



Fired by rage, Savage plunges into an orgy of violence, wielding his trusty battle axe in a manic fighting frenzy, dispatching all who stand in his way.

Ahead of him awaits a labyrinth of dank and gloomy dungeons concealing a myriad of demons and ghouls, all ready to put a bloody end to his attempt to escape.

The battle-crazed Savage will have to use all his skill and experience, as a master of hand-to-hand combat, to overcome this, the ultimate challenge.

From the beginning, Savage will be assailed by a number of deadly mutant monsters. Once dispatched, they will each yield a piece of weaponry that will enable Savage to carry on his fight.

The task awaiting him in the infested Labyrinth is to fight the inhabitants of the Castle and the deep dungeons. Savage is able to collect items of great wealth and power that will increase his strength as well as his horde of treasure, but the conflict will sap his strength and strain each muscle of his body to its limit.

As he travels through the dungeons he collects weapons of many magical types, enabling him to shield himself from the enemy attacks, and to dispatch more monsters with every blow.

The dungeons are a danger in themselves, with a number of traps awaiting the unwary traveller. Many are pathways over the fires of hell and Savage will have to jump and walk with the greatest of skill if he is to survive.

At the end of each level Savage comes across the Guardian of that dungeon. The Guardian is a monstrous figure able to fight on equal terms with Savage and only Savage's skill and quick wits can vanquish the monster. Once past the defenders of the dungeon, Savage is free to enter Death Valley.

When the conflict of the Castle dungeons has ended and Savage has escaped from the Castle, he will have to fight the defenders of Death Valley whose aim is to stop all who seek to escape from the area.

The view is now through Savage's eyes as he scans the area seeking ways to avoid the attackers and the monoliths that rise as if to stop his progress.

3D vision allows Savage to view the surrounding area and to plan his path forward. He can also see where to place his shots against the attacking Ghost and lurking skulls.

The attacks become faster and faster, and Savage must be on guard at all times from sneak attacks and against the half-ghost half-monster that appears before him.

Halfway through the attacks, Savage discovers that his 'escape' from the Castle was a trick to keep his Maiden love imprisoned for ever.

At this point Savage makes the decision to return to the Castle to reclaim his magical powers and rescue his Maiden from the clutches of the Dark Guardians.

However, the path he chooses to the Castle brings him to a different and locked entrance.

Unable to enter, Savage has to call upon his trusty eagle to fly into the Labyrinth to rescue his Maiden and his special powers.



The eagle will fly into the labyrinth through the corridors and the secret dungeons collecting energy and battling the last of the demons and the monsters that now fight for the final victory inside the Castle.

The Ghost and the demons will do all in their power to stop the eagle from collecting the special powers, taken from the dead spirits, and to stop the search for the cell that holds Savage's Maiden.

It is up to the supreme strength and powers of Savage to control the eagle's course and enable it to attack and defend itself from the waves of attacking demons, and avoid the traps that befall all who enter the castle.

Savage, the supreme fighting machine, is able to battle an overwhelming enemy and above all withstand all attempts to break the union between himself and his Maiden.

#### KEY CONTROLS

**Commodore 64/128 following Keys**

W  
S  
O  
P  
SPACE

**All other versions of Savage use the**

Q - Leap/Up/Fly  
A - Crouch/Down  
O - Run left/Fly left  
P - Run right/Fly right  
SPACE - Fire

Spectrum users press **M** to fire or you can use a joystick.

#### NOTE

The game SAVAGE is in three parts; parts two and three only allow you one life unless you have completed the previous level. Upon the completion of levels one and two you will be given a codeword to type in at the start of the next level which will then give you the full three lives.

#### LOADING INSTRUCTIONS

Some versions may have more than one disk. Please follow any cassette/disk label or on screen instructions for details.

**Commodore 64/128 tape**

Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Press play on tape.

**Commodore 64/128 disc**

Type LOAD "\*" .8,1 and press RETURN.

**Spectrum 48K**

Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on tape.

**Spectrum 128/+2/+3**

Select 48K mode then type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on tape.



**Amstrad CPC 464 tape**

Hold down CONTROL and press the small ENTER key. Press PLAY on tape.

**Amstrad CPC 664/6128**

Hold down SHIFT and press the @ key. Type TAPE and press RETURN. Hold down CONTROL and press the small ENTER key. Press PLAY on tape.

**Amstrad CPC 464/664/6128 disc**

Type RUN "SAVAGE" or type RUN "DISC" and press RETURN.

**Atari ST with colour monitor or T.V.**

1. Switch off your computer.
2. Insert the disk into the disk drive.
3. Switch on your computer.

The game will automatically load and run.

**Commodore Amiga**

1. Users with Kickstart on disk should first boot Kickstart version 1.2 or later.

2. At the Workbench prompt, insert the disk.

The game will then load and run.

Please note that the presence of any RAM expansion or non-standard hardware may inhibit the correct operation of the game.

Copyright Probe Software Limited.

Published by Telecomsoft

First Floor

64-76 New Oxford Street

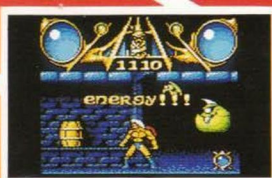
LONDON WC1A 1PS

A free catalogue of all Telecomsoft products is available on request.

Copyright subsists on all Telecomsoft and Telecomsoft affiliated software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express written permission of the publisher.

Telecomsoft is a registered trademark of British Telecommunications plc.





### FIRST LEVEL

*Fired by rage, Savage plunges into an orgy of violence destroying all who stand in his way.*



### SECOND LEVEL

*Savage enters the Valley of Death where a 3D viewpoint allows him to scan the horizon and plot a path through the grotesque monoliths.*



### THIRD LEVEL

*Savage summons his trusty Eagle Warrior and using a telepathic link flies him into the labyrinth to rescue his maiden...*



CAN YOU BE THE SUPREME FIGHTING MACHINE.....SAVAGE

probe

© Probe Software Ltd.

Published by Firebird Software  
First Floor, 7 & New Oxford St.  
London WC1A 1PS

Made in the U.K.



A LEGEND IN GAMES SOFTWARE

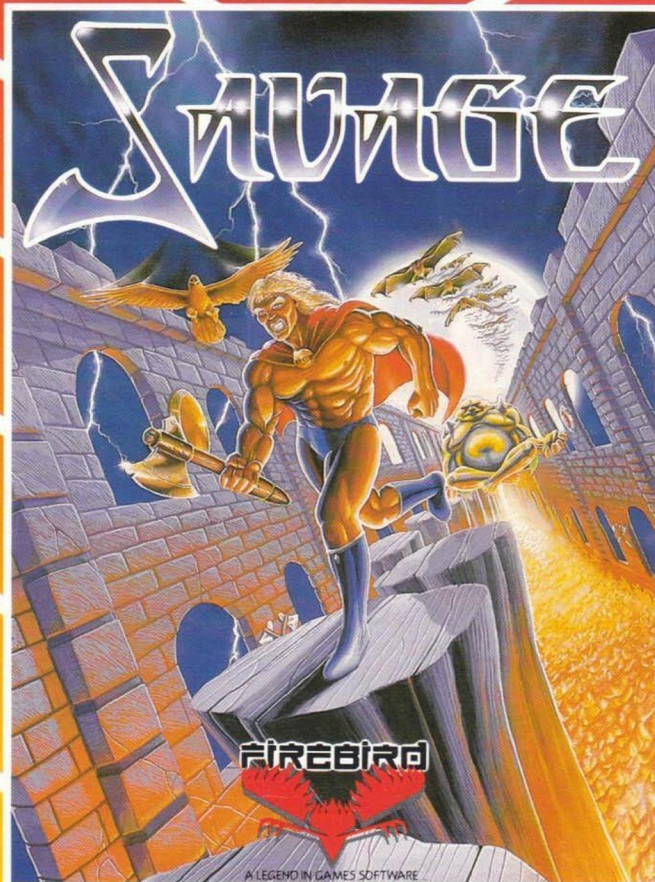
AMSTRAD DISC



5 017096 000246

SAVAGE

AMSTRAD  
DISC



# SAVAGE

- \* Scintillating multi - load arcade.
- \* Hyper - active hurtling sprites.
- \* Amazing true to life animation.
- \* Awe - inspiring action sequences.
- \* Mind - blowing music and stunning sound effects.



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 64/128 Toutes les autres versions de Savage utilisent les touches suivantes

W	Q	- Sauter/monter/voler
S	A	- Se tapir/descendre
O	O	- Courir/voler vers la gauche
P	P	- Courir/voler vers la droite
ESPACE	ESPACE	- Tirer

Les utilisateurs de Spectrum appuient sur M pour tirer.  
Vous pouvez également utiliser une manette de jeu.

#### 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

Certaines versions peuvent se trouver sur plusieurs disquettes. Suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran ou sur l'étiquette de la cassette ou de la disquette.

#### Bande Commodore 64/128

Tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur RUN/STOP. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

#### Disquette Commodore 64/128

Tapez LOAD "\*" 8,1 et appuyez sur RETOUR.

#### Spectrum 48K

Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

#### Spectrum 128/+2/+3

Sélectionnez le mode 48K, tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

#### Bande Amstrad CPC 464

Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

#### Amstrad CPC 664/6128

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche a. Tapez TAPE et appuyez sur RETURN. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

#### Disquette Amstrad CPC 464/664/6128

Tapez RUN "SAVAGE" ou RUN "DISC" et appuyez sur la touche RETURN.

#### 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.

Copyrights détenus par Probe Software Limited.

Un catalogue des produits Telecomsoft vous sera gracieusement envoyé sur simple demande.  
Telecomsoft est une marque déposée de British Telecommunications plc.

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 gierig 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

Commodore 64/128 Alle übrigen Versionen:

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

Spectrum-Benutzer drücken M für Feuer (oder den Joystick)

#### HINWEIS

SAVAGE besteht aus drei Teilen; im zweiten und dritten Teil haben Sie nur ein einziges Leben, es sei denn, Sie haben vorher erfolgreich den vorangehenden Teil absolviert. Nach Abschluß der Ebenen 1 und 2 erhalten Sie ein Codewort, das zu Anfang der folgenden Ebene einzugeben ist, um in den Genuß von drei Leben zu gelangen.

#### LADEANLEITUNGEN

Manche Versionen verwenden mehr als eine Diskette. Bitte befolgen Sie die Anweisungen auf dem Kassetten-/Diskettenaufkleber oder auf dem Bildschirm.

#### Commodore 64/128, Kassette

SHIFT festhalten und gleichzeitig RUN/STOP drücken. Dann den PLAY-Knopf des Rekorders betätigen.

Infiammato di rabbia, Savage s'immerge in un'orgia di violenza, impugnando la sua fidata zazza 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 uno sanguinoso 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 impiegando tutta la sua speciale potenza.

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

Commodore 64/128 Tutte le altre versioni:

W	Q	- Salta/Su/Vola
S	A	- Accovacciati/Giu
O	O	- Corri/Vola a sinistra
P	P	- Corri/Vola a destra
SPAZIO	SPAZIO	-Fuoco

Utenti Spectrum premete M per far fuoco oppure usate il joystick.

#### 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 dovette battere all'inizio del successivo livello che vi concede quindi le tre vite.

#### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Alcune versioni potrebbero disporre di più di un disco. Vi preghiamo di seguire le istruzioni sui dischi/sulle cassette oppure sullo schermo per dettagli.

#### Commodore 64/128, nastro

Tenete premuto il tasto SHIFT e premete RUN/STOP. Premete PLAY sul registratore.

#### Commodore 64/128, disco

Battete LOAD "\*" 8,1 e premete RETURN.

#### Spectrum 48

Battete LOAD "" e premete il tasto ENTER. Premete il tasto PLAY sul registratore.

#### Spectrum 128/+2/+3

Selezionate il modo operativo 48K e poi scrivete LOAD "" e premete ENTER. Premete il tasto PLAY sul registratore.

#### Amstrad CPC 464, nastro

Tenete premuto il tasto CONTROL e premete il piccolo tasto ENTER. Premete il tasto PLAY sul registratore.

#### Amstrad CPC 664/6128

Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto @. Battete TAPE e premete il tasto RETURN. Tenete premuto il tasto CONTROL e premete il piccolo tasto ENTER. Premete il tasto PLAY sul registratore.

#### Amstrad CPC 464/664/6128, Disquette

Battete RUN "SAVAGE" o battete RUN "DISC" e premete il tasto RETURN.

#### 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 carica e funziona.

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

Copyright Probe Software Limited.

Un catalogo di tutti i prodotti Telecomsoft è disponibile a richiesta.

Telecomsoft è un marchio di fabbrica registrato della British Telecommunications plc.



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 forsvarerne af Dødens Dal som forsøger at standse alle som gerne vil slippe væk fra slottet.

Du ser nu gennem Savages øjne, medens 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 hans trolddomskræfter.

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

KONTROLTASTER

Commodore 64/128 Alle andre versioner af Savage bruger følgende taster:

W	Q	-spring/opad/flyv
S	A	-kryb sammen/nedad
O	O	-løb/flyv til venstre
P	P	-løb/flyv til højre
MELLEMRUM	MELLEMRUM	-skyd

Spectrum brugere skal trykke på M for at skyde eller du kan bruge en joystick.

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

Nogle versioner har flere end én disk. Følg instrukserne på kassette/diskette-etiketten eller på skærmen.

**Commodore 64/128 kassette**  
Hold SHIFT nede og tryk på RUN/STOP. Tryk på PLAY på båndoptageren.

**Commodore 64/128 disk**  
Indtast LOAD "\*"8,1 og tryk på RETURN.

**Spectrum 48K**  
Indtast LOAD "" og tryk på ENTER. Tryk på PLAY på båndoptageren.

**Spectrum 128/+2+3K**  
Vælg 48K indstillingen og indtast så LOAD "" og tryk på ENTER. Tryk på PLAY på båndoptageren.

**Amstrad CPC 464 kassette**  
Hold CONTROL nede og tryk på den lille ENTER tast. Tryk på PLAY på båndoptageren.

**Amstrad CPC 664/6128 kassette**  
Hold SHIFT nede og tryk på @ tasten. Indtast TAPE og tryk på RETURN. Hold CONTROL nede og tryk på den lille ENTER tast. Tryk på PLAY på båndoptageren.

**Amstrad CPC 464/664/6128 diskette**  
Indtast RUN "SAVAGE" eller RUN "DISC" og tryk på RETURN.

Atari ST med farvemonitor eller -fjernsyn

1. Sluk for computeren.
  2. Sæt disketten i disktestationen.
  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.

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

© Copyright Probe Software Limited  
Et gratis katalog med alle Telecomsoft produkter kan fås efter anmodning.  
Telecomsoft er et registreret varemærke for  
British Telecommunications plc.

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 klaaraan om een bloedig einde aan zijn ontsnapingspoging te maken.

De door de strijd verwaasde 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

Commodore 64/128 Alle overige versies van Savage:

W	Q	-springen/omhoog/vliegen
S	A	-ineenduiken/omlaag
O	O	-naar links rennen/vliegen
P	P	-naar rechts rennen/vliegen
SPATIE	SPATIE	-vuren

Als U Spectrum gebruikt drukt U M in om te vuren of U kunt een stuurknuppel gebruiken.

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

Sommige versies kunnen uit meer dan één diskette bestaan. Voor bijzonderheden gelieve U eventuele aanwijzingen op de label van de cassette/diskette of op het scherm op te volgen.

**Commodore 64/128 band**  
SHIFT ingedrukt houden en RUN/STOP indrukken. PLAY op de recorder indrukken.

**Commodore 64/128 diskette**  
LOAD "\*"8,1 typen en RETURN indrukken.

**Spectrum 48K**  
LOAD"" typen en ENTER indrukken. PLAY op de recorder indrukken.

**Spectrum 128/+2/+3**  
Stand 48K selecteren, vervolgens LOAD"" typen en ENTER indrukken. PLAY op de recorder indrukken.

**Amstrad CPC 464 band**  
CONTROL ingedrukt houden en de kleine ENTER-toets indrukken. PLAY op de recorder indrukken.

**Amstrad CPC 664/6128**  
SHIFT ingedrukt houden en de @-toets indrukken. TAPE typen en RETURN indrukken. CONTROL ingedrukt houden en de kleine ENTER-toets indrukken. PLAY op de recorder indrukken.

**Amstrad CPC 464/664/6128 diskette**  
RUN "SAVAGE" typen of RUN "DISC" typen en RETURN indrukken.

Atari ST met kleurenbeeldscherm of T.V.

1. Uw computer uitschakelen.
  2. De diskette in het disktestation 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.

© Copyright Probe Software Limited.  
Een catalogus van alle Telecomsoft-producten is op verzoek gratis verkrijgbaar.  
Telecomsoft is een gedeponeerde handelsmerk van  
British Telecommunications plc.

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 Försvararna 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 försvararna 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

Commodore 64/128: Alla övriga versioner av Savage:

W	Q	-Hopper/upp/Flyga
S	A	-Ducka/Ner
O	O	-Springa/Flyga Vänster
P	P	-Springa/Flyga höger
Blanksteg	Blanksteg	-Skjuta

Spectrumanvändare trycker M för att skjuta, alternativt används joystick.

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

Vissa versioner kanha mer än en disk. Följ den text som står på kassetten eller disketten, alternativt instruktionen på skärmen.

**Commodore 64/128 kassett**  
Håll ner SHIFT-tangenten, tryck sedan på RUN/STOP. Tryck på PLAY.

**Commodore 64/128 diskett**  
Skriv LOAD "\*"8,1 tryck sedan på RETURN

**Spectrum 48K**  
Skriv LOAD "" och tryck på ENTER. Tryck på bandspelaren.

**Commodre AMIGA**  
1. Användare med Kickstart på disk skall boota Kickstart version 1.2 ellersenare.  
2. Vid Workbench prompten, stoppa i disken.  
Spellet kommer sedan att laddas och startas automatiskt.

**Atari ST med färgmonitor eller TV**  
1. Sträng av datorn.  
2. Stoppa in disken i diskdriven.  
3. Sätt på datorn.  
Spellet 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

Telecomsoft är ett registrerat varumärke för  
British Telecommunications plc.