

# ANOTHER WORLD



Delphine Software



Conception et realisation  
Eric Chahi

Adaptation PC et compatibles  
Daniel Morais

Musique et sons  
Jean-François Freitas

Conception du Manuel et des textes  
Pierre Gousseau

Packaging et illustrations  
Eric Chahi



## **SOMMAIRE**

- COPIE DE SAUVEGARDE ..... 6
- INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ..... 6
- INSTALLATION SUR DISQUE DUR ..... 7
- CONTROLE DU PERSONNAGE ..... 9
- TOUCHES DE FONCTIONS ..... 10
- CODES DE SAUVEGARDE ..... 11

## **COPIE DE SAUVEGARDE**

- Avant toute opération disquette, il vous est recommandé d'opérer une copie de sauvegarde de votre logiciel. Cette copie, conformément à la loi en vigueur, étant bien sûr réservée à un usage strictement personnel.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### **ATARI STF/STE ET AMIGA**

- Pour démarrer le jeu sur ces deux machines il vous suffit d'éteindre votre machine pendant au moins dix secondes puis de la rallumer en introduisant la disquette 1 dans le lecteur.
- Si vous possédez un AMIGA 1000, il vous faudra avant d'insérer la disquette 1, insérer la disquette KICKSTART dans le lecteur DFO :

### **PC ET COMPATIBLES**

- Eteignez votre machine pendant au moins dix secondes puis rallumez-la. Insérez la disquette DOS dans le lecteur A, et une fois votre ordinateur initialisé, insérez la disquette 1 dans le lecteur A. Tapez A : et appuyez sur **ENTER**. Tapez ANOTHER et appuyez sur **ENTER**.

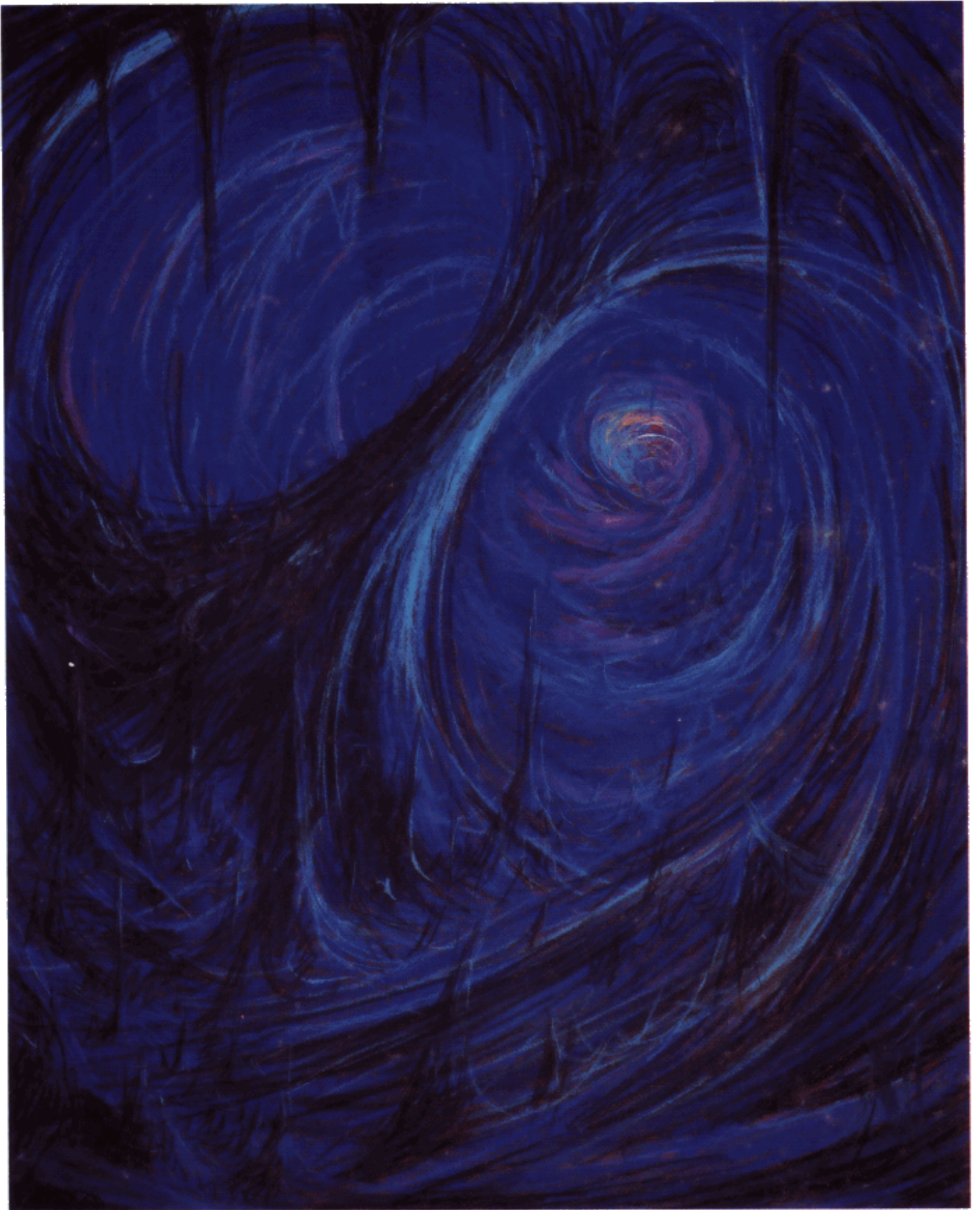
# INSTALLATION SUR DISQUE DUR

## ATARI STF/STE ET AMIGA

- Vérifiez que le nombre d'octets disponible sur votre disque dur est supérieur à celui utilisé par vos disquettes. Créez ensuite un nouveau répertoire dans lequel vous allez successivement copier le contenu de chacune des disquettes. Une fois ces opérations faites il vous suffit pour démarrer le jeu d'ouvrir l'icône du disque dur, ouvrir après l'icône du fichier contenant le jeu et pour finir de double cliquer sur l'icône START.

## PC ET COMPATIBLES

- Eteignez d'abord l'ordinateur pendant au moins dix secondes, puis rallumez-le. Insérez la disquette DOS dans le lecteur A:, puis une fois votre ordinateur initialisé insérez la disquette 1 dans le lecteur A:. Tapez A: et appuyez sur ENTER. Tapez INSTALL et appuyez sur ENTER, puis suivez les instructions affichées à l'écran. Pour démarrer le jeu à partir du disque dur, il vous suffira ensuite de : taper C: (ou une lettre de lecteur différente si votre disque dur n'est pas C:), puis taper CD\ANOTHER et appuyer sur ENTER: taper ANOTHER et appuyer sur ENTER.





# **CONTROLE DU PERSONNAGE**

## **ATARI STF/STE AMIGA ET PC**

- Sur ces trois machines le contrôle s'effectue au joystick de la façon suivante :

### **JOYSTICK EN POSITION CENTRALE**

- Votre personnage se met à l'arrêt en position neutre. Une pression sur le bouton de tir et votre personnage donne un coup de pied, ou utilise l'arme qui est en sa possession.

### **JOYSTICK POUSSE VERS LE HAUT**

- Votre personnage effectue un bond.

### **JOYSTICK POUSSE VERS LE BAS.**

- Votre personnage se baisse. Une pression sur le bouton de tir et votre personnage donne un coup de pied, ou utilise l'arme qui est en sa possession.

### **JOYSTICK POUSSE VERS LA DROITE OU LA GAUCHE**

- Votre personnage marche dans la direction choisie. Une pression continue sur le bouton et il se met à courir.

## TOUCHES DE FONCTIONS ATARI STF/STE, AMIGA, PC ET COMPATIBLES

### PAUSE

- On peut stopper le déroulement du jeu en appuyant sur la touche **P**. Une nouvelle pression relancera l'action.

### SOUND ON/OFF

- Une pression sur la touche **S** supprime la bande son, il suffit d'appuyer de nouveau sur **S** pour la rétablir.

### FONCTIONS SPECIALES POUR L'AMIGA

#### **F1**

- Cette touche passe l'image en mode standard.

#### **F2**

- Passe l'image en mode « cinémascope » et en haute résolution.

#### **F3**

- Passe l'image en mode « vertical ».

#### **F4**

- Passe l'image en mode « haute résolution ».

## CODES DE SAUVEGARDE

- Après certaines étapes du jeu, il vous sera délivré un code lorsque vous perdrez.

Vous pourrez alors l'utiliser à n'importe quel moment de la partie.

Pour cela il vous suffira d'appuyer sur la touche **C** et d'entrer la suite de caractères que vous aurez pris soin de relever. Aussitôt le jeu reprendra à l'étape correspondant au code que vous aurez introduit.

Ce système vous permettra de progresser dans le jeu sans avoir à le recommencer in extenso à chaque fois que vous perdrez.

ne pas oublier d'introduire les  
derniers calculs pour le test de ce soir!

Leslie Knight Chaykin

le: ???

Je profite d'un court moment  
de répit afin de consigner  
quelques informations utiles dans  
ce carnet qui a survécu à mes  
récentes péripéties. Je me retrouve  
pour le moment séparé de mon  
compagnon d'évasion, sans qui je  
ne serais certainement pas arrivé  
à fuir. J'espère que je pourrais le  
retrouver, et surtout, qu'il n'est pas  
mort, car je lui dois la vie.

Mais pour le moment mon plus  
urgent problème est de sortir  
de ce dédale de galeries

Souterraines ou j'enne  
sans plus aucun repère de  
temps. Qui plus est je me  
heurté à des cours d'eau qui  
menacent à tout moment  
d'envahir les galeries —

En ce qui concerne l'arme que  
j'ai récupérée, j'en ai mainte-  
nant compris le fonctionnement:  
une pression sur la détente  
déclenche un tin simple. une plus  
longue pression et une boule  
d'énergie se forme: si on relâche à  
ce moment on crée un champs de  
force, si on maintient, la boule  
grossit et devient dévastatrice.  
efficace, mais gourmande en éner-  
gie.

Le témoin lumineux de l'arme  
semble être un indicateur de  
charge —



# **Delphine Software**

150 boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 49.53.00.03

