

AMIGA CD32™

Commodore

DRAGONSTONE



CORE
DESIGN LIMITED

Scanned

by

Thalio

DRAGONSTONE

LOADING INSTRUCTIONS

Ensure that your CD32 is turned off. Open the lid as normal and place your Dragonstone CD into the CD loading tray label side up. Close the lid and turn the power switch on. After a few moments loading will commence.

If you experience any problems please consult your CD32 manual.

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 the RED button 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 the RED button. 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.

CONTROL OF YOUR CHARACTER

Move your JOYPAD in the direction you want your character to walk. Pressing the RED button swings your sword. Keeping the RED button 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.

The BLUE button takes you to the INTERACTION SCREEN (see over).

GAME SCREEN

Play Area



Reincarnations
Psychic Charge Meter
Large Enemy Health Meter
Your Health Meter

INTERACTION SCREEN

View Screen



Gold
Sword Strength
Psychic Charge Power-up
Psychic Bolt Strength

Inventory

HOW TO USE THE INTERACTION SCREEN

First choose which action you would like to perform by moving the JOYPAD up or down through the OPTIONS (see opposite) and pressing the RED button 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 the RED button. Adversely, you may also move the JOYPAD down to access your INVENTORY, then move left and right to highlight the items displayed there and press the RED button.

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: The BLUE button deselects the USE and EXAMINE actions).

EXIT: Returns you to the GAME SCREEN.

PAUSE: To PAUSE the game press the YELLOW or GREEN button, to UNPAUSE press the YELLOW or GREEN button once again.

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 RED 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	BOB CHURCHILL BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmed by	BARRY IRVINE
CD Conversion by	BARRY IRVINE GARY ANTCLIFFE
Graphics	MARK JONES SIMON PHIPPS
Level Design	BOB CHURCHILL
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. 1995

DRAGONSTONE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMIGA

Vérifiez que votre CD32 est éteint (OFF). Ouvrez le couvercle normalement et placez votre CD Dragonstone dans le plateau, étiquette vers le haut. Fermez le couvercle et allumez votre machine (ON). Après quelques instants, le chargement commencera. Si vous rencontrez des problèmes, consultez le manuel de votre CD32.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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-même 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.

Évitez 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 le bouton ROUGE 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 le bouton ROUGE. 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.

LES CONTRÔLES DE VOTRE PERSONNAGE

Déplacez votre joystick dans la direction du déplacement souhaité de votre personnage. Appuyez sur le bouton ROUGE pour brandir votre épée. Si vous continuez à appuyer sur le bouton ROUGE, 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 le bouton BLEU pour faire apparaître l'écran d'interaction (voir plus loin).

L'ÉCRAN DE JEU

Zone de jeu



Réincarnations

Compteur de charge psychique

Compteur de santé de l'ennemi

Votre compteur de santé

L'ÉCRAN D'INTERACTION

Écran de vue



Or

Force de l'épée

Charge psychique Power-up

Force du faisceau psychique

Inventaire

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 le bouton ROUGE.

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 le bouton ROUGE. 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 le bouton ROUGE.

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 le bouton BLEU.)

EXIT (Sortie): permet de retourner à l'écran de jeu.

PAUSE: Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur le bouton JAUNE ou VERT. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur le bouton JAUNE ou VERT.

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 ROUGE, 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	BOB CHURCHILL BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmation de	BARRY IRVINE
Conversion CD 32	BARRY IRVINE GARY ANTCLIFFE
Graphismes	MARK JONES SIMON PHIPPS
Conception des niveaux	BOB CHURCHILL
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. 1995

DRAGONSTONE

LADÉANWEISUNGEN

Vergewissern Sie sich, daß Ihr CD32-Gerät ausgeschaltet ist. Öffnen Sie wie gewöhnlich die Klappe, und legen Sie die Dragonstone-CD mit dem Etikett nach oben in die CD-Lade. Schließen Sie nun die Klappe, und schalten Sie das Gerät ein. Nach kurzer Zeit beginnt der Ladevorgang.

Sollten irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, finden Sie in Ihrem CD32-Handbuch Rat und Hilfe.

SPIELBEGINN

Ein neues Spiel beginnen

Diese Option bringt Sie zum Figuren-Auswahlbildschirm, auf dem Sie entscheiden, ob Sie als Frau oder Mann spielen wollen. Wenn die von Ihnen gewünschte Figur gezeigt wird, drücken Sie den ROTEN Knopf. 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 den ROTEN Knopf. Jetzt wird das Spiel geladen.

Spiel wiederaufnehmen

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

Steuerung Ihrer Figur

Drücken Sie Ihr Joypad in der Richtung, in die Ihre Figur gehen soll. Drücken Sie den ROTEN Knopf, um Ihr Schwert zu schwingen. Wenn Sie den ROTEN Knopf gedrückt halten, läßt 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.

Der BLAUE Knopf ruft den Interaktionsbildschirm auf (siehe unten).

Spielbildschirm

Spielfeld



Reinkarnationen
Psycho-Ladungs-Anzeige
Gesundheitsanzeige der großen
Gegner
Ihre Gesundheitsanzeige

Interaktionsbildschirm

Inventar



Ansichtsbildschirm
Gold
Schwertkraft
Psycho-Ladung
Psycho-Blitz-Stärke

Benutzung des Interaktionsbildschirms

Zunächst wählen Sie, welche Handlung Sie ausführen möchten. Dazu bewegen Sie sich mit Hilfe des Joypads durch die Optionen (siehe unten) und drücken den ROTEN Knopf, 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. 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 den ROTEN Knopf. Ansonsten können Sie sich auch mit Hilfe des Joypads 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 den ROTEN Knopf.

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: Der BLAUE Knopf annulliert die Optionen "USE" und "EXAMINE".)

Abbrechen (EXIT): Bringt Sie zurück zum SPIELBILDSCHIRM.

PAUSE: Um das Spiel zu unterbrechen, drücken Sie den GELBEN oder den GRÜNEN Knopf. Möchten Sie das Spiel später wiederaufnehmen, drücken Sie einfach denselben Knopf noch einmal.

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

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

Nützliche Tips

- Schnelles Antippen des ROTEN Knopfes 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:	BOB CHURCHILL BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmierung:	BARRY IRVINE
CD 32 Konvertierung:	BARRY IRVINE GARY ANTCLIFFE
Grafiken:	MARK JONES SIMON PHIPPS
Level-Entwurf:	BOB CHURCHILL
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. 1995

DRAGONSTONE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Accertati che il CD32 sia spento. Apri il coperchio e posiziona il CD32 nel cassetto del lettore CD con l'etichetta rivolta verso l'alto. Chiudi il coperchio e accendi l'interruttore. Dopo poco comincerà il caricamento. In caso di problemi, consulta il manuale CD 32.

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 ROSSO 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 ROSSO. Quindi il gioco si caricherà.

RESTORE GAME (RIPRISTINA GIOCO)

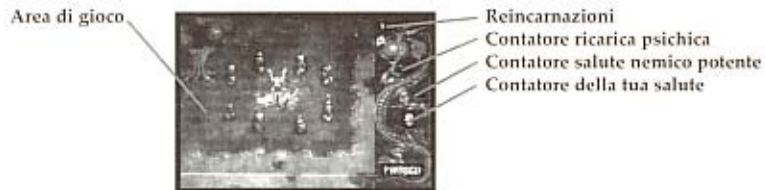
Questa opzione ti chiederà di inviare una parola d'ordine selezionando lettere e numeri da una griglia. Le parole d'ordine appariranno all'inizio di ogni nuova area.

COME CONTROLLARE IL TUO PERSONAGGIO

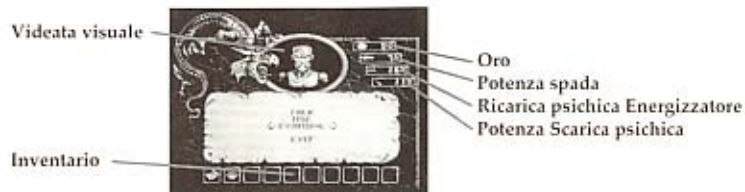
Muovi il JOYPAD nella direzione in cui vuoi muovere il tuo personaggio. Premendo il PULSANTE ROSSO agiterai la spada. Tenendo premuto il pulsante ROSSO, caricherai la Potenza Psichica (visualizzata nel pannello). Quando raggiungerà il massimo potrai sparare una Scarica psichica rilasciando il pulsante.

Il pulsante BLU ti porta sulla videata INTERACTION SCREEN (VIDEATA INTERAZIONE)

VIDEATA DI GIOCO



VIDEATA INTERAZIONE



COME UTILIZZARE LA VIDEATA INTERAZIONE

Innanzitutto scegli l'azione che vuoi eseguire muovendo il JOYPAD su o giù sulle OPZIONI (OPTIONS) (vedi più avanti) e premi il pulsante ROSSO 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 il pulsante ROSSO. Oppure potrai premere il JOYPAD in giù per accedere all'INVENTARIO (INVENTORY) e premere a sinistra e a destra per evidenziare gli oggetti visualizzati e premere il pulsante ROSSO.

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: Il pulsante BLU disattiva le azioni UTILIZZA ed ESAMINA)

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

PAUSA: Per mettere il gioco in PAUSA premi il PULSANTE GIALLO o VERDE, per riprendere il gioco premere di nuovo il PULSANTE GIALLO o VERDE.

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 ROSSO 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	BOB CHURCHILL BARRY IRVINE MARK JONES SIMON PHIPPS
Programmazione	BARRY IRVINE
Conversione CD32	BARRY IRVINE GARY ANTCLIFFE
Grafica	MARK JONES SIMON PHIPPS
Design livelli	BOB CHURCHILL
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. 1995

NOTES:

NOTES:



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

© 1994 Core Design Limited. All rights reserved