

TOM

and the ghost



UBI SOFT
Entertainment Software



FRANÇAIS _____ p. 3

ANGLAIS _____ p. 15

DEUTSCH _____ p. 27

TOM AND THE GHOST

Instructions de chargement

SUR ATARI ST

— Tous les Atari ST :

Insérez la disquette A dans le lecteur A et allumez votre micro-ordinateur. Le programme chargera automatiquement. Après quelques instants un message vous demandera d'insérer la disquette B.

SUR COMMODORE AMIGA

— Amiga avec 512 K de mémoire :

Si vous possédez un Amiga 1000, éteignez votre micro-ordinateur et insérez la disquette « Kickstart » dans le lecteur interne.

Allumez votre micro-ordinateur et attendez jusqu'à ce que la disquette « Kickstart » soit chargée.

Si vous possédez un autre Amiga, allumez seulement votre micro-ordinateur. Insérez ensuite la disquette de programme. Après quelques instants, la page de présentation apparaît.

— Amiga avec plus de 512 K :

Si vous possédez un Amiga 1000, éteignez votre micro-ordinateur et insérez la disquette « Kickstart » dans le lecteur interne. Allumez votre micro-ordinateur et attendez jusqu'à ce que la disquette « Kickstart » soit chargée. Si vous possédez un Amiga 500/2000, allumez seulement votre micro-ordinateur.

Après avoir inséré la disquette de programme, il y a deux possibilités. Pressez le bouton gauche de la souris et vous obtiendrez de cette façon un début de jeu rapide.

Le programme n'utilise alors pas de mémoires supplémentaires.

Si vous ne pressez pas le bouton gauche de la souris, le programme occupe les mémoires supplémentaires avec une disquette RAM et charge toutes les données importantes dessus. De cette façon, le déroulement du programme sera plus facile, les données de la disquette ne devront pas toujours être rechargées.

Installation sur disque dur :

Une troisième possibilité est l'installation sur disque dur. Pour cela, vous avez toutefois besoin au minimum d'1 M Byte RAM et naturellement d'un disque dur. A cet effet, lancez le « Workbench » et insérez la disquette de programme dans un lecteur quelconque.

Ouvrez le contenu de l'index de la disquette et commencez le programme d'installation en cliquant deux fois. C'est au moment de l'installation du programme que vous devez préciser le lecteur initial et le lecteur d'arrivée. Cela déclenche le programme d'installation.

Après l'installation, commencez le programme de votre disque dur en cliquant deux fois sur l'icône de programme.

SUR IBM PC ET COMPATIBLES, TANDY 1000

— L'installation sur disquette

Il vous faut soit deux disquettes 5¹/₄ de 360 kB, soit une disquette 3¹/₂ de 720 kB, soit une disquette 5¹/₄ de 1,2 MB ou alors une disquette 3¹/₂ de 1,44 MB. Formatez une disquette convenant à votre type d'ordinateur. Vérifiez que votre disquette ne contient aucune piste défectueuse, car cela réduit la mémoire disponible et vous ne pourrez donc pas copier toutes les données. Insérez une des disquettes originales dans le lecteur source. Accédez au lecteur A : ou B :. Tapez : `INSTALL <lecteur-source> — <lecteur de destination>`. Suivez les instructions du programme d'installation.

Pour lancer le programme, accédez au lecteur A : ou B : puis tapez : TOM.

— L'installation sur disque dur :

L'installation sur disque dur s'effectue comme l'installation sur disquette. Il faut néanmoins vérifier auparavant qu'il reste encore au moins 800 kB de libre sur votre disque dur. Insérez l'une des disquettes dans le lecteur source. Accédez au lecteur A : ou B : Tapez ensuite : `<INSTALL <lecteur-source> — <lecteur de destination>`. Un menu s'affiche, il vous permet de choisir le mode graphique. Suivez les instructions du programme d'installation. Dans le catalogue principal du lecteur de destination, un répertoire « TOM » et une donnée de lancement « TOM.BAT » seront créés. Pour effacer le programme sur disque dur, effacez ces deux répertoires. **Pour lancer le programme, bootez le disque dur puis tapez : TOM.**

PRELUDE

Le héros de notre histoire s'appelle Tom. C'est un garçon plein de vie âgé de 7 ans. Lorsqu'il avait 3 ans, son père mourut dans un accident de la route. Sa mère, Ellen, fit de son mieux pour donner une bonne éducation à son fils, ce qui ne fut pas toujours facile sans l'autorité d'un père.

Pour fuir le quotidien, l'espace de quelques jours, Ellen décida d'entreprendre un voyage en Europe avec son fils. Le premier pays visité fut l'Ecosse, en commençant par les grandes villes Glasgow et Edinbourg et quelques autres curiosités du pays. Après une semaine de tournée, nos deux touristes entreprirent la visite d'un château dans les Highlands. Ils suivirent une visite guidée à travers les vieilles murailles et s'amuserent du mode de vie au Moyen Age.

Ce jour là, Tom, fatigué par le long voyage en autocar, traînait un peu en arrière du groupe. Lorsque Ellen remarqua que son fils n'était plus auprès d'elle, elle revint sur le parcours qu'ils avaient emprunté, à sa recherche. En traversant un couloir mal éclairé à propos duquel le vieux guide avait raconté une histoire effrayante, Ellen vit soudain une forme sombre qui l'empêchait de passer. Dans le contre-jour, elle ne put qu'apercevoir la silhouette de l'homme. Elle s'apprêtait à le prier de la laisser passer, lorsqu'un éclair la frappa. Elle fut comme paralysée et incapable de se défendre alors que la forme se rapprochait d'elle. Tout devint sombre... A cet instant, Tom surgit en courant car il voulait rejoindre le groupe. Quelle ne fut pas frayeur lorsqu'il dut assister à l'enlèvement de sa mère par une grande forme sombre. Il courut dans le couloir et s'apprêtait à bondir lorsque la vision disparut. Alors Tom erra dans le château, cherchant désespérément sa maman.

Cela faisait quelque temps qu'il s'était assis dans le couloir sombre en espérant qu'Ellen reviendrait ici, lorsqu'une aide inattendue lui parvint. Il crut tout d'abord que la forme lugubre était revenue. Il pensa « Il vient pour m'attraper aussi ! » et voulut s'enfuir. Mais une voix l'appela amicalement mais fermement : « Arrête, jeune homme. Ne t'enfuis pas. Je veux t'aider. » Tom se retourna et vit la forme plus précisément. L'homme dit : « Mon nom est Sir Arrow et je vis depuis 500 ans dans cette forteresse. » Il portait une épée et son vêtement ressemblait à celui des mannequins de la salle des chevaliers. « Es-tu un esprit ? » demanda Tom intimidé.

Malgré la situation fort inhabituelle, Tom eut très vite confiance en Sir Arrow. **Que lui restait-il d'autre ?** La police ne pourrait pas l'aider et personne d'ailleurs ne voudrait croire à son histoire. Ainsi accepta-t-il l'aide qu'on lui proposait.

« Bigre ! Je ne peux tout de même pas dire à ce gamin que sa mère est en danger de mort. Ce bâtard de sorcier va probablement la sacrifier pour sceller son pacte avec le diable. Nous avons jusqu'à l'aube avant que tout ne soit perdu » pensa Sir Arrow. « Ne t'inquiète pas. Ensemble, nous retrouverons bien ta mère » dit-il. « Si tu fais exactement ce que je te dis, dans quelques heures tu seras de nouveau près de ta mère », ajouta-t-il.

Sir Arrow cacha au jeune garçon la gravité de la situation. Il songea qu'il ne serait pas facile de mener à bien une aventure aussi dangereuse avec un enfant de cet âge...

Votre tâche consiste à ramener Tom sain et sauf auprès de sa mère.
Bon courage !

MISE EN ŒUVRE

Déplacement du personnage

Pour déplacer le personnage, vous utilisez le joystick ou, sur PC, le clavier. Dans ce cas, le joystick est remplacé par le pavé numérique de la façon suivante :

- « 4 » pour « joystick vers la gauche »
- « 8 » pour « joystick vers le haut »
- « 6 » pour « joystick vers la droite »
- « 2 » pour « joystick vers le bas »
- « 5 » pour le tir

Chevalier sans arme

Courir : joystick gauche/droite

Sauter : joystick vers le haut

Se baisser : joystick vers le bas

Ramasser un objet : bouton de tir

Activer le menu : deux fois le bouton de tir rapidement

Chevalier armé

Courir : joystick gauche/droite

Power-Strike : joystick en haut, en haut à gauche, en haut à droite

Coup au niveau de la hanche : tir et joystick vers la gauche ou la droite

Coup vers le bas : tir et joystick vers le bas

Coup vers le haut : tir et joystick vers le haut

La ligne d'état

La ligne d'état représente toutes les indications nécessaires au jeu.

Vous y trouvez en partant d'en haut à gauche et en allant en bas à droite :

- Les clés
- Le compteur de points
- Le nombre de vies restantes sous la forme de cœurs
- L'énergie du chevalier sous la forme d'une figurine
- L'état physique de Tom (S)
- L'état psychique de Tom (P)
- 5 casiers pour les objets rangés
- Un casier pour l'objet ramassé
- Un casier avec sifflet à roulettes et signal d'arrêt
- Un casier avec jouet
- Un casier avec Milkshakes
- Un casier avec Hamburgers

Voici comment utiliser cette ligne d'état :

Choisir une icône : joystick droite/gauche/haut/bas.

Prendre un objet : bouton de tir.

Classer un objet : se positionner sur le casier contenant l'objet ramassé et appuyer sur le bouton de tir.

Combinaison des objets : choisir un objet et le déplacer sur un autre.

Prendre une arme : choisir l'arme et appuyer deux fois rapidement sur le bouton de tir.

Appeler Tom : condition : on doit posséder le sifflet à roulette. Sélectionner l'icône en bas à gauche et appuyer sur le bouton de tir. La touche espace peut remplacer cette fonction.

Arrêter Tom : condition : on doit posséder le sifflet à roulette. Sélectionner le cadre en bas à gauche. Appuyer sur le bouton de tir tout en manipulant le joystick vers le bas.

SIR ARROW

Vous êtes Sir Arrow et devez résoudre l'énigme du jeu à l'aide de ses capacités. Pour cela, vous disposez de trois vies au départ. Il vous sera bien sûr possible de gagner des vies supplémentaires au cours du jeu, afin d'augmenter vos chances de réussite.

Sir Arrow meurt lorsqu'il n'a plus d'énergie. Cela se produit lorsqu'un adversaire frappe trop souvent le chevalier ou lorsque celui-ci passe à tabac un adversaire inoffensif. L'énergie perdue dépend de l'adversaire.



Sir Arrow débordant d'énergie. Ce graphique signifie 100 % d'énergie.



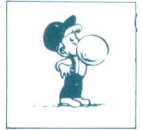
Sir Arrow va bientôt mourir. Il ne lui reste que 20 % d'énergie.

TOM

Le caractère de Tom

Tom possède un caractère complexe qui s'exprime de diverses façons mais que vous pouvez influencer. Voici la description de quelques situations typiques :

Tom pense que vous devriez continuer à rechercher sa mère au lieu de vous attarder à des détails.



Tom a bien mangé. Dans cet état, il ne laisse alors aucune chance à ses adversaires.

La situation devient critique. Si vous ne lui donnez rien à manger ou à boire dans la minute qui suit, le jeu s'arrêtera. Non seulement le petit meurt de faim, mais son attitude envers vous se détériore.



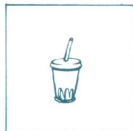
Ne laissez pas Tom devenir insolent, car il profite alors de la moindre occasion pour vous énerver et balance même parfois un gobelet vide à la tête de Sir Arrow.

Voilà que le gamin a carrément oublié qu'il est à la recherche de sa mère. Rappelez-le vite à la réalité.



Comment contrôler Tom

Vous ne pouvez pas manipuler Tom à l'aide du joystick, mais il ne vous causera pas trop d'ennuis et vous suivra si vous savez l'éduquer et lui fournir les soins nécessaires. Pour que Tom reste dans de bonnes conditions, son état corporel et psychique doit être constamment contrôlé et éventuellement amélioré.

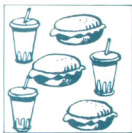


Pour qu'il ne perde pas sa force, Tom doit se nourrir d'Hamburgers et de Milkshakes. Plus Tom court, grimpe et se bat, plus il dépense d'énergie.



Le nounours calme Tom après une situation dangereuse. Après une chaude bataille, il est souhaitable de lui offrir un nounours.

Ce que Tom déteste



Ne suralimentez pas Tom. L'excitation lui porte sur l'estomac et vous voyez à droite ce qui peut se produire si vous le gavez d'Hamburgers et de Shakes. Une alimentation équilibrée est très importante à son âge.



Tom a une peur bleue des fantômes blancs. S'il ne se sent pas tout à fait sûr de lui, il court se cacher derrière une porte. Veillez à ce que son état psychique n'empire pas au point qu'il reste paralysé de peur.



Ne laissez jamais Tom seul trop longtemps. Dès qu'il ne vous voit plus, il prend peur et son psychisme s'altère. Si jamais sa force physique ou psychique est épuisée, vous avez perdu le jeu.

L'EQUIPEMENT

L'arsenal

1. Le couteau fait partie de l'équipement standard. Pas mal pour un début mais la portée et la puissance de frappe sont très faibles.



2. L'épée est plus efficace. Sa portée est bonne et sa puissance de frappe moyenne.



3. La hache de guerre présente une énorme puissance de frappe mais n'est pas utilisable contre certains adversaires.



4. La masse d'armes présente le même inconvénient. Portée et puissance de frappe excellentes mais précision moyenne.



5. L'arbalète est une arme à distance et présente de ce fait l'avantage de n'être pas obligé de s'approcher de l'adversaire.



6. L'arc est également une arme à distance. Sa vitesse et sa puissance sont plus faibles.



7. Le gaz lacrymogène n'est efficace qu'en présence d'yeux volants.



8. Le piquet de bois est mortel pour les vampires.



9. La potion verte a des pouvoirs magiques : ses effets sont inconnus.

10. La hallebarde est bien trop peu maniable pour se battre dans le château mais elle est un ustensile important.



Les autres objets

Pour vous aider à parvenir jusqu'au but, nous avons prévu un grand nombre d'objets que vous trouverez sur votre chemin.

1. Même les esprits doivent boire de temps en temps (10 % d'énergie).



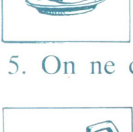
2. La potion rouge vous donne 10 % d'énergie.



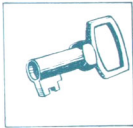
3. En mélangeant ces deux liquides, on gagne une vie supplémentaire.



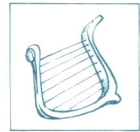
4. Le canard rôti apporte 10 % d'énergie au chevalier.



5. On ne connaît pas l'effet de la harpe magique.



6. Les clés jaune, verte et rouge sont nécessaires pour ouvrir la lourde porte de la cave.



7. La potion bleue permet au chevalier de faire un super saut pour passer un mur très élevé.



8. Certains endroits du château sont très sombres. Il est alors bon de posséder un briquet.

9. Chaque fois que vous trouvez cette disquette, vous pouvez sauvegarder l'état du jeu.



10. Le sifflet à roulette est facile à trouver. Un coup de sifflet et Tom accourt.



11. Apportez le rubis au bon endroit et le dernier obstacle sera surmonté.



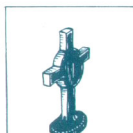
12. La clé du cachot vous permettra d'échapper aux oubliettes.

Objets à bonus

1 000 points : poignard doré



1 000 points : ostensorioir



1 000 points : crucifix



1 000 points : rose rouge



5 000 points : coffre à trésor. Pour empêcher les points, il faut que vous possédiez aussi la clé.

Ces différents objets augmentent votre score mais ne modifient pas le déroulement du jeu. 20 000 points vous donnent une vie supplémentaire.

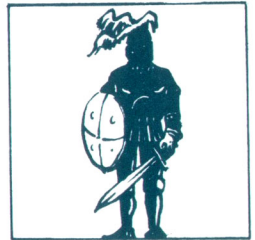
QUELQUES CONSEILS

Afin de vous aider à démarrer, nous vous expliquons ici les premiers pas vers la solution. Au début du jeu, vous trouvez Tom assis par terre, ne sachant que faire. Autour de lui sont disséminés quelques objets. Ramassez le nounours, le Shake et le Hamburger, ainsi que le sifflet à roulette et la hallebarde. Dès que vous avez le sifflet, appuyez deux fois sur le tir pour activer la ligne d'état. Déplacez le cadre doré vers le coin inférieur gauche, sur le sifflet. Si vous appuyez maintenant sur le tir, vous entendrez le coup de sifflet et Tom accourra vers vous. Si cela ne marche pas du premier coup, essayez une deuxième fois, car ce gamin est capricieux. Donnez-lui maintenant quelque chose à manger. Pour cela, retournez dans la ligne d'état, déplacez le cadre sur le casier des Hamburgers et appuyez sur le tir. Ainsi vous avez fait manger un Hamburger à Tom. L'indicateur de son état physique augmente instantanément. Afin d'améliorer son état psychique, vous pouvez faire la même chose avec le nounours.

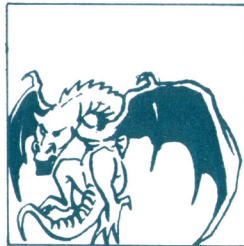
Derrière les grandes portes, on peut trouver des objets à bonus et des indices permettant de résoudre les énigmes du château. Malheureusement, un adversaire se cache quelquefois derrière. Pour ouvrir une porte, il faut se placer en face de la serrure et appuyer sur le tir. La première porte du premier niveau recèle l'option de chargement pour les objets ramassés. Sachez également que Tom, lorsqu'il prend peur, se cache parfois derrière une porte avoisinante.



Le chevalier noir est un individu antipathique qui a conclu un pacte avec le méchant sorcier. Pour le vaincre, il faut vous préparer à un sauvage combat à l'épée. Parez chacun de ses coups et frappez-le au bon moment. Vous trouverez l'occasion de vous exercer à un combat contre « Blacky » à un certain endroit du château. Ne négligez pas cette chance car votre adversaire est impitoyable.



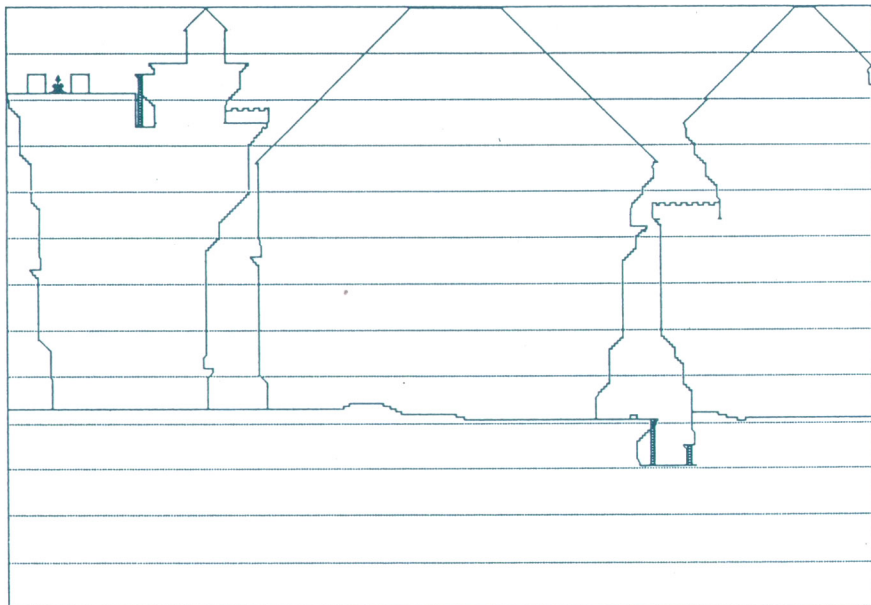
Le dragon de feu garde la harpe magique nécessaire pour résoudre l'énigme du jeu. Son point faible est la tête car c'est là que se trouvent les glandes à pétrole. Avant de vous battre avec ce dragon, amenez Tom en lieu sûr, car la vue du dragon le ferait mourir de peur.



N'oubliez jamais que l'on peut combiner des objets. Testez toutes les combinaisons qui vous paraissent sensées. On pourrait par exemple essayer de combiner le briquet avec un arc et une flèche...

Utilisez la possibilité de sauvegarder l'état du jeu. Si votre énergie vitale devait s'épuiser, vous pourriez reprendre le jeu à l'endroit où vous étiez au moment de la dernière sauvegarde.

SCHEMA DU CHATEAU



TOM AND THE GHOST

I) LOADING INSTRUCTIONS.

ATARI ST:

All ATARI STs

Insert disk A into the disk drive and switch on your computer. The program will load automatically. After a few moments, a message will ask you to insert disk B.

AMIGA :

AMIGA with 512K:

If you have an Amiga 1000, switch off your computer and insert the “Kickstart” disk into the internal disk drive.

Switch on your computer and wait for the “Kickstart” disk to load.

If you have another type of Amiga, simply switch on your computer and insert the program disk. After a few moments, the presentation page appears.

AMIGA with more than 512K:

If you have an Amiga 1000, switch off your computer and insert the “Kickstart” disk into the internal disk drive. Switch on your computer and wait for the “Kickstart” disk to load.

If you have an Amiga 500/2000, simply switch on your computer.

After inserting the program disk, you have two possibilities: press the left button of the mouse to quickly access the game without using the supplementary memory or, if you do not press the left button of the mouse, the program occupies the supplementary memory with a RAM disk and loads the important data. The second choice allows the game to flow more smoothly because the data disk does not have to be constantly reloaded.

— Installing on hard disk:

A third possibility is installing on hard disk. To do this, you need a minimum of 1 M Byte RAM and a hard disk. Launch the “Workbench” and insert the program disk into another disk drive.

Open the disk index and begin loading by clicking twice. During this part, you must specify the initial and final disk drives. This activates the loading process.

After loading the program, begin the hard disk program by clicking twice on the mouse.

IBM PC and compatibles, TANDY 1000:

Installing on disk:

You must have two 5” 1/4, 360K disks, or one 5” 1/4, 1.2 MB disk, or one 3” 1/4, 1.44 MB disk. Format one disk compatible with your type of computer. Make sure that the disk does not have any defected tracks because this reduces the available memory and you will not be able to copy all the data. Insert one of the disks into the source disk drive. Access disk drive A: or B: type: `INSTALL <source disk drive> - <destination disk drive>`. Follow the instructions for the installation program. To launch the program, access disk drive A: or B: then type: `TOM`.

Installing on hard disk:

The installation on hard disk is like the installation on disk. Nevertheless, make sure that there is at least 800K free on your hard disk. Insert one of the disks into the source disk drive. Access disk drive A: or B: then type `INSTALL <source disk drive> - <destination disk drive>`.

A menu appears which allows you to choose a graphic mode. Follow the installation program instructions. In the main catalogue of the destination disk drive, a “TOM” list and a launch data “TOM.BAT” will be created. To erase the program on hard disk, erase these two lists. To launch the program, boot the hard disk and type: `TOM`.

II) PRELUDE.

Tom is the real hero of our story. He is 7 years old with lots of energy. His father died in a car accident three years ago. His mother, Ellen, did everything she could to control the child, but without the “firm” hand of his father, this was a difficult task.

In order to break the routine of everyday life, Ellen decided to take a trip to Europe with her son. The first country they visited was Scotland, beginning with the great cities of Glasgow and Edinburgh and several other curiosities of the land. After a week had passed, our two tourists took a guided tour of a castle in the Highlands. They went past the old, high walls and were amused by the way of life in the Middle Ages.

That day, Tom, tired from the long bus trip, trailed a little behind the tour group. Once Ellen realized that her son was no longer beside her, she retraced her steps to look for him. While traversing a poorly-lit corridor, about which the elderly guide had told a terrifying story, Ellen saw a gloomy form blocking her path. Against the dim light, she could just make out the silhouette of a man. She was beginning to ask him to let her pass when a bolt of lightning struck. She was paralysed with fear and incapable of defending herself yet the form moved still closer. Everything went dark...

At that moment, Tom came out running because he wanted to find the group. Imagine his fright when he saw his mother being kidnapped by a huge ghost! He ran down the corridor and was ready to pounce when the figure disappeared. So Tom wandered around the castle, desperately searching for his mother.

It had been quite a while that he had been sitting in the dark corridor hoping that Ellen would reappear when help unexpectedly arrived. His first thought was that the dismal form had returned. He said to himself, “He’s coming to get me too!” and wanted to run when a friendly yet firm voice called to him, “Stop, young man; Don’t run away. I want to help you.” Tom turned around and looked at the form more closely. The man said, “My name is Sir Arrow and I have lived for 500 years in this fortress.” He carried a sword and his armor resembled that in the Knight’s Room

in the castle. “Are you a real ghost?” Tom asked timidly. In spite of the frightening situation, Tom immediately trusted Sir Arrow. What other choice did he have? The police would not help him and no one else would believe his story. Thus he accepted Sir Arrow’s help.

“Gosh! I cannot tell this kid that his mother’s life is in danger. The wicked sorcerer will probably sacrifice her to seal his pact with the devil. We have only until dawn before all is lost, thought Sir Arrow. To little Tommy, he said: “Don’t worry. Together, we will find your mother. If you do exactly as I tell you, in a few hours you will be with her again.”

Sir Arrow hid the gravity of the situation from the child. He was well aware that it would not be easy to lead an adventure as dangerous as this with a boy of Tom’s age...

Your task is to reunite Tom safe and sound with his mother.

Good luck!

USING THE GAME

Moving the character

To move the character, you use the joystick, or for the PC, the keyboard. In this case, the joystick is replaced by the numerical part of the keyboard in this fashion:

- “4” for “left movement with the joystick”
- “8” for “upward movement with the joystick”
- “6” for “right movement with the joystick”
- “2” for “downward movement with the joystick”
- “5” to fire

Knight without a weapon

Run : joystick left/right

Jump : joystick up

Bend down : joystick down

Collect an object : fire button

Activate the menu : press quickly twice on the fire button

Armed Knight

Run : joystick left/right

Power-stricke : joystick up, joystick up-left, joystick up and right

Strike at hip-level : fire and move the joystick to the left or right

Low Hit : fire and move the joystick down

Upper Hit : fire and move the joystick up

The state line

The state line represents all of the necessary indications in the game.

Here you will find, by going up-left and down-right :

- The keys
- The score
- The number of remaining lives
- The knight's energy in the form of a figurine
- Tom's physical condition
- 5 places for the arranged objects
- One place for the collected objects
- One place for the whistle
- One place for the toy
- One place for the Milkshakes
- One place for the Hamburgers

This explains how to use the state line :

Choose an icon : joystick right/left/up/down

Take an object : fire button.

Classify an object : Position the cursor on the collected object and press the fire button.

Combine object : Choose an object and place it on another.

Take a weapon : Choose the weapon and press twice quickly on the fire button.

Call Tom : condition : you must have the whistle. Select the icon at the bottom-left and press the fire button. The space bar can replace this function.

Stop Tom : condition : you must have the whistle. Select the frame at the bottom-left, and press the fire button while moving the joystick down.

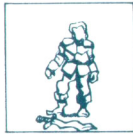
SIR ARROW

You are Sir Arrow and you must be triumphant in the game by using its capacities to the fullest. You have three lives at the beginning. It is certainly possible to win extra lives during the game, thereby augmenting your chances to succeed.

Sir Arrow dies when he has no more energy. This happens when an enemy hits the knight too often, or when Sir Arrow beats up a harmless opponent. The energy lost depends on the opponent.



Sir Arrow is overflowing with energy. This graph represents 100 % of energy.



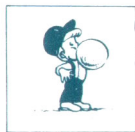
Sir Arrow will soon die. He has only 20 % of his energy remaining.

TOM

Tom's character

Tom has a complex character, which he expresses in different ways but you can influence him. Here is a description of a few typical situations :

Tom thinks that you should continue to search for his mother and not occupy your time doing other things.



Tom has eaten well. In this condition, his enemies don't have a chance.

The situation becomes critical. If you don't give him anything to eat or drink in the following minute, the game will stop. Not only will the child die of hunger, but his attitude towards you will deteriorate.



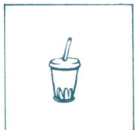
Don't let Tom become insolent, because he will profit from the occasion to bother you and even balance an empty goblet on Sir Arrow's head.

Here is a child that has completely forgotten that he is in search of his mother. Bring him quickly back to reality.



How to control Tom

You cannot move Tom with the joystick, but he won't cause you too many problems and will follow you if you educate him and give him the necessary care. So that Tom stays in good condition, his physical and mental states must be constantly controlled and eventually improved.



So that he doesn't lose his force, Tom must be fed with Hamburgers and Milkshakes. The more Tom runs, climbs, and fights, the more energy he uses.

The teddy bear calms Tom after a dangerous adventure. After a huge battle, it is wise to give him his Teddy.

What Tom Hates



Don't give Tom too much to eat. Excitement makes him have a weak stomach, and you will see the results on the floor if you fill him up with hamburgers and milkshakes. Balanced meals are very important at his age.



Tom is terrified of ghosts. If he is not confident of himself, he will run and hide behind a door. Make sure that his mental state doesn't worsen to the point where he is paralyzed from fear.



Never leave Tom alone for very long. As soon as he can't see you anymore, his mentality changes. If ever his physical or mental states are worsened, you will lose the game.

EQUIPMENT

The arsenal

1. The knife is a part of the standard equipment. It is difficult to carry in the beginning, but has the power to fight weak enemies.



2. The sword is more efficient. It is not difficult to carry, and has a medium fighting level.



3. The war ax is very powerful, but it is useless against some enemies.



4. The sledgehammer has the same inconvenience. Easy to carry with excellent power, but it has only a medium level of precision.



5. The crossbow is used to battle from a distance, therefore not obliging you to approach the opponent.



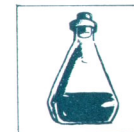
6. The bow is also a weapon of distance. Its speed and force are less powerful.



7. The tear gas only works with the flying eyes.



8. The wooden stake is deadly for the vampires.



9. The green potion has magic powers, but its effects are unknown.



10. The halberd is too much to manage to fight, but it is an important weapon.

The other objects

To reach the end of the game, there are a great number of objects which you must find along the way.

1. Even spirits have to drink from time to time (10 % of energy).



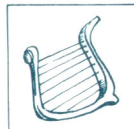
2. The red potion will give you 10 % energy.



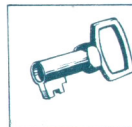
3. By mixing these two liquids, you get an extra life.



4. The roast duck gives 10 % energy to the knight.



5. We don't know the effect of the magic harp.



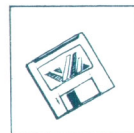
6. The yellow, green, and red keys open the heavy door to the cellar.



7. The blue potion allows the knight to jump over high walls.



8. Certain places in the castle are very dark. It's smart to have a lighter.



9. Each time that you find this disk, you can save the game.



10. The whistle is easy to find. One blow, and Tom will come running.

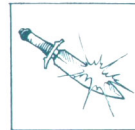
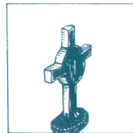
11. Carry the ruby to the right place and the last obstacle will have been overcome.



12. The key to the dungeon will allow you to escape.

Bonus objects

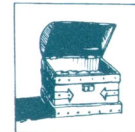
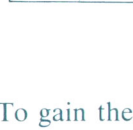
1 000 points : Golden dagger



1 000 points : Monstrance

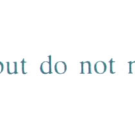
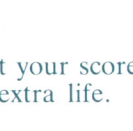


1 000 points : Crucifix



1 000 points : Red rose

5 000 points : Treasure chest - To gain the points, you must have the key.



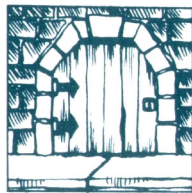
These different objects augment your score, but do not modify game-play.
20,000 points will give you an extra life.

SOME ADVICE

After helping you to get started, we will give you the first steps towards finding the solution to the game.

At the beginning of the game, you find Tom sitting on the ground, not knowing what to do. Around him are scattered a few objects. Gather the food: the Milkshake and the Hamburger, as well as the whistle and the halbred. The moment that you have the whistle, press twice on the fire button to activate the state line. Move the golden square to the lower, left-hand corner, on the whistle. If you press now on the fire button, you will hear a whistle and Tom will run to you. If this doesn't work the first time, try a second, because he is a capricious little boy. Now give him something to eat. To do this, go back to the state line and place the square on the Hamburgers and press the fire button. After you have given Tom something to eat, the indicator of his physical condition instantly augments. To improve his mental state, you can do the same thing with food.

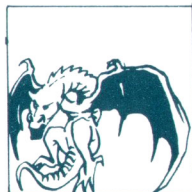
Behind the huge doors, you can find bonus objects, and clues that will help to solve the riddles of the castle. Unfortunately an opponent is sometimes hidden behind the doors. To open a door, place yourself in front of the lock and press the fire button. The first door on the level hides the loading option for the gathered objects. Know that sometimes when Tom is afraid, he hides behind nearby doors.



The black knight is an unpleasant creature, who made a pact with the evil wizard. To beat him, you must prepare for a savage sword battle. Avoid all of his hits and strike at just the right moment. You will be able the battle "Blacky" at a certain area of the castle. Don't neglect this chance, because your opponent is merciless.



The fire dragon guards the magic harp which is necessary to solve the riddle of the game. His weak point is his head because it's there that you find the petroleum glands. Before you battle him, take Tom to a safe place, because the sight of the dragon would scare him to death.

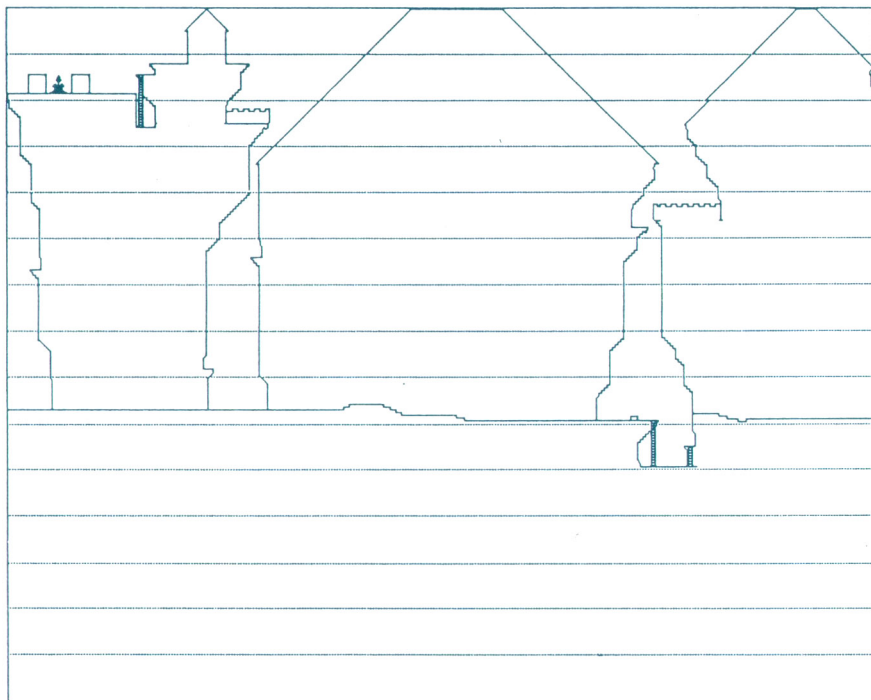


Don't ever forget that you can combine objects. Try all of the combinations that you think sensible. You can, for example, try to combine the lighter with the bow and arrow.

Use the save feature during the game. If your vital energy has run out, you can restart the game at the place where you made your last save.

Diagram of the Castle

To be able to orientate yourself more easily, see this diagram of your itinerary. The dotted lines represent the different floors.



TOM AND THE GHOST

Ladeanweisungen

Atari ST

– Alle Atari ST :

Legen Sie Diskette A in Laufwerk A und schalten Sie den Computer ein. Das Programm wird nun automatisch geladen. Nach kurzer Zeit werden Sie aufgefordert Diskette B einzulegen.

Commodore Amiga

– Amiga mit 512 kByte Speicher :

Wenn Sie einen Amiga 1000 besitzen, schalten Sie Ihren Computer aus und legen Sie die *Kickstart-Diskette* in das interne Laufwerk ein. Schalten Sie den Computer ein und warten Sie bis *Kickstart* geladen ist. Wenn Sie einen anderen Amiga besitzen, schalten Sie den Computer nur ein. Legen Sie jetzt die Programmdiskette ein. Nach kurzer Zeit erscheint das Titelfeld.

– Amiga mit mehr als 512 kByte Speicher :

Wenn Sie einen Amiga 1000 besitzen, schalten Sie Ihren Computer aus und legen die *Kickstart-Diskette* in das interne Laufwerk ein. Schalten Sie den Computer ein und warten Sie bis *Kickstart* geladen wurde. Wenn Sie einen Amiga 500/2000 besitzen, schalten Sie den Computer nur ein. Nachdem Sie die Programmdiskette eingelegt haben, gibt es zwei Möglichkeiten. Sie drücken die linke Maustaste und erzwingen damit einen Schnellstart. Das Programm benutzt jetzt keinen zusätzlichen Speicher. Wenn Sie die linke Maustaste nicht drücken, belegt das Programm den zusätzlichen Speicher mit einer RAM-Disk und lädt alle wichtigen Dateien dorthin. Hierdurch wird der Spielablauf flüssiger, weil während des Spielverlaufes nicht immer Daten von der Diskette nachgeladen werden müssen.

– Installation auf der Festplatte :

Eine dritte Möglichkeit ist die Installation auf einer Festplatte. Dazu benötigen Sie jedoch mindestens 1 MByte RAM und natürlich eine Festplatte. Starten Sie hierzu die *Workbench* und legen Sie die Programmdiskette in ein beliebiges Laufwerk ein. Öffnen Sie das Inhaltsverzeichnis der Diskette und starten Sie das Installationsprogramm mit einem Doppelklick. Um das Programm zu installieren, müssen Sie jetzt nur noch das Quell-Laufwerk und das Ziel-Laufwerk angeben. Alles weitere macht das Installationsprogramm. Nach der Installation starten Sie das Programm von Ihrer Festplatte mit einem Doppelklick auf das Programm-Icon.

IBM PC, Kompatible und Tandy 1000

– Installation auf Disketten :

Um das Programm zu installieren, benötigen Sie zwei 360 kB 5,25" Disketten oder eine 720 kB 3,25" Diskette oder eine 1,2 MB 5,25" Diskette oder eine 1,44 MB 3,5" Diskette. Formatieren Sie also zuerst die datenträger, die für Ihren Rechner in Frage kommen. Achten Sie darauf, daß diese Disketten keine fehlerhaften Sektoren haben, da hierdurch die Speicherkapazität der Diskette vermindert wird und unter Umständen nicht mehr alle Daten auf die Diskette passen. Legen Sie nun eine der mitgelieferten Disketten in das Quellaufwerk. Wechseln Sie auf das Laufwerk mit « A: » oder « B: ». Tippen Sie « INSTALL < Quellaufwerk: > < Ziellaufwerk: > ». Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Um das Programm zu starten, wechseln Sie auf das Laufwerk mit « A: » oder « B: » und tippen Sie « TOM ».

– Installation auf einer Festplatte :

Die Installation auf der Festplatte erfolgt wie die Installation auf Disketten. Sie müssen sich nur vergewissern, daß auf der Festplatte noch ca. 800 kB frei sind. Legen Sie eine beliebige Diskette in das Quellaufwerk. Wechseln Sie auf das Laufwerk mit « A: » oder « B: ». Tippen Sie « INSTALL < Quellaufwerk: > < Ziellaufwerk: > ». Sodann erscheint ein Auswahlmenü, wo Sie den Grafikmodus auswählen können. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Im Wurzelverzeichnis des Ziellaufwerkes wird ein Ordner « TOM » und die Stardatei « TOM.BAT » angelegt. Das sind auch die Dateien, die Sie löschen müssen, um das Programm von der Festplatte zu löschen. Sie starten das Programm mit dem Befehl « TOM » aus dem Wurzelverzeichnis Ihrer Festplatte.

Vorgeschichte

Tom ist der Held unserer Geschichte. Er ist 7 Jahre alt und ein lebhafter Bursche. Als Tom 3 Jahre alt war, starb sein Vater bei einem Autounfall. Seine Mutter Ellen gab ihr Bestes um dem Jungen eine gute Erziehung zu geben, aber ohne die « feste Hand » des Vaters war dies nicht einfach. Um dem Alltag für kurze Zeit zu entfliehen, beschloß Ellen mit ihrem Sohn eine Europareise zu unternehmen. Schottland stand als erstes auf dem Programm. Man besuchte die großen Städte Glasgow und Edinburgh und einige Sehenswürdigkeiten des Landes. Nach einer Woche Städtetour fuhren die beiden zu einer Schlossbesichtigung in die Highlands. Beide nahmen an einer Führung durch das alte Gemäuer teil und amüsierten sich über die Lebensgewohnheiten des Mittelalters.

Tom war von der langen Busfahrt an diesem Tage sehr müde und so bleibt er ein wenig hinter der Gruppe zurück. Als Ellen bemerkte, daß ihr Sohn nicht mehr bei ihr war, ging sie den Weg, den sie gekommen waren zurück und suchte nach ihm. In einem dunklen Gang, über den der alte Mann, der die Führung leitete, eine schaurige Geschichte erzählte, stand plötzlich eine finstere Gestalt vor Ellen und versperrte ihr den Weg. Gegen das Licht am Ende des Ganges konnte sie nur die Konturen des Mannes sehen. Gerade wollte Ellen den Mann bitten sie vorbeizulassen, da schoss ein Blitz auf sie zu. Sie war wie gelähmt und konnte sich nicht wehren als die Gestalt immer näher kam. Es wurde dunkel um sie...

In diesem Augenblick kam Tom um die Ecke gerannt um die Gruppe einzuholen. Er erschrak zu Tode als er mit ansehen musste, wie seine Mutter von einer großen dunklen Gestalt entführt wurde. Er rannte in den Gang und wollte gerade zum Sprung ansetzen, da verschwanden beide vor seinen Augen. Verzweifelt irrte Tom im Schloss umher und suchte seine Mutter.

Seit einiger Zeit saß er wieder in dem dunklen Gang und hoffte, daß Ellen hierher zurückkommen würde, da kam Hilfe aus unerwarteter Richtung. Zuerst dachte er die unheimliche Gestalt käme zurück. « Jetzt werde ich auch gefangen ! », dachte Tom und wollte davonlaufen. Doch eine Stimme rief freudlich aber bestimmt, « Halt junger Mann. Lauf nicht weg. Ich will dir doch helfen ». Tom drehte sich um und sah die Gestalt deutlicher. « Mein Name ist Sir Arrow und ich lebe seit 500 Jahren in dieser Burg », sagte der Mann. Er trug ein Schwert und war wie die Puppen im Rittersaal

angezogen. « Bist du ein Geist ? » fragte Tome zaghaft. Trotz der ungewöhnlichen Situation faßte Tom schnell Vertrauen zu Sir Arrow. Was blieb ihm auch sonst übrig, die Polizei würde ihm auch nicht helfen können. Niemand würde ihm seine Geschichte glauben. So entschloss er sich die angebotene Hilfe anzunehmen.

« Verdamm ! Ich kann dem Jungen doch nicht sagen, daß seine Mutter in Lebensgefahr schwebt. Dieser Bastard von Zauberer wird sie wahrscheinlich opfern um seinen Pakt mit dem Teufel zu besiegeln. Wir haben bis zum Morgengrauen Zeit, sonst ist alles umsonst gewesen. » dachte Sir Arrow. « Mach dir keine Sorgen, zusammen werden wir deine Mutter schon finden. », sagte er. « Du musst nur genau das machen, was ich Dir sage, dann bist du in ein paar Stunden wieder bei deiner Mutter. », wies er Tom an.

Den Ernst der Situation verschwieg Sir Arrow dem Jungen. Es würde nicht einfach sein mit einem Kind in diesem Alter ein so gefährliches Abenteuer zu bestehen...

Ihre Aufgabe ist es Tom wohlbehalten zu seiner Mutter zu bringen. Viel Spaß beim Suchen !

Steuerung

Die Spielfigur bewegen

Sie steuern die Spielfigur über den Joystick und beim PC wahlweise auch über die Tastatur. Bei der Tastatursteuerung wird der Joystick durch den Ziffernblock ersetzt. Es gilt dann :

- « 4 » ist wie « Joystick nach links »
- « 8 » ist wie « Joystick nach oben »
- « 6 » ist wie « Joystick nach rechts »
- « 2 » ist wie « Joystick nach unten »
- « 5 » ist der Feuerknopf

Ritter ohne Waffe

Laufen :	Joystick links/rechts.
Springen :	Joystick nach oben drücken.
Ducken :	Joystick nach unten ziehen.
Gegenstand aufnehmen :	Feuerknopf drücken.
Menüleiste aktivieren :	Feuerknopf zweimal kurz hintereinander drücken.

Ritter mit Waffe

Laufen :	Joystick links/rechts.
Power-Strike :	Joystick nach oben, nach oben links oder oben rechts.
Hüftschlag :	Feuer + Joystick nach links oder rechts.
Schlag von unten :	Feuer + Joystick nach unten.
Schlag von oben :	Feuer + Joystick nach oben.

Statuszeile

In der Statuszeile sind alle wichtigen Spielanzeigen untergebracht. Von oben links nach unten rechts finden Sie :

- Schlüssel
- Punktestand
- Anzahl der verbliebenen Leben in Form von Herzen
- Energie des Ritters in Form einer Figur
- Tom's körperliche Verfassung (S)
- Tom's geistige Verfassung (P)
- Fünf Fächer um Gegenstände mitzuführen
- Aufnahme- und Ablagefeld
- Fach mit Trillerpfeife und Stopzeichen (Ruf-Feld)
- Fach mit Spielzeug
- Fach mit Milchshakes
- Fach mit Hamburgern

Wie die Statuszeile zu bedienen ist, wird im Folgenden erklärt :

Auswahlrahmen bewegen :	Joystick links/rechts/oben/unten.
Gegenstand nehmen :	Feuerknopf drücken.
Gegenstand ablegen :	Zum Ablagefeld bewegen und Feuerknopf drücken.
Gegenstände kombinieren :	Einen Gegenstand auswählen und auf einen Anderen legen.
Waffe ziehen :	Waffe auswählen und zweimal kurz hintereinander den Feuerknopf drücken.
Tomi rufen :	Bedingung : man muß die Trillerpfeife eingesammelt haben. Den Rahmen unten links auswählen und den Feuerknopf drücken. Diese Funktion ist auch mit der SPACE-Taste auszuführen.
Tomi stoppen :	Bedingung : man muß die Trillerpfeife eingesammelt haben. Den Rahmen unten links auswählen, Joystick nach unten ziehen und den Feuerknopf drücken.

Sir Arrow

Sie sind Sir Arrow und müssen mit seine Fähigkeiten das Spiel lösen. Dazu stehen Ihnen von Anfang an drei Leben zur Verfügung. Natürlich kann man sich nachträglich noch Extraleben erarbeiten und so die Chance steigern, das Spiel zu gewinnen.

Sein Leben verliert man, wenn keine Energie mehr übrig geblieben ist. Das passiert, wenn ein Gegner zu häufig auf den Ritter einprügelt, oder man Gegner verdrischt, die harmlos sind. Wieviel Energie abgezogen wird, hängt vom Gegner ab.

“Arrow wie er vor Kraft strotzt”.

Diese Grafik ist mit 100 % Energie gleichzusetzen.



Gleich geht es mit Arrow zu Ende. Nur noch 20 % seiner Energie sind ihm geblieben.

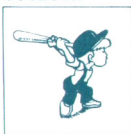


Tom

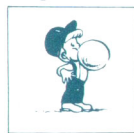
Tom's Charaktereigenschaften

Tom hat einen komplexen Charakter, der sich auf vielfältige Art und Weise mitteilt aber auch beeinflusst werden kann. In den folgenden Abbildungen sehen Sie einige typische Situationen, und dazu die Beschreibung :

Tom ist der Meinung, Sie sollten sich nicht mit Kleinigkeiten aufhalten sondern besser die Suche nach seiner Mutter fortsetzen.



So sieht es aus, wenn Tom gut genährt wurde. Dann läßt er vor Übermut keinen Gegner aus.



Soweit sollten Sie es nie kommen lassen. Wenn Sie ihm in der nächsten Minute nichts zu Essen oder zu Trinken geben, ist das Spiel zu Ende. Nicht nur das der Kleine jetzt Hunger leiden muss, auch sein Verhalten Ihnen gegenüber verschlechtert sich.



Mit Tom ist nicht zu spaßen, wenn er so richtig frech wird. Dann nutzt er jede Gelegenheit um Sie zu ärgern und stülpt Sir Arrow auch schon einmal einen leeren becher über den Kopf.

Da hat der Bursche doch glatt vergessen, daß er eigentlich seine Mutter sucht. Erinnern Sie Ihn schleunigst !



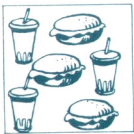
Wie man Tom kontrolliert

Mit dem Joystick kann man Tom nicht steuern, doch durch eine gute Erziehung und mit der entsprechenden Fürsorge wird er Ihnen keine größeren Schwierigkeiten bereiten und folgen. Um Tom in guter Kondition zu halten, müssen sein körperlicher und geistiger Zustand ständig kontrolliert und eventuell verbessert werden.



Der Teddybär soll Tom nach gefährlichen Situationen beruhigen. Nach einem heißen Gefecht ist es angebracht ihm einen Teddy zu schenken.

Damit Tom seine Kraft nicht verliert, muß er mit Hamburgern und Milch-Shakes gefüttert werden. Je mehr Tom läuft, klettert und kämpft, um so mehr Energie verbraucht er auch.



Überfüttern Sie den Tom nicht. Durch die Aufregung ist sein Magen sehr nervös und rechts sehen Sie was geschieht, wenn Sie ihn dennoch mit Hamburgern und Shakes vollstopfen. Ausgewogene Ernährung ist in Tom's Alter sehr wichtig.



Tom hat furchtbare Angst vor weißen Geistern. Wenn sein Selbstvertrauen nicht tadellos ist, rennt er davon und versteckt sich hinter Türen. Achten Sie immer auf seinen geistigen Zustand, damit er nicht vor Angst stehen bleibt.



Lassen Sie Tom nie über einen längeren Zeitraum alleine. Sobald er Sie nicht mehr sehen kann, ängstigt er sich und sein geistige Zustand läßt nach. Wenn die körperliche oder geistige Kraft erschöpft ist, haben Sie das Spiel verloren.

Rüstzeug

Das Arsenal

Das Messer gehört zur Standardausrüstung. Für den Anfang nicht schlecht, doch die Reichweite und die Schlagkraft ist sehr gering.



Die Streitaxt hat eine enorme Durchschlagskraft ist jedoch bei einigen Gegnern nicht einzusetzen.

Die Armbrust ist eine Distanzwaffe und hat daher den Vorteil, daß man sich den Gegner vom Leib halten kann.



Das Tränengas ist nur gegen fliegenden Augen wirksam.

Der grüne Trank hat magische Kräfte. Die Wirkung ist unbekannt.



Mit dem Schwert ist man schon besser bedient. Die Reichweite ist gut und seine Schlagkraft ist mittelmäßig.

Mit dem Morgenstern verhält es sich ähnlich. Exzellente Reichweite und Durchschlagskraft, aber die Zielgenauigkeit ist nicht sehr hoch.



Auch der Bogen ist eine Distanzwaffe. Die Geschwindigkeit und Durchschlagskraft sind geringer.

Der Holzpflöck ist für die burgeigenen Vampire tödlich.



Um in der Burg zu kämpfen, ist die Hellebarde viel zu unhandlich. Dennoch ist sie ein wichtiges Utensil.

Hilfsmittel

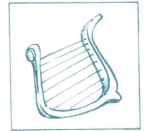
Um an Ihr Ziel zu gelangen, haben wir auf dem Weg zur Lösung viele Hilfsmittel bereitgestellt.

Auch Geister müssen von Zeit zu Zeit trinken (10 % Energie).



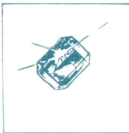
Mischt man die beiden Flüssigkeiten, so erhält man ein Extra-leben.

Die Wirkung der Zauberharfe ist unbekannt.

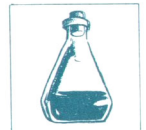


Der blaue Trank verhilft dem Ritter zu einem Supersprung um hohe Mauer zu überwinden.

Wo Sie diese Diskette finden, können Sie den Spielstand speichern.



Bringen Sie den Rubin an den richtigen Ort, und das letzte Hinderniss ist überwunden.



Der rote Trank gibt Ihnen 10 % Energie.



Die gebratene Ente gibt dem Ritter 10 % Energie.



Den gelben, grünen und roten Schlüssel benötigt man zum Öffnen der schweren Kellertür.



An einigen Stellen der Burg wird es stockfinster. Dann ist es gut ein Feuerzeug bei sich zu tragen.



Die Trillerpfeife ist leicht zu finden. Ein Pfiff und Tom folgt.



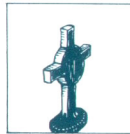
Mit dem Kerkerschlüssel können Sie sich aus dem Verließ befreien.

Bonusgegenstände

1000 Punkte : Goldener Dolch.



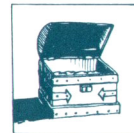
1000 Punkte : Monstranz.



1000 Punkte : Kruzifix.



1000 Punkte : Rote Rose.



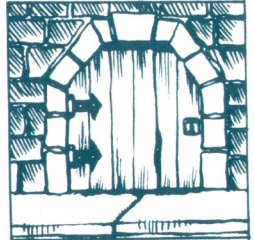
5000 Punkte : Schatztruhe. Um die Punkte einstreichen zu können, benötigen Sie auch noch einen Schlüssel.

Die oben gezeigten Gegenstände erhöhen Ihren Punktestand, sind aber nicht spielentscheidend. Für 20 000 Punkte erhalten Sie ein Extraleben.

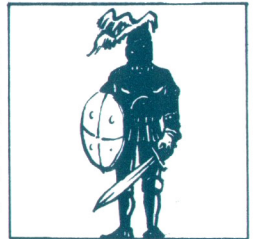
Tips und Tricks

Um Ihnen eine **Starthilfe** zu geben, erklären wir die ersten Schritte auf dem Weg zur Lösung. Wenn das Spiel beginnt, sehen Sie Tom ratlos auf dem Fußboden sitzen. Um ihn herum liegen einige Gegenstände. Nehmen Sie den Teddy, den Shake und den Hamburger. Auch die Trillerpfeife und die Hellebarde sind wichtig. Sobald Sie die Trillerpfeife aufgenommen haben, gehen Sie mit einem Doppelklick auf den Feuerknopf in die Statuszeile. Bewegen Sie den goldenen Rahmen nach unten links auf die Trillerpfeife. Wenn Sie jetzt den Feuerknopf drücken, ertönt ein Pfiff und Tom kommt zu Ihnen gelaufen. Wenn es beim ersten mal nicht funktioniert, versuchen Sie es noch einmal, der Bengel hat seinen eigenen Kopf. Geben Sie Ihm jetzt etwas zu essen. Gehen Sie dazu wieder in die Statuszeile und bewegen Sie den Rahmen auf das Feld mit den Hamburgern und drücken Sie den Feuerknopf. Damit haben Sie Tom mit einem Hamburger gefüttert. Die Physis geht augenblicklich in die Höhe. Gleiches machen Sie mit einem Teddybären und die Psyche erhöht sich.

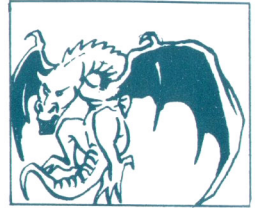
Hinter den großen Türen kann man Bonusgegenstände und Hinweise auf die Rätsel der Burg finden. Leider versteckt sich von Zeit zu Zeit auch ein Gegner dahinter. Um eine Tür zu öffnen, muss man sich vor das Türschloss stellen und den Feuerknopf drücken. Hinter der ersten Tür im ersten Level finden Sie die **Ladeoption** für gespeicherte Spielstände. Noch ein Tip: Wenn Tom Angst hat, versteckt er sich manchmal hinter einer nahegelegenen Türen.



Der schwarze Ritter ist ein unfreundlicher Zeitgenosse, der mit dem bösen Zauberer einen Pakt geschlossen hat. Um ihn zu besiegen, müssen Sie sich auf einen wilden Schwertkampf einrichten. Parieren Sie alle seine Schläge und greifen Sie im rechten Moment selbst an. An einer Stelle der Burg haben Sie Gelegenheit zu einem Trainingskampf mit « Blacky ». Nutzen Sie diese, denn Ihre Gegner ist unerbittlich.



Der Feuerdrache bewacht die Zauberharfe, die für die Lösung des Spieles notwendig ist. Der empfindlichste Körperteil ist der Kopf, denn da befinden sich die Petroleumdrüsen. Bevor Sie mit dem Drachen kämpfen, bringen Sie Tom in Sicherheit, denn beim Anblick des Drachen würde er zu Tode erschrecken.

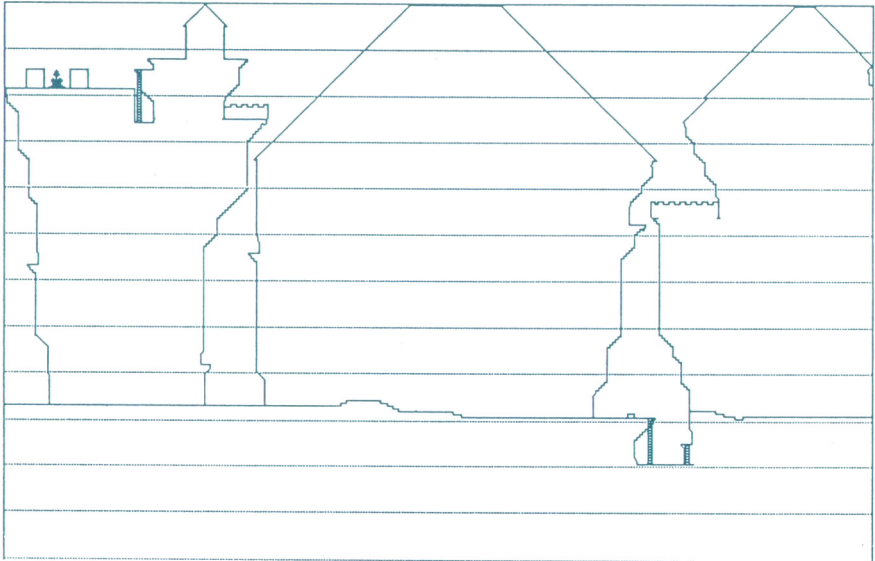


Denken Sie immer daran, daß man Gegenstände kombinieren kann. Probieren Sie alle Kombinationen aus, die Ihnen sinnvoll erscheinen. Man könnte zum Beispiel versuchen das Feuerzeug mit Pfeil und Bogen zu kombinieren...

Nutzen Sie die Möglichkeit Spielstände zu speichern. Wenn Ihnen dann einmal die Lebensenergie ausgehen sollte, können Sie an dem Ort wieder beginnen, wo Sie zum letzten Mal den Spielstand gespeichert haben.

Umriß der Burg

Zur besseren Orientierung tragen Sie in diesen Grundriß schon erkundete Bereiche ein. Die gepunkteten Linien geben den Verlauf der Stockwerke an.



THE AUTHORS

Many people participated in the elaboration of TOM AND THE GHOST.
We would like to thank each of them :

Game conception

Thomas Friedmann (scenario and idea)

Armin Gessert

Thomas Hertzler

Programming

Thomas Hauser (Amiga and Atari versions)

Thomas Hertzler

Armin Gessert (PC version)

Graphics and Animation

Thomas Friedmann (all formats)

Janos Toth (finishing touches)

Images

Thorsten Knop of Twinworld

Music and Sound Effects

Haiko Ruttmann

Peter Sabath (credits music for Atari)

Beta Tests

Marc and Serge from UBI SOFT

Ralph Jurgen Kraft

Bernhard Ewers

Janos Toth

Lothar Schmitt

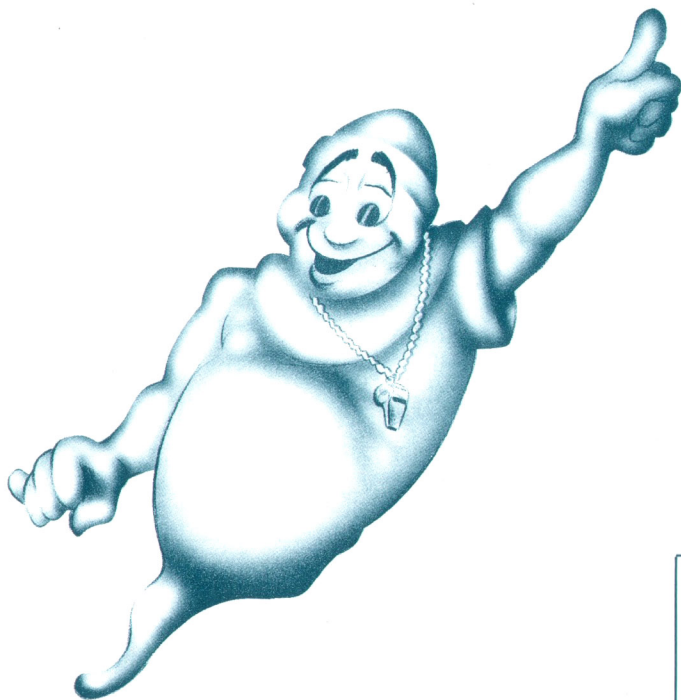
Thomas Hertzler

Project Supervisor

Thomas Hertzler

We would especially like to thank :
Markus Fritze and Soren Hellwig for their great TURBO-ASSEMBLER.
Frank Menten, Peter Bee, and Uwe Meier for their constructive criticism.

TOM *and the ghost*



UBI SOFT

Entertainment Software