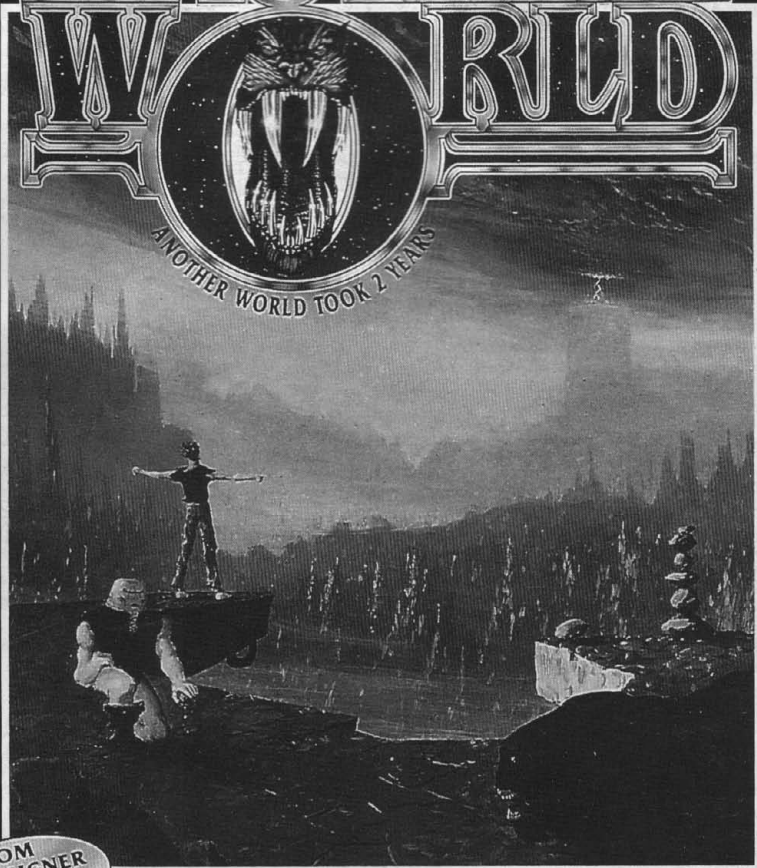


IT TOOK 6 DAYS TO CREATE THE EARTH

# ANOTHER WORLD

ANOTHER WORLD TOOK 2 YEARS



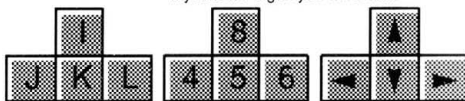
FROM  
THE DESIGNER  
OF FUTURE  
WARS

U.S. GOLD<sup>®</sup>

Delphine Software

# MACINTOSH CONTROLS AND MENU OPTIONS

<b>RIGHT ARROW</b> -	(Keypad-6 or L).	Moves you right.
<b>LEFT ARROW</b> -	(Keypad-4 or J).	Moves you left.
<b>DOWN ARROW</b> -	(Keypad-5 or K).	Makes you duck. It can also be used to pick up items. If you are swimming or on an elevator it moves you down, or if you are standing on a teleporter you will be teleported down.
<b>UP ARROW</b> -	(Keypad 8 or I).	Makes you jump. You will jump further if you are running when you press the UP key. If you are swimming or on an elevator it moves you up. If you are standing below a teleporter you will be teleported up.
<b>SHIFT</b> -	(or Option).	Action Key: Used mostly for attack but when combined with Left/ Right keys it makes you run. If you do not have a gun you will kick. If you have a gun you will shoot.



* - <b>S</b>	Turns sound on and off	* - <b>N</b>	Starts a new game from scratch
* - <b>P</b>	Pauses the game	* - <b>O</b>	Continues an old game. You must type in an access code which appears at the bottom of the screen each time you die. For instance, the continue code for the first level may be "LDKD". You would have to enter this code to continue from where you left off in the last game.

## USING THE ADVANCED GRAVIS MOUSE STICK

Another World™ is compatible with the Mouse Stick™ from Advanced Gravis. If you want to use the Mouse Stick™, first load the appropriate OOTW set file for your monitor size as usual (see your Gravis manual for details on loading a set). You will find the OOTW set file in the Data folder, then double-click on the Another World™ icon as usual, and turn on the Advanced Gravis Mouse Stick™ menu item in the Options menu.

After starting a new game, move the joystick left, right, up, or down to move in the respective direction. The button on the top of the mouse stick will make you jump, and the buttons on the left will make you kick or fire the gun. (Both buttons on the left act identically.)

## GETTING STARTED

Double click on the Another World™ icon. A dialog screen will appear asking which window size to use. You will need a faster Macintosh to play on the larger sizes, on the slower Macs you will have to play in a smaller window. When you pick New Game (\* - **N**) from the file menu for the first time, you will be required to enter a symbol code from the Another World™ code wheel. Line up the number specified on the inner wheel with the number specified on the screen. Next, you'll look in the box on the wheel to find the appropriate symbols that you will have to select. To select the symbol, you must use your arrow keys and then press shift. When you have selected all of the necessary symbols, select OK.

Once the game starts, push the up key to start swimming to the surface of the water. Failing to do so will lead to your early demise!

# ANOTHER WORLD

## INDEX

BACK-UP COPY .....	2
LOADING INSTRUCTIONS .....	2
INSTALLATION TO HARD DISK .....	3
CHARACTER CONTROL .....	4
FUNCTION KEYS .....	5
SAVE CODES .....	6
HELPLINE.....	10

## **BACK-UP COPY**

- Before any disk operation, you are recommended to make a back-up copy of your software. This copy, in accordance with current legislation, must of course be strictly kept for your personal use.

## **LOADING INSTRUCTIONS**

### **ATARI STF/STE AND AMIGA**

- To start the game on these two machines, all you need to do is turn off your machine for at least ten seconds then turn it on again putting disk 1 in the drive.

- If you have an AMIGA 1000, before putting disk 1 in you will have to insert the KICKSTART disk into the DFO drive:

### **PCs AND COMPATIBLES**

- Turn off your machine for at least ten second then turn it back on. Put the DOS disk in drive A, and once your computer is reset, put disk 1 into drive A. Type A: and press ENTER. Type ANOTHER and press ENTER.

# **INSTALLATION TO HARD DISK**

## **ATARI STF/STE AND AMIGA**

- Check that the number of bytes available on your hard disk is more than that used by your disks. Then create a new directory onto which you are going to copy the contents of each of the disks. Once you have done this, all you need to do to start the game is select the icon of the hard disk, then select the icon of the file containing the game and to finish click the START icon twice.

## **PCs AND COMPATIBLES**

- Turn off your computer for at least ten seconds, then turn it back on. Put the DOS disk in drive A:. Type A: and press ENTER. Type INSTALL and press ENTER. Then follow the instructions displayed on the screen. To start the game from the hard disk, all you need to do then is type C: (or a different drive letter if your hard disk is not C:), then type CD\ANOTHER and press ENTER. Type ANOTHER and press ENTER.

# **CONTROL OF THE CHARACTER**

## **ATARI STF/STE, AMIGA AND PCs**

- On these three machines control is done with a joystick as follows:

### **Joystick in Central Position**

- Your character stops in a neutral position. If you press the fire button your character gives a kick, or uses the weapon he is holding.

### **Joystick Pushed Up**

- Your character jumps.

### **Joystick Pushed Down**

- Your character goes down. If you press the fire button your character gives a kick or uses the weapon he is holding.

### **Joystick Pushed to the Right or Left**

- Your character walks in the chosen direction. Continuous pressure on the button makes him run.

# **FUNCTION KEYS**

## **ATARI STF/STE, AMIGA, PCs AND COMPATIBLES**

### **Pause**

- You can stop the progress of the game by pressing P. Pressing it again will restart the action.

### **Sound Toggle On/Off**

- Pressing the S key turns the sound off, press S again to turn it back on.

### **Special functions for the Amiga**

F1 - This key puts the display into standard mode.

F2 - Puts the display into "cinemascope" and high resolution mode.

F3 - Puts the display into "vertical" mode.

F4 - Puts the display into "high resolution" mode.

# **SAVE CODES**

**- After certain stages of the game you will be given a code when you lose.**

**You can then use it at any time in the game.**

**To do this all you need to do is press the C key and enter the set of characters which you have noted down. The game restarts immediately at the stage corresponding to the code you have put in.**

**This system allows you to make progress in the game without having to completely restart it each time you lose.**



## CREDITS

### CONCEPT AND DESIGN

Eric Chahi

### PC CONVERSION

Daniel Morais

### MUSIC AND SOUND EFFECTS

Jean-Francois Freites

### MANUAL DESIGN

Pierre Gousseau

### ILLUSTRATION

Eric Chahi

### PACKAGING CONCEPT AND DESIGN

Alexa Czechowski

David H. Brown

© 1991 DELPHINE SOFTWARE Ltd. All rights reserved.

Manufactured and distributed under license from Delphine Software Ltd., by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring or leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner strictly prohibited.

*Must not forget to insert the last calculations for tonight's test!*

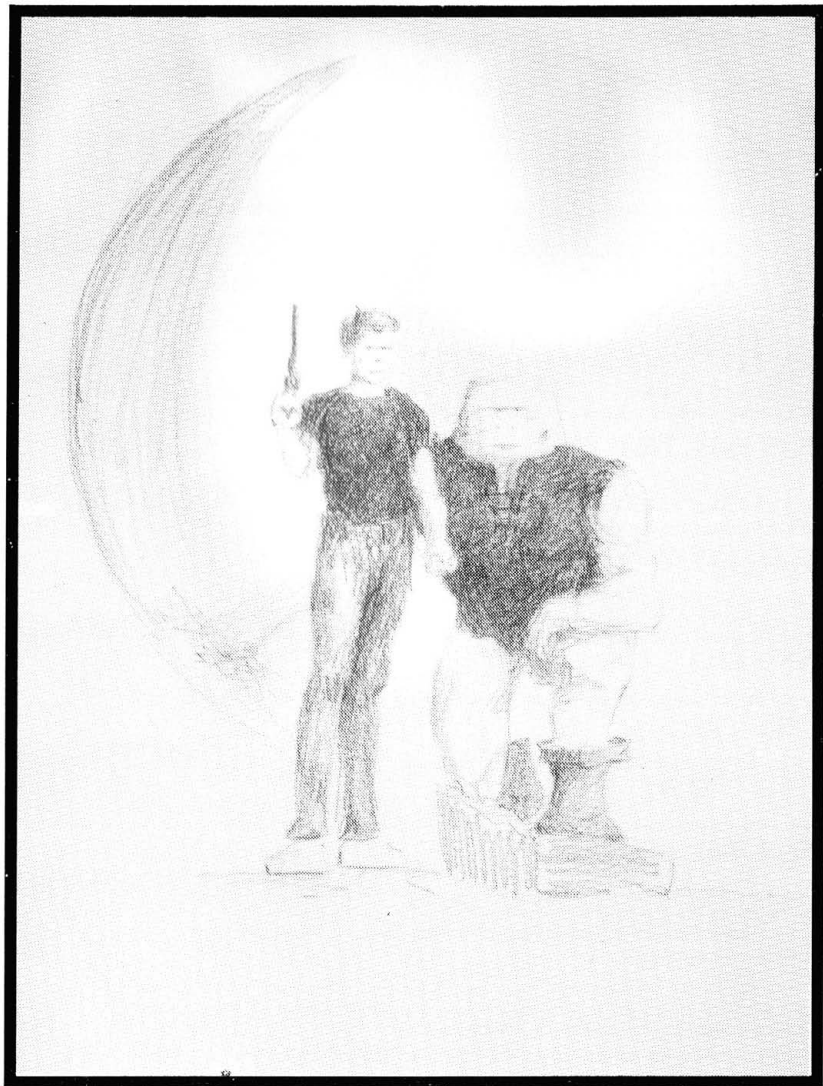
*Lester Knight Chaykin  
on the ???*

*I am taking advantage of this short period of rest to record some useful information in the notebook which has survived my recent adventures. I am now separated from my companion in the escape, without whom I could certainly not have got away. I hope I will manage to find him and above all, I hope he is not dead, for I owe him my life.*

*But for the time being, my main objective is to get out of this maze of underground galleries, where I am wandering with no indication of the passage of time. On top of that, I constantly encounter streams that threaten to flood these galleries at any time.*

*Concerning the weapon I have found, I have now understood the way it works. Pressing the trigger releases a single shot. Press it longer, and an energy ball appears - if you release the trigger at this moment, a field of force is created. If you hold the trigger down, the ball gets bigger and becomes devastating in its effect, yet greedy in energy.*

*The weapon-light seems to be a charge indicator.*



# U.S. GOLD HELPLINES/HINTS & TIPS

U.S. Gold are constantly striving to increase your enjoyment of their games. To this end, we have installed a special Hotline containing useful hints and tips to help you gain as much satisfaction from ANOTHER WORLD as possible.

Available 24 hours a day, 7 days a week, the number to call is 0839 654 284\*

Helplines are also available for many of our other games. Just dial one of the numbers below and select the game you require help with from the menu you hear. The lines are constantly updated, so check the NEWSLINE for details of new services.

## THE LUCASFILM HELPLINE

Secret of Monkey Island • Le Chuck's Revenge (Monkey Island 2) • Indiana Jones and the Last Crusade • Maniac Mansion • Loom • Battle of Britain • Zak McKracken.

**0839 654 123\***

## THE DELPHINE HELPLINE

Another World • Cruise for a Corpse • Operation Stealth

**0839 654 284\***

## S.S.I. HELPLINES

Eye of the Beholder II (Legend of Darkmoon) • Shadow Sorcerer

**0839 654 139\***

Eye of the Beholder I • Buck Rogers I • Secret of the Silver Blades

**0898 442 030\***

Hillsfar • Dragons of Flame • Heroes of the Lance

**0898 442 025\***

Curse of the Azure Bonds • Pool of Radiance • Champions of Krynn

**0898 442 026\***

## NEWSLINE - NEW RELEASES - COMPETITIONS

Details of New Games • Win U.S. Gold Software • Helpline Index

**0839 654 124\***

\* Calls charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times.  
Helplines listed are available to UK residents only.

PLEASE OBTAIN PERMISSION FROM THE PERSON WHO PAYS THE TELEPHONE BILL  
BEFORE CALLING.

Service operated by U.S. Gold Ltd, Units 2 & 3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

# ANOTHER WORLD

## INHALT

SICHERUNGSKOPIE .....	12
LADEANLEITUNGEN .....	12
INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE .....	13
CHARACTER-STEUERUNG .....	14
FUNKTIONSTASTEN .....	15
SICHERUNGSCODES .....	16

# **SICHERUNGSKOPIE**

- Wir raten Ihnen, eine Sicherungskopie von Ihrer Software anzufertigen, bevor Sie die Diskette benutzen. Diese Kopie darf natürlich, entsprechend der gesetzlichen Vorschriften, nur für Ihren persönlichen Gebrauch eingesetzt werden.

# **LADEANLEITUNGEN**

## **ATARI STF/STE UND AMIGA**

Um das Spiel auf diesen beiden Geräten zu starten, brauchen Sie lediglich Ihren Computer für mindestens zehn Sekunden auszuschalten, bevor Sie ihn wieder einschalten und die Diskette 1 in das Laufwerk einlegen.

Haben Sie einen AMIGA 1000, müssen Sie die KICKSTART-Diskette in das DFO-Laufwerk einlegen, bevor Sie Diskette 1 einlegen.

## **PCs UND KOMPATIBLE GERÄTE**

Schalten Sie Ihr Gerät für mindestens zehn Sekunden aus und dann wieder ein. Legen Sie die DOS-Diskette in Laufwerk A ein und Diskette 1 in dasselbe Laufwerk, sobald Ihr Computer neu eingestellt ist. Geben Sie "A :" ein und drücken Sie ENTER. Dann ANOTHER eintippen und wieder ENTER drücken.

# **INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE**

## **ATARI STF/STE UND AMIGA**

- Kontrollieren Sie, ob die Anzahl der 8-Bit-Bytes, die auf Ihrer Festplatte zur Verfügung stehen, höher ist als die von Ihren Disketten benötigte Anzahl. Schaffen Sie dann ein neues Verzeichnis, in das Sie nacheinander den Inhalt jeder Diskette abspeichern. Haben Sie dies getan, brauchen Sie zum Starten des Spiels nur das Festplatten-Icon und dann das Icon für die Datei, in der sich das Spiel befindet, zu wählen und abschließend das START-Icon zweimal anzuklicken.

## **PCs UND KOMPATIBLE GERÄTE**

- Schalten Sie Ihren Computer für mindestens zehn Sekunden aus und dann wieder ein. Legen Sie die DOS-Diskette in Laufwerk A: ein und Diskette 1 in dasselbe Laufwerk, sobald Ihr Computer gebootet ist. Geben Sie "A:" ein und drücken Sie ENTER. Dann INSTALL eintippen und wieder ENTER drücken. Befolgen Sie danach die Anleitungen auf dem Bildschirm. Um das Spiel von der Festplatte aus zu starten, geben Sie einfach "C:" ein (oder einen anderen Laufwerk-Buchstaben, wenn Ihre Festplatte nicht C: ist), tippen CD\ANOTHER und drücken ENTER, geben ANOTHER ein und betätigen wieder ENTER.

# **CHARAKTER-STEUERUNG**

## **ATARI STF/STE, AMIGA UND PCs**

- Auf diesen drei Geräten wird mit einem Joystick wie folgt gesteuert:

### **Joystick in Mittlerer Position**

- Ihr Charakter bleibt in neutraler Stellung stehen. Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, teilt er einen Tritt aus oder benutzt die Waffe, die er in der Hand hält.

### **Joystick nach Oben Gedrückt**

- Ihr Charakter macht einen Sprung.

### **Joystick nach Unten Gedrückt**

- Ihr Charakter duckt sich. Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, teilt er einen Tritt aus oder benutzt die Waffe, die er in der Hand hält.

### **Joystick nach rechts oder Links Gedrückt**

- Ihr Charakter geht in die gewählte Richtung. Bei Festhalten des Knopfes rennt er.



# **FUNKTIONSTASTEN**

## **ATARI STF/STE, AMIGA, PCs UND KOMPATIBLE GERÄTE**

### **Pause**

- Sie können den Spielverlauf unterbrechen, indem Sie "P" drücken. Bei erneuter Betätigung dieser Taste wird die Spielhandlung wieder aufgenommen.

### **Sound ein-und Ausschalten**

- Durch Drücken von "S" wird der Ton ausgeschaltet, erneutes Betätigen dieser Taste schaltet ihn wieder ein.

### **Spezielle funktionen für den Amiga**

**F1 -** Diese Taste versetzt das Display in den Standard-Modus.

**F2 -** Versetzt das Display in "Breitwandformat" und den Modus für hohe Bildauflösung.

**F3 -** Versetzt das Display in den "Vertikal"-Modus.

**F4 -** Versetzt das Display in den Modus für "hohe Bildauflösung".

# **SICHERUNGSCODES**

- Nach bestimmten Stufen im Spiel erhalten Sie einen Code, wenn Sie verlieren.

Sie können diesen zu jedem Zeitpunkt im Spiel benutzen.

Dazu drücken Sie einfach die "C"-Taste und geben die Gruppe von Charakters ein, die Sie sich notiert haben. Das Spiel wird sofort auf der Stufe gestartet, deren Code Sie eingegeben haben.

Dieses System erlaubt Ihnen, im Spiel weiterzukommen, ohne jedesmal, wenn Sie verlieren, ganz neu anfangen zu müssen.

**KONZEPTION UND DESIGN**

**Eric Chahi**

**KONVERTIERUNG FÜR PC**

**Daniel Morais**

**MUSIK UND SOUNDEFFEKTE**

**Jean-François Freitas**

**HANDBUCHGESTALTUNG**

**Pierre Gousseau**

**ILLUSTRATION**

**Eric Chahi**

**VERPACKUNGSENTWURF UND GESTALTUNG**

**Alexa Czechowski**

**David H. Brown**

**© 1991 DELPHINE SOFTWARE Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von Delphine Software Ltd., durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Jegliche Ausstrahlung, Verbreitung, öffentliche Aufführung sowie Kopieren oder Ausleihen, Vermieten und Verkaufen im Rahmen irgendeines Austausch- oder Wiederverkaufsprogramms, auf welche Art auch immer, ist ohne vorherige Genehmigung strengstens untersagt.**

*Nicht vergessen! Letzte Berechnungen für den Test heute  
abend einfügen!*

*Lester Knight Chaykin  
am ????*

*Ich nutze diese kurze Atempause, um einige nützliche Informationen in  
mein Notizbuch einzutragen, welches meine vor kurzem erlebten  
Abenteuer überstanden hat. Während unserer Flucht wurde ich von  
meinem Kampfgefährten getrennt, ohne den ich es niemals geschafft  
hätte. Ich hoffe, daß ich ihn wiederfinde, und vor allem, daß er nicht  
getötet wurde, denn ich verdanke ihm mein Leben.*

*Doch zuerst werde ich versuchen, aus diesem Labyrinth unterirdischer  
Galerien herauszukommen, in denen ich nun schon seit einer Weile  
zeitlos umherwandere. Dazu kommt noch, daß ich ständig auf Bäche  
stolze, die diese Gallerien jederzeit zu überfluten drohen.*

*Hinsichtlich der Waffe, die ich gefunden habe, weiß ich nun, wie sie  
funktioniert. Das Drücken auf den Abzug feuert einen Schub ab. Bei  
längerem Drücken entsteht ein Energieball- und wenn man den Abzug  
an diesem Punkt losläßt, bildet sich ein Kraftfeld. Wenn man dann den  
Finger auf dem Abzug hält, wird der Ball zunehmend größer. Obwohl  
seine Wirkung verheerend ist, verbraucht er Unmengen an Energie.*

*Das Waffenlicht scheint ein Ladeanzeiger zu sein.*



# ANOTHER WORLD

## SOMMARIO

COPIA DI RISERVA.....	21
ISTRUZIONI DI CARICAMENTO.....	21
INSTALLARE SU DISCO RIGIDO.....	22
CONTROLLO PERSONAGGIO.....	23
TASTI FUNZIONE.....	24
CODICI PER SALVARE.....	25

# **COPIA DI RISERVA**

\* Prima di qualunque operazione con i dischetti, si consiglia di effettuare una copia di riserva del software. Questa copia, in osservanza della legislazione corrente, deve ovviamente essere tenuta rigorosamente per solo uso personale.

# **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

## **ATARI STF/STE e AMIGA**

\* Per avviare il gioco su queste due macchine, tutto ciò che serve è spegnere la macchina per almeno dieci secondi, poi accenderla di nuovo inserendo il dischetto 1 nell'unità disco.

\* Se disponi di un AMIGA 1000, prima di inserire il dischetto 1 dovrai inserire il dischetto KICKSTART nell'unità disco DF0:

## **PC e COMPATIBILI**

\* Spegni la macchina per almeno dieci secondi, poi riaccendila. Metti il dischetto DOS nell'unità disco A, e quando il computer è stato resetato, metti il dischetto 1 nell'unità disco A. Digita A: e premi INVIO. Digita ANOTHER e premi INVIO.

# **INSTALLARE SU DISCO RIGIDO**

## **ATARI STF/STE e AMIGA**

\* Controlla che il numero di byte a 8 bit disponibile sul tuo disco rigido sia maggiore di quello usato dai dischetti. Poi crea una nuova directory su cui, successivamente, vai a copiare il contenuto di ciascun dischetto. Una volta fatto questo, tutto ciò che devi fare per avviare il gioco è di selezionare l'icona del disco rigido, poi selezionare l'icona del file contenente il gioco e, per finire, cliccare due volte sull'icona START (AVVIO).

## **PC e COMPATIBILI**

\* Spegni il computer per almeno dieci secondi, poi riaccendilo. Metti il dischetto DOS nell'unità disco A:, poi, una volta inizializzato il computer, metti il dischetto 1 nell'unità disco A:. Digita A: e premi INVIO. Digita INSTALL e premi INVIO. Poi segui le istruzioni sullo schermo. Per avviare il gioco da disco rigido, tutto ciò che devi fare è di digitare C: (o una lettera di unità diversa, se il disco rigido non è C:), poi digita CD\ANOTHER e premi INVIO.



# **CONTROLLO PERSONAGGIO**

## **ATARI STF/STE, AMIGA e PC**

\* Su queste tre macchine, il controllo si effettua con un joystick come segue:

### **Joystick in Posizione Centrale**

\* Il personaggio si ferma in posizione neutra. Se premi il pulsante di fuoco, il personaggio tira un calcio, oppure usa l'arma che ha in mano.

### **Joystick Spinto Verso L'Alto**

\* Il personaggio esegue un salto.

### **Joystick Spinto Verso Il Basso**

\* Il personaggio va verso il basso. Se premi il pulsante di fuoco, il personaggio tira un calcio, oppure usa l'arma che tiene in mano.

### **Joystick Spinto a Destra o a Sinistra**

\* Il personaggio cammina nella direzione scelta. Premendo il pulsante continuamente, si metterà a correre.

# **TASTI FUNZIONE**

## **ATARI STF/STE, AMIGA, PC e COMPATIBILI**

### **Pausa**

\* Puoi fermare il gioco premendo P. Premendolo di nuovo, l'azione riprende.

### **Sonoro Acceso/Spento**

\* Premendo il tasto S, il sonoro si spegne. Premendolo di nuovo, il sonoro si accende.

### **Funzioni Speciali per Amiga**

F1 - Questo tasto mette lo schermo in modalità standard.

F2 - Mette lo schermo in modalità "cinemascope" ad alta risoluzione.

F3 - Mette lo schermo in modalità "verticale".

F4 - Mette lo schermo in modalità "alta risoluzione".

# **CODICI PER SALVARE**

- Dopo certe fasi di gioco, ti verrà dato un codice quando perdi.

Questo lo puoi usare in ogni momento del gioco.

Per farlo, tutto ciò che occorre fare è premere il tasto C e inserire la serie di caratteri che hai annotato. Il gioco riprende subito dalla fase corrispondente al codice che hai inserito.

Questo sistema ti permette di proseguire nel gioco senza doverlo iniziare da capo ogni volta che perdi.

**CONCETTO E DISEGNO**  
Eric Chahi  
**CONVERSIONE PC**  
Daniel Morais  
**EFFETTI SONORI E MUSICA**  
Jean-Francois Freites  
**DISEGNO DEL MANUALE**  
Pierre Gousseau  
**DISEGNO E CONCETTO DELLA CONFEZIONE**  
Alexa Czechowski  
David H. Brown

**© 1991 DELPHINE SOFTWARE Ltd. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito sotto l'autorizzazione della Delphine Software Ltd., dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Il copyright sussiste su questo programma. Senza l'autorizzazione è strettamente proibito la pubblica teletrasmissione, diffusione e rappresentazione più, la riproduzione o registrazione, l'impresito o l'affitto e la vendita sotto qualsiasi scambio o schema di riacquisto.**

*Non devo dimenticare di inserire gli ultimi calcoli per la prova di stasera!*

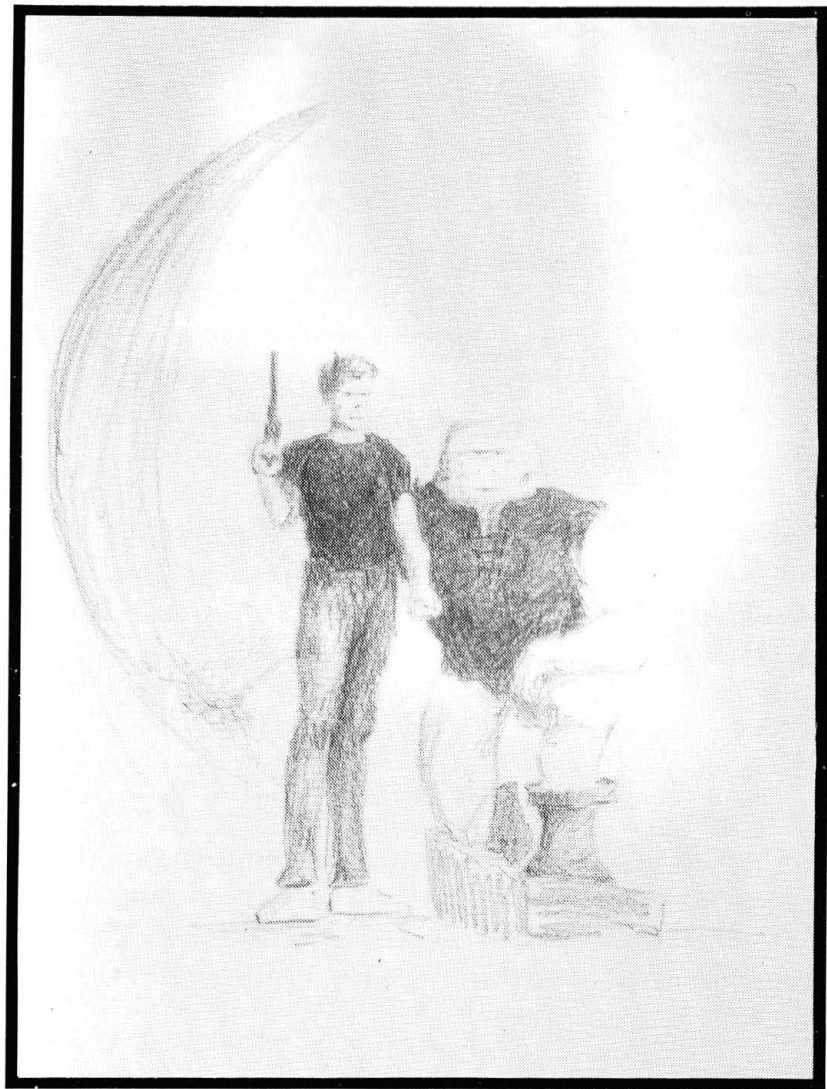
*Lester Knight Chaykin il ????*

*Approfitto di questa breve sosta per registrare alcune informazioni utili sul portatile che è sopravvissato alle mie recenti avventure. Mi trovo ad essere separato dal mio compagno di fuga, senza il quale non sarei certamente riuscito a prendere il largo. Spero di riuscire a ritrovarlo e soprattutto, mi auguro che non sia morto, perché gli devo la vita.*

*Ma per il momento, il mio obiettivo principale è di uscire da questo labirinto di gallerie sotterranee dove sto vagando senza alcuna cognizione del tempo che passa. Oltre a questo, incontro spesso dei fiumi che minacciano di inondare le gallerie in ogni momento.*

*Per quanto riguarda l'arma che ho trovato, adesso ho capito come funziona. Premendo il grilletto, parte un solo colpo. Se lo premo più a lungo, appare una sfera di energia - se rilascio il grilletto a questo punto, si crea un campo di energia. Tenendo già il grilletto, la sfera si ingrandisce e diviene devastante come effetto, ma inghiotte tanta energia.*

*La spia luminosa sull'arma sembra essere l'indicatore di carica.*



# MACINTOSH-STEUERUNGEN UND MENÜOPZIONI

- PFEIL NACH RECHTS** - (6 auf dem Ziffernblock oder L).      Bewegung nach rechts.
- PFEIL NACH LINKS** - (4 auf dem Ziffernblock oder J).      Bewegung nach links.
- PFEIL NACH UNTEN** - (5 auf dem Ziffernblock oder K).      Ducken. Kann auch zum Aufheben von Gegenständen verwendet werden. Wenn du schwimmst, einen Aufzug benutzt oder auf einem Teleporter stehst, dann führt deine Spielfigur eine Bewegung nach unten aus.
- PFEIL NACH OBEN** - (8 auf dem Ziffernblock oder I).      Springen. Du kannst weiter springen, indem du die HOCHTASTE drückst, während deine Figur läuft. Wenn du schwimmst, einen Aufzug benutzt oder unter einem Teleporter stehst, dann führt deine Spielfigur eine Bewegung nach oben aus.
- SHIFT** - (oder Option).      Action-Taste. Vorwiegend für Angriffe vorgesehen. Benutzt du diese Taste jedoch zusammen mit dem RECHTS- und LINKSPFEIL, dann läuft deine Figur. Wenn du keine Pistole hast, dann teilst du einen Tritt aus. Hast du eine Pistole, dann schießt du.
- \* - S**      Sound ein/aus      **\* - N**      Neues Spiel beginnen  
**\* - P**      Spiel unterbrechen      **\* - O**      Altes Spiel fortsetzen. Dazu mußt du den Zugangscode eingeben, der jedesmal unten auf dem Bildschirm erscheint, wenn deine Figur stirbt.

## SPIELSTART

Klicke zweimal das "Another World™"-Icon an. Daraufhin wirst du aufgefordert anzugeben, welche Fenstergröße du benutzen möchtest. Du benötigst einen schnelleren Macintosh, wenn du größere Fenster verwenden möchtest. Bei langsameren Macintosh-Geräten kannst du nur mit kleinen Fenstern spielen. Wählst du das erste Mal ein neues Spiel (**\* - N**) vom Dateimenü, dann mußt du einen "Symbolcode" von der "Another World™-Codescheibe" eingeben. Stelle die auf der inneren Scheibe angegebene Zahl nun so ein, daß sie mit der Zahl auf dem Bildschirm übereinstimmt. Die entsprechenden Symbole kannst du dann dem Kästchen auf der Scheibe entnehmen. Du wählst ein Symbol, indem du die Pfeiltasten benutzt und dann SHIFT drückst. Hast du die nötigen Symbole gewählt, dann klicke OK an.

Sobald das Spiel begonnen hat, drücke den HOCHPFEIL, um zur Wasseroberfläche zu schwimmen. Bist du dabei zu langsam, wirst du es mit deinem Leben bezahlen müssen!

---

## OPZIONI MENU E DI COMANDO MACINTOSH

- FRECCIA DESTRA** - (Tastierino numerico 6 o L).      Muove a destra.
- FRECCIA SINISTRA** - (Tastierino numerico 4 o J).      Muove a sinistra.
- FRECCIA IN GIU'** - (Tastierino numerico 5 o K).      Ti fa rannicchiare. Può essere anche utilizzato per prendere degli oggetti. Se stai nuotando o sei in un ascensore, ti porta in basso e se sei in piedi su un teletrasportatore sarai teletrasportato in basso.
- FRECCIA IN SU** - (Tastierino numerico 8 o I).      Ti fa saltare. Salterai più lontano se premerai la Freccia in SU mentre stai correndo. Se stai nuotando o sei in un ascensore, ti porta in alto e se sei in piedi su un teletrasportatore sarai teletrasportato in alto.
- MAIUSCOLO** - (o OPZIONE).      Tasto Azione: usato soprattutto per attaccare, ma in combinazione con le frecce Sinistra/Destra ti farà correre. Se non avrai un fucile tirerai dei calci. Se avrai un fucile sparerà.
- \* - S**      Attiva e disattiva il sonoro      **\* - N**      Inizia una nuova partita.  
**\* - P**      Mette il gioco in pausa      **\* - O**      Continua una partita vecchia. Devi digitare un codice di accesso che apparirà in fondo alla videata tutte volte che morirai.

## AVVIO

Clicca sull'icona Another World™. Apparirà una videata dialogo che ti chiederà quale tipo di finestra utilizzare. Avrai bisogno di un Macintosh più veloce per giocare in quelle più grandi; sui Macs più lenti dovrai giocare in una finestra più piccola. Quando prendi per la prima volta New Game (Gioco Nuovo) (**\* - N**) dal menu file, ti verrà chiesto di inviare un codice simbolo dalla ruota codice di Another World™. Fai coincidere il numero specificato sulla ruota interna con il numero specificato sullo schermo. Dopo di che dovrai guardare nella casella sulla ruota per trovare i simboli appropriati che dovrai selezionare. Per selezionare il simbolo dovrai usare i tasti freccia e quindi premere il tasto del maiuscolo. Quando avrai selezionato tutti i simboli richiesti, seleziona OK.

Quando inizierà il gioco, premi la freccia in su per iniziare a nuotare in superficie. Se fallirai in questo tentativo arriverai velocemente alla fine!



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX. Tel 021-625-3366.