. Wieder war der Dämon auf der Hut und sandte ein zweitesmal eines seiner Monster aus, um den Boten umzubringen, bevor dieser seinen Auftrag beenden konnte. Das fliegende Monster erschien über den Dächern der Stadt und fand den Boten der gerade eine Straße entlang rann.

Ganz in der Nähe ging ein Fremder auf der Suche nach einer nächtlichen Unterkunft. Plötzlich bemerkte er einen seltsamen Schatten über den Boden gleiten, er schaute in den Himmel und sah des Dämonens Gehilfen über sich hinwegfliegen.

"Diese Kreatur lechzte nach Blut und hatte den Tod in den Augen", dachte er, "Ich muss wissen was es im Schilde führt!"

Der Fremde rannte eine Gasse entlang und hielt im Schatten eines Hauses. Er versteckte sich als der Bote angerannt kam, gehetzt von dem fliegenden Monster. Zu spät um einzugreifen, konnte er nur noch zusehen, wie das Monster dem Boten die Kehle aufriß und ihn tot mitten auf der Straße liegen lies. In der Hand des Toten fand der fremde die Botschaft des Königs.

Hier beginnt Deine Aufgabe. Nachdem Du zum Palast gegangen bist, erklärt Dir der König das Du weiterreisen und das Königreich beschützen sollst. Der König

verspricht Dir die Hand der Prinzessin, wenn Du Deine Aufgabe erfolgreich erfüllt hast. Selbst in diesem Moment durchstreifen die Mächte der Finsternis das Land und versuchen Deiner Reise ein Ende zu setzen. Der König ruft Dir noch nach als Du schon längst aufgebrochen bist: "Nur Du kannst das Königreich vor dieser Horde retten! Nur Du kannst uns vor dem Zorn des Dämonen schützen!"

Und so reitest Du dem Horizont entgegen wo eine schwarze, unheilvolle Wolke aufliegt ...

SPIELANLEITUNG

Nachdem Sie die Packung geöffnet haben, sollten Sie die Spieldisketten, eine Registrierungskarte und diese Anleitung vorfinden.

Hinweis Zum Laden

Schalten Sie Ihren Computer immer für mindestens 30 Sekunden aus, bevor Sie das Spiel einladen. Wenn Sie dies nicht tun, ist die Möglichkeit gegeben, das Sie Ihre 'Wrath of the Demon' Disketten mit einem Virus infizieren.

Diskette: Diskette 1 WRATH OF THE DEMON (ZORN DES DÄMONEN) in das Computeraufwerk einlegen. LOAD ~~,8,1 tippen und RETURN drücken.

Kassette: Die Kassette WRATH OF THE DEMON (ZORN DES DÄMONEN) in das Kassettenlaufwerk des Computers einlegen, dann SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.

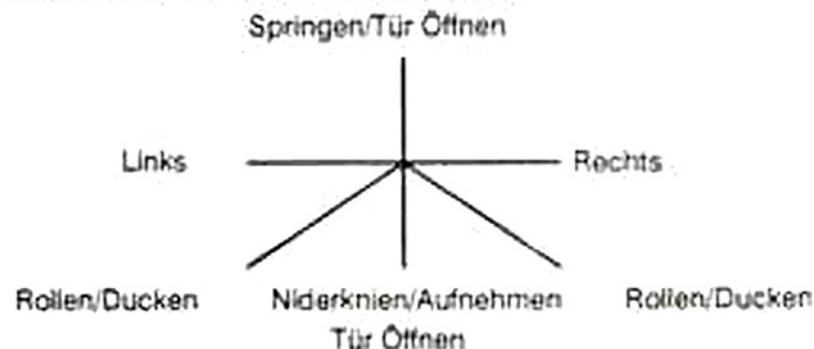
Anmerkung: Es kann erforderlich sein, nach Laden des Spiels RUN und dann RETURN zu tippen.

DER JOYSTICK MUSS AN PORT 1 ANGESCHLOSSEN SEIN.

Die Steuerung Der Spielfigur

Benutzen Sie den Joystick zur Steuerung der Spielfigur. Die Steuerung der Figur ist in zwei Teilen aufgeführt: die Aktionsszenen und die Kampfszenen. Die Nummern neben den Richtungsangaben ist für PC Besitzer (Tastatur).

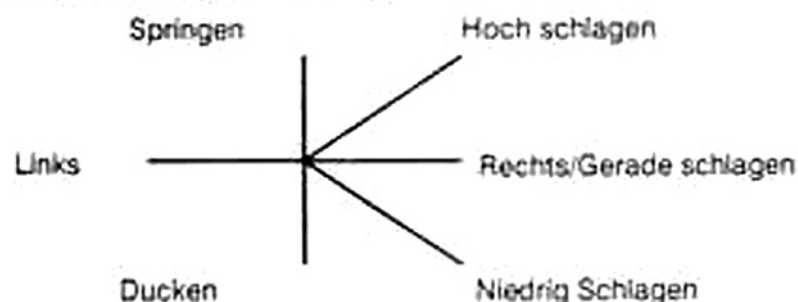
STEUERUNG FÜR DIE AKTIONSSZENEN



Durch drücken der Feuertaste (0 auf der IBM Tastatur) wird geschlagen/geboxt. Wenn Ihre Figur eine Spezialwaffe hat, wird bei gedrückter Feuertaste die Spezialwaffe benutzt (anstelle von schlagen/boxen).

Drücken Sie den Joystick nach oben oder unten damit die Spielfigur springt oder sich duckt. Wenn Sie vor einer Tür stehen, wird diese durch nach oben oder unten drücken des Joysticks geöffnet.

STEUERUNG FÜR DIE KAMPFSZENEN



Sie können den Joystick zum springen oder bewegen der Figur benutzen. Durch festhalten der Feuertaste (0 auf der IBM Tastatur) können Sie das Schwert bewegen.

Energiesymbol und Zaubersymbol

Ein Zaubersymbol kann nur bei Spielpause angewendet werden. Hierzu ist Feuer zu drücken und der Joystick entgegen der Richtung, in die der Spieler blickt, zu bewegen. Wenn die Spielpause eingetreten ist, läßt sich durch Aufwärtsbewegen des Joysticks die Farbe des Bildschirmrandes entsprechend den verschiedenen verfügbaren Zaubersymbolen ändern. Hier ist eine Liste der Zaubersymbole und der dazugehörigen Farben:

SCHUTZTRANK	HELLBLAU
ZERSTÖRUNGSTRANK	GRÜN
HEILTRANK	GELB
AUS-OHNE VERWENDUNG EINES TRANKS	SCHWARZ

Während des Spieles werden Sie kreisförmig angeordnete Punkte um ein Gesicht in der linken oberen Ecke des Bildschirms bemerken. Dies ist die Energieanzeige Ihrer Figur. Wenn die 12 Kreise um das Gesicht verschwunden sind, stirbt Ihre Figur.

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befinden sich drei Symbole mit darunter stehenden Nummern. Das erste Symbol repräsentiert die Anzahl Ihrer Schutzschild Tranks, das zweite Ihre Schlag/Zerstörung Tranks und das dritte Ihre Energie Tranks. Die darunter aufgeführten Nummern geben Ihnen an, wieviele Tränke von jeder Sorte Sie mit sich herumtragen.

SCHUTZSCHILD TRANK: Ihre Figur wird für drei Sekunden unsterblich.

SCHLAG/ZERSTÖRUNGSTRANK: Jedes Monster um Ihre Figur stirbt oder verliert an Energie. Unglücklicherweise werden nicht alle Monster von diesem Trank beeinflusst. Dies liegt an ihrer Herkunft.

ENERGIE TRANK: Der Energie Trank heilt alle Ihrer Wunden und frischt Ihre Energie auf das Maximum auf.

Schlüssel Und Zusätzliche Waffen

An manchen Stellen des Spieles werden Sie Schlüssel und zusätzliche Waffen finden. Um die Schlüssel zu benutzen, schlagen Sie in das Schloss oder drücken Sie den Joystick in die Richtung der Tür. Die Tür wird automatisch geöffnet. Die Zusätzlichen Waffen werden nur aktiv, wenn sie benötigt werden. Sie können diese benutzen, indem Sie die Feuertaste (0 auf der IBM Tastatur) drücken.

Erneuter Start Einer Szene

Wenn Ihre Spielfigur in einer der Szenen stirbt, können Sie die Szene wieder starten, indem Sie die Feuertaste.

ITALIANO

EPILOGO

Lo stregone Anthrax accese l'ultima candela completando il cerchio intorno a se'. Tredici fiamme brucianti su tredici teste di cera mosse da un flebile vento; un filo di fumo colorato salì da ognuna di esse formando, a mezz'aria, una nuvola in movimento. Anthrax alzò le braccia verso la nuvola e iniziò a mormorare un antico incantesimo, causando un forte vortice di fumo; lampi di luce abbagliante riempirono la stanza di un'energia demoniaca. Mentre lo stregone continuava il suo incantesimo, un'immagine iniziò a materializzarsi nella violenta bufera. Era l'immagine sconvolgente di un demone, non di umano ma di un Demone presumibilmente morto da parecchi anni.

La voce del Demone rimbombò violentemente nelle orecchie dello stregone. "Chi sta disturbando il sonno del Demone?! Quale creatura può crederci così potente da poter sfidare l'ira del Demone?!"

Anthrax provò a superare con la voce l'assordante rumore presente nella stanza. "Sono io, Anthrax, stregone di corte di Sua Maestà il Re, che ti chiede di attuare i miei malvagi progetti!"

La parola si perse nel vorticoso vento. "Ti ordino di annientare il Re e di far mio il suo regno!"

Il Demone rise; il suono rimbombò esplodendo sulla catena montuosa. "Uccidere il Re è possibile ed anche impossessarsi del suo dominio, ma non per te, verme insignificante!"

La luce irruppe dalla nuvola circolare colpendo lo stregone e riducendo il suo corpo in un mucchio di cenere rovente. La nuvola iniziò ad espandersi, uscendo dalle finestre della torre, salendo verso il cielo. Si diffuse coprendo il sole per rendere la terra scura come la morte. Una pioggia demoniaca cadde sulla terra e incendiò il terreno, espandendosi dalla terra alle rocce, dalla rocce agli alberi e, infine, dagli alberi agli uomini. I servitori del Demone saltarono fuori da ogni fiamma come orrendi mostri scesi sulla terra per distruggere gli abitanti del Regno condannato. In un istante l'intero regno, quasi senza accorgersene, stava bruciando; il fumo saliva da centinaia di migliaia di anime perse nel vento che soffiava. Così velocemente come era iniziata, la bufera rientrò nel castello che aveva fatto da padrina alla sua nascita.

Il Regno, una volta prospero, giaceva distrutto, niente era rimasto vivo tranne un unico uccello dimantico dal furioso vento del Demone. Passarono mesi, poi anni ed anni e la memoria del Regno distrutto fu persa come polvere al vento. Tutto quello che rimase fu un castello isolato, il posto di potere dal quale un Re aveva regnato un tempo.

Dopo parecchio tempo, alcuni uomini esplorarono quella terra desolata e nacque un nuovo regno sotto il dominio di un nuovo Re. Nel frattempo il Demone continuava il suo sonno, aspettando di rigenerare le energie che aveva

speso. La terra era sua ora e il Demone teneva d'occhio questi nuovi abitanti che stavano popolando il suo territorio. Nel giro di poche generazioni il Regno crebbe come quello di molti anni prima. E nello stesso tempo, cresceva il sempre più inquieto sonno del Demone finché arrivò il momento di sfogare un'altra distruzione.

Nell'incavatura di un albero, una fata si svegliò da un terribile incubo. Nel suo sogno aveva visto una vasta orda di mostri saccheggiatori che si spostavano sulla terra come una piaga inarrestabile. La faccia di un potente Demone raggiunse i recessi della sua mente, rimanendoci anche dopo che l'incubo era finito. Considerando il sogno come una premonizione di un reale pericolo, la fata iniziò a preparare pozioni magiche e incantesimi che potessero difendere il regno da simili attacchi malvagi. Il Re deve stare attento, pensò, e qualcuno deve trovare il Demone e distruggerlo.

Appena la fata si mise al lavoro, la mano mortale del Demone uscì dal castello mandando uno dei suoi servitori ad intrappolarla e tenerla prigioniera finché lui potesse raggiungerla. Appena fu catturata, la fata mandò un messaggio telepatico al Re per chiedere aiuto, in modo che qualche cavaliere coraggioso potesse essere mandato per liberarla. Il Re ricevette il messaggio e fece quello che la fata gli aveva richiesto, chiamando il suo più fidato messaggero per dare l'ordine al cavaliere che aveva scelto.

Il messaggero corse in città con un solo pensiero in mente - consegnare la Pergamena Reale che gli era stata affidata. Ma il Demone lo stava osservando e mandò un altro servitore ad uccidere il messaggero prima che questo potesse completare la sua missione. Il mostro volante apparve sopra i tetti della città e vide il messaggero che correva lungo una strada.

Il vicino, un visitatore di passaggio stava camminando lungo quella strada in cerca di una sistemazione per la notte. Notando una strana ombra passare lungo il terreno, lo straniero alzò gli occhi e vide il servitore del Demone volare sopra la sua testa.

"Quella creatura aveva sangue negli occhi e la morte nel suo cuore", pensò, "devo vedere cosa diavolo possa fare."

Lo straniero corse lungo un vicolo e si fermò, per sicurezza, nell'ombra di un angolo tra due edifici. Indietreggiò quando il messaggero passò correndo, inseguito dal mostro volante. Essendo troppo tardi per intervenire, il potenziale erce poté solo guardare il mostro strozzare il messaggero che morì all'istante nel centro della strada. Nella mano del messaggero il forestiero trovò la Pergamena Reale che descriveva la situazione del Regno.

A questo punto inizia la tua ricerca. Dopo aver visitato il palazzo, il Re ti impartisce le istruzioni per agire e difendere il regno. Il Re ti promette la Principessa in sposa se avrai successo nella tua missione. In questo momento l'orda demoniaca sta attraversando la terra e proverà a fermare il tuo viaggio. Il Re grida appena sei pronto a partire, "Solo tu puoi salvare il mio Regno dall'orda dei demoni! Solo tu puoi salvarci dal dominio del Demone!" E così tu galoppi

verso l'orizzonte dove una nera, demoniaca nuvola ha iniziato a diffondersi nel cielo avvolto dall'oscurità...

ISTRUZIONI DEL GIOCO

Dopo aver aperto la scatola, troverai i dischi del gioco, una scheda di registrazione e queste istruzioni.

Caricamento di Wrath Of The Demon

Prima di caricare il gioco spegni sempre il tuo computer per almeno 30 secondi. Non facendo questo, il tuo disco di Wrath Of The Demon potrebbe essere contaminato dal virus.

Disco: Inserisci il dischetto 1 di WRATH OF THE DEMON nell'unità disco. Digita LOAD **8,1 e premi RITORNO.

Cassetta: Inserisci la cassetta di WRATH OF THE DEMON nel computer e premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

Nota: Una volta che il gioco se è caricato, può essere anche necessario digitare RUN seguito dal tasto di RITORNO.

IL JOYSTICK DEVE ESSERE ALLACCIATO ALLA PORTA 1.

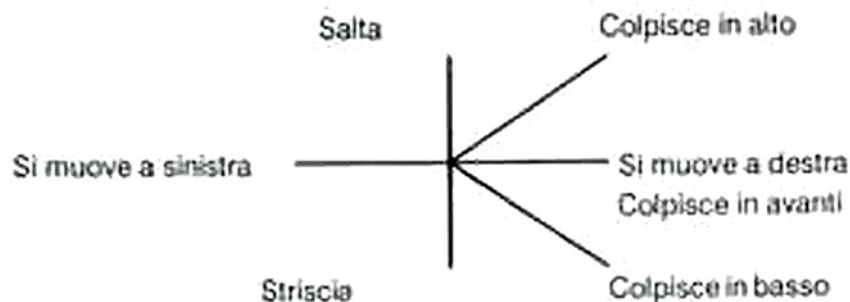
CONTROLLI PER GLI SCHEMI D'AZIONE



Premendo il pulsante FIRE (0' sulla tastiera IBM) colpisci col pugno. Se possiedi un'arma speciale, premendo FIRE userai l'arma al posto del pugno.

Muovendo il joystick in alto o in basso potrai far saltare l'eroe o farlo rotolare. Se sei di fronte o contro una porta, comunque, muovendo il joystick in alto o in basso farai entrare l'eroe da quella porta.

CONTROLLI PER GLI SCHEMI DI COMBATTIMENTO



Puoi usare il joystick per far saltare o muovere l'eroe. Tenendo premuto il pulsante FIRE ('0' sulla tastiera IBM) in basso ti verrà dato l'accesso ai movimenti della spada.

Simbolo delle Energie e Pozioni

Per poter usare una pozione, occorre prima fare una pausa nel gioco. Per farlo, premi il bottone di Fuoco e muovi il joystick nella direzione opposta a quella verso cui sei rivolto. Quando il gioco è in pausa, muovendo il joystick nella posizione SU si modifica il colore del bordo dello schermo combinandolo con le varie pozioni disponibili. Sotto vi è una lista di pozioni con i rispettivi colori di bordo;

POZIONE SCUDO	CELESTE
POZIONE ZAP	VERDE
POZIONE GUARITRICE	GIALLO
ESCI SENZA USARE POZIONE	NERO

Durante il gioco noterai un simbolo circolare intorno ad una faccia in alto a sinistra dello schermo. Esso rappresenta l'energia dell'eroe. Quando i dodici cerchi intorno alla faccia si svuotano, l'eroe morirà.

In alto sulla parte destra dello schermo, ci sono tre differenti simboli con dei numeri sotto ad ognuno di essi. Il primo rappresenta le tue pozioni Protettive; il secondo, le tue pozioni per Uccidere; e il terzo, le tue pozioni Curative. I numeri sotto di essi rappresentano i numeri di pozioni che hai a disposizione. Nota che non puoi trasportare più di tre pozioni per ogni tipo.

POZIONI PROTETTIVE: L'eroe diventerà immortale per tre secondi.

POZIONI PER UCCIDERE: Ogni mostro intorno all'eroe morirà o perderà energie. Sfortunatamente per alcuni mostri la pozione non fa effetto a causa della loro costituzione.

POZIONI CURATIVE: Le pozioni curative cureranno tutte le tue ferite e ti restituiranno le tue energie al loro massimo.