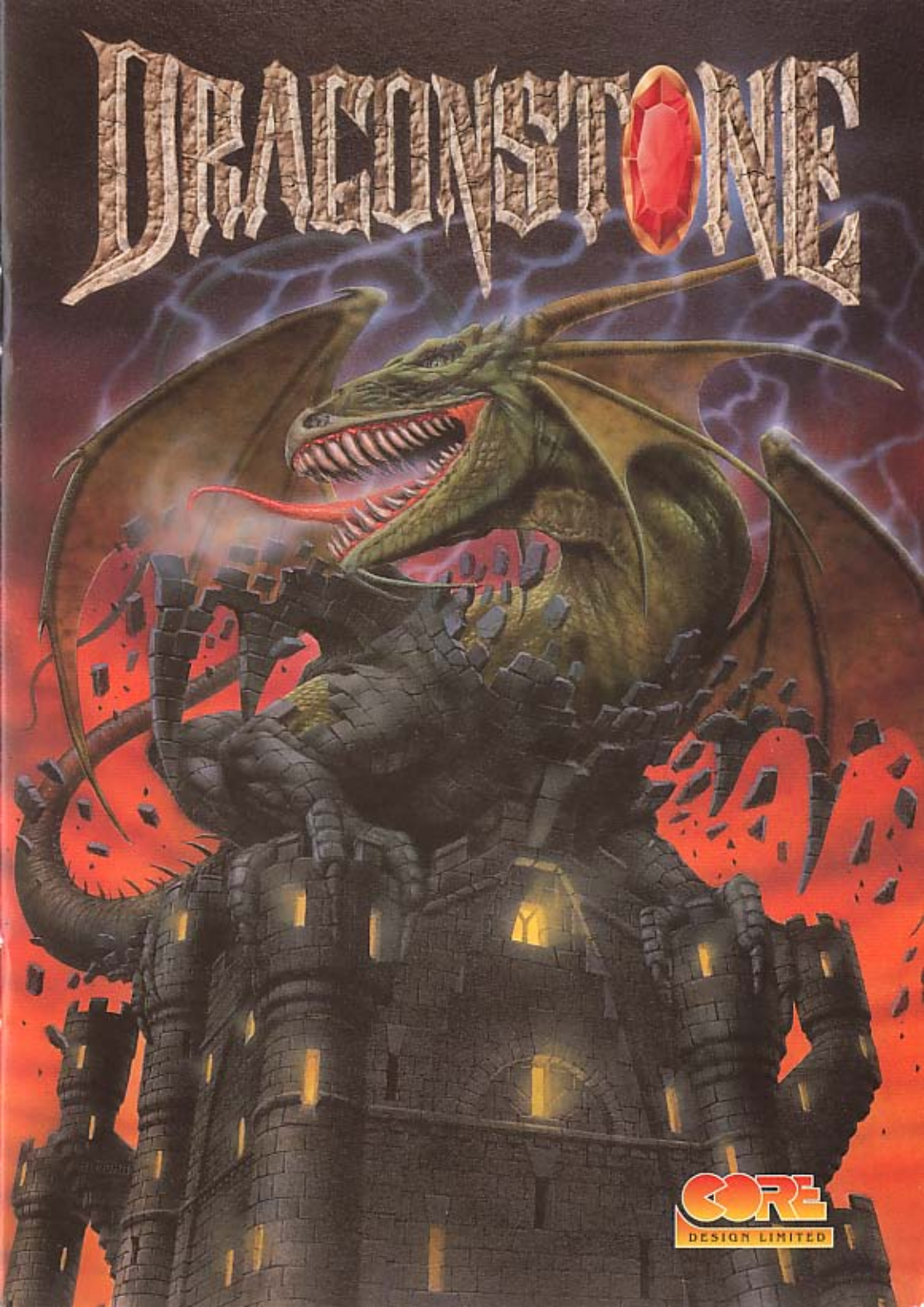
DRAGONSTONE



DRAGONSTONE

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by Core Design Ltd. to be virus free. Core Design Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:-

1. Before loading the disks, make sure that they are write-protected. This prevents any virus writing itself to them.

2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the master disks.

3. Never put the disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

LOADING INSTRUCTIONS

This Game requires an Amiga with at least 1 Meg of RAM.

1. Turn off your computer.

2. Plug a joystick into port 2.

3. Turn on the computer.

4. Insert the Amiga Kickstart disk if so prompted into the computer's internal drive. (Amiga 1000 only).

5. When the Workbench icon appears, insert disk 1 and follow the on screen instructions.

GETTING STARTED

START NEW GAME
This option first takes you to the character selection screen where you can decide to play in male or female form. Press FIRE when the character you want to play as is displayed. You will then be asked to enter your name by selecting letters from a grid. When you are happy with your selection, move the cursor over the 'END' icon and press FIRE. The game will now load.

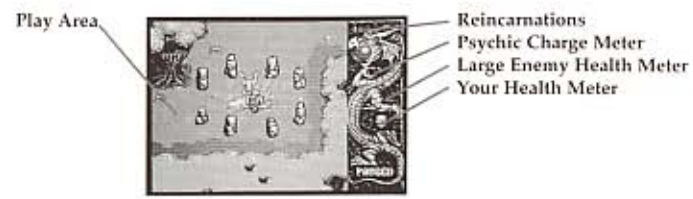
RESTORE GAME
This option will ask you to enter a password by selecting a combination of letters and numbers from a grid. Passwords are revealed at the beginning of each new area.

SINGLE BUTTON JOYSTICK
Pressing FIRE on this option toggles between SINGLE and DOUBLE BUTTON JOYSTICKS.

CONTROL OF YOUR CHARACTER
Move your JOYSTICK in the direction you want your character to walk. Pressing the FIRE BUTTON swings your sword. Keeping FIRE depressed, charges up your Psychic Power (displayed on panel). When it reaches it's limit you will be able to fire a Psychic Bolt by releasing the BUTTON.

SPACE BAR/BUTTON 2 takes you to the INTERACTION SCREEN.

GAME SCREEN



INTERACTION SCREEN

HOW TO USE THE INTERACTION SCREEN

First choose which action you would like to perform by moving the JOYSTICK up or down through the OPTIONS (see below) and pressing FIRE to select that OPTION:

INTERACTION SCREEN OPTIONS

TALK: Talks to any person who is pictured in the VIEW SCREEN.

USE: This 'uses' or rather 'gives' an object to somebody pictured in the VIEW SCREEN. Sometimes, items will also be displayed in the VIEW SCREEN and these can be utilised in the game by selecting the USE option, which will highlight the VIEW SCREEN, and then pressing FIRE. Adversely, you may also move the JOYSTICK down to access your INVENTORY, then move left and right to highlight the items displayed there and press FIRE.

EXAMINE: This examines backgrounds and people in the VIEW SCREEN, it also gives you a description of the items in your INVENTORY. To perform this action, use the same method as the USE option.

(*Note: SPACE BAR/BUTTON 2 deselects the USE and EXAMINE actions).

EXIT: Returns you to the GAME SCREEN.

PICK UPS

Assorted food pick-ups will replenish your health.
Coins and Money bags will increase your Gold reserve.
Extra Lives can also be found throughout your quest.
All other items can be examined via the INTERACTION SCREEN.

CONTINUES

When you run out of reincarnations, CONTINUE will enable you to restart from the beginning of that area.

HANDY HINTS

- Rapidly pressing the FIRE BUTTON reduces the hit strength of your sword. To utilise your sword's maximum potential, brandish it wisely.
- Don't be over-zealous with the sword as not everybody is your enemy.
- Gold is not overly important, but make sure you are not without some.
- Listen to what people say; information is priceless.

CREDITS

Designed by	BC BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmed by	BARRY IRVINE
Graphics	MARK JONES SIMON PHIPPS
Level Design	BC
Music & Sound FX	MARTIN IVESON
Intro & End Sequence programmed by	DEREK LEIGH-GILCHRIST
Product Support	TROY HORTON CHRIS LONG GUY MILLER JAMIE MORTON DARREN PRICE DAVID WARD.
Produced by	JEREMY SMITH

DRAGONSTONE IS A CORE PRODUCTION

© CORE DESIGN LTD., 1994

DRAGONSTONE

ATTENTION VIRUS

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. Core Design Ltd. rejette toute responsabilité si ce produit est endommagé par un virus. Pour éviter le risque d'infection par virus, veuillez suivre la procédure suivante:

1. Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche les virus de s'y infiltrer.

2. Eteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer la disquettes principale.

3. N'utilisez jamais de programme anti-virus avec ces disquettes, car il détruirait les informations qu'elles contiennent.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMIGA

Ce produit nécessite un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.

2. Branchez un joystick dans le port 2.

3. Allumez l'ordinateur.

4. Insérez la disquette Amiga Kickstart dans le lecteur interne de l'ordinateur si on vous le demande (Amiga 1000 seulement).

5. Lorsque l'icône Workbench apparaît, insérez la disquette 1 et suivez les instructions à l'écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de-raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

COMMENCER

NOUVEAU JEU
Cette option vous amène à l'écran de sélection des personnages où vous pouvez décider d'incarner un personnage homme ou femme. Appuyez sur FEU lorsque le personnage que vous voulez incarner apparaît à l'écran. Vous devrez ensuite entrer votre nom en sélectionnant les lettres à partir de la grille. Lorsque vous avez effectué votre sélection, placez le curseur sur l'icône 'END' et appuyez sur FEU. Le jeu se chargera.

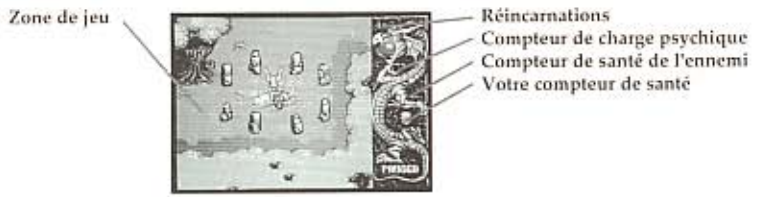
JEU SAUVEGARDÉ
Avec cette option, vous devrez entrer un mot de passe en sélectionnant une combinaison de lettres et de chiffres à partir d'une grille. Les mots de passe vous sont donnés au début de chaque nouvelle zone.

JOYSTICK AVEC UN SEUL BOUTON
Appuyez sur FEU sur cette option pour passer du joystick à deux boutons au joystick à un bouton.

LES CONTRÔLES DE VOTRE PERSONNAGE
Déplacez votre joystick dans la direction du déplacement souhaité de votre personnage. Appuyez sur le bouton FEU pour brandir votre épée. Si vous continuez à appuyer sur FEU, vous rechargez votre pouvoir psychique (affiché à l'écran). Lorsque son niveau maximum est atteint, vous pourrez lancer un faisceau psychique en relâchant le bouton.

Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT/BOUTON 2 pour faire apparaître l'écran d'interaction.

L'ÉCRAN DE JEU



L'ÉCRAN D'INTERACTION

COMMENT UTILISER L'ÉCRAN D'INTERACTION

Tout d'abord, choisissez l'action que vous souhaitez effectuer en sélectionnant une option (voir ci-dessous). Pour cela, déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour placer la surbrillance sur l'option désirée et appuyez sur FEU.

LES OPTIONS DE L'ÉCRAN D'INTERACTION

TALK (Parler): permet de parler à toute personne se trouvant sur l'écran de vue.

USE (Utiliser): permet d'"utiliser" ou plutôt de "donner" un objet à une personne apparaissant dans l'écran de vue. Parfois, des objets seront affichés sur l'écran de vue. Ces derniers peuvent être utilisés pendant le jeu en sélectionnant l'option USE, qui permet de mettre l'écran de vue en surbrillance, et en appuyant sur FEU. Vous pouvez aussi déplacer le joystick vers le bas pour accéder à votre INVENTAIRE, puis vers la gauche et la droite pour mettre les objets en surbrillance et appuyer sur FEU.

EXAMINE (Examiner): permet d'examiner les décors et les personnages de l'écran de vue. Cette option vous donne aussi une description des objets de votre inventaire. Pour cela, utilisez la même méthode qu'avec l'option USE.

(*Remarque: pour désélectionner les actions USE et EXAMINE, appuyez sur la barre d'espacement/bouton 2.)
EXIT (Sortie): permet de retourner à l'écran de jeu.

LES PICK-UPS (OBJETS À RAMASSER)

Les différents pick-ups de nourriture vous permettront de restaurer votre santé.
Les sacs de pièces et d'argent viendront augmenter votre réserve d'or.
Des vies supplémentaires peuvent également être ramassées pendant votre quête.
Tous les autres objets peuvent être examinés grâce à l'écran d'interaction.

LES CONTINUES

Lorsque vous ne pouvez plus vous réincarner, l'option CONTINUE vous permet de recommencer le jeu au début de cette zone.

QUELQUES CONSEILS

- Lorsque vous appuyez rapidement sur le bouton FEU, cela fait faiblir la force de frappe de votre épée. Pour utiliser l'épée à son potentiel maximum, brandissez-la à bon escient.
- N'utilisez pas votre épée à tout bout de champ, tout le monde n'est pas votre ennemi.
- L'or n'est pas d'une importance extrême mais veillez à en avoir toujours une réserve.
- Écoutez ce que disent les gens; les renseignements sont très précieux.

CRÉDITS

Conception de	BC BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmation de	BARRY IRVINE
Graphismes	MARK JONES SIMON PHIPPS
Conception des niveaux	BC
Musique et bruitages	MARTIN IVESON
Programmation des séquences d'intro et de fin	DEREK LEIGH-GILCHRIST
Support du produit	TROY HORTON CHRIS LONG GUY MILLER JAMIE MORTON DARREN PRICE DAVID WARD
Produit par	JEREMY SMITH

DRAGONSTONE EST UNE PRODUCTION DE CORE.

© CORE DESIGN LTD., 1994

DRAGONSTONE

VIRUSWARNUNG

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Core Design Ltd. übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusinfektionen entstehen. Um das Risiko einer Virusinfektion zu verringern, sollten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden:

1. Vor dem Laden der Disketten überprüfen, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß Viren auf die Disketten übertragen werden.

2. Vor dem Laden des Spiels das Gerät immer für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Andernfalls könnten die Originaldisketten mit einem Virus infiziert werden.

3. Niemals die Disketten mit einem Viruskiller-Programm behandeln, da dies die Informationen auf ihnen löscht.

LADEANWEISUNGEN

Dieses Produkt benötigt einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

1. Den Computer ausschalten.

2. Einen Joystick an Port 2 anschließen.

3. Den Computer einschalten.

4. Nach Aufforderung die Amiga-Kickstart-Diskette in das interne Laufwerk des Computers legen (nur Amiga 1000).

5. Nach Erscheinen des Workbench-Icons Diskette 1 einlegen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SPIELBEGGIN

Ein neues Spiel beginnen (START NEW GAME)

Diese Option bringt Sie zum Figuren-Auswahlbildschirm (Character Selection Screen), auf dem Sie entscheiden, ob Sie als Frau oder Mann spielen wollen. Wenn die von Ihnen gewünschte Figur gezeigt wird, drücken Sie FEUER (FIRE). Daraufhin werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben, indem Sie Buchstaben von einem Raster wählen. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, ziehen Sie den Cursor auf das 'END'-Icon, und drücken Sie FEUER. Jetzt wird das Spiel geladen.

Spiel wiederaufnehmen (RESTORE GAME)

Diese Option läßt Sie ein Kennwort (Password) eingeben, indem Sie eine Buchstaben- und Zahlenkombination von einem Raster wählen. Kennwörter werden zu Beginn jedes neuen Bereiches angegeben.

Joystick mit einem Knopf

Bei dieser Option schalten Sie durch das Drücken von FEUER zwischen Joysticks mit einem (SINGLE BUTTON JOYSTICK) und zwei Knöpfen (DOUBLE BUTTON JOYSTICK) hin und her.

Steuerung Ihrer Figur

Bewegen Sie Ihren Joystick in die Richtung, in die Ihre Figur gehen soll. Drücken Sie FEUER, um Ihr Schwert zu schwingen. Wenn Sie FEUER gedrückt halten, lädt das Ihre psychische Energie (PSYCHIC POWER) auf (angezeigt auf einer Tafel). Wenn die obere Grenze dieser Anzeige erreicht ist, können Sie einen Psycho-Blitz schleudern, indem Sie den Knopf loslassen.

Die LEERTASTE/KNOPF 2 ruft den Interaktionsbildschirm auf.

Spielbildschirm

Interaktionsbildschirm

Benutzung des Interaktionsbildschirms

Zunächst wählen Sie, welche Handlung Sie ausführen möchten. Dazu bewegen Sie den Joystick auf und ab durch die Optionen (siehe unten) und drücken FEUER, um eine Option zu wählen:

Optionen des Interaktionsbildschirms

Sprechen (TALK): Dadurch sprechen Sie mit der Person, die auf dem Ansichtsbildschirm abgebildet ist.

Benutzen (USE): Diese Option gibt einen Gegenstand an die Person auf dem Ansichtsbildschirm.

Bildschirm (SCREEN): Gelegentlich werden auch Gegenstände auf dem Ansichtsbildschirm gezeigt. Diese können Sie benutzen, indem Sie die Option "USE" wählen, die den Ansichtsbildschirm markiert. Danach drücken Sie FEUER. Ansonsten können Sie auch den Joystick nach unten bewegen, um auf Ihr Inventar zuzugreifen. Bewegen Sie ihn nach links und rechts, um die dort abgebildeten Gegenstände zu markieren, und drücken Sie FEUER.

Untersuchen (EXAMINE): Diese Option untersucht die Hintergründe und Figuren auf dem Ansichtsbildschirm und gibt Ihnen außerdem eine Beschreibung der Gegenstände in Ihrem Inventar. Dazu benutzen Sie das gleiche Verfahren wie bei der Option "USE".

(*Beachten Sie: LEERTASTE/KNOPF 2 annullieren die Optionen "USE" und "EXAMINE".)

Abbrechen (EXIT): Bringt Sie zurück zum Spielbildschirm.

Pick-Ups

Verschiedene Nahrungsmittel-Pick-Ups stellen Ihre Gesundheit wieder her.

Münzen und Geldbeutel vergrößern Ihre Goldvorräte.

Auch Zusatzleben können Sie auf Ihrer Suche finden.

Alle anderen Gegenstände können über den Interaktionsbildschirm untersucht werden.

Fortsetzungsbonusse (Continues)

Sollten Ihnen die Reinkarnationen ausgehen, können Sie mit "CONTINUE" wieder vom Beginn des jeweiligen Bereichs starten.

Nützliche Tips

- Schnelles Tippen des FEUERKNOPFES verringert die Trefferstärke Ihres Schwertes. Also schwingen Sie es mit Bedacht, wenn Sie sein volles Potential ausnutzen wollen.
- Seien Sie nicht allzu voreilig mit Ihrem Schwert, da nicht jedermann Ihr Gegner ist.
- Gold ist zwar nicht alles, doch sorgen Sie auch dafür, daß es Ihnen nicht völlig ausgeht.
- Hören Sie anderen Leuten aufmerksam zu; Informationen sind unbezahlbar.

MITAREITERVERZEICHNIS

Entwurf:	BC BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmierung:	BARRY IRVINE
Grafiken:	MARK JONES SIMON PHIPPS
Level-Entwurf:	BC
Produktion:	JEREMY SMITH
Musik & Soundeffekte:	MARTIN IVESON
Anfangs- und Endsequenz-Programmierung	DEREK LEIGH-GILCHRIST
Produktunterstützung:	TROY HORTON CHRIS LONG GUY MILLER JAMIE MORTON DARREN PRICE DAVID WARD

DRAGONSTONE IST EINE PRODUKTION VON CORE.

© CORE DESIGN LTD., 1994

DRAGONSTONE

AVVERTENZA CONTRO I VIRUS

La Core design Ltd. garantisce che questo prodotto è privo di virus. La Core design Ltd. non accetta alcuna responsabilità per i danni causati a questo prodotto a causa delle infezioni da virus. Per evitare che questo prodotto possa subire un'infezione da virus, segui questi semplici accorgimenti:

1. Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo il virus non potrà scrivercisi sopra.

2. Prima di caricare il gioco, spegni sempre il computer per almeno 30 secondi per evitare che i dischetti originali vengano contaminati dal virus.

3. Non applicare mai un antivirus sui dischetti poiché ne verrebbero distrutte le informazioni.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Questo gioco richiede un Amiga con almeno 1 Meg di RAM.

1. Spegni il computer.

2. Collega un joystick nella porta 2.

3. Accendi il computer.

4. Quando ti verrà chiesto, inserisci il dischetto Kickstart Amiga nella unità a disco interna del computer, (solo Amiga 1000).

5. Quando apparirà l'icona Workbench , inserisci il dischetto 1 e segui le istruzioni sullo schermo.

AVVIO

START NEW GAME (INIZIA NUOVO GIOCO)

Questa opzione ti porta sulla videata selezione personaggio dove potrai decidere se giocare come maschio o femmina. Premi FUOCO quando verrà visualizzato il personaggio con cui vuoi giocare. Ti verrà chiesto di inviare il tuo nome selezionando le lettere da una griglia. Quando avrai terminato la selezione muovi il cursore sull'icona 'END' (FINE) e premi FUOCO. Quindi il gioco si caricherà.

RESTORE GAME (RIPRISTINA GIOCO)

Questa opzione ti chiederà di inviare una parola d'ordine selezionando lettere e numeri da una griglia. Le parole d'ordine appariranno all'inizio di ogni nuova area.

SINGLE BUTTON JOYSTICK (JOYSTICK A UN SOLO PULSANTE)

Premendo FUOCO su questa opzione potrai scegliere tra SINGLE/DOUBLE BUTTON JOYSTICK (JOYSTICK A UNO/DUE PULSANTI).

COME CONTROLLARE IL TUO PERSONAGGIO

Muovi il JOYSTICK nella direzione in cui vuoi muovere il tuo personaggio. Premendo il PULSANTE DI FUOCO agiterai la spada. Tenendo premuto il pulsante FUOCO, caricherai la Potenza Psichica (visualizzata nel pannello). Quando raggiungerà il massimo potrai sparare una Scarica psichica rilasciando il PULSANTE.

La BARRA SPAZIATRICE/PULSANTE 2 ti porta sulla videata INTERACTION SCREEN (VIDEATA INTERAZIONE).

VIDEATA DI GIOCO

VIDEATA INTERAZIONE

COME UTILIZZARE LA VIDEATA INTERAZIONE

Innanzi tutto scegli l'azione che vuoi eseguire muovendo il JOYSTICK su o giù sulle OPZIONI (OPTIONS) (vedi più avanti) e premi FUOCO per selezionarne una.

OPZIONI DELLA VIDEATA INTERAZIONE

TALK (PARLA): Per parlare con le persone che si trovano sulla VIDEATA VISUALE (VIEW SCREEN).

USE (UTILIZZA): per utilizzare o dare un oggetto a qualcuno che si trova nella VIDEATA VISUALE. Qualche volta anche gli oggetti possono essere visualizzati nella VIDEATA VISUALE e possono essere utilizzati nel gioco selezionando l'opzione UTILIZZA, che evidenzierà la VIDEATA VISUALE e quindi premendo FUOCO. Oppure potrai premere il JOYSTICK in giù per accedere all'INVENTARIO (INVENTORY) e premere a sinistra e a destra per evidenziare gli oggetti visualizzati e premere FUOCO.

EXAMINE (ESAMINA): Per esaminare il fondale e la gente nella VIDEATA VISUALE ed ottenere una descrizione degli oggetti dell'INVENTARIO. Per eseguire questa azione utilizza lo stesso metodo utilizzato per l'opzione UTILIZZA.

(*Importante: BARRA SPAZIATRICE/PULSANTE 2 disattiva le azioni UTILIZZA ed ESAMINA)

EXIT (ESCI): ti riporta sulla VIDEATA DI GIOCO (GAME SCREEN).

OGGETTI DA RACCOGLIERE

Diversi pick-up di cose da mangiare ti ripristineranno la salute.
Monete e sacchetti di denaro aumenteranno le tue riserve d'Oro.
Nel gioco potrai trovare anche delle vite extra.
Tutti gli altri oggetti possono essere esaminati sulla VIDEATA INTERAZIONE.

CONTINUA

Quando finirai le reincarnazioni, CONTINUA (CONTINUE) ti permetterà di ricominciare da quell'area.

SUGGERIMENTI UTILI

- Premendo rapidamente il PULSANTE FUOCO ridurrai la potenza della spada. Per utilizzare al massimo la tua spada, brandiscila saggiamente.
- Non utilizzare troppo la spada perché non tutti sono tuoi nemici.
- L'Oro non è così importante, ma accertati di procurartene un po'.
- Ascolta quello che dice la gente, otterrai delle informazioni preziose.

TITOLI

Design	BC BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmazione	BARRY IRVINE
Grafica	MARK JONES SIMON PHIPPS
Design livelli	BC
Musica ed effetti sonori	MARTIN IVESON
Programmazione sequenze introduttiva e finale	DEREK LEIGH-GILCHRIST
Assistenti alla produzione	TROY HORTON CHRIS LONG GUY MILLER JAMIE MORTON DARREN PRICE DAVID WARD
Produzione	JEREMY SMITH

DRAGONSTONE È UNA PRODUZIONE CORE © CORE DESIGN LTD., 1994

55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS.
Tel: (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511

© 1994 Core Design Limited. All rights reserved