

# SAVAGE



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

# CONTENTS

	Page
DANSK.....	1
NEDERLAND.....	3
FRANCAIS.....	5
DEUTSCH.....	7
ITALIANO.....	10
SWEDISH.....	12

Savage har fået et raserianfald og slår om sig med sin stridsøkse som en vanvittig. Alle der kommer i nærheden af ham bliver ryddet af vejen.

Foran ham ligger der en labyrint af væmmelige, fugtige, dystre fangekældre, hvor der gemmer sig et utal af dæmoner og onde ånder, alle parat til at gøre ende på ham, når han forsøger at slippe væk.

Den kampgale Savage skal bruge alle sin snilde og erfaring, som mester i nærkamp til at klare denne udfordring.

Når kampen i slottets fangekældre er overstået og Savage er sluppet ud fra slottet, skal han kæmpe mod forsvareren af Dødens Dal som forsøger at standse alle som gerne vil slippe væk fra slottet.

Du ser nu gennem Savages øjne, mens han skanner området og forsøger at finde ud af, hvordan han kan undgå angriberne og søjlerne der springer op og forhindrer ham i at komme videre.

Halvvejs gennem angrebene opdager Savage, at han slet ikke er sluppet helt væk fra slottet. Det var blot et trick for at holde hans elskede indespærret for evig.

På det tidspunkt beslutter Savage at vende tilbage til slottet for at genvinde sine trolddomskræfter og redde sin elskede fra de onde vogteres kløer.

Savage kan dog ikke selv komme ind i slottet, men må bede sin trofaste ørn om flyve ind i labyrinten for at redde pigen og hanstrolddomskræfter.

**Kan du blive den suveræne kampmaskine .....SAVAGE.**

## KONTROLTASTER

### Atari ST - Amiga

<b>Q</b>	-	spring/opad/flyv
<b>A</b>	-	kryb sammen/nedad
<b>O</b>	-	løb/flyv til venstre
<b>P</b>	-	løb/flyv til højre
<b>MELLEMRUM</b>	-	skyd

Eller brug joystick.

## IBM

Kontroltasterne kan omdefineres fra hovedmenuen (tryk på 'R'). Følgende taster er dog standard.

<b>8</b> (taltastatur)	-	Spring/op/flyv
<b>2</b> (taltastatur)	-	Kryb sammen/ned
<b>4</b> (taltastatur)	-	Løb/flyv til venstre
<b>6</b> (taltastatur)	-	Løb/flyv til højre
<b>MELLEMRUM</b>	-	Affyring
<b>P</b>	-	Pause (tryk på 'P' for starte igen)
<b>ESC</b>	-	Genendstilling (tilbage til

<b>F1</b>	-	hovedmenu)
<b>F</b>	-	Afbryd (tilbage til hovedmenu)
<b>S</b>	-	Hurtig
<b>M</b>	-	Langsom
	-	Musik tilsluttet/afbrudt

### **BEMÆRK**

Spillet SAVAGE består af tre niveauer. På 2. og 3. niveau har du kun ét liv, medmindre du er kommet helskindet fra 1. niveau. Når du er færdig med 1. og 2. niveau, vil du få et kodeord, du skal skrive ved starten af det næste niveau, og dette vil så give dig tre liv.

### **INDLÆSNING**

#### **Atari ST med farvemonitor eller -fjernsyn**

1. Sluk for computeren.
  2. Sæt disketten i diskettestationen.
  3. Tænd for computeren.
- Spillet vil automatisk blive indlæst og kører så.

#### **Commodore Amiga**

1. Brugere med Kickstart på diskette skal først starte Kickstart version 1.2 eller senere.
  2. Når skærmen beder om det, skal du sætte disketten i.
- Spillet vil nu blive indlæst og kører så.

#### **IBM**

Tænd for computeren og boot DOS disken.

#### **Ejere af CGA maskiner**

Sæt disketten afmæket **Savage - CGA** i stationen, og når **A>** kommer frem på skærmen, indtast **savage** og tryk på **ENTER**. Lad disketten blive i stationen.

Hvis du ønsker at kopiere spillet over på harddisken, skal du anbringe disketten med spillet i station **A**: og indtaste **COPY A:\*. \* C**: Bemærk: **C**: bør være angivelsen for harddisken.

#### **Ejere af EGA (& Kompatible) maskiner**

Sæt disken afmæket **Savage - EGA (DISKETTE NR. 1)** i stationen, og når **A>** kommer frem på skærmen, indtast **savage** og tryk på **ENTER**. Niveau 2 og 3 findes på **DISKETTE NR. 2**, så følg anvisningerne på skærmen og skift diskette, når du blev bedt om det.

Hvis du ønsker at kopiere spillet over på harddisken, skal du anbringe disketten med spillet i station **A**: og indtaste **COPY A:\*. \* C**: Sæt så diskette Nr. 2 i station **A**: og indtast **COPY A:\*. \* C**: Bemærk: **C**: bør være angivelsen for harddisken. Når du har kopieret spillet over på harddisken, vil du stadig blive bedt om at skifte diskette, men du skal bare ignorere dette og trykke på **MELLEMRUM** for at fortsætte.

Bemærk venligst at hvis din computer har udbygget RAM-lager eller ikke standard hardware kan det forhindre spillet i at virke rigtigt.

IBM er et registreret varemærke for International Business Machines

© Copyright Probe Software Limited

# SAVAGE

## NEDERLAND

Door woede aangewakkerd stort Savage zich in een eindeloos geweld, waarbij hij zich in manische, blinde razernij van zijn vertrouwde strijdbijl bedient en iedereen doodt, die hem in de weg staat.

Voor hem ligt een doolhof van donkere, sombere kerkers te wachten, waarin een horde demonen en monsters verborgen wordt gehouden, die stuk voor stuk klaarstaan om een bloedig einde aan zijn ontsnappingspoging te maken.

De door de strijd verdwaasde Savage zal al zijn kunde en ervaring als meester in het man tegen man gevecht moeten gebruiken om in deze uiterste uitdaging te zegevieren.

Als het gevecht in de kerkers van het kasteel achter de rug is en Savage is uit het kasteel ontsnapt, moet hij strijd leveren met de verdedigers van de Dodenvallei, die er op uit zijn om iedereen tegen te houden, die het gebied wil ontvluchten.

Wij kijken nu door de ogen van Savage, terwijl hij het gebied afzoekt naar mogelijkheden om de aanvallers en de monolieten, die verrijzen om zijn voortgang tot staan te brengen, uit de weg te gaan.

Halverwege de aanvallen komt Savage tot de ontdekking, dat zijn ontsnapping uit het kasteel een truc was om zijn geliefde maagd voor altijd gevangen te houden.

Op dit punt gekomen neemt Savage de beslissing om naar het kasteel terug te gaan om zijn tovermacht te herwinnen en zijn maagd uit de klauwen van de donkere bewakers te redden.

Savage, die niet naar binnen kan komen, moet zijn vertrouwde adelaar te hulp roepen om het doolhof binnen te vliegen en zijn maagd en zijn bijzondere tovermacht te redden.

**Kunt U de opperste vechtmachine zijn.....SAVAGE?**

**TOETSENBESTURING**  
**Atari ST - Commodore Amiga**

**Q**  
**A**

springen/omhoog/vliegen  
ineenduiken/omlaag

<b>O</b>	naar links rennen/vliegen
<b>P</b>	naar rechts rennen/vliegen
<b>SPATIE</b>	vuren

U kunt ook met de stuurknuppel besturen.

## IBM

<b>8</b> (hoofdtoetsenbord)	opspringen/omhoog/opvliegen
<b>2</b> (hoofdtoetsenbord)	ineenduiken/omlaag
<b>4</b> (hoofdtoetsenbord)	naar links rennen/naar links vliegen
<b>6</b> (hoofdtoetsenbord)	naar rechts rennen/naar recht vliegen
<b>SPATIEBALK</b>	vuren
<b>P</b>	pause ('P' nogmaals indrukken om de pauze weer op te heffen)
<b>ESC</b>	herstellen (terug naar titelpagina)
<b>F1</b>	uitgaan (terug naar hoofdmenu)
<b>F</b>	snel
<b>S</b>	langzaam
<b>M</b>	muziek aan/uit

## OPMERKING

Het SAVAGE-pel bestaat uit drie delen; in de delen twee en drie wordt slechts één leven toegestaan, tenzij U het voorgaande niveau hebt voltooid. Na voltooiing van de niveaus één en twee krijgt U een codewoord toegewezen, dat U moet intypen aan het begin van het volgende niveau, waardoor U vervolgens alle drie de levens worden toegewezen.

## LAADINSTRUCTIES

### IBM

Uw computer aanzetten en zelfstarten met uw DOS-diskette.

Eigenaars van CGA-machines

De met Savage - CGA gemerkte diskette in het diskettestation plaatsen, savage bij het bericht A> intypen en ENTER indrukken. De diskette in het station laten zitten. Als u het spel op uw harde schijf wilt kopiëren, dan moet u de speldiskette in station A: plaatsen en COPY A:\*.\* C: intypen. Opmerking: C: zou de aanduiding voor uw harde schijf moeten zijn.

Eigenaars van EGA (en compatibele) machines.

De met Savage - EGA (DISK ONE) gemerkte diskette in het diskettestation plaatsen, savage bij het bericht A> intypen en vervolgens ENTER indrukken.

Niveaus 2 en 3 worden op DISK TWO bewaard, zodat u de berichten op het scherm opvolgt en de diskette uitwisselt, als u daarom wordt verzocht. Als u het spel op uw harde schijf wilt kopiëren, dan moet u speldiskette ONE in station A: plaatsen en COPY A:\*.\* C: intypen. Vervolgens plaatst u diskette TWO in station A: en typt COPY A:\*.\* C: Opmerking : C: zou de aanduiding voor uw harde schijf moeten zijn. Als u het spel eenmaal op uw harde schijf hebt gekopieerd, krijgt u toch elke keer het bericht om de diskette uit te wisselen. U kunt dit negeren en in



plaats daarvan de SPATIEBALK indrukken om verder te gaan.

### **Atari ST** met kleurenbeeldscherm of T.V.

1. Uw computer uitschakelen.
  2. De diskette in het diskettestation plaatsen.
  3. Uw computer inschakelen.
- Het spel zal automatisch gaan laden en lopen.

### **Commodore Amiga**

1. Gebruikers met Kickstart op diskette dienen eerst beginprogramma Kickstart versie 1.2 of later te laden.
  2. De diskette insteken bij het Workbench-bericht.
- Het spel gaat dan automatisch laden en lopen.

U gelieve erop te letten, dat de aanwezigheid van eventuele RAM™ uitbreidingen of niet-standaard apparatuur de juiste verwerking van het spel kan blokkeren.

IBM is een gedeponeerd handelsmerk van de International Business Machines  
© Copyright Probe Software Limited.

---



## **FRANCAIS**

Tel un fauve enragé, Savage laisse éclater toute la violence qu'il porte en lui. La hache fidèle qu'il manie sans répit n'épargnera aucun de ceux qui lui barreront la route.

Devant lui se dresse un labyrinthe de donjons sombres et lugubres, qui abritent tout un peuple de démons et de vampires prêts à tout pour l'empêcher de sortir vivant de cet enfer.

Savage le pugnace fait appel à toutes ses capacités et à son expérience du combat au corps à corps pour sortir vainqueur.

Lorsqu'enfin le conflit sera parvenu à son terme et que Savage se trouvera hors du château des donjons, il devra se mesurer aux défenseurs de la Vallée de la Mort, chargés d'arrêter tous ceux qui cherchent à s'échapper.

Savage scrute à présent la plaine, et cherche un chemin lui permettant d'éviter ses attaquants et les monolithes qui se dressent comme pour freiner sa progression.

A mi-chemin, Savage découvre que son "évasion" du château n'était qu'une ruse pour garder sa bien-aimée emprisonnée à jamais.

Savage décide alors de revenir vers le château pour reconquérir ses pouvoirs magiques et sauver sa belle des griffes du Gardien noir.

Ne pouvant y pénétrer, Savage fait appel à son aigle fidèle qui devra entrer dans le labyrinthe pour sauver sa bien-aimée et reprendre ses pouvoirs

magiques.

**Pouvez-vous être cette ultime machine de combat?..... SAVAGE**

### **TOUCHES**

#### **Commodore Amiga - Atari ST**

<b>Q</b>	-	Sauter/monter/voler
<b>A</b>	-	Se tapir/descendre
<b>O</b>	-	Courir/voler vers la gauche
<b>P</b>	-	Courir/voler vers la droite
<b>SPACE</b>	-	Tirer

Ou bien commandes à l'aide du joystick.

### **IBM**

Les touches du clavier sont redéfinissables à partir du menu principal (appuyez sur 'R'). Cependant, les touches qui suivent constituent les touches standard.

8(pavé numérique)	Bondir/Vers le haut/Voler
2(pavé numérique)	S'accroupir/Vers le bas
4(pavé numérique)	Courir vers la gauche/Voler vers la gauche
6(pavé numérique)	Courir vers la droite/Voler vers la droite
SPACE	Feu
P	Pause (appuyez de nouveau sur "P" pour désactiver
ESC	Remise à zéro (retour au générique)
F1	Sortie (retour au générique)
F	Rapidement
S	Lentement
M	Musique activée/désactivée

### **ATTENTION**

Le jeu SAVAGE est composé de trois parties: les parties deux et trois ne vous accordent qu'une vie à moins que vous n'ayez réussi la partie précédente. Lorsque vous aurez terminé les parties une et deux, vous disposerez d'un nom de code que vous pourrez taper au début de la troisième partie; ce nom de code vous donnera droit aux trois vies.

### **CHARGEMENT**

#### **IBM**

Allumez votre ordinateur et amorcez votre disquette DOS.

Utilisateurs d'appareils CGA

Insérez la disquette sur laquelle est inscrit Savage - CGA dans le lecteur et au message A>, tapez Savage puis appuyez sur ENTER. Laissez la disquette dans l'unité.



Si vous désirez copier le jeu sur votre unité de disque dur, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A: et tapez COPY A:.\*.\* C: Notez que C: spécifie votre disque dur.

Utilisateurs d'appareils EGA (et compatibles)

Insérez la disquette sur laquelle est inscrit Savage - EGA (DISK ONE) dans le lecteur et au message A>, tapez Savage, puis appuyez sur ENTER. Les niveaux 2 et 3 se trouvent sur le DISK TWO. Suivez les messages-écran et interchangez les disques lorsqu'il vous l'est demandé.

Si vous voulez copier le jeu sur votre unité de disque dur, insérez la disquette de jeu ONE dans le lecteur A: et tapez COPY A:.\*.\* C: Puis insérez de jeu TWO dans l'unité A: et tapez COPY A:.\*.\* C: Notez que C: Spécifie votre disque dur.

Dés que vous avez copié le jeu sur votre lecture de disque dur, un message vous demandera encore d'interchanger les disques. Ignorez-le et appuyez sur SPACE pour continuer.

### **ATARI ST avec moniteur couleur ou relié à un poste TV**

1. Eteignez votre ordinateur
  2. Insérez la disquette dans le lecteur
  3. Allumez l'ordinateur
- Le jeu se chargera automatiquement.

### **Commodore Amiga**

1. Si vous disposez de Kickstart, vous devez tout d'abord initialiser Kickstart version 1.2 ou une version plus récente.
  2. Lors de l'apparition du message de demande de l'utilitaire, insérez la disquette.
- Le jeu se chargera automatiquement.

Attention: une extension mémoire vive ou un équipement non stantard peuvent empêcher le bon déroulement du jeu.

IBM est une marque déposée d'International Business Machines Corporation.

Copyrights détenus par Probe Software Limited.

# **Savage**

# **DEUTSCH**

Wutentbrannt stürzt sich Savage in ein wildes Schlachtgetümmel, mit seiner Streitaxt gestikulierend, bereit, alles niederzumähen, was sich ihm in den Weg stellt.

Vor ihm breitet sich ein Labyrinth feuchter und düsterer Verliese aus, in denen Myriaden von Dämonen und Geistern auf ihn lauern und begierig sind, seinem Fluchtversuch ein blutiges Ende zu bereiten.

Unser Schlachtenbummler muß all seine Erfahrungen und Fertigkeiten im Nahkampf dransetzen, wenn er diese größte aller Herausforderungen siegreich bestehen soll.

Nachdem er den Widersachern in den Verliesen entkommen ist und seine Fesseln gesprengt hat, muß er sich mit den Verteidigern des Todestales auseinandersetzen, deren Ziel es ist, jeden aufzuhalten, der sich aus dem Staub machen will.

Mit seinem Adlerblick versucht er, die Angreifer zu erspähen und den Monolithen aus dem Weg zu gehen, die sein Fortkommen behindern.

Mittendrin im Kampfgewühl fällt es ihm wie Schuppen von den Augen: seine "Flucht" aus der Festung war nichts als ein übler Trick, ein Komplott, das dazu dienen sollte, daß seine Geliebte auf immer in Gefangenschaft schmachten muß.

Savage zögert keine Minute und macht sich auf den Rückweg in die dunkle Festung. Dort will er seine magischen Kräfte zurückgewinnen und seine Holde aus den Krallen der dunklen Wächter befreien.

Aller anderen Möglichkeiten beraubt, muß Savage sich auf seinen getreuen Adler verlassen, der ihn auf seinen Schwingen in das Labyrinth zurückträgt, damit er seine Geliebte retten und seine wundersamen Kräfte zurückgewinnen kann.

**Können Sie mithalten mit SAVAGE, dem Kämpfer, der vor nichts zurückschreckt?**

### **STEUERUNG ÜBER DIE TASTATUR IBM**

Auf Wunsch können die Tasten aus dem Hauptmenü (Main Menu) neu definiert werden (zunächst R drücken). Die Standardbelegung ist wie folgt:

8 (Ziffernblock)	Sprung/Hoch/Fliegen
2 (Ziffernblock)	Bücken/Nach unten
4 (Ziffernblock)	Nach links rennen/fliegen
6 (Ziffernblock)	Nach rechts rennen/fliegen
LEERTASTE	Feuer
P	Pause (zum Weitermachen erneut P drücken)
ESC	Neuanfang (zurück auf die Titelseite)
F1	Ausgang (zurück ins Hauptmenü)
F	"FAST" = SCHNELL
S	"SLOW" = LANGSAM
M	Musik ein/aus

### **Atari ST - Amiga**

Q	- Sprung/Hoch/Fliegen
A	- Ducken/Kriechen/Runter
O	- Nach links laufen/fliegen
P	- Nach rechts laufen/fliegen
LEERTASTE	- Feuer

Wer dies vorzieht, kann stattdessen einen Joystick verwenden.

Unser Schlachtenbummler muß all seine Erfahrungen und Fertigkeiten im Nahkampf dransetzen, wenn er diese größte aller Herausforderungen siegreich bestehen soll.

Nachdem er den Widersachern in den Verliesen entkommen ist und seine Fesseln gesprengt hat, muß er sich mit den Verteidigern des Todestales auseinandersetzen, deren Ziel es ist, jeden aufzuhalten, der sich aus dem Staub machen will.

Mit seinem Adlerblick versucht er, die Angreifer zu erspähen und den Monolithen aus dem Weg zu gehen, die sein Fortkommen behindern.

Mittendrin im Kampfgewühl fällt es ihm wie Schuppen von den Augen: seine "Flucht" aus der Festung war nichts als ein übler Trick, ein Komplott, das dazu dienen sollte, daß seine Geliebte auf immer in Gefangenschaft schmachten kann.

Savage zögert keine Minute und macht sich auf den Rückweg in die dunkle Festung. Dort will er seine magischen Kräfte zurückgewinnen und seine Holde aus den Krallen der dunklen Wächter befreien.

Aller anderen Möglichkeiten beraubt, muß Savage sich auf seinen getreuen Adler verlassen, der ihn auf seinen Schwingen in das Labyrinth zurückträgt, damit er seine Geliebte retten und seine wundersamen Kräfte zurückgewinnen kann.

**Können Sie mithalten mit SAVAGE, dem Kämpfer, der vor nichts zurückschreckt?**

### **STEUERUNG ÜBER DIE TASTATUR IBM**

Auf Wunsch können die Tasten aus dem Hauptmenü (Main Menu) neu definiert werden (zunächst R drücken). Die Standardbelegung ist wie folgt:

8 (Ziffernblock)	Sprung/Hoch/Fliegen
2 (Ziffernblock)	Bücken/Nach unten
4 (Ziffernblock)	Nach links rennen/fliegen
6 (Ziffernblock)	Nach rechts rennen/fliegen
LEERTASTE	Feuer
P	Pause (zum Weitermachen erneut P drücken)
ESC	Neuanfang (zurück auf die Titelseite)
F1	Ausgang (zurück ins Hauptmenü)
F	"FAST" = SCHNELL
S	"SLOW" = LANGSAM
M	Musik ein/aus

### **Atari ST - Amiga**

<b>Q</b>	- Sprung/Hoch/Fliegen
<b>A</b>	- Ducken/Kriechen/Runter
<b>O</b>	- Nach links laufen/fliegen
<b>P</b>	- Nach rechts laufen/fliegen
<b>LEERTASTE</b>	- Feuer

Wer dies vorzieht, kann stattdessen einen Joystick verwenden.



**ITALIANO**

Infiammato di rabbia, Savage s'immerge in un'orgia di violenza, impugnando la sua fidata azza con una bellicosa esaltazione maniaca e sterminando chiunque gli si para davanti.

Lo aspetta un labirinto di lugubri sotterranei freddi ed umidi dove si nascondono miriade di demoni e di mostrosi sciacalli, tutti pronti a mettere una sanguinosa fine alla sua fuga.

Il Savage folle di battaglia dovrà mettere alla prova tutta la sua esperienza e la sua abilità di maestro del combattimento corpo a corpo, per superare questo ostacolo che rappresenta la più ardua sfida.

Quando termina la battaglia nei sotterranei del Castello e Savage è riesce a fuggire dal Castello, egli dovrà ancora sostenere una lotta contro i difensori della Valle della Morte il cui compito è quello di arrestare chiunque tenti di fuggire.

La vista si presenta agli occhi del Savage mentre egli perlustra con lo sguardo tutt'interno per cercare il modo di svignarsela dagli aggressori e dai monoliti che si innalzano come se volessero arrestare il suo progresso.

A questo punto Savage prende la decisione di ritornare al Castello per ritornare in possesso della sua potenza magica e liberare la sua Damigella dalle grinz delle Guardie Nere, note col nome di Dark Guardians.

Non potendo entrare, Savage deve chiedere l'aiuto della sua fidata aquila per entrare a volo nel Labirinto per salvare la sua Damigella impiegando tutta la sua speciale potenza.

**Puoi essere tu la suprema macchina da combattimento ... .. SAVAGE.**

#### **TASTI DI CONTROLLO**

##### **Amiga - Atari ST**

<b>Q</b>	-	Salta/Su/Vola
<b>A</b>	-	Accovacciati/Giu
<b>O</b>	-	Corri/Vola a sinistra
<b>P</b>	-	Corri/Vola a destra
<b>SPAZIO</b>	-	Fuoco

Oppure comandi del joystick

#### **IBM**

I comandi della tastiera possono essere ridefiniti dal menu principale (premere "R"), tuttavia i seguenti tasti sono stati predefiniti.

8(tastiera numerica)	Saltare/Su/Volare
2(tastiera numerica)	Accovacciarsi/Giù
4(tastiera numerica)	Correre a sinistra/ Volare a sinistra
6(tastiera numerica)	Correre a destra/ Volare a destra
BARRA SPAZIATRICE	Fuoco
P	Pausa (premere "P" di nuovo per terminare la pausa)
ESC	Riappare (si ritorna alla schermata d'inizio)
F1	(Uscire (si ritorna al menu principale)
F	Veloce
S	Lento
M	Musica attivata/disattivata

### NOTA

Il Videogame SAVAGE consiste di tre parti; le parti due e tre vi concede soltanto una vita a meno che non abbiate completate i livelli precedenti. Quando avete completato i livelli uno e due vi verrà data una parola codificata che dovete battere all'inizio del successivo livello che vi concede quindi le tre vite.

### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

#### IBM

Accendere il computer e lanciare il programma DOS.

#### Computer con CGA

Inserire nel drive il disco contrassegnato Savage - CGA, e quando compare il prompt A>, digitare savage, quindi premere ENTER. Lasciare il disk inserito nel drive.

Se si desidera copiare il gioco sul disco rigido, inserire il disk del gioco nel drive A: e digitare COPY A:\*. \* C: Nota: C: deve contrassegnare il disco rigido.

#### Computer con EGA (compatibili)

Inserire nel drive il disk contrassegnato Savage - EGA (DISK ONE) e quando compare il prompt A>, digitare savage, quindi premere ENTER. I livelli 2 e 3 sono sul DISK TWO, seguire quindi i prompt che appariranno sullo schermo e cambiare i dischi quando viene richiesto.

Se si desidera copiare il gioco sul disco rigido, inserire il disk ONE del gioco nel drive A: e quindi digitare COPY A:\*. \* C:.. Inserire quindi il disk TWO del gioco nel drive A: e digitare COPY A:\*. \* C: Nota: C: deve contrassegnare il disco rigido. Dopo aver copiato il gioco sul disco rigido, apparirà nuovamente il prompt per cambiare disco, ignoratelo e premete la BARRA SPAZIATRICE per continuar

#### Atari ST con monitor a colori o TV

1. Spegnete il computer.
2. Inserite il disco nel disk drive.
3. Accendete il computer.

Il videogame si carica e funziona automaticamente.



## Commodore Amiga

1.Utenti con Kickstart su disco devono prima caricare la versione 2.1 o più recente di Kickstart.

2.Quando appare il prompt "Workbench" inserite il disco.  
Il videogame quindi si caricherà e funzionerà.

Vi preghiamo notare che la presenza di espansione di RAM o di hardware non standard potrebbero inibire l'operazione corretta del videogame.

Ibm è marchio registrato della International Business Machines Corporation.

Copyright Probe Software Limited.

# SAVAGE

## SWEDISH

Det är Din uppgift att styra Savage genom en labyrint av mörka, fuktiga grottor. Bort från demoner och monster som lurar i mörkret.

Savage är tvungen att använda all sin skicklighet och erfarenhet för att klara sig ur denna fruktansvärda knipa.

När Savage äntligen lyckats ta sig ur slottets mörka grottor, möter han Försvärarna av Death Valley som kommer att göra allt hindra hans flykt.

Man får nu se genom Savage's ögon när han spanar över området i sökandet efter en väg att undvika försvärarna av Death Valley. Halvvägs genom Death Valley upptäcker Savage att han lurats till flykt för att glömma sin kära. Han bestämmer sig för att återvända till slottet och rädda henne ur händerna på The Dark Guardians och återfå sina magiska krafter.

Oförmögen att ta sig in i slottet kaller Savage på sin trogna örn för att flyga in i labyrinten och rädda hans kära samt de magiska krafterna.

**Antar du denna utmaning så blir Du.....SAVAGE**

### KONTROLLER

<b>Q</b>	-	Hopper/upp/Flyga
<b>A</b>	-	Ducka/Ner
<b>O</b>	-	Springa/Flyga Vänster
<b>P</b>	-	Springa/Flyga höger
<b>Blanksteg</b>	-	Skjuta

Eller spakkontroll

Följande tangentdefinitioner är inställda på fabriken, men du kan omdefiniera



dem från huvudmenyn (tryck på "R").

8(på siffergruppen)	Hoppa/Upp/Flyg
2(på siffergruppen)	Kryp ihop/Ner
4(på siffergruppen)	Spring till vUanster/Flyg till vänster
6(på siffergruppen)	Spring till höger/Flyg till höger
MELLANSLAG	Skjut
P	Paus (tryck på P igen för att gå ur pausläge)
ESC	ÅTERSTÄLL (tillbaka till itelsidan)
F1	Gå ur (tillbaka till huvudmenyn)
F	Fort
S	Sakta
M	Musik på/av

### NOTERA

Savage är i tre delar; i del två och tre har Du endast ett liv om Du inte klarat av föregående del. Du klarat av del ett och två så får du ett kodord som ska skrivas in vid starten av nästa del och först då får Du dina tre liv.

### LADDNINGSinSTRUKTIONER

#### IBM

Sätt på datorn och starta upp DOS-disketten.

På CGA-maskiner

Sätt in disketten markerad Savage - CGA i drivenheten och skriv savage när A> prompten visas. Tryck sedan på ENTER. Låt disketten sitta kvar i drivenheten. Om du vill kopiera spelet till hårddisken, sätter du in speldisketten i drivenhet A: och skriver COPY A:.\* C:. Obs: Hårddisken ska vara Specificerad för C:.

På EGA-maskiner (och EGA-kompatibla)

Sätt in disketten markerad Savage - EGA (DISK ONE) (diskett nr. 1) i drivenheten och skriv savage när A> prompten visas.

Tryck sedan på ENTER. Nivå 2 och 3 sitter på diskett nr 2 (DISK TWO).

Följ uppmaningarna på skärmen och byt diskett när du blir ombedd.

Om du vill kopera spelet till hårddisken, sätter du in diskett nr 1 (DISK ONE) i drivenhet A: och skriver COPY A:.\* C:. Sedan säterr du in diskett nr 2 (DISK TWO) i drivenhet A: och skriver COPY A: och skriver COPY A:.\* C:. Obs: Hårddisken ska vara specificerad för C:. När du kopierat spelet på hårddisken, får du fortfarande uppmaning att byta diskett, men bry dig inte om det, utan tryck på mellanslagstangenten får att fortsätta.

#### Commodore AMIGA

1. Användare med Kickstart på disk skall boota Kickstart version 1.2 eller senare.

2. Vid Workbench prompten, stoppa i disken.

Spelet kommer sedan att laddas och startas automatiskt.

#### Atari ST med färgmonitor eller TV

1. Sräng av datorn.
  2. Stoppa in disken i diskdriven.
  3. Sätt på datorn.
- Spelet kommer sedan att laddas och startas automatiskt.

Vänligen lägg märke till att om du har någon RAM expansion eller något annat än standardutrustningen så garanteras ej spelet fungera korrekt.

© Copyright Probe Software limited

IBM är registrerat varumärke för International Business Machines Corporation.

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

UNIT 1 HAMPTON ROAD INDUSTRIAL ESTATE,  
TETBURY, GLOUCESTERSHIRE. TEL: (0666) 54326