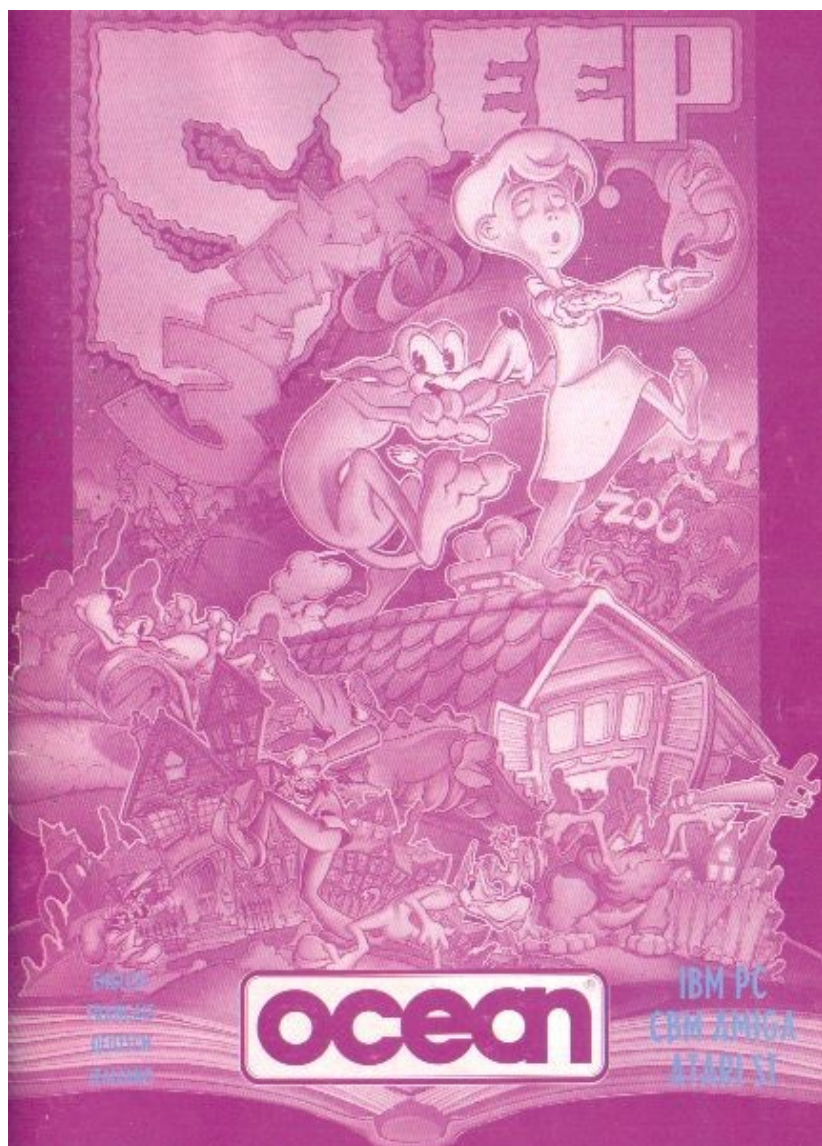




SLEEPWALKER

Loading

ATARI STE

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE.

Switch on the power to the computer and insert disk into the drive. The program will load automatically. Follow the on-screen instructions.

CBM AMIGA

Insert disk into the drive and switch on the computer. The program will load automatically.

PC

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by ; (e.g. if you insert the Sleepwalker disk 1 into drive B, then type B: followed by <RETURN> . Type INSTALL and you will then be prompted to insert the other disks into the drive when needed. You will be asked the following on screen: Please select the drive\path on which you would like Sleepwalker to be installed. If the path you have chosen does not already exist it will be created for you. Press ENTER to accept the displayed drive\path. Press ESC to abort installation, press F1 to view READ.ME file whilst the game is installing.

Scenario

Wake up Ralph ! He's off again !
Your young, cute adorable master has done it again -



he's sleepwalking. Normally this isn't too bad, he just walks around the room a few times and gets back into bed. But then this is not a normal night. They say that a city after dark is a jungle - well, tonight you can find out for yourself. As his faithful, four-legged friend only you can save your master from all the perils that await him in the dark streets of Kipsville.

Fortunately, for Lee at least, your desire to see him safely back to his bed has given you super-canine powers beyond your wildest dreams. You can run, jump, and even bridge a gap! You can be squashed, run over, and even roasted, but nothing will quench your desire to save your master from disaster. Unfortunately, your young, cute, adorable master does not seem to be endowed with the same magical qualities, and suffers badly if run over, squashed or gets even the slightest bit wet. Can you do it? Are you 'dog' enough to see that poor defenceless kid safely through six levels of the toughest cityscape you have ever seen?

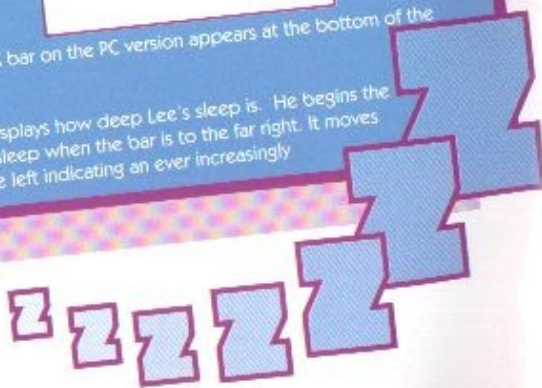
GamePlay

The objective of each level is to guide Lee safely through the entire level until you manage to get him out the exit. The main screen is laid out as shown below.



NOTE: The status bar on the PC version appears at the bottom of the screen.

The SleepBar displays how deep Lee's sleep is. He begins the game in deep sleep when the bar is to the far right. It moves gradually to the left indicating an ever increasingly



lighter sleep depending upon the hazards that Lee encounters. When it is all the way to the left, Lee has woken up. Water has the greatest effect, and may wake him up completely. When Lee awakens, you may use one of your 'attempts' and can restart the current level at a point near to where Lee last awoke. If you have no attempts left, you restart back at the beginning of the current level.

Scattered around the levels are various icons that will give Ralph or Lee a special ability. These icons are as follows:

Icon	Name	Effect
	Red Balloon	Lee is awarded an extra attempt.
	Whoopee Cushion	Makes whoever picks it up invulnerable for a time.
	False Beard	A hint for some secret blocks.
	Novelty Ear Muffs	Puts Lee into a deeper sleep.
	Dunce Hat	Fills out all of the map.
	Custard Pie	Builds a bridge over the water.

Note: Not every icon appears on each level, and some icons may appear more than once.



Also scattered around each of the levels are five bonus balloons. As you collect balloons, the word BONUS is spelled out on the right hand side of the panel. Each balloon has a letter on it which gets filled in on the panel when that balloon is collected. The letters that make up the word BONUS do not have to be collected in the correct order. Once you have found all the BONUS balloons, you can enter the BONUSLEVEL!

Bonus Level

As Ralph rests against the wall, he dreams of a host of things that could happen to that lovely, cute adorable boy if he wasn't such a nice dog!

The bonus levels take place in a landscape similar to the level you have just completed. Lee is not in Ralph's dream - well, not yet anyhow. Ralph must run around the wild landscape and collect red balloons. Every twenty red balloons collected generates an extra 'attempt'. There are extra icons featured in the bonus levels that, when collected in the correct order, spell out one of the hazards that Ralph would like to see Lee get involved with if he were not such a nice dog.

An example of how this works would be:



Lamp plus Postbox minus Box equals LAMP POST!

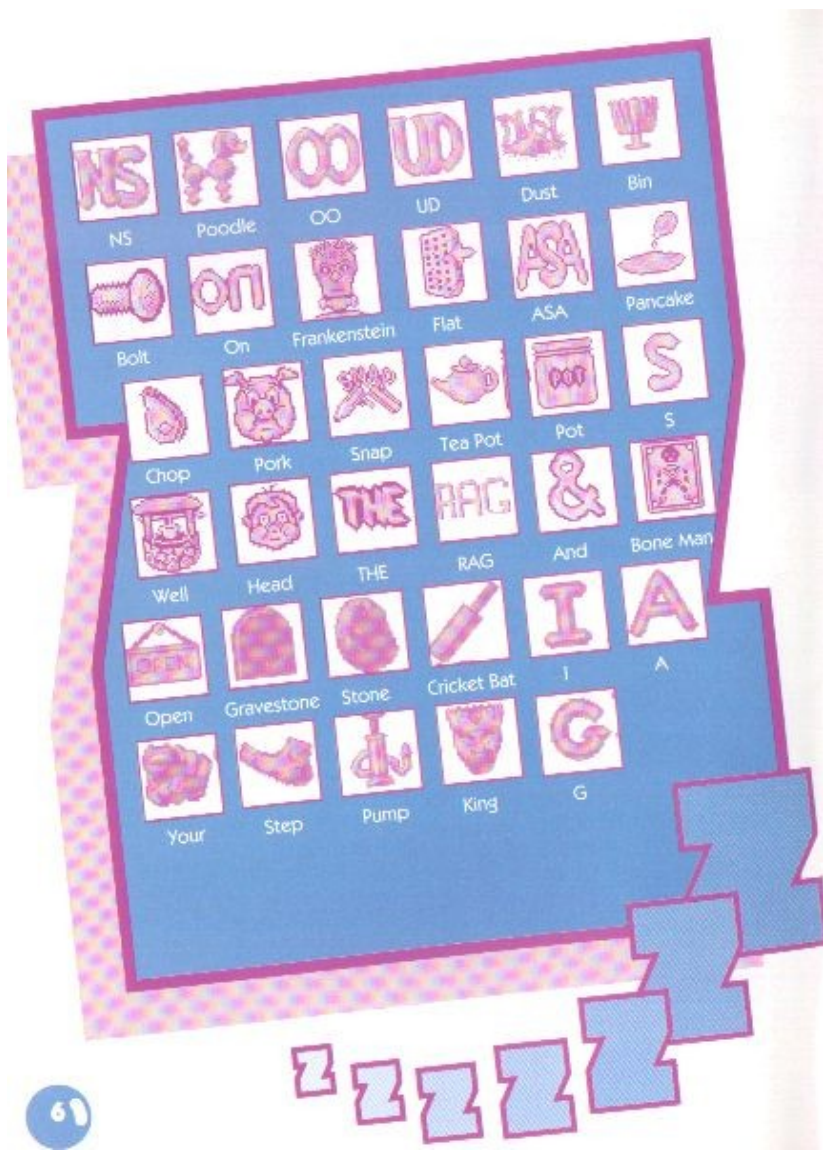
On successfully collecting a hazard a congratulations message will be heard.

When the time runs out, if Ralph has managed to collect any special bonus hazards you get to watch what might have you manage to collect all the hazards on all the bonus levels then you may be in for a surprise at the end of the game!

The icons that appear in the bonus levels are as follows:

					
Steam	Plus	Toilet Roll	Minus	Toilet	Cement
					
Mexican	Man	Can	Pile	Screwdriver	Screw
					
Bee	S	West	C	J	Knight
					
Watch	Lamp	Postbox	Box	Keyhole	Key
					
Pig	Lookout	Bellow	L	EO	





NS



OO

UD



NS

Poodle

OO

UD

Dust

Bin



On



ASA



Bolt

On

Frankenstein

Flat

ASA

Pancake



S



THE



THE



I

A



Open



Gravestone



Stone



Cricket Bat

I

A



Your



Step



Pump



King

G

G

Z Z Z Z Z Z



Cricket



Fin



Time



COF



Honey Pot



Potty



Pea



AS



Train



ING



ION



ACT



Ran



Pant



NS



Banana



Redskin



Red



Joker



Rhino

Game Controls

Ralph is controlled by either joystick or keyboard. The cursor keys are used to control Ralph and the Space key is used as the fire button. Ralph can do the following amazing things:

Walk: Push left or right with the controller.

Run: Hold the controller in the direction Ralph is currently walking. As you continue to hold, Ralph will speed up.

Jump: Press Up on the controller. Ralph can jump different heights, depending on how long you hold 'up'.



Kick: Press the fire button when you are behind Lee.

Push: Walk or run into Lee. You can push him from the front or behind.

Switch Places: Change places with Lee or any other object that Ralph is currently pushing by pulling down on the controller. You can only switch places with Lee if he is facing you.

Whack with Club: You can deliver a nasty blow to some of the night life that inhabits Kipsville. Press fire while jumping.

Turn Lee: Lee can be turned around by pressing fire while he is both facing you and you are stopping him from walking.

Make a Bridge: If Ralph falls into a small enough gap between two walls, he will hold on to both sides to form a canine bridge which Lee can walk across.

View Map: Press M. This displays a progress map, and arrows indicate where Lee and Ralph currently are. This map is built up as you run around each level.

Pause: Press HELP on the STE or Amiga. Press PAUSE on the PC. Pressing the key a second time will unpause the game.

Quit: Pressing ESC while in pause mode will quit back to the title screen. Pressing ESC when not in pause will cause Lee to lose an 'attempt', and restart the current level.

Option Screen

While the game is in the title sequence, you may press fire to start the game or SPACE (RETURN on the PC) to enter the option screen.

The following options may be changed:
Animations Enable / Disable

Difficulty Easy / Hard

Attempts 3 / 5

Control Joystick / Keyboard (PC ONLY)

Play Training Level Pressing fire when this option is highlighted will take you to the training level.

Press SPACE to exit the options screen. The TRAINING LEVEL is a simple level which has markings on the wall to help you complete it. It is recommended that you try it first before the main game.

Game End

When you have finally got Lee back to his house and he is safely asleep in his bed, you will be presented with the final congratulations screen. In order to personalize this screen, you will be asked to type in your name. Do this using the keyboard and press the return key when finished. A final score screen will then appear.

Game Hints

- * Don't Panic - while it may seem confusing at first, don't panic - keep your cool.
- * Don't jump while walking along telegraph cables. If Lee is on it when you land he'll fall straight through!



- * Forming a bridge is much better than kicking Lee over a gap.
- * All objects have a use in the game - but it's not always obvious where!
- * In every level there are some safe zones where you can leave Lee walking between two walls. Use these to let Ralph scour the rest of the level clearing any hazards he can find!

SLEEPWALKER

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

Game Design	CTA Developments
Programming	John Scott, Dave Pratt
Graphics	Richard Cheek, Nick Harding
Music	Dave Newman, James Veal

PC Conversion I.S.C. Ltd

Ocean would like to thank the following people for their help in making this game funny!

Richard Curtis, Kevin Cahill, Roland Rivron, Michael Bywater.
Produced, Marketed and Distributed by Ocean Software Ltd.

SLEEPWALKER

Chargement

ATARI ST

CE JEU NECESSITE UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE FACE.
Allumez l'ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur. Le programme se chargera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

CBM AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le programme se chargera automatiquement.

PC

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes, puis tapez la lettre de référence de ce lecteur, suivie de : (par exemple, si vous insérez la disquette 1 de Sleepwalker dans le lecteur B, tapez B: suivi de <RETOUR>). Tapez INSTALL et l'ordinateur vous demandera d'insérer les disquettes suivantes dans le lecteur au moment adéquat.

Les instructions suivantes apparaîtront à l'écran:
Veuillez sélectionner le lecteur/chemin d'accès sur lequel vous souhaitez installer Sleepwalker. Si vous choisissez un chemin d'accès qui n'existe pas, il en sera créé un pour vous. Appuyez sur ENTER pour accepter le lecteur/chemin d'accès proposé à l'écran.

Appuyez sur ESC pour abandonner l'installation, appuyez sur F1 pour lire le document d'informations "READ.ME" durant l'installation du jeu.

Le scénario

Reveille-toi Ralph! Il remet ça!
Ton mignon, adorable petit maître recommence ses crises de



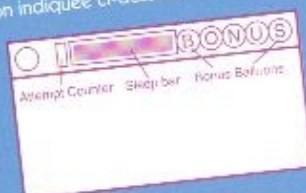
somnambulisme. D'habitude, ce n'est pas trop grave, il fait le tour de la chambre une ou deux fois et se remet au lit. Malheureusement, aujourd'hui, ce n'est pas une nuit habituelle. On dit que la nuit, la ville se transforme en une jungle - eh bien, ce soir, tu vas pouvoir en juger par toi-même. C'est toi, son fidèle ami à quatre pattes, qui est le seul être au monde pouvant le sauver des périls qui l'attendent dans les rues sombres de Kipsville.

Heureusement pour Lee, ton désir de le voir réintégrer paisiblement son lit douillet t'a donné des pouvoirs super-canins que tu n'aurais jamais imaginés dans tes rêves les plus fous. Tu peux courir, sauter et même faire un pont au-dessus du vide! On peut t'aplatir, t'écraser en voiture, et même te faire rôtir, rien n'arrêtera ton désir de protéger ton maître du désastre.

Malheureusement, ton mignon, adorable petit maître ne semble pas être doté des mêmes pouvoirs magiques et supporte nettement moins bien de se faire écraser, aplatir ou même mouiller. Peux-tu mener à bien cette mission? Es-tu assez "chien" pour faire traverser à ce pauvre gosse sans défense les six niveaux d'enfer urbain les plus durs qu'il soit?

Le jeu L'objectif de chaque niveau est de parvenir à le faire traverser par Lee en toute sécurité jusqu'à la porte de sortie. L'écran principal se présente de la façon indiquée ci-dessous.

NOTE: La barre d'information apparaît en bas de l'écran sur la version PC.



La barre de sommeil ("SleepBar") affiche l'état du sommeil de Lee. Au début du jeu, il se trouve dans un sommeil profond, avec la barre située vers l'extrémité droite. Celle-ci se déplace petit à petit vers la gauche, ce qui indique un sommeil de plus en plus léger qui dépend des dangers que Lee rencontre. Lorsqu'elle atteint l'extrémité gauche, c'est que Lee s'est réveillé. C'est l'eau qui lui fait le plus d'effet, en pouvant même le réveiller complètement. Lorsque Lee se réveille, vous pouvez utiliser l'une de vos "tentatives" et remettre le niveau en cours à un point proche de celui où Lee s'est réveillé pour la dernière fois. S'il ne vous reste plus de tentatives, vous repartirez au début du niveau en cours.

Vous trouverez, sur chaque niveau, différentes icônes qui donnent à Ralph ou à Lee des capacités particulières. Ces icônes sont:

Icône	Nom	Effet
	Ballon Rouge	Lee a droit à une tentative supplémentaire.
	Petit coussin	Rend celui qui l'attrape invulnérable pendant un moment.
	Fausse Barbe	Un indice pour certains blocs secrets.
	Protège-oreilles	Placent Lee dans un sommeil plus profond.
	Bonnet d'âne	Remplit toute la carte.
	Tarte anglaise	Construit un pont sur l'eau.



Note: Toutes les icônes n'apparaissent pas sur chaque niveau, et certaines d'entre elles peuvent apparaître plusieurs fois. Cinq ballons bonus sont également éparpillés sur chaque niveau. Au fur et à mesure que vous les récupérez, le mot **BONUS** apparaît sur le côté droit du panneau d'information. Chaque ballon est marqué d'une lettre qui est rajoutée au panneau lorsque vous le ramassez. Il n'est pas nécessaire de ramasser les lettres formant le mot **BONUS** dans l'ordre. Une fois que vous aurez trouvé tous les ballons bonus, vous pourrez pénétrer dans le **NIVEAU BONUS**!

Le Niveau Bonus

Lorsque Ralph se repose contre le mur, il rêve de toutes les horreurs qui pourraient arriver à ce charmant, cet adorable bamin mignon comme tout s'il n'était un aussi bon chien!

Le niveau bonus se déroule dans un paysage similaire au niveau que vous venez de terminer. Lee n'est pas dans le rêve de Ralph - enfin, pas encore. Ralph doit courir dans ce paysage sauvage en attrapant des ballons rouges. Pour vingt ballons capturés, il obtiendra une tentative supplémentaire. Il existe des icônes supplémentaires dans le niveau bonus qui, lorsque vous les attrapez dans le bon ordre, épellent le nom d'un danger dans lequel Ralph voudrait bien voir tomber Lee s'il n'était pas un si gentil chien.

Par exemple, cela pourrait donner:



Lamp plus Postbox minus ("moins") Box equals ("égale")
LAMP POST (LAMPADAIRE)!



Si vous parvenez à gagner un bonus de danger, vous entendrez un message de félicitation.

Si vous êtes à court de temps, et si Ralph est parvenu à gagner des bonus de danger spéciaux, vous aurez le plaisir de voir ce qui aurait pu arriver à Lee si Ralph n'était pas un si brave chien! Si vous parvenez à attraper tous les dangers sur tous les niveaux bonus, vous aurez droit à une surprise à la fin du jeu!

Les icônes apparaissant dans le niveau bonus p.5-7:

Commandes de jeu

Ralph est contrôlé soit avec la manette de jeu, soit avec le clavier. On utilise les touches curseur pour contrôler Ralph et la barre d'espacement sert de bouton Feu. Ralph est capable des prouesses suivantes:

Marcher: Appuyez vers la gauche ou la droite avec la manette.

Courir: Maintenez la manette dans la direction dans laquelle Ralph se déplace. Ralph accélérera si vous maintenez sa direction.

Sauter: Appuyez la manette vers le haut. Ralph peut sauter à différentes hauteurs, suivant la durée pendant laquelle vous appuyez.

Donner un coup de pied: Appuyez sur le bouton Feu lorsque vous vous trouvez derrière Lee.

Pousser: Tamponnez Lee en marchant ou en courant. Vous pouvez le pousser par devant ou par derrière.

Changer de place: Vous pouvez changer de place avec Lee ou avec tout autre objet que Ralph est en train de pousser en tirant la manette vers le bas. Vous ne pouvez changer de place



avec Lee que si celui-ci est tourné vers vous.

Donner un coup avec un gourdin: Vous pouvez taper méchamment sur la faune nocturne de Kipsville. Appuyez sur Feu tout en sautant.

Faire tourner Lee: Vous pouvez faire tourner Lee en appuyant sur Feu s'il vous fait face et si vous l'empêchez de marcher.

Faire un pont: Si Ralph se place dans un espace assez peu important entre deux murs, il s'accrochera aux deux côtés pour former un pont canin sur lequel Lee pourra marcher.

Pour voir la carte: Appuyez sur M. Ceci affiche une carte de votre progression où les positions de Lee et de Ralph sont indiquées par des flèches. Cette carte se dessine au fur et à mesure que vous avancez dans chaque niveau.

Pause: Appuyez sur HELP sur le STE ou l'Amiga. Appuyez sur PAUSE sur le PC. Appuyez une seconde fois pour reprendre le jeu.

Quitter: Appuyer sur ESC lorsque vous êtes en pause vous ramènera à l'écran titre. Appuyer sur ESC lorsque vous n'êtes pas en pause fera perdre une "tentative" à Lee et vous ramènera au début du niveau en cours.

Ecran d'options

Durant la séquence titre du jeu, vous pouvez appuyer sur Feu pour lancer le jeu ou la barre d'espacement (RETURN sur le PC) pour passer à l'écran d'options. Il vous est possible de changer les options suivantes:

Animations Activées ("Enable") / Désactivées ("Disable")

Difficulté Facile ("Easy") / Difficile ("Difficult")

Tentatives ("Attempts") 3 / 5

Contrôle Manette de jeu / Clavier ("Keyboard")
(PC seulement)

Niveau d'entraînement au jeu ("Play Training Level") Appuyer sur cette option lorsqu'elle est en inversion vidéo vous amène au niveau d'entraînement.

Appuyer sur la barre d'espace pour sortir de l'écran d'options. Le niveau d'entraînement est un niveau simple qui présente des marques sur le mur de façon à vous aider à le terminer. Il vous est recommandé de l'essayer avant de passer au jeu proprement dit.

Fin du jeu

Lorsque vous avez finalement ramené Lee à la maison et dans son lit douillet, vous verrez s'afficher un écran final de félicitation. On vous demandera de taper votre nom de façon à personnaliser cet écran. Utilisez pour cela le clavier et appuyez sur la touche retour lorsque vous aurez fini. Un écran final de score apparaîtra.

Trucs et astuces

* Ne paniquez pas - le jeu peut vous sembler confus au début, ne paniquez pas - gardez votre sang froid.

* Ne sautez pas lorsque vous marchez sur des câbles télégraphiques. Si Lee se trouve sur le câble, il tombera lorsque vous redescendrez!



- * Former un pont est beaucoup plus efficace que faire sauter Lee à coup de pied.
- * Tous les objets ont leur utilité dans le jeu - mais elle n'est pas toujours évidente!
- * Dans chaque niveau, il existe des zones sûres dans lesquelles vous pouvez laisser Lee se promener entre deux murs. Utilisez-les pour permettre à Ralph de partir en éclaireur et de dégager tous les dangers qu'il peut trouver sur ce niveau!

SLEEPWALKER

CE LOGICIEL A ÉTÉ DÉVELOPPÉ ET FABRIQUÉ AVEC SOIN SELON DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE QUALITÉ. 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.

Conception du jeu:
Programmation:
Graphisme:
Musique:

CTA Developments
John Scott, Dave Pratt
Richard Cheek, Nick Harding
Dave Newman, James Veal

Conversion PC:

I.S.C. Ltd

Ocean aimerait remercier les personnes suivantes sans lesquelles ce jeu serait beaucoup moins amusant:
Richard Curtis, Kevin Cahill, Roland Rivron, Michael Bywater.
Production, marketing et distribution: Ocean Software Ltd.

SLEEPWALKER

Ladeanweisung

ATARI STE

FÜR DIESES SPIEL WIRD EIN LAUFWERK ZUR AUFNAHME EINER DOPPELSEITIGEN DISKETTE BENÖTIGT.

Schalte Deinen Computer ein, und lege die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM AMIGA

Lege die Diskette in das Laufwerk ein, und schalte den Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen.

PC

Lege die Diskette 1 in das Laufwerk ein, und gib die Buchstabenbezeichnung des Laufwerks gefolgt von einem : ein (wenn Du z. B. die Sleepwalker-Diskette 1 in Laufwerk B eingelegt hast, dann gib B: ein, und drücke danach <RETURN>). Gib INSTALL ein, und lege die weiteren Disketten nach der entsprechenden Aufforderung in das Laufwerk ein. Du wirst folgende Aufforderung auf dem Bildschirm lesen:

Gib ein Laufwerk/einen Pfad für die Installierung von Sleepwalker an. Wenn Du einen nicht existierenden Pfad angibst, so wird ein Pfad für Dich angelegt. Drücke ENTER, um das angezeigte Laufwerk/ den angezeigten Pfad zu akzeptieren. Drücke ESC, um den

Installierungsvorgang abubrechen, drücke F1, um die READ.ME-Datei zu lesen während die Installierung erfolgt.

Hintergrundinformation

Aufwachen Ralph! Er ist wieder unterwegs!

Dein junges, nettes und hinreißendes Herrchen macht es schon



wieder - es schlafwandelt. Das ist normalerweise nicht so schlimm, weil es nur einige Male im Zimmer umhergeht und sich danach wieder ins Bett legt. Aber dies ist keine normale Nacht.

Nachts soll die Stadt ein Dschungel sein - heute nacht kannst Du es persönlich herausfinden. Als der treue vierbeinige Freund Deines Herrn bist Du der Einzige, der ihn vor den Gefahren schützen kann, die in den dunklen Straßen von Kippsville auf ihn warten.

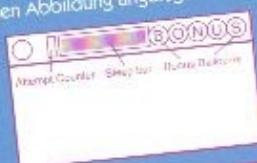
Zum Glück, zumindest für Lee, hat Dein Wunsch, ihn sicher wieder in sein Bett zurückzubringen, Dir die Kräfte eines Superhundes verliehen, die Deine kühnsten Träume übertreffen. Du kannst rennen, springen und sogar Abgründe überqueren!

Du kannst zerdrückt werden, überfahren oder selbst geröstet werden, aber nichts kann Dich von Deinem Bemühen, Deinen Herrn vor Schaden zu bewahren, abbringen.

Leider scheint Dein junger, netter und hinreißender Herr nicht dieselben magischen Eigenschaften zu besitzen und kommt jedesmal zu Schaden, wenn er überfahren und zerdrückt wird oder auch nur das kleinste Wassertropfenchen abbekommt. Wirst Du es schaffen? Bist Du "Hund" genug, um das arme, wehrlose Kind sicher über alle sechs Level der schwierigsten Stadt zu leiten, die Du jemals gesehen hast?

Das Spiel

Das Ziel auf jedem Level besteht darin, Lee sicher durch das ganze Level und durch den Ausgang zu führen. Der Hauptbildschirm ist entsprechend der untenstehenden Abbildung angelegt.



ANMERKUNG: Die Statusanzeige in der Version für den PC erscheint am unteren des Bildschirmrand.

Der Schlafbalken zeigt an, wie tief Lee schläft. Er beginnt das Spiel im Tiefschlaf, wenn sich der Balken ganz rechts befindet. Der Balken bewegt sich, entsprechend den Gefahren auf die Lee stößt, allmählich immer weiter nach links. Wenn er auf der linken Seite angekommen ist, wacht Lee auf. Wasser hat die größte Wirkung und kann ihn vollständig aufwecken. Wenn Lee aufwacht, kannst Du einen Deiner "Versuche" benutzen und das aktuelle Level kurz vor dem Zeitpunkt, an dem Lee zuletzt aufwachte, neu spielen. Wenn Du keine Versuche mehr zur Verfügung hast, so beginnst Du wieder am Anfang des aktuellen Levels.

Auf allen Levels liegen verschiedene Bildsymbole verstreut, die Ralph oder Lee eine besondere Fähigkeit verleihen. Bei diesen Bildsymbolen handelt es sich um die folgenden:

Bildsymbol	Name	Wirkung
	Rote Ballon	Lee bekommt einen zusätzlichen Versuch.
	Whoopee Cushion	Jeder, der es aufhebt, ist für eine gewisse Zeit unverwundbar.
	False Beard	Ein Hinweis auf einige geheime Blöcke.
	Novelty Ear Muffs	Versetzt Lee in einen festeren Schlaf.
	Dunce Hat	Ergänzt die gesamte Karte.





Custard Pie

Baut eine Brücke über das Wasser.

Anmerkung: Nicht jedes Bildsymbol erscheint auf jedem Level, einige Bildsymbole erscheinen mehr als einmal.
Auf jedem Level befinden sich zudem verstreut fünf BonusBallons. Wenn Du die Ballons sammelst, wird das Wort BONUS auf der rechten Seite des Balkens buchstabiert. Jede Ballon besitzt einen Buchstaben, der auf den Balken eingetragen wird, wenn die Ballons gesammelt wird. Die Buchstaben, die das Wort BONUS bilden, müssen nicht in der richtigen Reihenfolge gesammelt werden. Wenn Du alle BONUS-Ballons gefunden hast, kannst Du das BONUSLEVEL betreten!

Bonuslevel

Wenn Ralph sich an eine Mauer gelehnt ausruht, träumt er von vielen Dingen, die dem hübschen, netten und hinreißenden Jungen zustoßen könnten, wenn er selbst nicht so ein braver Hund wäre!

Das Bonuslevel befindet sich in einer Landschaft, die der des gerade von Dir beendeten Levels ähnelt. Lee kommt in Ralphs Traum nicht vor - jedenfalls im Moment noch nicht. Ralph muß durch eine wilde Landschaft laufen und rote Ballons sammeln. Für jeweils zwanzig gesammelte rote Ballons erhält er einen extra "Versuch". Es gibt auf dem Bonuslevel besondere Bildsymbole, die, wenn sie in der richtigen Reihenfolge gesammelt werden, eine der Gefahren buchstabieren, von denen Ralph gerne sähe, daß Lee ihnen ausgesetzt wäre, wenn er nicht ein so braver Hund wäre.



Ein Beispiel hierfür findest Du nachstehend:



Lamp plus Postbox abzüglich Box gleich LAMP POST (LATERNENPFAHL)

Wenn Du erfolgreich eine der Gefahren gesammelt hast, hörst Du einen Glückwunsch.

Wenn die Zeit verstreicht und Ralph es geschafft hat, eine der Gefahren mit dem Sonderbonus zu sammeln, so kannst Du sehen, was Lee zugestoßen wäre, wenn Ralph nicht so ein freundlicher Hund wäre! Wenn es Dir gelingt alle Gefahren auf allen Bonusleveln zu sammeln, so wartet am Ende des Spiels eine Überraschung auf Dich!

Die folgenden Bildsymbole erscheinen auf den Bonusleveln:
See p. 5-7

Steuerungen

Ralph kann entweder mit einem Joystick oder über die Tastatur gesteuert werden. Mit den Cursortasten wird Ralph gesteuert und die Space-Taste dient als Feuertaste. Ralph kann die folgenden tollen Dinge tun:

Gehen: Drücke die Steuertaste nach links oder rechts.

Rennen: Halte die Steuertaste in die Richtung gedrückt, in die Ralph derzeit geht. Wenn Du die Taste gedrückt hältst, wird Ralph schneller.



Springen: Drücke die Steuertaste nach oben. Ralph kann unterschiedlich hoch springen, je nachdem, wie lange Du nach 'oben' drückst.

Treten: Drücke den Feuerknopf, wenn Du Dich hinter Lee befindest.

Schieben: Gehe oder renne in Lee. Du kannst ihn von vorne oder von hinten aus schieben.

Platztausch: Du kannst den Platz mit Lee oder jedem anderen Gegenstand, den Ralph gerade schiebt oder zieht, tauschen, wenn Du die Steuertaste nach unten drückst. Du kannst nur mit Lee den Platz tauschen, wenn er Dir das Gesicht zuwendet.

Ausholen mit Schläger: Du kannst einigen Vertretern des Nachtlebens von Kippsville einen kräftigen Schlag verpassen. Drücke die Feuertaste während Du springst.

Lee umdrehen: Lee kann gedreht werden, wenn Du die Feuertaste drückst, während er Dich ansieht und Du ihn am Gehen hinderst.

Eine Brücke bilden: Wenn Ralph sich in einen Zwischenraum zwischen Mauern fallen läßt, der schmal genug ist, dann kann er sich an beiden festhalten und auf diese Art eine Hundebrücke für Lee bilden.

Kartenansicht. Drücke M. Hier wird Dir auf einer Karte der Fortschritt angezeigt, und Pfeile geben an, wo sich Ralph und Lee derzeit befinden. Diese Karte wird mit Deinem Fortschritt auf jedem Level ausführlicher.

Pause: Drücke HILFE auf dem STE oder Amiga. Drücke PAUSE auf dem PC. Wenn die Taste ein zweites Mal gedrückt wird, läuft das Spiel weiter.

Quitt: Wenn Du ESC drückst, während sich das Spiel im Pausenmodus befindet, so gelangst Du wieder zu dem Titelsbildschirm. Wenn Du ESC drückst, ohne daß sich das Spiel im Pausenmodus befindet, so verliert Lee einen "Versuch", und das derzeitige Level wird neu gestartet.

Optionsbildschirm

Während der Titelsbildschirm des Spiels gezeigt wird, kannst Du durch Drücken der Feuertaste das Spiel starten oder durch Drücken der SPACE-Taste (RETURN-Taste beim PC) den Optionsbildschirm aufrufen. Die folgenden Einstellungen können geändert werden:

Animation*

Ein / Aus

Schwierigkeitsgrad*

Leicht / Schwer

Versuche*

3 / 5

Steuerung*

Joystick / Tastatur (NUR PC)

Übungslevel spielen

Wenn Du die Feuertaste drückst, während diese Option unterlegt ist, so gelangst Du auf das Übungslevel.

Drücke die SPACE-Taste, um den Optionsbildschirm wieder zu verlassen. Das ÜBUNGSLEVEL ist ein einfaches Level, in dem sich auf den Mauern Zeichen befinden, die Dir helfen, das Level zu bewältigen. Es ist ratsam, daß Du dieses zuerst spielst, bevor Du mit dem eigentlichen Spiel beginnst.

Spielende

Wenn Du Lee schließlich wieder nach Hause gebracht hast und er sicher in seinem Bett schläft, dann wirst Du einen Bildschirm mit Glückwünschen sehen. Um diesen persönlich zu gestalten, wirst Du aufgefordert, Deinen Namen einzugeben. Benutze hierzu die Tastatur und drücke die Return-

z z z z z z z z

Taste, wenn Du fertig bist. Daraufhin erscheint ein abschließender Bildschirm.

Hinweise und Tips

- Bleibe ruhig - auch wenn es im ersten Augenblick verwirrend aussieht, bleibe ruhig - behalte die Nerven.
- Springe nicht, wenn Du neben Telegrafenkabeln gehst. Wenn sich Lee darauf befindet, während Du landest, so fällt er direkt durch!

Eine Brücke zu bilden ist wesentlich besser als Lee über einen Zwischenraum zu treten.

Alle Gegenstände haben einen Zweck in dem Spiel - aber es ist nicht immer offensichtlich an welcher Stelle im Spiel.

Auf jedem Level befinden sich einige sichere Zonen, in denen Du Lee zwischen zwei Mauern gehen lassen kannst. Benutze diese, damit Ralph das übrige Level nach möglichen Gefahren absuchen und diese beseitigen kann.

SLEEPWALKER

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HOCHSTEN 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

Spielenwurf
Programmierung
Graphik
Musik

CTA Developments
John Scott, Dave Pratt
Richard Cheek, Nick Harding
Dave Newman, James Veal

PC Konvertierung

I.S.C. Ltd

Ocean möchte sich bei den folgenden Personen bedanken, die geholfen haben, dieses Spiel lustig zu gestalten! Richard Curtis, Kevin Cahil, Roland Rivron, Michael Bywater. Herstellung, Vermarktung und Vertrieb durch Ocean Software Ltd.



SLEEPWALKER

(SONNAMBULO)

Caricamento

ATARI STE

QUESTO VIDEOGIOCO RICHIEDE UN DISK DRIVE A DOPPIA FACCIA.
Accendi il computer ed inserisci il disco nel drive. Il programma si caricherà automaticamente. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

CBM AMIGA

Inserisci il disco nel drive e accendi il computer. Il programma si caricherà automaticamente.

PC

Inserisci il disco 1 nel drive del floppy disk e poi digita la lettera di quel drive seguita da : (ad es., se inserisci il disco 1 di Sleepwalker nel drive B, digita B: seguita da <RITORNO>). Digita INSTALL e il prompt ti chiederà di inserire gli altri dischi nel drive quando necessario.

Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo:

seleziona il drive/percorso su cui vuoi caricare Sleepwalker. Se il percorso scelto non esiste già, ne verrà creato uno appositamente per te. Premi ENTER per confermare il drive/percorso visualizzato. Premi ESC per interrompere il caricamento, F1 per visualizzare il file READ.ME mentre si sta caricando il videogioco.

Scenario

Sveglia, sveglia Ralph! Se ne sta andando di nuovo!
Il tuo giovane, bello e adorabile padrone è di nuovo sonnambulo e si sta allontanando. Normalmente questo

non comporta grandi problemi, fa semplicemente alcuni giri nella stanza e poi se ne torna a letto. Ma questa non è una notte come tutte le altre. Si dice che quando scende la notte su una città, questa si trasforma in una giungla - beh, stanotte potrai vedere con i tuoi occhi. Solo tu, il suo amico fedele a quattro zampe, potrai salvare il tuo padrone da tutti i pericoli imminenti nelle buie strade di Kipsville.

Fortunatamente, almeno per Lee, il tuo desiderio di riportarlo incolume a letto ti ha conferito poteri supercanini che non avresti mai immaginato di poter avere. Poi correre, saltare e persino usare il tuo corpo come ponte! Puoi essere schiacciato, investito e anche ammucchiato, ma niente potrà farti desistere dall'azione intrapresa per salvare il tuo padrone da eventuali sventure.

Sfortunatamente però, il tuo giovane, bello e adorabile padrone sembra non essere dotato degli stessi poteri magici e soffre molto se investito, schiacciato oppure persino quando si bagna appena un po'. Ce la farai? Hai qualità canine sufficientemente sviluppate per portare quel povero ragazzo indifeso attraverso sei livelli della città più turbolenta che tu abbia mai visto senza che si faccia male?

Gioco

L'obiettivo è di guidare Lee in maniera sicura attraverso ogni livello fino a quando non riesci a portarlo all'uscita. La videata principale è disposta nel modo mostrato di seguito.



N.B. La barra di stato nella versione per PC appare in fondo allo schermo.



La barra del sonno mostra la profondità del sonno di Lee che inizia il gioco in uno stato di sonno profondo quando la barra si trova completamente a destra. Questa si muove gradualmente verso sinistra indicando un sonno sempre più leggero a seconda dei pericoli incontrati da Lee. Quando la barra è completamente spostata a sinistra, Lee è sveglio. L'acqua ha l'effetto maggiore su di lui fino a svegliarlo completamente. Quando Lee si sveglia, puoi usare uno dei tuoi 'tentativi' e iniziare di nuovo il livello attuale al punto vicino al posto in cui Lee si era svegliato l'ultima volta. Se non ti è rimasto nessun tentativo, devi cominciare di nuovo all'inizio del livello in cui ti trovi.

Ai vari livelli sono sparse in qua e in là varie icone che danno a Ralph o Lee poteri speciali. Le icone sono le seguenti:

Icona	Nome	Effetto
	Red Balloon (Palloncini rossi)	A Lee viene assegnato un tentativo extra.
	Whoopee Cushion (Cuscino con effetto sonoro)	Chi lo raccoglie diventa invulnerabile per un certo periodo di tempo.
	False Beard (Barba finta)	Un indizio per alcuni blocchi segreti.
	Novelty Ear Muffs (Paraorecchie all'ultima moda)	Conferisce a Lee un sonno più profondo.
	Dunce Hat (Cappello a cono)	Riempie tutta la cartina.
	Custard Pie (Tartina alla crema)	Costruisce un ponte sull'acqua.



N.B. Non tutte le icone appaiono in ogni livello ed alcune possono comparire più di una volta.
 Sparse in ogni livello vi sono anche cinque palloni bonus. Quando raccogli i palloni, la parola BONUS viene scritta sulla destra del pannello. Ogni pallone reca una lettera che viene riempita sul pannello quando lo si raccoglie. Le lettere che compongono la parola BONUS non devono essere raccolte nell'ordine esatto.
 Una volta trovati tutti i palloni che formano la parola BONUS, puoi entrare nel LIVELLO DEL BONUS!

Livello dei bonus

Mentre Ralph si riposa contro il muro, sogna tante cose che potrebbero succedere a quel simpatico, bello e adorabile ragazzo se egli non fosse un cane così fedele!

I livelli dei bonus presentano un paesaggio simile a quello del livello che hai appena completato. Lee non si trova nel sogno di Ralph - almeno per il momento. Ralph deve correre nel paesaggio selvaggio e raccogliere palloni rossi. Ogni venti palloni rossi raccolti si riceve un 'tentativo' extra. Vi sono anche icone extra nei livelli dei bonus che quando raccolte nell'ordine esatto indicano uno dei pericoli in cui Ralph vorrebbe che Lee si trovasse se non fosse un cane così buono!

Un esempio di come ciò funziona potrebbe essere:



Lamp (lampada) più Postbox (buca delle lettere) meno Box (scatola) uguale LAMP POST (LAMPIONE)!



Se si riesce a raccogliere un pericolo si udirà un messaggio che esprime le congratulazioni. Quando il tempo a disposizione è terminato, se Ralph è riuscito a raccogliere pericoli associati a bonus speciali, potrai vedere che cosa sarebbe potuto succedere a Lee se Ralph non fosse un cane così gentile! Se riesci a raccogliere tutti i pericoli su tutti i livelli dei bonus potresti avere una sorpresa alla fine del gioco.

Le icone che appaiono nei livelli dei bonus sono le seguenti: See p.5-7.

Comandi del videogioco

Ralph viene controllato con il joystick o la tastiera. I tasti cursore e la barra spaziatrice vengono usati rispettivamente per controllare Ralph e come pulsante fire. Ralph può fare i seguenti incredibili movimenti:

camminare: muovi il joystick a sinistra o destra;

correre: tieni il joystick nella direzione in cui Ralph sta camminando al momento. Se si continua a tenere il joystick* in questa posizione, Ralph si muoverà più velocemente;

saltare: premi Up sul joystick. Ralph può saltare ad altezze diverse a seconda del tempo che si tiene premuto 'up';

calciare: premi il pulsante fire quando ti trovi dietro a Lee;

spingere: cammina o corri contro Lee. Lo puoi spingere dal davanti o dal dietro;

cambiare posto: cambia posto con Lee, oppure ogni altro oggetto che Ralph sta attualmente spingendo, tirando il joystick* verso il basso. Puoi cambiar posto con Lee solo se

egli si trova di fronte a te;

colpire con la chiave: puoi colpire duramente alcuni personaggi della vita notturna che vivono a Kipsville. Premi il pulsante fire mentre salti;

far girare Lee: puoi far girare Lee premendo il pulsante fire mentre si trova di fronte a te e gli stai impedendo di camminare;

formare un ponte: se Ralph cade in uno spazio sufficientemente piccolo tra due pareti, si attaccherà ad entrambe le parti per formare con il proprio corpo un ponte sul quale Lee potrà camminare;

vedere la cartina: premi M e si potrà vedere una cartina che mostra lo stato di avanzamento. Le frecce indicano dove si trovano attualmente Lee e Ralph. Questa cartina viene costruita man mano che ci si sposta in ogni livello.

Pausa: premi HELP sullo STE o sull'Amiga. Premi PAUSE sul PC. Premendo il tasto una seconda volta si disattiverà il modo pausa.

Esci: premendo ESC quando ci si trova nel modo pausa porterà alla videata con il titolo. Premendo ESC quando non si è nel modo pausa, si farà perdere a Lee un "tentativo" e si inizierà di nuovo il livello attuale.

Videata delle opzioni

Quando il videogioco si trova nella sequenza del titolo, puoi premere il pulsante fire, per iniziare il gioco, o la BARRA SPAZIATRICE (RITORNO sul PC) per immettere la videata delle opzioni. Si possono cambiare le seguenti opzioni:

animazioni

abilitare / disabilitare

grado di difficoltà

facile / difficile



tentativi

3 / 5

comando

joystick / tastiera (SOLO CON PC)

livello addestramento
del gioco

premendo fire quando questa opzione è evidenziata ti porterà al livello di addestramento.

Premi la BARRA SPAZIATRICE per uscire dalla videata delle opzioni. Il **LIVELLO DI ADDESTRAMENTO** è semplice e presenta segni sulla parete per aiutarti a completarlo. Si consiglia di provarlo prima di passare al gioco vero e proprio.

Fine del gioco

Quando sarai finalmente riuscito a riportare Lee a casa ed egli dorme sano e salvo nel suo letto, apparirà la videata finale con le congratulazioni. Per personalizzare tale videata ti verrà richiesto di digitare il tuo nome. Immetti il nome usando la tastiera e premendo il tasto Ritorno alla fine. Apparirà poi una videata con il punteggio finale.

Consigli utili

- * Non farti prendere dal panico - anche se all'inizio la situazione non sembra molto chiara, non perdere la calma.
- * Non saltare mentre cammini lungo i cavi telegrafici. Se Lee si trova su un cavo quando atterri, egli cadrà!
- * Formare un ponte è più indicato che non dare un calcio a Lee per evitare che cada in uno spazio vuoto.
- * Tutti gli oggetti hanno il proprio uso nel gioco - ma non è

sempre ovvio dove!

* In ogni livello vi sono alcune zone sicure dove puoi lasciare che Lee cammini tra due pareti. Usale per consentire a Ralph di perlustrare il livello rimuovendo i pericoli che trova!

SLEEPWALKER (SONNAMBULO)

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

Progettazione videogioco
Programmazione
Grafica
Musica

CTA Developments
John Scott, Dave Pratt
Richard Cheek, Nick Harding
Dave Newman, James Veal

I.S.C. Ltd

Conversione PC

La Ocean desidera ringraziare le seguenti persone della collaborazione prestata per rendere divertente questo videogioco! Richard Curtis, Kevin Cahill, Roland Rivron, Michael Bywater.
Prodotto, commercializzato e distribuito dalla Ocean Software Ltd.



All Scans 2007 by Josh



ocean is a registered trademark.

© 1993 Ocean Software Ltd.