

ANOTHER WORLD



Delphine Software

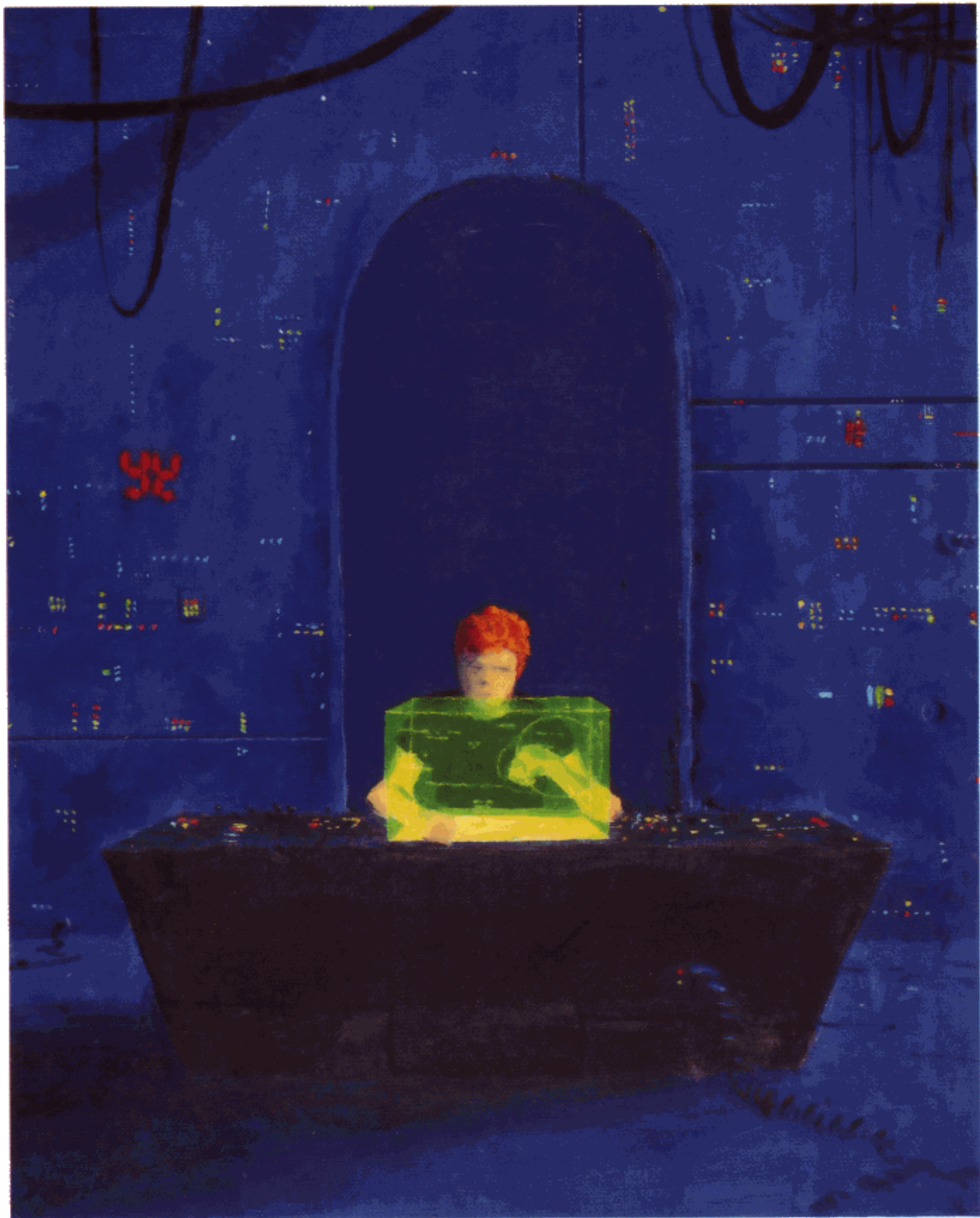
Conception et realisation
Eric Chahi

Adaptation PC et compatibles
Daniel Morais

Musique et sons
Jean-François Freitas

Conception du Manuel et des textes
Pierre Gousseau

Packaging et illustrations
Eric Chahi



SOMMAIRE

• COPIE DE SAUVEGARDE	6
• INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	6
• INSTALLATION SUR DISQUE DUR	7
• CONTROLE DU PERSONNAGE.....	9
• TOUCHES DE FONCTIONS	10
• CODES DE SAUVEGARDE	11

COPIE DE SAUVEGARDE

- Avant toute opération disquette, il vous est recommandé d'opérer une copie de sauvegarde de votre logiciel. Cette copie, conformément à la loi en vigueur, étant bien sûr réservée à un usage strictement personnel.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI STF/STE ET AMIGA

- Pour démarrer le jeu sur ces deux machines il vous suffit d'éteindre votre machine pendant au moins dix secondes puis de la rallumer en introduisant la disquette 1 dans le lecteur.
- Si vous possédez un AMIGA 1000, il vous faudra avant d'insérer la disquette 1, insérer la disquette KICKSTART dans le lecteur DFO :

PC ET COMPATIBLES

- Eteignez votre machine pendant au moins dix secondes puis rallumez-la. Insérez la disquette DOS dans le lecteur A, et une fois votre ordinateur initialisé, insérez la disquette 1 dans le lecteur A. Tapez A : et appuyez sur **ENTER**. Tapez ANOTHER et appuyez sur **ENTER**.

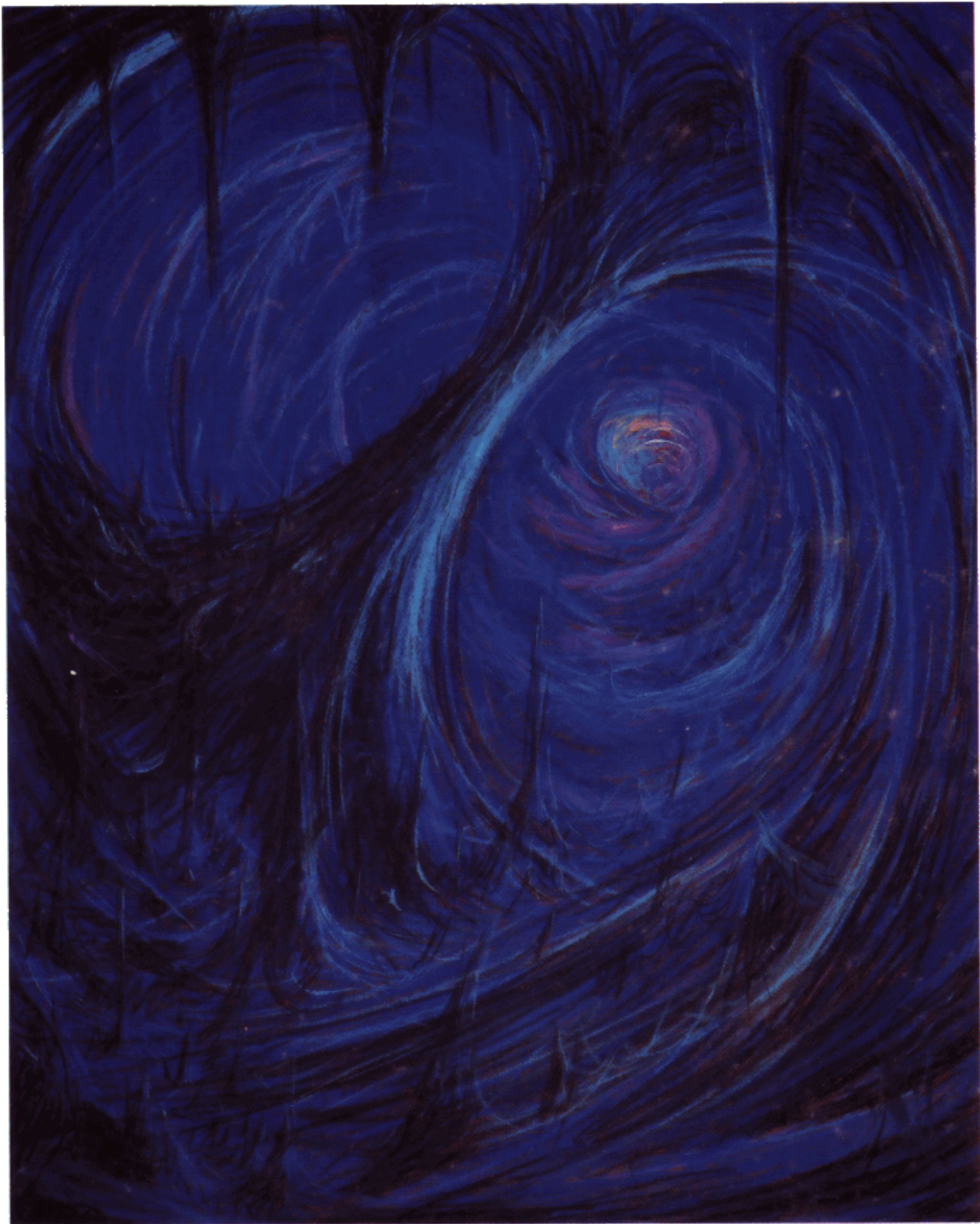
INSTALLATION SUR DISQUE DUR

ATARI STF/STE ET AMIGA

- Vérifiez que le nombre d'octets disponible sur votre disque dur est supérieur à celui utilisé par vos disquettes. Créez ensuite un nouveau répertoire dans lequel vous allez successivement copier le contenu de chacune des disquettes. Une fois ces opérations faites il vous suffit pour démarrer le jeu d'ouvrir l'icône du disque dur, ouvrir après l'icône du fichier contenant le jeu et pour finir de double cliquer sur l'icône START.

PC ET COMPATIBLES

- Eteignez d'abord l'ordinateur pendant au moins dix secondes, puis rallumez-le. Insérez la disquette DOS dans le lecteur A:, puis une fois votre ordinateur initialisé insérez la disquette 1 dans le lecteur A:. Tapez A: et appuyez sur ENTER. Tapez INSTALL et appuyez sur ENTER, puis suivez les instructions affichées à l'écran. Pour démarrer le jeu à partir du disque dur, il vous suffira ensuite de : taper C: (ou une lettre de lecteur différente si votre disque dur n'est pas C:), puis taper CD\ANOTHER et appuyer sur ENTER: taper ANOTHER et appuyer sur ENTER.



CONTROLE DU PERSONNAGE

ATARI STF/STE AMIGA ET PC

- Sur ces trois machines le contrôle s'effectue au joystick de la façon suivante :

JOYSTICK EN POSITION CENTRALE

- Votre personnage se met à l'arrêt en position neutre. Une pression sur le bouton de tir et votre personnage donne un coup de pied, ou utilise l'arme qui est en sa possession.

JOYSTICK POUSSE VERS LE HAUT

- Votre personnage effectue un bond.

JOYSTICK POUSSE VERS LE BAS.

- Votre personnage se baisse. Une pression sur le bouton de tir et votre personnage donne un coup de pied, ou utilise l'arme qui est en sa possession.

JOYSTICK POUSSE VERS LA DROITE OU LA GAUCHE

- Votre personnage marche dans la direction choisie. Une pression continue sur le bouton et il se met à courir.

TOUCHES DE FONCTIONS

ATARI STF/STE, AMIGA, PC ET COMPATIBLES

PAUSE

- On peut stopper le déroulement du jeu en appuyant sur la touche **P**. Une nouvelle pression relancera l'action.

SOUND ON/OFF

- Une pression sur la touche **S** supprime la bande son, il suffit d'appuyer de nouveau sur **S** pour la rétablir.

FONCTIONS SPECIALES POUR L'AMIGA

F1

- Cette touche passe l'image en mode standard.

F2

- Passe l'image en mode « cinémascope » et en haute résolution.

F3

- Passe l'image en mode « vertical ».

F4

- Passe l'image en mode « haute résolution ».

CODES DE SAUVEGARDE

- Après certaines étapes du jeu, il vous sera délivré un code lorsque vous perdrez.

Vous pourrez alors l'utiliser à n'importe quel moment de la partie.

Pour cela il vous suffira d'appuyer sur la touche **C** et d'entrer la suite de caractères que vous aurez pris soin de relever. Aussitôt le jeu reprendra à l'étape correspondant au code que vous aurez introduit.

Ce système vous permettra de progresser dans le jeu sans avoir à le recommencer in extenso à chaque fois que vous perdrez.

ne pas oublier d'introduire les
derniers calculs pour le test de ce soir!

Lesen knight Chaykin

le: ???

Je profite d'un court moment
de répit afin de consigner
quelques informations utiles dans
ce carnet qui a survécu à mes
récentes péripéties. Je me retrouve
pour le moment séparé de mon
compagnon d'évasion, sans qui je
ne serais certainement pas arrivé
à fuir. J'espère que je pourrais le
retrouver, et surtout, qu'il n'est pas
mort, car je lui dois la vie.

Mais pour le moment mon plus
urgent problème est de sortir
de ce dédale de galeries

Souterraines ou j'enne
sans plus aucun repère de
temps. Qui plus est je me
heunte à des cours d'eau qui
menacent à tout moment
d'envahir les galeries —

En ce qui concerne l'arme que
j'ai récupérée, j'en ai mainte-
nant compris le fonctionnement:
une pression sur la détente
déclenche un tir simple. une plus
longue pression et une boule
d'énergie se forme: si on relâche à
ce moment on crée un champs de
force, si on maintient, la boule
grossit et devient dévastatrice.
efficace, mais gourmande en éner-
gie.

Le témoin lumineux de l'arme
semble être un indicateur de
charge —



Delphine Software

150 boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 49.53.00.03

