



HEWSON



de Rafaelle Cecco et Nick Jones

**Atari ST et Commodore Amiga Computers**

## **Instructions de Chargement**

### **ATARI ST**

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

### **COMMODORE AMIGA**

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



# Scénario

*Le rouleau est, peut-être, notre dernière chance avant l'arrivée de Badh Le Vieille Bique. Nous, gardiennes-fées, vivions en harmonie avec le Royaume dont nous protégeons toutes les créatures. Le Royaume était connu dans tout le pays de Llyn Cerrig comme un monde merveilleux de paix et de beauté. Cette réputation arriva jusqu'à chez les Elwolds et c'est ainsi que vint Badh le Vieille Bique, dans le but de sucer la source de vie du Royaume et d'arrêter la décrépitude de son corps.*

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

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

*Rose la Fée*

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

## Le Jeu de Stormlord

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

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

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

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

## Sous-Jeu de Fin de Niveau

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

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





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

## Commandes

Le jeu est contrôlé par un manche à balai branché sur l'entrée de manche à balai habituelle. Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (appuyez sur FEU pour continuer).

Pour quitter le jeu, appuyez sur ESC.

## Panneau d'Informations

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

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

## Generique

Conçu et écrit par Rafaelle Cecco et Nick Jones.

Versions 16 bits de Keith McMurtrie.

Graphismes de Mark Jones.

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

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants 1989

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

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

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



