

DELIVERANCE

Stormlord II

By Raf Cecco and Nick Jones

ZX Spectrum, Amstrad CPC and Commodore 64/128 Computers

GAME OBJECTIVE

Stormlord must save as many fairies as possible from Hell and the Realm and carry them upward to Heaven. Demons will try to steal back the fairies on the higher levels.

Stormlord will encounter numerous foes and obstacles on his way, and these must be fought with the abandoned weapons that litter the landscape left by lesser mortals who failed in their quest.

THE STATUS AREA

From left to right the status area is arranged as follows:

1. Lives.
2. Currently selected weapon (blank if no weapon is held.)
3. Score.
4. Number of fairies so far saved.

CONTROLLING STORMLORD AND HIS WEAPONS

Stormlord can be controlled by either joystick or keys.

Default control keys are:

- | | |
|-------|--------|
| O | Left |
| P | Right |
| Q | Jump |
| A | Crouch |
| SPACE | Fire |

- PAUSE CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT simultanément (Spectrum)
RUN/STOP (Commodore 64)
COPY (Amstrad)

- ABORT Y,U,I,O,P simultanément (Spectrum)
RESTORE (Commodore 64)
CONTROL, ENTER and ESCAPE (Amstrad)

Alternatively, the first five keys may be redefined to suit personal taste, or a joystick may be used by selecting the appropriate option in the opening menu.

Stormlord may jump to various heights by pressing JUMP more than once in quick succession (max of 3 presses).

To pick up a weapon or save a fairy, simply walk or jump into them.

Press keys 1, 2, 3, 4 or 5 to cycle through the held weapons. (S - C64)

To activate the currently held weapon hold down FIRE. You will discover in time how to effect the range of direction of certain weapons by careful use of the control keys or joystick.

BONUS LEVEL

In the bonus level Stormlord gets the chance to gain extra lives.

The object of this level is to receive gifts from the fairies. However, as the fairies are rather shy Stormlord must first capture them as they flutter in the air above his head. Once captured the fairies will drop a gold coin for Stormlord to collect.

For every two coins collected Stormlord will be awarded an extra life. (So if you have, for example, four fairies, there is the potential to gain two extra lives).

Stormlord will appear at the bottom of the playing area. He moves as normal, but his jumping ability is limited.

By pressing FIRE Stormlord will lay a large heart at waist height directly in front of him. He can then jump up onto the heart to work his way up the screen towards the fairy. By pressing DOWN and fire simultaneously, the hearts will appear beneath his feet thus enabling Stormlord to walk forward horizontally. The hearts disappear very quickly so Stormlord must be very swift in his leaping abilities.

After a short while a slow flying dragon will appear. Try to avoid touching the dragon as this will forfeit the bonus level and any further chance of gaining extra lives on this level.

TAMING THE DRAGON

In certain parts of the game you may be able to win the favour of a normally hostile dragon by preventing her eggs from falling to the ground. She will then carry Stormlord aloft and greatly assist him in mobility and firepower.

SCORE CODES

At the end of every few levels (i.e. one load), a specially encrypted score code will be displayed. You must make a note of this score code in order to gain access to the next load and the latter levels of the game. You will have four chances to enter a valid score code then the machine will reset.

DELIVERANCE

Stormlord II

De Raf Cecco et Nick Jones

Ordinateurs ZX Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64/128

OBJECTIF DU JEU

Stormlord doit sauver autant de fées que possible de l'Enfer et du Royaume et les emmener au Paradis. Des démons essaieront de récupérer les fées sur les niveaux supérieurs.

Stormlord affrontera plusieurs adversaires et obstacles sur son chemin et pour cela, il doit utiliser les armes abandonnées par ceux qui, avant lui, n'ont pas eu de chance. Les armes sont épargnées un peu partout à travers le paysage.

NIVEAU A BONUS

C'est dans ce niveau que Stormlord a l'occasion de s'occuper des points supplémentaires.

L'objectif de ce niveau est de recevoir des cadeaux des fées. Cependant, certaines fées sont plutôt timides. Stormlord doit d'abord les "capturer" quand elle voltigent au-dessus de sa tête. Une fois capturées, les fées lâchent des pièces d'or que Stormlord ramassera.

Deux pièces d'or représentent une vie supplémentaire. Si, par exemple, vous capturez quatre fées, vous pouvez obtenir deux vies supplémentaires.

Stormlord apparaîtra au bas de la zone de jeu. Il se déplace normalement mais la hauteur de son saut est limitée.

Quand vous appuyez sur FEU, Stormlord posera un grand cœur à hauteur de la taille, directement devant lui. Il pourra alors sauter sur le cœur et vers le haut de l'écran puis vers les fées. En appuyant sur BAS et FEU en même temps, les coeurs apparaîtront sous ses pieds et lui permettront de marcher en avant horizontalement. Les coeurs disparaissent très vite; Stormlord doit donc sauter rapidement.

Au bout d'un moment, un dragon apparaîtra, volant lentement. Essayez de ne pas le toucher, autrement vous perdez les bonus de ce niveau et tout chance de gagner des vies supplémentaires.

COMMENT MAITRISER LE DRAGON

Dans certaines parties du jeu, vous pouvez essayer de gagner la confiance du terrible dragon en empêchant ses œufs de tomber au sol. Celui-ci emportera alors Stormlord dans les airs et l'aidera énormément dans ses mouvements et sa puissance de feu.

LE CODE DE SCORE

À la fin des deux niveaux (c'est-à-dire d'un chargement), un code de score écrit en lettres spéciales apparaîtra. Vous devez noter ce score pour avoir accès au chargement suivant et aux niveaux suivants. Vous aurez quatre chances d'entrer un code de score valable, après quoi la machine se réinitialisera.

DELIVERANCE

Stormlord II

Von Raf Cecco und Nick Jones

ZX Spectrum, Amstrad CPC und Commodore 64/128 Computers

ZIEL DES SPIELES

Stormlord muß so viele Feen wie möglich aus der Hölle und dem Königreich befreien und sie in den Himmel geleiten. Dämonen versuchen in den höheren Levels, die Feen wieder zurückzuholen.

Stormlord begegnet auf seinem Weg zahlreichen Feinden und Hindernissen. Sie müssen mit den Waffen bekämpft werden, die überall herumliegen, wo sie von den Erfolglosen zurückgelassen wurde.

STATUS-ZEILE

Sie zeigt folgendes: (von links nach rechts)

1. Leben.
2. Augenblicklich ausgewählte Waffe (leer, wenn keine Waffe verwendet).
3. Punkte.
4. Anzahl bisher geretteter Feen.

KONTROLLE STORMLORDS UND SEINER WAFFEN

Stormlord kann entweder mittels Joystick oder Tasten gesteuert werden.

Standardkontrolltasten:

- | | |
|-----------|----------|
| O | Links |
| P | Rechts |
| Q | Springen |
| A | Kauern |
| LEERTASTE | Feuer |

- PAUSE Gleichzeitiges Drücken der CAPS-SHIFT-TASTE & SYMBOL-SHIFT-TASTE (Spectrum)
RUN/STOP (Commodore 64)
COPY (Amstrad)

- ABBRECHEN .. Gleichzeitiges Drücken von Y,U,I,O & P (Spectrum)
RESTORE (Commodore 64)
CONTROL, ENTER and ESCAPE (Amstrad)

Die ersten fünf Tasten können nach Belieben neu definiert werden. Der Joystick kann durch Auswahl der passenden Option des Eingangsmenus verwendet werden.

Stormlord springt in eingeschränkten Höhen, indem die Taste 'SPRINGEN' (JUMP) mehr als einmal schnell gedrückt wird. (max. x3).

Um eine Waffe aufzuhaben oder eine Fee zu retten, gehe oder springe Sie einfach auf sie zu.

Die Tasten 1, 2, 3, 4 oder 5 drücken, um die gehaltenen Waffen zu durchlaufen. (S - C64)

Drücke FEUER, um die momentan gehaltene Waffe zu aktivieren.

Mit der Zeit wirst Du herausfinden, wie die Reichweite und Richtungen einzelner Waffen durch vorsichtigen Umgang mit den Kontrolltasten oder Joystick eingesetzt werden können.

BONUS-LEVEL

Im Bonus-Level erhält Stormlord die Chance, weitere Leben zu erlangen.

Das Ziel dieses Levels ist es, Geschenke der Feen zu erhalten. Da die Feen aber sehr scheu sind, muß Stormlord sie, während sie über seinem Kopf durch die Lüfte flattern, erst einmal 'gefangen nehmen'. Wenn sie gefangen sind, lassen sie ein Goldstück fallen, welches von Stormlord aufgeehoben werden muß.

Für jedes zweite Goldstück erhält Stormlord ein extra Leben. (Wenn Du z.B. 4 Feen herumschwirren hast, hast Du die Chance, zwei Leben zu erhalten.)

Stormlord erscheint am Ende des Spielbereiches. Er bewegt sich normal, seine Sprungfähigkeit ist eingeschränkt.

Wenn Feuer gedrückt wird, legt Stormlord ein großes Herz in Hufeisen vor sich hin. Er kann dann auf dieses Herz springen, um seinen Weg fortzusetzen. Beim Sprung gegen Drahtseile kann er durch Drücken der Tasten O und P (UNTEI) und Pfeil rechts die Herzen neben seinen Füßen, und ermöglicht somit, daß Stormlord sich in horizontaler Richtung bewegt. Die Herzen verschwinden nach kurzer Zeit. Stormlord muß daher sehr flink springen!

Nach kurzer Zeit erscheint ein langsam fliegendes Drachenweibchen. Vermeide sie zu berühren, da dies das Ende des Bonuslevels und jeder weiteren Chance, ein extra Leben zu gewinnen, bedeutet.

ZÄHMEN DES DRACHENWEIBCHENS

An bestimmten Stellen des Spiels ist es möglich die Gunst des Drachenweibchens zu erlangen, indem Du ihre herabfallenden Eier auffangst. Daraufhin hebt sie Stormlord empor und ist ihm bei seiner Wendigkeit und Schießkraftigkeit behilflich.

PUNKTECODE

Am Ende jedes zweiten Levels (d.h. einer Einheit) erscheint ein verschlüsselter Punktecode. Du mußt diesen Code aufschreiben, um zu der nächsten Einheit und den späteren Levels zu gelangen. Du hast vier Chancen, den richtigen Code einzugeben, dann pausiert das Gerät.



Stormlord II

(LA LIBERAZIONE – IL SIGNORE DELLE TEMPESTE II)

di Raf Cecco e Nick Jones

Per Spectrum ZX, Amstrad CPC e Commodore 64/128

SCOPO DEL GIOCO

Stormlord deve salvare tutte le fate che può dall'inferno e nel Reame, portandole in alto verso il Cielo. Ai livelli superiori, i demoni cercheranno di ricatturare le fate.

Nel suo cammino, Stormlord incontrerà numerosi nemici ed ostacoli, che egli deve combattere con le armi abbandonate da uomini meni capaci, caduti fallendo la missione, e che adesso sono sparse dappertutto.

LA ZONA DI SITUAZIONE

La zona situazione è organizzata da sinistra a destra come segue:

1. Vite.
2. Arma attualmente selezionata (vuoto, se non hai un'arma).
3. Punti.
4. Numero di fate salvate finora.

CONTROLLO STORMLORD E DELLE SUE ARMIE

Stormlord Può essere controllato sia con joystick sia con tastiera.

I tasti controllo di default sono:

O	Sinistra
P	Destrà
Q	Salta
A	Abbassa
BARRA	Fuoco

PAUSA CAPS SHIFT e SYMBOL SHIFT contemporaneamente (Spectrum).
RUN/STOP (Commodore 64).
COPY (Amstrad)

ABORTIRE Y, U, I, O, P contemporaneamente (Spectrum).
RESTORE (Commodore 64).
CTRL, INVIO ed ESC (Amstrad)

Alternativamente, i primi cinque tasti possono essere ridefiniti a tua scelta, oppure puoi usare il joystick selezionando l'opzione appropriata sul menu di apertura.

Stormlord può saltare a diverse altezze premendo JUMP (SALTA) più di una volta in rapida successione (premi un massimo di 3 volte).

Per raccogliere un'arma o salvare una fata, basta andare a saltare su di queste.

CREDITS

Game design by Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain and Barry Simpson.

Spectrum and Amstrad versions programmed by Raf Cecco. C64 version programmed by Nick Jones.

Graphics by Raf Cecco (Spectrum and Amstrad) and Mark Washbrook (C64).

Additional graphics by Hugh Binns.

Music and sound effects by Matt Grey (C64) and Dave Rogers (Spectrum and Amstrad).

Produced by Paul Chamberlain and Barry Simpson.

© Hewson Consultants 1990.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.,
568 Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshire,
OX14 4RX

ANERKENNUNGEN

Spieldesign von Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain und Barry Simpson.

Spectrum- und Amstrad-Versionen programmiert von Raf Cecco.

C64-Version programmiert von Nick Jones.

Grafiken von Raf Cecco (Spectrum und Amstrad) und Mark Washbrook (C64).

Weitere Grafiken von Hugh Binns.

Musik und Soundeffekte von Matt Grey (C64) und Dave Rogers (Spectrum und Amstrad).

Produziert von Paul Chamberlain und Barry Simpson.

© Hewson Consultants 1990.

Dieses Programm und seine Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen unter keinen Umständen – weder zum Teil, noch als Ganzes – ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für Fehler wird nicht gehaftet.

Unsere Strategie ist eine der konstanten Verbesserung. Wir behalten uns daher das Recht vor, jedes Produkt ohne vorheriger Benachrichtigung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd.,
568 Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshire,
OX14 4RX

CREDITS

Conception de jeu de Raf Cecco, Nick Jones, Paul Chamberlain et Barry Simpson.

Versions Spectrum et Amstrad programmées et Raf Cecco. Version C64 programmée et Nick Jones.

Graphismes de Raf Cecco (Spectrum et Amstrad) et Mark Washbrook (C64).

Graphismes supplémentaires de Hugh Binns.

Musique et effets sonores de Matt Grey (C64) et Dave Rogers (Spectrum et Amstrad).

Produit par Paul Chamberlain et Barry Simpson.

© Hewson Consultants 1990.

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.,
568 Milton Park,
Milton,
Abingdon
Oxfordshire,
OX14 4RX



Stormlord II

INSTRUCTIONS

ENGLISH

FRENCH

GERMAN

ITALIAN