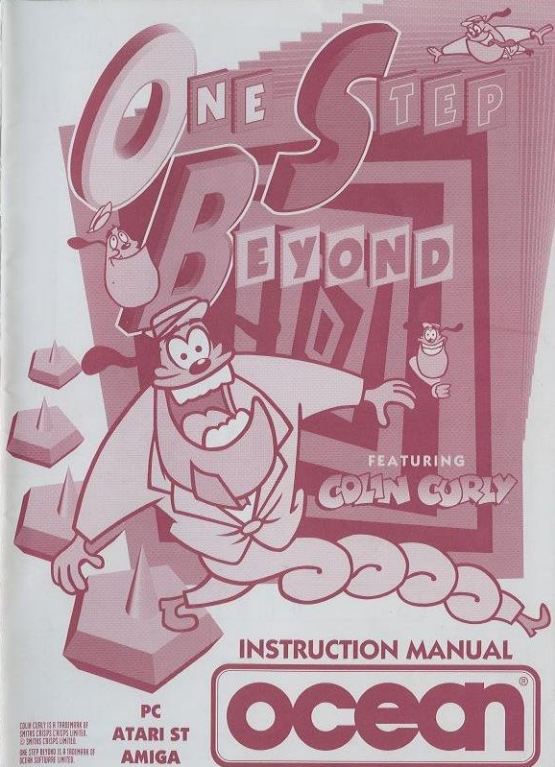




PC
ATARI ST
AMIGA

COLIN CORY IS A TRADEMARK OF
SPYGLASS ENTERTAINMENT LIMITED.
© SPYGLASS ENTERTAINMENT
LIMITED. ONE STEP BEYOND IS A
TRADEMARK OF OCEAN SOFTWARE
LIMITED.

INSTRUCTION MANUAL
ocean

ONE STEP BEYOND

INDEX



ENGLISH	1
loading	2
Controls	3
Game-play	6

FRANÇAIS	9
-----------------	----------

DEUTSCH	17
----------------	-----------

ITALIANO	25
-----------------	-----------

ONE STEP BEYOND

On the other side of the screen it all looked so easy...

Rain battered the windows as Colin Curly settled down to play his favourite computer game, PUSH-OVER (which coincidentally happened to involve his favourite snack, QUAVERS). Other than eating Quavers, there was nothing Colin would rather do, especially on such a dark and stormy night.

As the puzzles in the game grew harder (and Colin's Quavers supply grew smaller) he became more and more absorbed in the game, failing to notice the storm raging harder and harder outside. All he could think was, "This game plays curly!".

At last, Colin reached the final level, number one hundred (he was also down to his last packet of Quavers!). As fate would have it, two amazing things happened simultaneously: Colin popped his last Quaver in his mouth (amazing!) just as he finished the game (most amazing!). This explosive one-in-a-million combination of Quavers and awesome gameplay resulted in Colin being digitised and curliified...into his computer! He had never felt anything so exciting since he first tasted Quavers!

Colin is trapped on the inside of his own computer and an amazing array of challenges stands between him and escape from this electronic nightmare, the only good thing is that a truly massive packet of Quavers awaits him at the end of each challenge.

It's the toughest computer game he's ever played...because this time he really has gone where no dog has gone before! He's disappeared into a land of both shadow and substance, of things and ideas...there's the signpost up ahead, Colin Curly has gone
...ONE STEP BEYOND!



GAME

When you start to play, Colin Curly will enter the first puzzle screen by somersaulting from his Quaver packet onto the first of a number of platforms.

You have to move Colin Curly from the ENTRY packet to the EXIT packet by jumping from one platform to the next. Colin can only escape the level if ALL the platforms have shut before he reaches the exit.

As Colin steps off a platform, it will slide shut behind him never to open again unless it has special properties (see SPECIALS on page 6). So it is important to work out the correct route to follow in order to close all the platforms before Colin reaches the EXIT but still be able to move around the screen.

LOADING

ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE.

Switch on the power to the computer and insert disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. The program will load automatically. Follow the on-screen instructions.

CBM AMIGA

Insert disk into the drive and switch on the computer. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. The program will load automatically.



CONTROLS

Pressing "P" on the keyboard ('H' on PC) will PAUSE the game and display a Help Box showing and identifying all the SPECIAL platform types listed below. Press ESC to quit.

AMIGA & ATARI ST

The game is controlled by joystick on the Amiga & Atari ST in port 2.

To move Colin Curly during the game use the joystick directions as follows:

JOYSTICK WITHOUT FIRE



Note: If you press fire on the joystick, Colin will move two spaces to the Right, Left or Diagonals.

Move joystick left or right to make Colin jump one platform left or right.

To jump two spaces press Fire Button and hold it down while you move the joystick left or right.



You can only jump upwards in a diagonal movement to the platform above and to the left or right. This is accomplished by moving the joystick to the diagonal position required.

If you wish to jump to a platform that is two spaces UP and RIGHT or two spaces UP and LEFT, hold down Fire Button while you move the joystick to the required position.

NOTE: For vertical UP movement you need to land on a BOUNCE UP platform.

Pull the joystick towards you to make Colin jump up slightly, allowing the platform to retract and dropping Colin to the next open platform below.

To jump downwards to a platform that is left or right, use the appropriate diagonal directions on the joystick. Holding down the Fire Button will allow you to jump two spaces.

IBM PC CONTROLS

Move the joystick left or right to make Colin jump one platform in the appropriate direction.

Press Fire Button and hold it down while you move the joystick left or right to jump Colin TWO platforms in the appropriate direction.

Colin can only jump upwards in a diagonal movement to the platform above and to the left or right. This is accomplished by moving the joystick to the diagonal position required.

If you wish to jump to a platform that is two spaces UP and RIGHT, or two spaces UP and LEFT, hold down the Fire Button while you move the joystick to the required position.

Pull the joystick towards you to make Colin jump up slightly, allowing the platform to retract and dropping Colin to the next open platform below.

To jump downwards to a platform that is to the left or right, use the appropriate diagonal directions on the joystick. Holding down the Fire Button will allow you to jump two spaces.



KEYBOARD CONTROLS

The keyboard controls are:

MOVE LEFT **O** **Q+P** MOVE UP/RIGHT
MOVE RIGHT **P** **A+O** MOVE DOWN/LEFT
MOVE DOWN **A** **A+P** MOVE DOWN/RIGHT
MOVE UP/LEFT **Q+O**

SPACEBAR will operate as FIRE BUTTON on the joystick.



On the bottom left corner of the screen is a clock which displays the amount of time in minutes and seconds that is allowed for each puzzle. Unless you complete the puzzle within this amount of time, you will not be able to get Colin out of the EXIT.



On the bottom right hand corner of the screen is the number of the level you are on. You will be presented with an access code number after the successful completion of each level and should write this down for future use. By entering the access number on the option screen the next time you come to play ONE STEP BEYOND you can go directly to the screen you wish to continue playing.



SPECIALS

The puzzles are quite simple to start with using REGULAR platforms and help you to learn the rules as you graduate to harder levels. Here you will be introduced to the SPECIAL platforms which generally perform functions and reactions that you cannot control. The Special platforms are as follows:-



Horizontal Shutter
Closes all platforms on the same row at the instant Colin JUMPS OFF IT.



Horizontal Opener
Exact reverse operation to the Shutter. This one opens all platforms on the same row at the moment Colin lands on it.



Bounce Down
Closes the moment Colin lands on it and drops him to the platform below. If there are no platforms below the Bounce Down, you will lose a life.



Delay
A Delay platform will remain open for approximately 15 seconds after Colin moves off it. This will allow you to retrace Colin's steps and return to the platform before it closes.



Ray Shutter
These platforms will close any other platform along the diagonal paths indicated by the arrows on the special platform icon. They operate as Colin moves off the Ray Shutter platform.



Bounce Up
When landing on one of these platforms, Colin will be somersaulted upwards two platform levels and land safely on a platform above, providing there is one still open in the correct position.



Bounce Up Right
Operates in a similar manner to Bounce Up, except it will throw Colin two platforms to the right and two platforms upwards too!



Bounce Up Left
You've guessed it! This throws Colin two up and two to the left!



Safe
A happy platform that will not close and can be relied upon to be available for Colin to relax on for a while under normal circumstances! However, if you activate a RAY or SHUTTER platform etc., the SAFE platform will operate as a normal one in keeping with the special function.



In & Out
This is a tricky platform. It continually slides in and out and requires timing to land on it safely. Once you have landed Colin on an IN & OUT platform, it will stay open until you move off it when it returns to its open and close mode of action.



Numbers
Platforms with numbers on them have to be visited in numerical order to cause the EXIT to function correctly. Should there be numbers 1, 2 and 3 in a puzzle, you can visit number 1, then move across un-numbered platforms before you arrive at 2 and then 3 etc.



FALLING TOO FAR

If Colin falls too far from a platform before landing on another his attempt to complete the puzzle is at an end. You are deemed to have failed and will be invited to try again.

TOKENS

On successful completion of a puzzle, within the time allowed, the player will be rewarded with a TOKEN. These will build up as you progress through the levels and can be used should you fail on a puzzle at any stage. If you have gained TOKENS you can use them when prompted by a message box and re-start the puzzle at a point prior to making the wrong move.

GIVE UP

If you have plotted a wrong course and find that there is no way to complete a puzzle, you can escape from the game by pressing the ESC KEY. You will then be given an option to continue.

HINTS

Bounce Down Platforms: These can be used to good effect because they will lower Colin safely to the platform below. If you are using a joystick PRACTICE the positions required to jump up and down on the diagonal movements. These are quite tricky until you master them.



ONE STEP BEYOND

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING AND FOLLOW THEM CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as such use may result in the corruption of data and render the disk unusable.

CREDITS

The character Colin Curly™ is the property of Smiths Crisps Limited © 1987

Game programmed by Red Rat Software Limited

© 1993 Ocean Software Limited. All Rights Reserved.





FRANÇAIS

ONE STEP BEYOND

De l'autre côté de l'écran, tout paraissait si simple...

Une pluie battante frappait les carreaux quand Colin Curly s'installa devant l'écran pour une partie de son jeu vidéo favori: PUSH-OVER (qui, tiens, comme c'est curieux, mettait en jeu son snack préféré, les QUAVERS). Manger des Quavers, voici bien l'occupation favorite de Colin, surtout durant une nuit sombre et orageuse.

Comme le jeu devenait plus difficile (et tandis que le stock de Quavers de Colin diminuait à vue d'oeil), il se laissa de plus en plus absorber par le jeu et ne se rendit pas compte que l'orage, ô désespoir, se faisait de plus en plus violent. Tout ce qu'il pensait, c'était: "ça se corse" (comme aurait dit Napoléon).

Enfin, Colin arriva quand-même au dernier niveau, le centième (il avait entamé son dernier paquet de Quavers!). Comme si le hasard l'avait voulu, deux coïncidences époustouffantes se produisirent simultanément: Colin ingurgita son dernier Quaver (Non!? Si!) juste au moment où il terminait le jeu (C'est pas vrai! Mais si, puisque j'vous l'dis). Cette combinaison explosive (ah bon), qui n'avait qu'une chance sur des millions de se réaliser eut pour effet de digitaliser et de Quaveriser Curly qui se retrouva... dans son ordinateur! Jamais rien d'aussi passionnant ne lui était arrivé depuis la première fois où il avait goûté les Quavers!

Colin est maintenant prisonnier à l'intérieur de son ordinateur et un nombre impressionnant de défis le sépare de la fin de son épouvantable cauchemar électronique; une seule lumière au bout du tunnel: un paquet de Quavers géant l'attend à la fin de chaque niveau.



C'est le jeu vidéo le plus difficile qu'il ait jamais joué...cette fois-ci, le voici vraiment dans un territoire où nul chien n'a jamais mis les pattes! Il a disparu dans un pays d'ombres immatérielles, un pays de choses et d'idées...d'ailleurs, comme le panneau l'indique, ONE STEP BEYOND, ça veut dire un pas dans l'au-delà!

LE JEU

Lorsque vous commencez à jouer, Colin effectue un saut périlleux depuis son paquet de Quavers jusqu'à la première des plates-formes.

Vous devez déplacer Colin Curly du paquet ENTRY au paquet EXIT en sautant d'une plate-forme à l'autre. Colin ne peut terminer un niveau que si TOUTES les plates-formes se sont refermées avant qu'il n'atteigne la sortie.

Lorsque Colin quitte une plate-forme, elle se referme derrière lui pour ne jamais se rouvrir, à moins qu'elle n'ait des propriétés particulières (voir PLATES-FORMES SPECIALES ci-dessous). Il est donc important de prévoir le trajet correct afin de refermer les plates-formes avant que Colin n'atteigne la sortie, mais dans un ordre qui lui permettra de se déplacer dans l'écran.

CHARGEMENT ATARI ST

CE JEU NECESSITE UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE-FACE.

Allumer l'ordinateur et placer la disquette dans le lecteur. Si vous possédez deux lecteurs de disquettes, placez la disquette 1 dans le lecteur A et la disquette 2 dans le lecteur B. Le programme se chargera automatiquement. Suivez simplement les instructions à l'écran.

CBM AMIGA

Placez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Si vous possédez deux lecteurs de disquettes, placez la disquette 1 dans le lecteur A et la disquette 2 dans le lecteur B. Le programme se chargera automatiquement.



COMMANDES

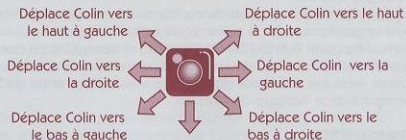
Appuyer sur "P" ("H" pour PC) au clavier fait passer le jeu en mode PAUSE et affiche un écran d'aide qui illustre et identifie tous les types de plates-formes SPECIALES, dont la liste est donnée ci-dessous. Appuyez sur "ESC" pour quitter.

AMIGA ET ATARI ST

Le jeu se contrôle par la manette de jeu raccordée au port 2 sur l'Amiga et le ST.

Pour déplacer Colin au cours du jeu, utilisez les directions de la manette de la manière suivante:

MANETTE SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU



Fait légèrement sauter Colin

Remarque: Si vous appuyez sur le bouton "Feu", Colin se déplacera de deux espaces vers la droite, la gauche, ou en diagonale.

Poussez la manette vers la gauche ou la droite pour faire sauter une plate-forme à Colin vers la gauche ou la droite.

Pour sauter deux espaces, appuyez sur le bouton "Feu" et maintenez-le appuyé tout en poussant la manette vers la gauche ou la droite.

Il est uniquement possible de sauter vers le haut en diagonale sur la plate-forme se situant au-dessus et vers la droite ou la gauche. Ceci s'effectue en poussant la manette en diagonale dans la position souhaitée.



Pour sauter sur une plate-forme qui se trouve deux espaces AU-DESSUS et à DROITE ou deux espaces AU-DESSUS et à GAUCHE, appuyez sur le bouton "Feu" tout en plaçant la manette dans la position souhaitée.

REMARQUE: Pour les mouvements verticaux vers le haut, il vous faudra atterrir sur une plate-forme de REBOND.

Tirez la manette vers vous pour faire légèrement sauter Colin et permettre à la plate-forme de se retirer afin d'envoyer Colin sur la plate-forme de dessous.

Pour sauter sur une plate-forme inférieure se trouvant à gauche ou à droite, déplacez la manette dans la direction diagonale appropriée. Maintenez la pression sur le bouton "Feu" pour sauter deux espaces.

COMMANDES IBM PC

Déplacer la manette vers la gauche ou la droite pour faire sauter une plate-forme à Colin dans la direction souhaitée.

Appuyez sur le bouton "Feu" et maintenez la pression tout en déplaçant la manette vers la gauche ou la droite pour faire sauter deux plates-formes à Colin dans la direction souhaitée.

Colin peut seulement sauter vers le haut en diagonale sur la plate-forme se situant au-dessus et vers la droite ou la gauche. Ceci s'effectue en poussant la manette en diagonale dans la position souhaitée.

Pour sauter sur une plate-forme qui se trouve deux espaces AU-DESSUS et à DROITE ou deux espaces AU-DESSUS et à GAUCHE, appuyez sur le bouton "Feu" tout en plaçant la manette dans la position souhaitée.

Tirez la manette vers vous pour faire légèrement sauter Colin et permettre à la plate-forme de se retirer afin d'envoyer Colin sur la plate-forme de dessous.

Pour sauter sur une plate-forme inférieure se trouvant à gauche ou à droite, déplacez la manette dans la direction diagonale appropriée. Maintenez la pression sur le bouton "Feu" pour sauter deux espaces. Maintenez la pression sur le bouton "Feu" pour sauter deux espaces.



Commandes au clavier

Les commandes au clavier utilisent le pavé numérique.

O	MOUVEMENT VERS LA GAUCHE	Q+P	MOUVEMENT VERS LE HAUT/DROITE
P	MOUVEMENT VERS LA DROITE	A+O	MOUVEMENT VERS LE BAS/GAUCHE
A	MOUVEMENT VERS LE BAS	A+P	MOUVEMENT VERS LE BAS/DROITE
Q+O	MOUVEMENT VERS LE HAUT/GAUCHE		

LA BARRE D'ESPACEMENT remplace le BOUTON FEU de la manette de jeu.

CHRONOMETRE

Le côté inférieur gauche de l'écran incorpore un chronomètre qui affiche en minutes et en secondes le temps qu'il vous reste pour chaque niveau. Vous ne parviendrez à amener Colin jusqu'à la sortie qu'à condition de terminer le niveau dans le temps imparti.

NIVEAUX ET CODES

Le côté inférieur gauche de l'écran donne le numéro du niveau sur lequel vous vous trouvez ainsi qu'un code d'accès chaque fois que vous réussissez un niveau. Notez ce code pour pouvoir le taper sur l'écran d'option la prochaine fois que vous jouerez à ONE STEP BEYOND; il vous permettra d'aller directement au niveau auquel vous souhaitez reprendre le jeu.



PLATES-FORMES SPECIALES

Les problèmes à résoudre sont assez simples au départ. Ils utilisent des plates-formes normales (REGULAR) et vous aident à apprendre les règles du jeu pour passer, progressivement, à des niveaux plus compliqués. Voici une présentation des plates-formes SPECIALES dont vous ne pouvez pas contrôler les fonctions et les réactions. Ces plates-formes sont les suivantes:



Plate-forme de fermeture horizontale
Referme toutes les plates-formes sur la même rangée au moment où Colin LA QUITTE.



Plate-forme d'ouverture horizontale
Fonctionne à l'inverse de la plate-forme de fermeture. Elle ouvre toutes les plates-formes sur la même rangée au moment où Colin y atterrit.



Rebond vers le bas
Se referme au moment où Colin y atterrit et l'envoie sur la plate-forme de dessous. S'il n'y a pas de plate-forme sur laquelle rebondir dessous, vous perdez une vie.



Retard
Une plate-forme de retard demeure ouverte pendant environ 15 secondes après que Colin l'ait quittée. Cela lui permettra de revenir en arrière et de remonter sur la plate-forme avant qu'elle ne se referme.



Plate-forme de fermeture diagonale
Ces plates-formes referment toutes les autres se trouvant sur les diagonales indiquées par les flèches sur l'icône de plate-forme spéciale. Elles fonctionnent au moment où Colin les quitte.



Rebond vers le haut
Lorsqu'il atterrit sur l'une de ces plates-formes, Colin effectue un saut périlleux vers le haut sur deux niveaux de plates-formes et atterrit sur la plate-forme du dessus, à condition qu'il y ait encore une plate-forme ouverte au bon endroit.



Rebond vers le haut à droite
Fonctionne de façon similaire à la plate-forme de rebond vers le haut mais en envoyant Colin sur la deuxième plate-forme vers le haut et sur la droite!



Rebond vers le haut à gauche
Vous l'avez deviné. Cette plate-forme envoie Colin sur la deuxième plate-forme vers le haut et sur la gauche!



Repos
Une gentille petite plate-forme qui ne se referme pas et sera toujours disponible pour que Colin se repose un petit instant - en temps normal! Cependant, si vous activez une plate-forme de fermeture diagonale ou horizontale etc., la plate-forme de repos agira comme une plate-forme normale.



Plate-forme mouvante
Attention à celle-là! Elle s'ouvre et se referme en permanence et à vous faudra bien calculer votre coup pour y faire atterrir Colin en toute sécurité. Une fois qu'il s'y trouve, la plate-forme restera ouverte jusqu'à ce qu'il la quitte; elle reprendra alors son mouvement.



Numéros
Les plates-formes numérotées doivent être abordées dans l'ordre afin de permettre à la fonction EXIT d'opérer correctement. Si un problème comporte les plates-formes 1, 2 et 3, vous devez aller sur la plate-forme 1, vous déplacer sur des plates-formes non numérotées pour vous rendre sur la plate-forme 2, puis 3, etc...



SI COLIN VA TROP LOIN

Si Colin tombe trop loin de la plate-forme qu'il cherche à atteindre, le problème sera considéré comme perdu. On vous proposera de le recommencer.

BONUS

Pour chaque problème résolu, dans le temps imparti, vous aurez droit à un BONUS. Ceux-ci s'accumuleront au fur et à mesure que vous passez d'un niveau à l'autre et vous pourrez les utiliser au cas où vous ne parviendriez pas à résoudre un problème. Si vous possédez des BONUS, une boîte d'alerte vous permettra de les utiliser et de recommencer le problème à l'endroit où vous vous trouviez avant de faire votre erreur.

ABANDON

Si le trajet que vous avez prévu n'est pas bon et s'il n'y a pas moyen de terminer le niveau, il vous est possible d'abandonner en appuyant sur la touche ESC. L'ordinateur vous donnera l'option de continuer.

ASTUCES

Plates-formes de rebond vers le bas: elle sont très utiles car elle permettent de déposer Colin en toute sécurité sur la plate-forme de dessous.

Si vous utilisez une manette de jeu, entraînez-vous à pratiquer les positions de saut vers le haut et le bas en diagonale. Ils seront difficiles tant que vous ne les aurez pas maîtrisés.



ONE STEP BEYOND

CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE QUALITE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT ET LES SUIVRE SOIGNEUSEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. N'utilisez aucune forme de programme utilitaire sur les disquettes des logiciels Ocean, ceci pouvant entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

Le personnage Colin Curly™ est la propriété de Smiths Crisps Limited © 1987

Jeu programmé par Red Rat Software Limited

© 1993 Ocean Software Limited. Tous droits réservés.



DEUTSCH

ONE STEP BEYOND

EINEN SCHRITT WEITER!

Auf der anderen Seite des Bildschirms sah es so leicht aus ... Der Regen prasselte gegen die Scheiben als Colin Curly TM sich setzte, um sein Lieblings-Computerspiel PUSH-OVER zu spielen (das zufälligerweise auch mit seinen Liebessnacks QUAVERS zu tun hatte). Mit Ausnahme des Verspeisens seiner Quaver gab es nichts, was Colin lieber getan hätte, vor allem in einer so dunklen und stürmischen Nacht.

In dem Maße, in dem die Rätsel schwerer wurden (und Colins Vorrat an Quavers kleiner wurde) wurde er mehr und mehr durch das Spiel gefangen und bemerkte nicht, daß der Sturm draußen heftiger und heftiger wurde. Alles, was er denken konnte war "dieses Spiel spielt verrückt!".

Schließlich erreichte Colin den Schlußlevel, die Nummer einhundert (er hatte auch nur noch eine Tüte Quavers!). Wie es das Schicksal wollte, geschahen gleichzeitig zwei erstaunliche Dinge: Colin steckte in dem Moment seinen letzten Quaver in den Mund (erstaunlich) als er das Spiel beendete (äußerst erstaunlich!). Diese explosive Kombination aus Quavers und ehrfurchtgebietendem Spiel mit einer Wahrscheinlichkeit von eins zu einer Million führte dazu, daß Colin digitalisiert und geringelt wurde ... in seinen Computer hinein! Seit er seine ersten Quavers probierte, hatte er niemals etwas so aufregendes erlebt!

Colin ist im Inneren seines Computers gefangen, und eine erstaunliche Sammlung aus Herausforderungen steht zwischen ihm und seiner Flucht aus diesem elektronischen Alptraum. Zum Glück wartet am Schluß jeder Herausforderung eine wahrhaft riesige Tüte mit Quavers. Es ist das schwerste Computerspiel, daß er jemals gespielt hat ... denn diesmal ist er dort gelandet, wo noch niemand zuvor war! Er ist in einem Land aus Schatten und Materie, aus Gegenständen und Ideen verschwunden ... dort vorne ist ein Schild - Colin Curly ging ...

EINEN SCHRITT WEITER!



DAS SPIEL

Wenn Du das Spiel beginnst, so wird Colin Curly den ersten Rätselbildschirm mit einem Salto von seiner Quavertüte auf die erste einer Reihe von Plattformen betreten.

Du mußt Colin Curly von der EINGANG-Tüte zu der AUSGANG-Tüte bewegen, indem Du von einer Plattform zur nächsten springst. Colin kann nur entkommen, wenn ALLE Plattformen geschlossen wurden, bevor er den Ausgang erreicht.

Wenn Colin eine Plattform verläßt, so schiebt sich diese zurück und schließt sich und wird sich nicht wieder öffnen, wenn sie keine besonderen Eigenschaften besitzt (siehe das nachfolgende Kapitel BESONDERE EIGENSCHAFTEN). Es ist also wichtig, den richtigen Weg zu finden, den man gehen muß, um alle Plattformen zu schließen, bevor Colin den AUSGANG erreicht, er sich jedoch noch auf dem Bildschirm umherbewegen kann.

LADIANWEISUNG

CBM AMIGA

Lege die Diskette in das Laufwerk ein, und schalte den Computer an. Wenn Du zwei Laufwerke hast, dann lege Diskette 1 in das Laufwerk A und Diskette 2 in das Laufwerk B ein. Das Programm wird automatisch geladen.



STEUERUNGEN

Durch Drücken von "P" wird ("H" für PC) der PAUSE-Modus des Spiels aktiviert und ein Hilfefeld angezeigt, in dem alle nachfolgend genannten SONDER-Plattformen gezeigt und beschrieben werden. Quitt: Drücken von "ESC".

AMIGA

Das Spiel wird durch einen an Port 2 des Amiga angeschlossenen Joysticks gesteuert.

Um Colin Curly während des Spiels zu bewegen, benutze den Joystick wie folgt:

JOYSTICK OHNE FEUERTASTE



Anmerkung: Wenn Du die Feuertaste des Joysticks drückst, bewege Du Colin zwei Felder nach rechts, nach links oder diagonal.

Wenn Du den Joystick nach links oder rechts führst, so läßt Du Colin eine Plattform nach links oder nach rechts springen.

Um zwei Felder zu springen, mußt Du den Feuerknopf gedrückt halten, während Du den Joystick nach links oder rechts führst.

Du kannst nur durch eine diagonale Bewegung zu einer über Dir oder rechts oder links von Dir befindlichen Plattform springen. Dies wird durch Führung des Joysticks in die erforderliche diagonale Position erreicht.



Wenn Du auf eine Plattform springen möchtest, die sich zwei Felder OBEN und RECHTS oder zwei Felder OBEN und LINKS von Dir entfernt befindet, dann halte den Feuerknopf gedrückt, während Du den Joystick in die erforderliche Position bewegst.

ANMERKUNG: Für eine senkrechte Bewegung nach OBEN mußt Du auf einer HOCHSPRINGER-Plattform landen.

Führe den Joystick in Deine Richtung, wenn Du Colin leicht nach oben springen lassen willst, damit sich die Plattform zurückziehen und Colin auf die nächste darunter befindliche Plattform springen kann.

Um auf eine Plattform zu springen, die sich links oder rechts unter Dir befindet, führe den Joystick diagonal in die entsprechenden Richtungen. Wenn Du die Feuertaste gedrückt hältst, kannst Du über zwei Felder springen.

IBM PC STEUERUNGEN

Führe den Joystick nach links oder rechts, um Colin eine Plattform weiter in die entsprechende Richtung springen zu lassen.

Wenn Du den Feuerknopf gedrückt hältst, während Du den Joystick nach links oder rechts führst, so springt Colin ZWEI Plattformen in die entsprechende Richtung.

Colin kann nur in einer diagonalen Bewegung auf die über oder rechts und links von ihm liegenden Plattformen springen. Dies erreichst Du, indem Du den Joystick in die erforderliche diagonale Richtung führst.

Wenn Du auf eine Plattform springen möchtest, die sich zwei Felder nach OBEN und RECHTS entfernt oder zwei Felder nach OBEN und LINKS entfernt befindet, so halte den Feuerknopf gedrückt, während Du den Joystick in die erforderliche Position führst.

Wenn Du auf eine Plattform springen möchtest, die sich zwei Felder nach OBEN und RECHTS entfernt oder zwei Felder nach OBEN und LINKS entfernt befindet, so halte den Feuerknopf gedrückt, während Du den Joystick in die erforderliche Position führst.

Führe den Joystick in Deine Richtung, wenn Du Colin leicht nach oben springen lassen willst, damit sich die Plattform zurückziehen und Colin auf die nächste offene, darunter befindliche Plattform springen kann.

Um auf eine Plattform zu springen, die sich links oder rechts unter Dir befindet, führe den Joystick diagonal in die entsprechenden Richtungen. Wenn Du die Feuertaste gedrückt hältst, kannst Du über zwei Felder springen.



Zur Steuerung über die Tastatur:

O	BEWEGUNG NACH LINKS	Q+P	BEWEGUNG NACH OBEN/RECHTS
P	BEWEGUNG NACH RECHTS		
A	BEWEGUNG NACH UNTEN	A+O	BEWEGUNG NACH UNTEN/LINKS
Q+O	BEWEGUNG NACH OBEN/LINKS	A+P	BEWEGUNG NACH UNTEN/RECHTS

Die LEERTASTE besitzt dieselbe Funktion wie der FEUERKNOPF des Joysticks.

ZEITNEHMER

In der unteren linken Ecke auf dem Bildschirm zeigt eine Uhr die Zeit in Minuten und Sekunden an, die zur Lösung jedes Rätsels zur Verfügung steht. Wenn Du das Rätsel nicht in der vorgegebenen Zeit lösen kannst, so wirst Du Colin nicht zum AUSGANG führen können.

LEVEL & CODES

In der unteren rechten Ecke auf dem Bildschirm wird die Zahl des Levels angezeigt, in dem Du Dich gerade befindest. Nach der erfolgreichen Lösung jedes Levels erhältst eine Zugangscodezahl, die Du Dir für eine spätere Gelegenheit aufschreiben solltest. Wenn Du das nächste Mal ONE STEP BEYOND spielen möchtest und die Zugangscodezahl auf dem Optionsbildschirm angibst, so gelangst Du automatisch auf den Bildschirm, von dem aus Du weiterspielen möchtest.



SONDER-Plattformen

Die Rätsel sind zu Beginn dank der REGELMÄSSIGEN Plattformen recht einfach und helfen Dir dabei, Dich mit den Regeln vertraut zu machen, während Du Dich allmählich den schwereren Levels nähert. Auf diesen findest Du SONDER-Plattformen, die normalerweise Funktionen und Bewegungen ausüben, auf die Du keinen Einfluß hast. Es gibt die folgenden Sonder-Plattformen:



Waagerechter Schließer

Schließt in dem Augenblick alle Plattformen in derselben Reihe in dem Colin DARAUFSPRINGT.



Waagerechter Öffner

Löst die genau umgekehrte Aktion aus. Diese Plattform öffnet in dem Augenblick alle Plattformen in derselben Reihe in dem Colin darauf landet.



Runterspringer

Schließt sich in dem Augenblick, in dem Colin darauf landet und läßt ihn auf die darunterliegende Plattform fallen. Wenn sich keine Plattformen unter dem Runterspringer befinden, verliert Du ein Leben.



Verzögerer

Eine Verzögerungsplattform bleibt für ungefähr 15 Sekunden nach dem Zeitpunkt geöffnet, zu dem Colin sie verläßt. Dies ermöglicht Dir, Colin zurückzuführen und wieder auf die Plattform zurückzukehren, bevor sie sich schließt.



Strahlenförmiger Schließer

Diese Plattform schließt alle anderen Plattformen entlang eines diagonal verlaufenden Pfades, der durch Pfeile in dem Sonderplattform-Bildsymbol angezeigt wird. Die Plattformen bewegen sich, sobald Colin die strahlenförmige Schließerplattform verlassen hat.



Hochspringer

Wenn Du auf einer dieser Plattformen landest, so springt Colin mit einem Salto zwei Levels nach oben und landet sicher auf einer darüber liegenden Plattform, sofern noch eine in der richtigen Position geöffnet ist.



Hochspringer rechts

Funktioniert in ähnlicher Weise wie der Hochspringer, jedoch mit dem Unterschied, daß diese Plattform Colin zwei Plattformen nach rechts und zwei Plattformen nach oben wirft.



Hochspringer links

Du hast es erraten! Diese Plattform wirft Colin zwei hoch und zwei nach links!



Sicher

Dies ist eine gute Plattform, denn sie schließt sich nicht, und steht Colin unter normalen Umständen zur Verfügung, um sich etwas auszuruhen! Wenn Du allerdings eine STRAHLENFÖRMIGE oder SCHLIESSE-Plattform o.ä. aktivierst, so bewegt sich die SICHERE Plattform entsprechend den Sonderfunktionen wie eine normale Plattform.



Rein & Raus

Dies ist eine schwierige Plattform. Sie bewegt sich ständig rein und raus, und man muß genau zielen, um sicher auf ihr zu landen. Wenn Du Colin sicher auf einer Rein & Raus-Plattform gelandet hast, so bleibt sie solange geöffnet, wie Du darauf verweist und sie öffnet und schließt erst wieder, wenn Du sie verlassen hast.



Zahlen

Plattformen, die Zahlen tragen, müssen in der richtigen Reihenfolge besucht werden, damit der AUSGANG korrekt funktioniert. Wenn sich die Zahlen 1, 2 und 3 in dem Rätsel befinden sollten, so mußt Du zuerst auf die Nummer 1, danach über nicht nummerierte Plattformen zu Nummer 2 und danach zu Nummer 3 usw.



ZU TIEFES FALLEN

Wenn Colin zu tief von einer Plattform fällt, bevor er auf einer anderen Plattform landet, so kommt sein Versuch, das Rätsel zu lösen, zu einem Ende. Du hast es nicht geschafft, und erhältst die Möglichkeit, es erneut zu versuchen.

TOKEN

Wenn ein Rätsel innerhalb der vorgegebenen Zeit erfolgreich beendet wurde, so erhält der Spieler ein TOKEN. Deren Zahl nimmt mit Deinem Fortschritt durch die Level zu, und sie können benutzt werden, wenn Du ein Rätsel zu einem Zeitpunkt nicht lösen kannst. Wenn Du TOKEN besitzt, so kannst Du sie benutzen, wenn Du hierzu durch eine Anzeige des Mitteilungs-Felds aufgefordert wirst und danach das Rätsel an der Stelle wieder starten, an der Du den falschen Schritt getan hast.

AUFGABEN

Wenn Du einen falschen Weg eingeschlagen hast und merkst, daß es keine Möglichkeit gibt, das Rätsel zu beenden, so kannst Du das Spiel durch Drücken der ESC-Taste verlassen. Du erhältst die Möglichkeit zum Weiterspielen.

HINWEISE

Runterspringer-Plattformen: Diese sind gut geeignet, um Colin sicher auf die darunter befindliche Plattform zu bringen.

Wenn Du ein Joystick benutzt, so ÜBE die zum Hoch- und Runterspringen auf diagonale Bewegungen erforderlichen Positionen. Diese sind recht schwierig solange Du sie nicht beherrscht.



ONE STEP BEYOND

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

CREDITS

Colin Curly TM ist Eigentum der Smith Crisps Limited © 1987.

Programmierung des Spiels durch Red Rat Software Limited.

© 1993 Ocean Software Limited. Alle Rechte vorbehalten.



ITALIANO

ONE STEP BEYOND

UN PASSO OLTRE!

Dall'altra parte dello schermo sembrava tutto così facile...

La pioggia batteva ripetutamente contro le finestre quando Colin Curly si sedette al computer per giocare al suo gioco preferito, PUSH-OVER (che, per coincidenza, richiedeva la partecipazione del suo snack preferito, i QUAVERS). A parte sgranocchiare Quavers, non vi era nient'altro che Colin avrebbe preferito fare, soprattutto in una sera buia e burrascosa come questa.

Più le sfide del gioco diventavano difficili (e la scorta di Quavers di Colin sempre più piccola) e più Colin si immergeva nel gioco senza notare che la tempesta fuori imperversava sempre più violentemente. L'unica cosa a cui poteva pensare era che il gioco era eccitante!

Finalmente Colin raggiunse il livello finale, numero cento (gli era anche rimasto solo un pacchetto di Quavers!). Il destino volle che due cose straordinarie accadessero contemporaneamente: Colin mise l'ultimo Quaver in bocca (straordinario!) proprio quando finì il gioco (veramente straordinario!). Questa eccezionale coincidenza, che si verifica una volta su un milione, cioè di finire i Quavers insieme al gioco, ebbe un effetto sbalorditivo su Colin che venne digitalizzato e arricchito nel suo computer! Non si era mai sentito così eccitato da quando aveva assaggiato i Quavers per la prima volta!

Colin è intrappolato all'interno del suo computer ed un'incredibile serie di sfide lo attende prima che possa sfuggire a questo incubo elettronico. L'unica cosa positiva è che un grandissimo pacchetto di Quavers lo aspetta alla fine di ogni prova.

E' il videogame più difficile che egli abbia mai giocato... perché questa volta è veramente entrato in un mondo totalmente sconosciuto! E' scomparso in un regno di ombre e sostanza, di cose e di idee..., e come il cartello davanti indica, Colin Curly è andato...

UN PASSO OLTRE!



IL GIOCO

Quando inizi a giocare, Colin Curly entra nella prima videata del gioco con una capriola dal suo pacchetto di Quavers e finisce sulla prima di una serie di piattaforme.

Devi muovere Colin Curly dal pacchetto ENTRY (ENTRATA) a quello EXIT (USCITA) saltando da una piattaforma all'altra. Colin può uscire dal livello solo se TUTTE le piattaforme si sono chiuse prima che egli raggiunga l'uscita.

Quando Colin lascia una piattaforma, questa si chiude dietro a lui e non si aprirà mai più a meno che non abbia proprietà speciali (vedi PIATTAFORME SPECIALI di seguito). E' quindi importante trovare il percorso corretto da seguire per poter chiudere tutte le piattaforme prima che Colin raggiunga l'USCITA e di essere comunque in grado di muoversi sullo schermo.

CARICAMENTO

ATARI ST

QUESTO GIOCO RICHIEDE UN DISK DRIVE A DOPPIA FACCIA.

Accendi il computer ed inserisci il disco nel drive. Se disponi di due disk drive, inserisci il disco 1 nel drive A e il disco 2 nel drive B. Il programma si caricherà automaticamente. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

IBM AMIGA

Inserisci il disco nel drive ed accendi il computer. Se disponi di due disk drive, inserisci il disco 1 nel drive A e il disco 2 nel drive B. Il programma si caricherà automaticamente.



COMANDI

Premendo "P" ("H" sulla PC) sulla tastiera si potrà ARRESTARE il gioco e verrà visualizzato un riquadro di help che indica ed identifica tutti i tipi di piattaforme SPECIALI elencate di sotto.

AMIGA E ATARI ST

Il gioco è controllato con joystick sull'Amiga e sull'Atari ST alla porta 2. Per muovere Colin Curly durante il gioco, usa le direzioni del joystick nel modo indicato di seguito:

JOYSTICK SENZA FIRE



Fa fare a Colin un piccolo salto verso l'alto

N.B. Se premi fire sul joystick, Colin si muoverà di due spazi verso destra, sinistra o diagonalmente.

Muovi il joystick verso destra o sinistra per far saltare Colin alla piattaforma successiva a destra o sinistra.

Per muoversi di due spazi, premi il pulsante fire e mantienilo premuto mentre muovi il joystick verso sinistra o destra.

Puoi solo saltare in alto diagonalmente alla piattaforma sopra e a sinistra o destra. Questi movimenti si ottengono muovendo il joystick nella posizione diagonale richiesta.

Se desideri saltare ad una piattaforma che sia due spazi IN ALTO e A DESTRA, o due spazi IN ALTO e A SINISTRA, mantieni premuto il tasto fire mentre muovi il joystick nella posizione richiesta. N.B. Per movimenti verticali VERSO L'ALTO, devi finire su una piattaforma BOUNCE UP (BALZO VERSO L'ALTO). Tira il joystick verso di te per far fare a Colin un piccolo salto in modo che la piattaforma si chiuda e che Colin cada sulla piattaforma aperta successiva che si trova sotto. Per saltare su una piattaforma in basso che si trova a destra o sinistra, usa le direzioni diagonali appropriate sul joystick. Mantenendo premuto il pulsante fire, ci si potrà muovere di due spazi.



COMANDI PER PC IBM

Muovi il joystick verso destra o sinistra per far saltare Colin alla piattaforma successiva nella direzione appropriata.

Premi il pulsante fire e mantienilo premuto mentre muovi il joystick verso destra o sinistra per muovere Colin di DUE piattaforme nella direzione appropriata.

Colin può saltare solo in alto, con un movimento diagonale, alla piattaforma sopra, e a destra o sinistra. Questi movimenti si ottengono muovendo il joystick nella posizione diagonale richiesta.

Se desideri saltare ad una piattaforma che sia due spazi IN ALTO e A DESTRA, o due spazi IN ALTO e A SINISTRA, mantieni premuto il pulsante fire mentre muovi il joystick nella posizione richiesta.

Tira il joystick verso di te per far fare a Colin un piccolo salto in modo che la piattaforma si chiuda e Colin cada sulla piattaforma aperta successiva che si trova sotto.

Per saltare su una piattaforma in basso che si trovi a destra o sinistra, usa le direzioni diagonali appropriate sul joystick. Mantenendo premuto il pulsante fire ci si potrà muovere di due spazi.

Comandi della tastiera

Per controllare con la tastiera:

- O MOVIMENTO A SINISTRA
- P MOVIMENTO A DESTRA
- A MOVIMENTO VERSO IL BASSO
- Q+O MOVIMENTO VERSO L'ALTO/SINISTRA

- Q+P MOVIMENTO VERSO L'ALTO/DESTRA
- A+O MOVIMENTO VERSO IL BASSO/SINISTRA
- A+P MOVIMENTO VERSO IL BASSO/DESTRA

LA BARRA SPAZIATRICE ha la stessa funzione del PULSANTE FIRE sul joystick.

TIMER

Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo vi è un orologio che indica il tempo in minuti e secondi consentito per ogni sfida. A meno che non si completi il gioco entro il tempo indicato, non si potrà portare Colin all'USCITA.

LIVELLI E CODICI

Nell'angolo in basso a destra dello schermo si trova il numero del livello in cui ti trovi. Ti verrà dato un numero di codice di accesso dopo aver completato con successo ognuno dei livelli. Prendene nota per poterlo usare nel futuro. Immettendo il numero di accesso dalla videata delle opzioni, la prossima volta che giocherai a UN PASSO OLTRE potrai andare direttamente alla videata dalla quale desideri continuare a giocare.



PIATTAFORME SPECIALI

Le sfide sono abbastanza facili all'inizio dove si usano piattaforme NORMALI che ti aiuteranno ad apprendere le regole man mano che passerai ai livelli più difficili. Qui troverai delle piattaforme SPECIALI che generalmente hanno funzioni che tu non puoi controllare. Le piattaforme speciali sono le seguenti: (Le icone delle piattaforme vanno inserite in riquadri)



Horizontal Shutter (Serranda orizzontale)

Chiude tutte le piattaforme sulla stessa fila nel momento in cui Colin la LASCIA CON UN BALZO.



Horizontal Opener (Apripiattaforma orizzontale)

Ha esattamente la funzione opposta della serranda. Apre tutte le piattaforme sulla stessa fila nel momento in cui Colin vi finisce sopra.



Bounce Down (Balzo in basso)

Si chiude nel momento in cui Colin vi finisce sopra e lo fa cadere sulla piattaforma sottostante. Se non vi sono altre piattaforme sotto quella Bounce Down, perderai una vita.



Delay (Ritardo)

Una piattaforma Delay rimarrà aperta per circa 15 secondi dopo che Colin l'avrà lasciata. Ti consentirà di ritornare sulle orme di Colin e alla piattaforma prima che si chiuda.



Ray Shutter (Serranda ai raggi X)

Queste piattaforme chiuderanno una qualsiasi altra piattaforma sui percorsi diagonali indicati dalle frecce sull'icona della piattaforma speciale. Vengono azionate quando Colin lascia una piattaforma Ray Shutter.



Bounce Up (Balzo in alto)

Quando Colin finisce su una di queste piattaforme, egli farà una capriola atterrando illeso su una piattaforma a due livelli più in alto sempre che ve ne sia una ancora aperta nella posizione giusta.



Bounce Up Right (Balzo in alto a destra)

Funziona in maniera simile a quella Bounce Up ma sposterà Colin di due piattaforme a destra e anche di due piattaforme in alto!



Bounce Up Left (Balzo in alto a sinistra)

Si, hai indovinato! Lancia Colin in alto di due piattaforme e di due a sinistra!



Safe (Sicurezza)

E' una piattaforma sicura che non si chiuderà e che sarà sempre a disposizione di Colin affinché egli possa rilassarsi un po' in circostanze normali. Se però azioni una piattaforma RAY SHUTTER, o di altro tipo, la piattaforma SAFE funzionerà come una normale a seconda della relativa funzione speciale.



In & Out

E' una piattaforma ingannevole. Si chiude e apre continuamente e richiede che venga calcolato il momento giusto per atterrarvi in maniera sicura. Una volta che Colin è finito su una di queste piattaforme, questa rimarrà aperta fino a quando Colin non si sposterà, dopo di che ritornerà ad aprirsi e chiudersi normalmente.



Numbers (NUMERI)

Le piattaforme con i numeri sopra devono essere visitate in ordine numerico affinché l'USCITA funzioni nella dovuta maniera. Se in un gioco vi sono i numeri 1, 2 e 3, visita prima il numero 1 e poi spostati alle piattaforme senza numero prima di arrivare alla 2 e poi alla 3, ecc.

CADERE TROPPO LONTANO

Se Colin cade troppo lontano da una piattaforma prima di atterrare su un'altra, non avrà più la possibilità di completare il gioco. Non sei riuscito nel tuo intento e ti verrà chiesto di provare di nuovo.

BUONI

Se si riesce a finire un gioco entro il tempo limite consentito, il giocatore verrà ricompensato con un BUONO. Questi verranno raccolti mentre passi attraverso i vari livelli e possono essere usati in caso non si riesca a completare un gioco in un qualsiasi punto. Se hai ottenuto dei BUONI li potrai usare quando ti verrà richiesto dal messaggio che apparirà in un riquadro e potrai iniziare di nuovo il gioco in un punto precedente a quello in cui hai fatto una mossa sbagliata.

ARRENDERSI

Se hai preparato un percorso sbagliato e scopri che non vi è alcun modo di completare un gioco, puoi uscire da questo premendo il TASTO ESC. Ti verrà poi data la possibilità di continuare.

CONSIGLI

Piattaforme Bounce Down: possono essere usate a proprio favore poiché porteranno Colin illeso ad una piattaforma ad un livello inferiore.

Se usi il joystick, ESERCITATI a trovare le posizioni giuste per saltare in alto e in basso in direzione diagonale. Sono mosse abbastanza difficili fino a quando non le saprai fare bene.

ONE STEP BEYOND

QUESTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON LA DOVUTA CURA E PRODOTTO SECONDO I PIU' ALTI STANDARD. LEGGI LE ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO E SEGUILE ATTENTAMENTE.

Questo videogioco è stato testato e controllato per verificare che non vi fossero dei virus. Non usare nessun programma di utilità per disco con i prodotti Ocean in quanto questo potrebbe corrompere i dati e rendere il disco inutilizzabile.

RICONOSCIMENTI

Il personaggio Colin Curly™ è proprietà della Smiths Crisps Limited © 1987
Gioco programmato dalla Red Rat Software Limited
© 1993 Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati.

