WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
A Time Warner Company

All Rights Reserved.

The copyright in Flight of the Amazon Queen is owned by Interactive Binary Illusions © 1995 and is published by Renegade Software under exclusive licence from Interactive Binary Illusions. Renegade Software is a Warner Interactive Entertainment company. Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited.

FLIGHT OF THE AMAZON Queen

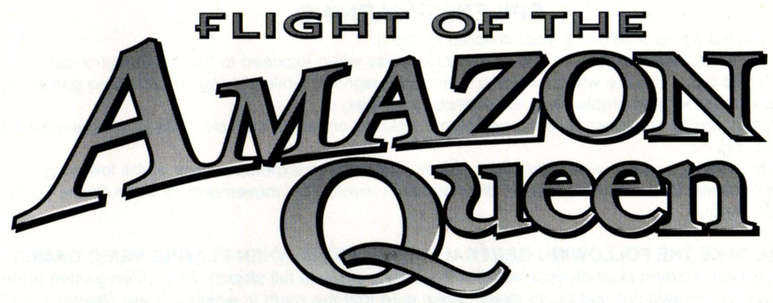
En Français
L'AMAZONE Queen

INSTRUCTION MANUAL

A GAME BY JOHN PASSFIELD AND STEVE STAMATIADIS

Renegade

An INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS ADVENTURE



Contents

Warning ! Attention ! Achtung ! Attentioné ! 2

English 4 - 11

Français 14 - 21

Deutsch 24 - 31

Italia 34 - 41

For customer service support, please write to:
Warner Interactive Entertainment, 2 Carriage Row, Eversholt Street, London NW1 1BU, ENGLAND
or telephone (0)171 391 4343.

This manual is protected by copyright. Any unauthorised use, reproduction or adaptation of it in whole or in part, including making copies or translations of it or selling, letting, hiring or otherwise exploiting it in whole or in part is strictly prohibited.

Copyright in this manual is owned by Warner Interactive Entertainment Ltd © 1995.

Owned by Warner Interactive Entertainment

Warning ! Attention ! Achtung ! Attentioné !

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.
Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.
If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.
Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of conciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions — discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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 qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre 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 medecin avan t 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 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 convultion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

WARNUNG BETREFFEND EPILEPTISCHE ANFÄLLE

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.
Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndern Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.
Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.
Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfert, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

AVVERTIMENTO RELATIVO ALL'EPILESSIA

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.
Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono aparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.
Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.
Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei sequenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN TUTTI I CASI PRIMA DI UTILIZZARE UN VIDEO GIOCHI

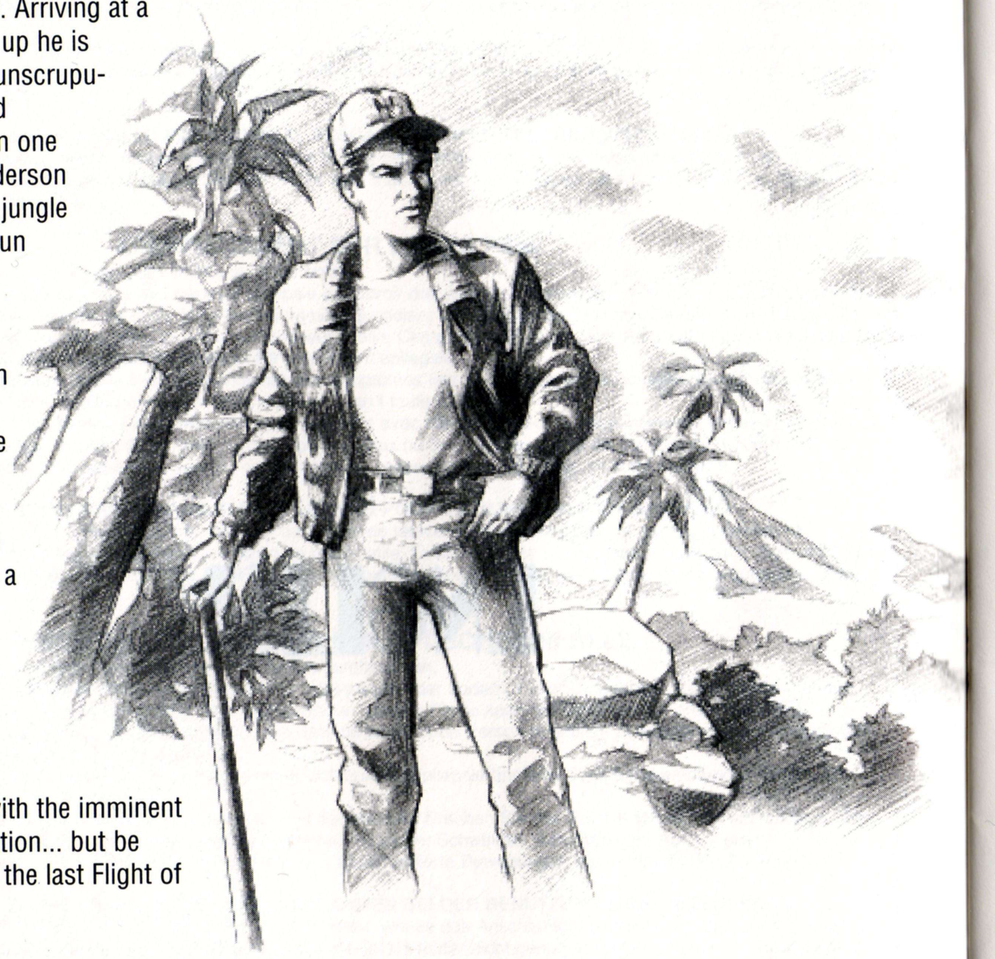
Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate domito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.

ENGLISH

What The Heck Is This Game All About?

In Flight of the Amazon Queen you play the role of Joe King, pilot for hire, as you follow his tongue in cheek adventures in the South American Jungles, circa 1949.

Joe is scheduled to fly movie star Faye Russel to an Amazon jungle location for the shooting of her latest film, JUNGLE PASSION. Arriving at a hotel in Rio to pick her up he is tricked by his rival, an unscrupulous Dutch flyboy called Anderson, and locked in one of the hotel rooms. Anderson plans to fly Faye to the jungle himself in an effort to run Joe out of business.



It's your job to take control of Joe, help him escape from the hotel and foil the plans of the flying Dutchman. Once done, you'll fly Faye into the Amazon jungle where you'll encounter a dangerous temple, fearsome Amazonian warriors, and a power mad scientist intent on taking over the world!

It's up to you to deal with the imminent threat of world domination... but be careful, or this may be the last Flight of the Amazon Queen!

How Do I Get To Play The Game?

To play Flight of the Amazon Queen, please refer to the reference card that came with the game.

How Do I Control The Little Guy?

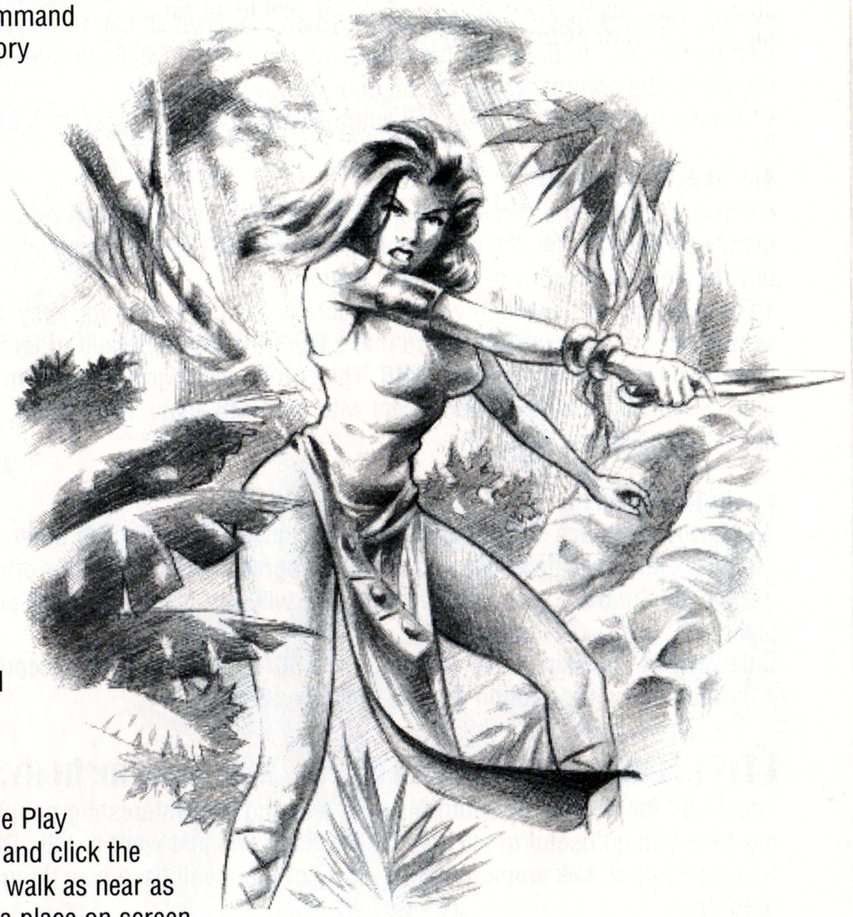
In case you skipped the section "What The Heck Is This Game All About", that little guy is called Joe King.

The screen is broken down into two areas: the Play Area (the top three quarters of the screen) and the Control Area (the bottom quarter of the screen). To control Joe you will on occasion need to use both areas. Here's a description of each area.

The Play Area is where all the action takes place. It is a representation of a location from the story that Joe can walk around and interact with. You can move the mouse pointer around this screen pointing to objects and characters that may appear here.

The Control Area consists of the Command Line, Control Panel and the Inventory Box.

- The Command Line is the strip between the Play Area and the bottom of the screen where the commands that you construct are displayed.
- The Control Panel consists of a number of graphic images of Actions. These Actions are *open, close, move, give, look at, pick up, talk to and use.* Pointing at the images will display the Action names on the Command Line.
- The Inventory Box displays up to four of your inventory Items at any one time. It also contains the left and right arrow icons. Pointing at the desired Item will display it's name on the Command Line.



Moving Joe Around The Screen:

- To make Joe walk to a point in the Play Area, just point the mouse pointer and click the Left Mouse Button (LMB). Joe will walk as near as possible to that area. If you select a place on screen that Joe cannot reach, he will tell you - in which case you may need to find an alternative route.
- To make Joe walk to an Object, simply point the mouse pointer at that Object and press the LMB.

How To Make Joe Do Things:

- In order to make Joe do your bidding, you must construct a command. A command consists of an Action and an Item or Object. For example you could select the open Action from the Control Panel followed by the door Object from the Play Area. Click the LMB to make Joe do the command.
- Commands may also consist of Actions followed by an Object or Item followed by another Object or Item. For example you could select the use Action from the Control Panel followed by the crowbar Item from the Inventory Box. The command use crowbar on will appear on the Command Line. Now select the chest Object in the Play Area and click the LMB. The command use crowbar on chest will be carried out.
- Some Objects will have a default Action associated with them which is displayed on the Command Line. In the first room in the Hotel for example, the curtain cord object has a default use Action. When you point the mouse pointer at the curtain cord, the Command use curtain cord appears on the Command Line. You can make Joe perform this default Action by clicking the Right Mouse Button (RMB).

Using Your Inventory Items:

• To move through the inventory one item at a time click the LMB on the required arrow icon.
• To move through the inventory four items at a time click the RMB on the required arrow icon.
• All inventory items have a default Action attached to them. This is usually look at. You can automatically select the default Action by clicking the RMB on the Item. With the baseball bat Item for example, the default Action is use. By clicking the RMB on the baseball bat, the command use bat on will appear on the Command Line. To complete the command point to an Object in the Play Area (such as a door) and click the LMB. The command use bat on door will be carried out.
• Clicking the LMB on an Item will automatically look at it regardless of the default Action.

The ALWAYS command:

• You can change the default Action of an Object in the Play Area or an Item in the Inventory Box by simply clicking on the desired Action graphic in the Control Panel with the RMB then clicking on the desired Item or Object with the RMB again.
• You may find this useful if you come across an Object that you may want to use a lot, but has a different default Action. For example, if you find a lever that has a default of look at, you can change it to use by clicking on the use Action with RMB. The command always use will appear in bright blue in the Command Line. Simply click on the lever Object with the RMB again. Now the lever's default Action will always appear as use lever.

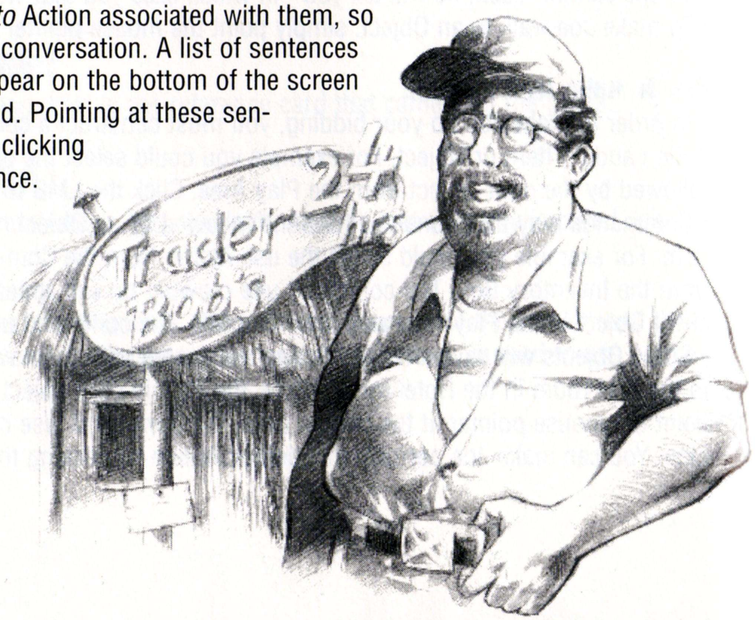
Cutaway sequences:

A cutaway sequence can occur in the same location as Joe or in other locations with other characters. Cutaways are non interactive and usually progress the story and/or offer some clues. When a cutaway occurs the Control Panel and Inventory Box will turn black and white and the mouse pointer will disappear.
Cutaways can be skipped by pressing the ESCAPE key, with the exception of sequences that contain important story information and are only played once.

I Feel Lonely And Would Like To Talk To Somebody.

You'll find the jungles of South America teeming with interesting people to talk to. Most of them will have something useful to tell Joe, while others will just want to talk. Don't forget to return to your new found friends to talk some more, as many of them will have new things to say as your adventure progresses.

Most characters will have a default *talk to* Action associated with them, so you can simply click the RMB to initiate conversation. A list of sentences that you can say to the character will appear on the bottom of the screen where the Control Area is usually situated. Pointing at these sentences will cause them to highlight, and clicking the LMB will make Joe speak that sentence.



If you want to stop talking to a character simply select an exit line. This is usually the last sentence to be displayed and will say goodbye or something similar. If no such options are available, simply press the ESCAPE key.

If I Press A Key What'll It Do?

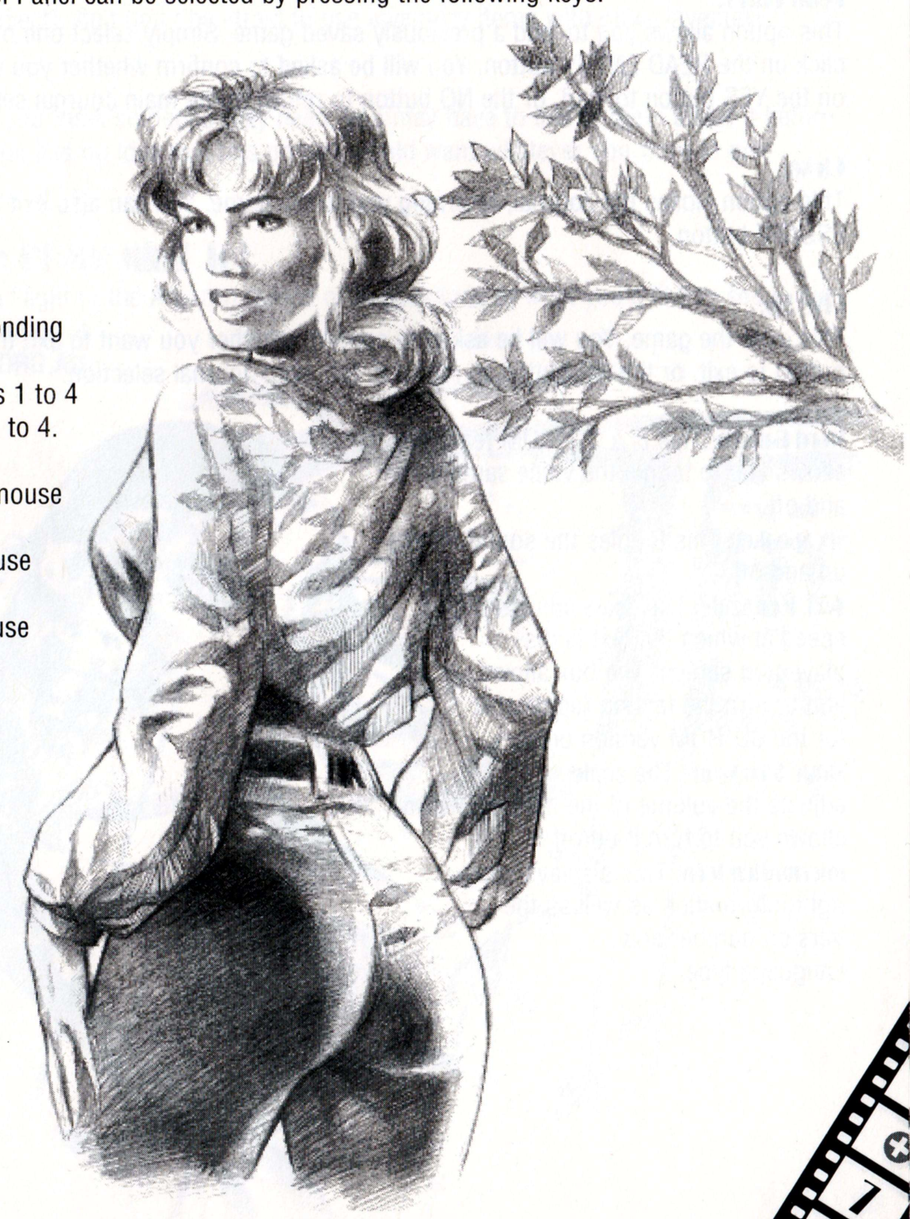
A number of keyboard shortcuts have been included to allow you to restart or quit the game, use your journal or select commands from the Control Panel. And here they are!

F1 – Opens your Journal allowing you to load or save a game, or adjust music volume or text speed. Pressing the F1 key during a cutaway will skip it and go straight to the Journal, if the cutaway can be skipped.
F5 – Restarts the game. You are prompted to make sure you really want to restart.
F10 – Quits the game. You are prompted to make sure you really want to quit.
ESC – Quits through cutaway sequences. Not all cutaway sequences can be skipped, some contain important story information and are only played once. It also closes the Journal.
SPACE BAR – Skips through text speech and CD voice samples. Very handy if you've heard the speech before or if you've already read the text speech.

The commands in the Control Panel can be selected by pressing the following keys.
O – Open
C – Close
M – Move
P – Pick up
L – Look at
U – Use
T – Talk to
G – Give

1 to 4 – Selects the corresponding inventory item (if available).
While in dialogue mode, keys 1 to 4 select the dialogue choices 1 to 4.

CURSOR KEYS – Move the mouse pointer around the screen.
CTRL – Same as the left mouse button
ALT – Same as the right mouse button



It's 8 AM In The Morning And I Gotta Go To Work. How Do I Stop This Thing?

If more pressing matters need to be attended to and you haven't finished playing the game yet, then we have a solution. You can save your current position in the game by using your trusty Journal.

Press the F1 function key, or LOOK AT or USE JOURNAL to bring up the Journal screen.

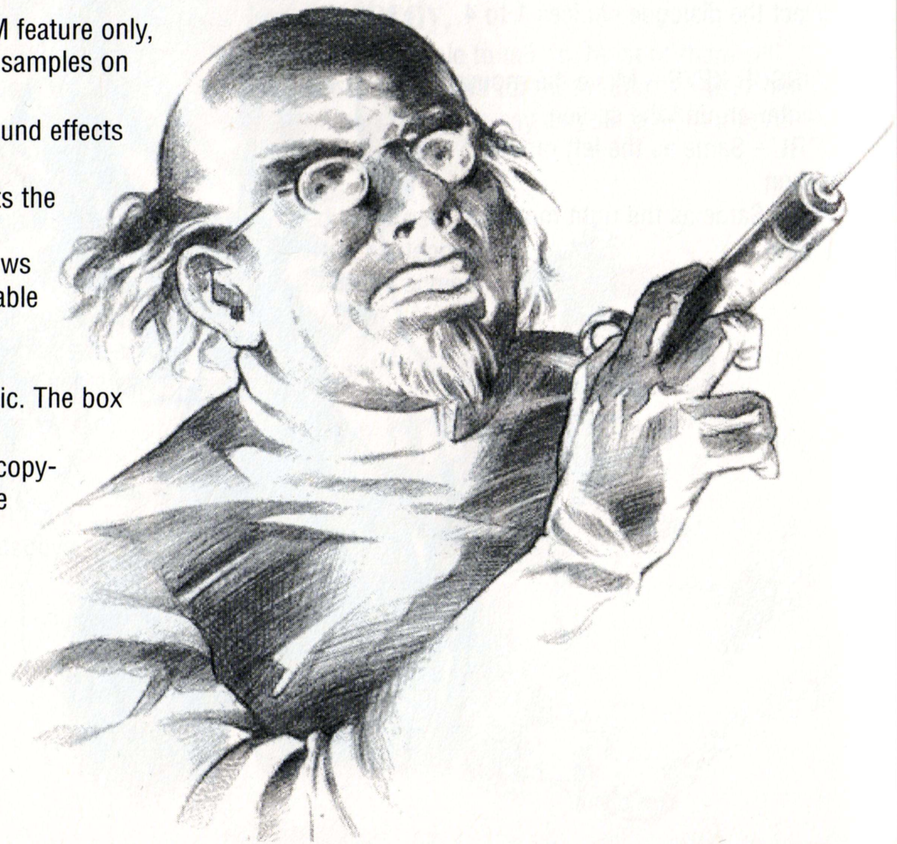
Make Entry:
This option allows you to save the position of your current game. There are 100 save game positions in the Journal, which are broken down into 10 save game slots per Journal page. You can select a new Journal page by clicking on the letters that range from A to J on the side of the Journal. To save a game, first select a slot then type in your save name then press ENTER or click on the MAKE ENTRY button. You will be asked to confirm whether you want to save the game. Click on the YES button to save, or the NO button to return to the main Journal selection.

Read Entry:
This option allows you to load a previously saved game. Simply select one of the save game slots and click on the READ ENTRY button. You will be asked to confirm whether you want to load the game. Click on the YES button to load, or the NO button to return to the main Journal selection.

Close:
This option closes the Journal, returning you to the game. You can also exit the Journal by pressing the ESCAPE button.

Give Up:
This exits the game. You will be asked to confirm whether you want to exit the game. Click on the YES button to exit, or the NO button to return to the main Journal selection.

Word Balloon: This is a CD–ROM feature only, allows you to toggle the voice samples on and off.
Sfx Speaker: This toggles the sound effects on and off.
Text Icon/Scale: The scale adjusts the speed at which the text is displayed on screen. The box allows you to turn the text on (applicable for the CD-ROM version only).
Music Icon/Scale: The scale adjusts the volume of the music. The box allows you to turn it on/off.
Information Icon: This displays copyright information as well as the Version number and Language type.



My Screen Has Gone All Funny!

If you leave the game alone for more than 5 minutes, one of a variety of screen savers will spring in to action.
If a screen saver has been activated simply press a key or click the mouse to return the screen to normal.

Is There Anything Else I Should Know?

Yeah. Look at everything you can, and pick up everything that can be picked up. If someone tries to stop you from picking up something or going somewhere, chances are it's important.

As a rule of thumb if you try and pick up something and you get one of the usual brush off responses, then you probably don't need that object.

In some situations (although it is extremely rare) you may need to use an object with another object (as opposed to an item with an object). And don't be afraid to use inventory items with other inventory items.

Also, if you have an item that you think someone may need, you may have to talk to them about it before giving it to them. Otherwise Joe has no idea that this person would want whatever you want to give them.

Who Do I Give A Piece Of My Mind To?

If you have any comments on Flight of the Amazon Queen or suggestions of what you'd like to see in our future games, then please email us at
BINARY@ESELINK.BRISNET.ORG.AU

Credits

Story and Game Design
John Passfield, Steve Stamatiadis

Programming
John Passfield, Tony Ball

Graphics and Animation
Steve Stamatiadis

Script
John Passfield with Steve Stamatiadis

Project Management (Renegade)
Graeme Boxall

Music and sound effects
Richard Joseph with Graham King, David Punshon, Chris Maule, Jason Page

Additional sound effects
George Stamatiadis, Steve Stamatiadis

Quality Assurance
Graeme Boxall, Dan Thompson, Vanessa Sanders, Eric Matthews, Simon Knight, John Phillips, Richard Hewison, Tonia Walden, John Barry, Paul Coppins, Bill Passfield, Laurence Scotford, Sarah Tanser, Mark Lane, Steve Kelly, Rob Smith, Mark Dearsley, David Wilkin, Tim Mawson, Andrew Entwistle.

Voice Recording Project Management
Inverse Pictures

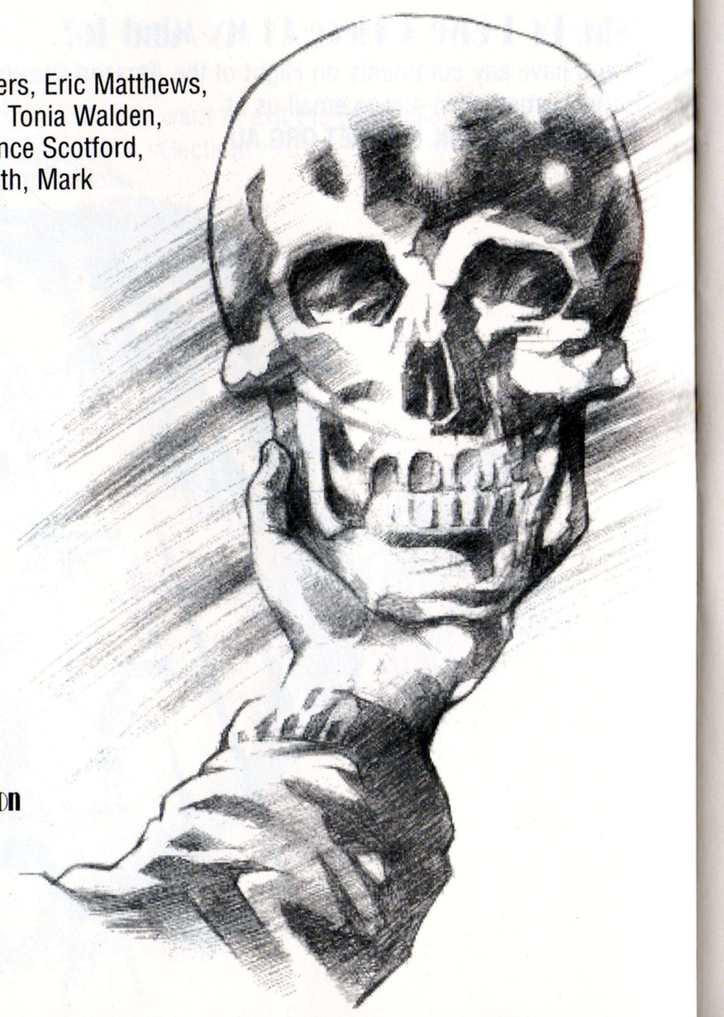
Voice Producer/Director
Will Jeffery

Executive Voice Producers
John Passfield, Steve Stamatiadis

Production Assistants
Jake West, Rebecca Eve

Sound Mixer
Ben Baird

Recorded at Sound Development Studios, London



Voice Artists

Brad Lavelle	Joe King, Commander Rocket Comic Characters
Tom Hill	Sparky, Jimmy, Gorilla, Skip, Prisoner with Puppet, Wedgewood, Guard Dog, Monkey
Bill Hootkins	Frank Ironstein, Bellboy, Bud, John, Chef, Spaced out Prisoner
Enn Reitel	Anderson, Klunk, Rico, Henry, Charon, Crystal Robot
Penelope Keith	Temple Guardian
Jon Coleman	Trader Bob
Debbie Arnold	Princess Azura, Lola, Amazon Guard
Barry James	Ian, Pygmy Chief, Eddie
Lisa Valdez	Faye Russel, Rita, Showering Amazon
Jessica Martin	Naomi, Secretary, Zombie Woman
Regina Reagan	Mary-Lou, Witch Doctor, Lola
Mike Hurley	Klunk, Big Hugh

For Renegade, UK
Managing Director: Dan Thompson; Marketing and Sales Manager: Tom Watson; Project Manager: Graeme Boxall; Production: Abby Hains; Finance: David Christopher

General help and assistance: Toni Cannard, Sarah Tanser, Mark Lane

Package and Manual design: Red Cloud Productions

For Bitmap Brothers, UK Special thanks to: Eric Matthews, Steve Kelly, Mike Montgomery

For Interactive Binary Illusions, Australia
JASPAR Game Engine and other development systems: John Passfield; JASPAR PC Conversion: Tony Ball, John Passfield; PC/Amiga Graphics Routines: Tony Ball; Dynalum System: Tony Ball, Steve; Stamatiadis, John Passfield; Character Design: Steve Stamatiadis; Game Editing: John Passfield; Promotional Art Work: Peter Mullins; Manual written by: John Passfield with Steve Stamatiadis

Special thanks to Ron Gilbert, Aric Wilmunder, George Lucas, Steven Spielberg, John Williams, Halloween Harry

Extra special thanks to Peter Mullins, Liz Pickering, Hugh Fleming, George Stamatiadis, Darren Roach

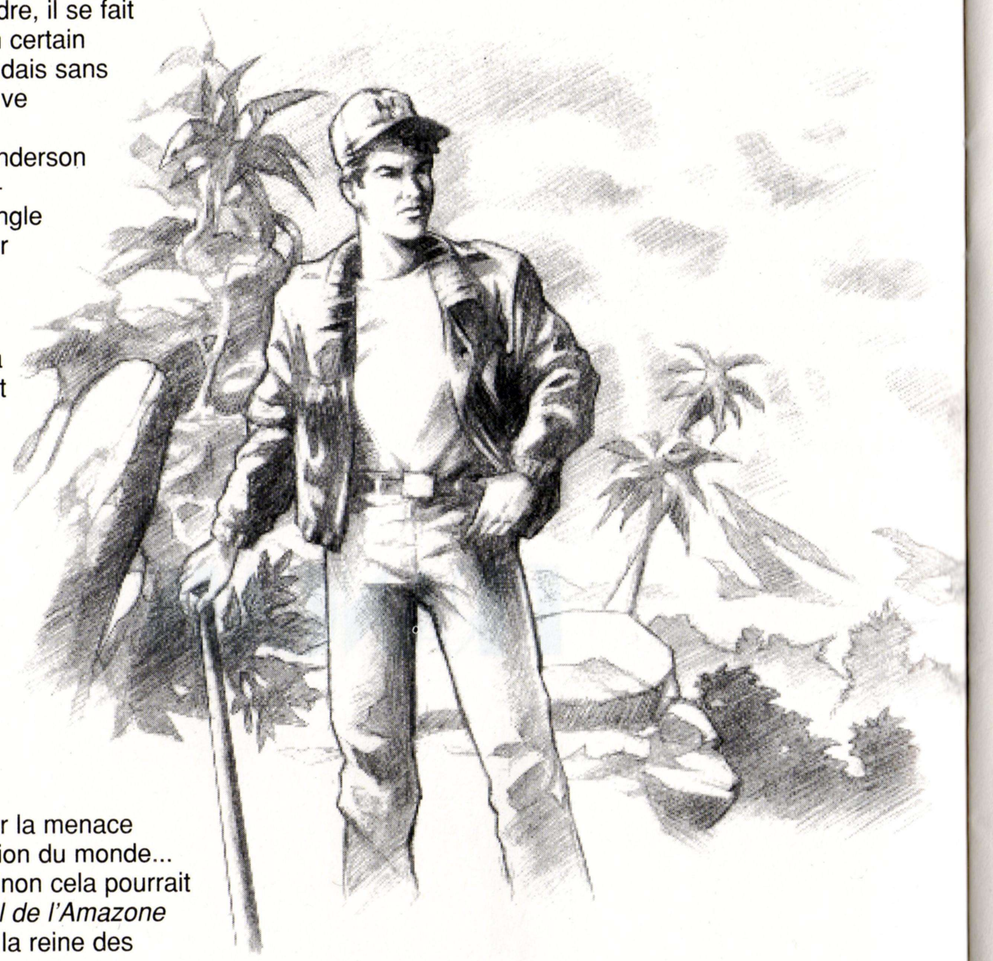
Characters copyright © 1995 by John Passfield and Steve Stamatiadis

FRANCAIS

Quel est donc ce jeu ?

Dans *l'Amazone Queen* vous jouez le rôle de Joe King, pilote à gages, et vous le suivez dans des aventures époustouflantes dans les jungles d'Amérique du Sud, aux alentours de 1949.

Le programme de Joe est de conduire la vedette de cinéma, Faye Russel, à destination dans la jungle amazonienne en vue du tournage de son dernier film, *JUNGLE PASSION*. A son arrivée à l'hôtel de Rio où il devait la prendre, il se fait piéger par son rival, un certain Anderson, pilote hollandais sans scrupule, et il se retrouve enfermé dans une des chambres de l'hôtel. Anderson projette d'emmener lui-même Faye dans la jungle en s'ingéniant à écarter Joe.



Vous êtes chargé de guider Joe, de l'aider à s'échapper de l'hôtel et de contrecarrer les plans du Hollandais volant. Une fois cette mission accomplie, vous conduirez Faye dans la jungle amazonienne vous découvrirez un temple dangereux, de redoutables guerriers amazoniens et un savant fou résolu à s'emparer du monde !

C'est à vous d'affronter la menace imminente de domination du monde... mais soyez prudent, sinon cela pourrait bien être le dernier *Vol de l'Amazone Queen* (dernier vol de la reine des Amazones) !

Comment jouer ?

Pour jouer à *l'Amazone Queen*, reportez-vous à la carte de référence livrée avec le jeu.

Comment diriger le p'tit gars ?

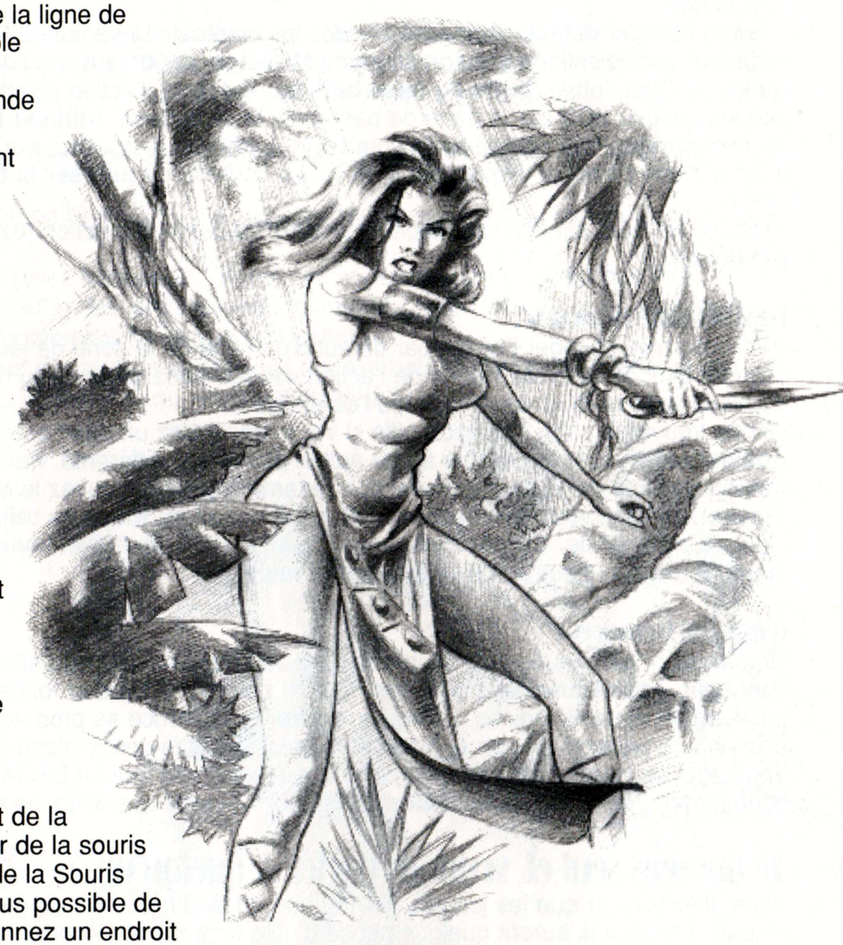
Au cas où vous auriez décidé d'ignorer la section "Quel est donc ce jeu ?", ce p'tit gars s'appelle Joe King.

L'écran est partagé en deux : la zone de jeu (les trois quarts supérieurs de l'écran) et la zone de contrôle (le quart inférieur de l'écran). Pour diriger Joe, vous devrez utiliser invariablement les deux zones, décrites ci-après.

La zone de jeu est la zone où se déroule l'action. Elle présente un épisode de l'histoire dans lequel Joe se déplace et dans lequel il peut agir. Vous pouvez déplacer le pointeur de la souris sur cet écran en l'amenant sur des objets ou des personnages qui peuvent y apparaître.

La zone de contrôle se compose de la ligne de commande, du panneau de contrôle et de la boîte d'inventaire.

- La ligne de commande est la bande qui est située entre la zone de jeu et le bas de l'écran et où s'affichent les commandes créées.
- Le panneau de contrôle se compose d'un certain nombre d'icônes représentant des actions. Ces actions sont : *ouvrir, fermer, déplacer, donner, examiner, choisir, parler à et utiliser*. Lorsque vous amenez le pointeur sur les images, vous faites apparaître les noms des actions sur la ligne de commande.
- La boîte d'inventaire affiche au maximum quatre articles de votre inventaire à la fois. Elle contient également les icônes représentant les flèches droite et gauche. Lorsque vous amenez le pointeur sur l'objet désiré, vous faites apparaître son nom sur la ligne de commande.



Déplacer Joe sur l'écran :

- Pour diriger Joe dans un endroit de la zone de jeu, amenez y le pointeur de la souris et cliquer sur le Bouton Gauche de la Souris (BGS). Joe s'approche alors le plus possible de l'endroit désigné. Si vous sélectionnez un endroit de l'écran qui est hors de la portée de Joe, celui-ci vous le dira - dans ce cas, vous devrez peut-être trouver un autre trajet.
- Pour diriger Joe vers un objet, amenez le pointeur de la souris sur cet objet et cliquez sur le BGS.

Faire agir Joe :

- Pour que Joe fasse vos quatre volontés, vous devez créer une commande. Une commande consiste en une action et un objet. Par exemple, vous pouvez sélectionner l'action (**ouvrir**) dans le panneau de contrôle, suivie de l'objet (**porte**) dans la zone de jeu. Cliquez sur le BGS pour que Joe exécute la commande.
- Les commandes peuvent également se composer d'actions suivies d'un objet ou d'un article suivi lui-même d'un autre objet ou d'un article. Par exemple, vous pouvez sélectionner l'action (**utiliser**) dans le panneau de contrôle, suivi de l'article (**levier**) dans la boîte d'inventaire. La commande (**utiliser le levier sur**) apparaît alors sur la ligne de commande. Sélectionnez maintenant le (**coffre**) dans la zone de jeu et cliquez sur le BGS. L'action (**utiliser le levier sur le coffre**) s'exécute.
- Certains objets sont associés à une action par défaut affichée sur la ligne de commande. Dans la première chambre d'hôtel, par exemple, l'objet (**cordon de rideau**) est associé à l'action par défaut (**utiliser**). Lorsque vous amenez le pointeur de la souris sur l'objet (**cordon du rideau**), la commande (**utiliser le cordon du rideau**) apparaît sur la ligne de commande. Pour que Joe exécute cette action par défaut, cliquez sur le Bouton Droit de la Souris (BDS).

Utiliser les objets de votre inventaire :

• Pour faire défiler les articles de votre inventaire un par un, cliquez avec le BGS sur l'icône fléchée appropriée.
• Pour faire défiler les articles de votre inventaire par quatre, cliquez avec le BDS sur l'icône fléchée appropriée.
• Une action par défaut est attachée à tous les objets de l'inventaire. Il s'agit en général de (**examiner**). Vous pouvez sélectionner automatiquement l'action par défaut en cliquant avec le BDS sur l'objet en question. Pour l'objet (**batte de base-ball**) par exemple, l'action par défaut est (**utiliser**). Lorsque vous cliquez avec le BDS sur la batte de base-ball, la commande (**utiliser la batte sur**) apparaît sur la ligne de commande. Pour compléter la commande, amenez le pointeur sur un objet de la zone de jeu (par exemple une porte) et cliquez sur le BGS. La commande (**utiliser la batte sur la porte**) s'exécute alors.
• Un clic du BGS sur un objet déclenche automatiquement l'action (**examiner**) quelle que soit l'action par défaut.

La commande (Toujours) :

• Vous pouvez changer l'action par défaut d'un objet de la zone de jeu ou de la boîte d'inventaire en cliquant avec le BDS sur l'icône de l'action désirée dans le panneau de contrôle, puis en cliquant de nouveau avec le BDS sur l'article ou l'objet désiré.
• Vous trouverez cette opération utile si vous rencontrez un objet que vous souhaitez beaucoup (**utiliser**), mais qui est associé à une action par défaut différente. Par exemple, si vous trouvez un (**levier**) associé par défaut à une action (**examiner**), vous pouvez le modifier pour l'(**utiliser**) en cliquant sur l'action utiliser avec le BDS. La commande (**toujours utiliser**) apparaît en bleu vif sur la ligne de commande. Cliquez de nouveau avec le BDS sur l'objet **levier**. L'action par défaut du levier apparaît toujours sous la forme (**utiliser le levier**).

Séquences tronquées :

Une séquence tronquée peut se produire là où se trouve Joe ou dans d'autres lieux avec d'autres personnages. Les séquences tronquées ne sont pas interactives et font en général avancer l'histoire et/ou contiennent certains indices. Lorsqu'une pareille séquence se produit, le tableau de contrôle et la boîte d'inventaire passent en noir et blanc et le pointeur de la souris disparaît.
Vous pouvez ignorer ces séquences en appuyant sur la touche ESCAPE (ECHAP), sauf si elles contiennent des informations importantes pour l'histoire et si elles ne sont jouées qu'une fois.

Je me sens seul et voudrais parler à quelqu'un.

Vous allez trouver que les jungles d'Amérique du Sud grouillent de gens intéressants à qui parler. La plupart d'entre eux auront quelque chose d'utile à dire à Joe, tandis que d'autres voudront juste parler pour le plaisir. N'oubliez pas de retourner voir vos nouveaux amis pour parler davantage, car beaucoup d'entre eux auront de nouvelles choses à raconter à mesure que l'aventure progresse.

La plupart des personnages seront associés à l'action (**parler à**) : cliquez simplement sur le BDS pour lancer la conversation. Une liste de phrases que vous pouvez dire aux personnages rencontrés apparaît au bas de l'écran où se situe généralement la zone de contrôle. Amenez le pointeur sur ces phrases pour les mettre en surbrillance et cliquez avec le BGS pour que Joe prononce la phrase en question.

Si vous désirez arrêter de parler à un personnage, sélectionnez une ligne de sortie. Il s'agit en général de la dernière phrase affichée qui vous permet de dire au revoir ou quelque chose du même genre. Si aucune de ces options n'est disponible, appuyez sur la touche ESCAPE (ECHAP).

Si j'appuie sur une touche, que se passe-t-il ?

Les raccourcis du clavier inclus dans le jeu vous permettent de relancer ou de quitter celui-ci, d'utiliser votre Journal ou de sélectionner des commandes dans le tableau de contrôle. Les voici !

F1 – Permet d'ouvrir votre Journal et de charger ou d'enregistrer un jeu ou de régler le volume de la musique ou la vitesse de défilement du texte. Appuyez sur la touche F1 pendant une séquence tronquée pour l'ignorer et passer directement au Journal, dans la mesure où cette séquence peut être ignorée.
F5 – Permet de relancer le jeu. Une boîte de dialogue vous demande si vous êtes sûr de vouloir relancer le jeu.
F10 – Permet de quitter le jeu. Une boîte de dialogue vous demande si vous êtes sûr de vouloir quitter le jeu.
ESC – Permet d'ignorer des séquences tronquées. Toutes ces séquences ne peuvent pas être ignorées, certaines contiennent en effet des informations importantes pour l'histoire et ne sont jouées qu'une fois. Cette touche permet également de fermer le Journal.
BARRE D'ESPACEMENT – Permet d'ignorer le dialogue et les exemples de voix CD. Cette touche est très pratique si vous avez entendu le dialogue ou si vous avez déjà lu le texte correspondant.

Vous pouvez sélectionner les commandes du panneau de contrôle en appuyant sur les touches suivantes.
O – Ouvrir
F – Fermer
D – Déplacer
N – Choisir
E – Examiner
P – Utiliser
A – Parler à
U – Donner

1 à 4 – Permettent de sélectionner l'objet correspondant à l'inventaire (s'il est disponible).
En mode dialogue, les touches 1 à 4 permettent de sélectionner les options de dialogue 1 à 4.

TOUCHES DU CURSEUR – Permettent de déplacer le pointeur de la souris sur l'écran.
CTRL – Produit le même effet que le bouton gauche de la souris
ALT – Produit le même effet que le bouton droit de la souris

Il est 8 heures du matin et je dois aller travailler. Comment arrêter ça ?

Si vous devez suspendre le jeu alors qu'il reste encore plusieurs manipulations à effectuer, nous avons une solution. Vous pouvez enregistrer votre position actuelle dans le jeu à l'aide de votre fidèle journal.

Appuyez sur la touche de fonction F1 ou déclenchez l'action (examiner) ou (utiliser le journal) pour faire apparaître l'écran Journal.

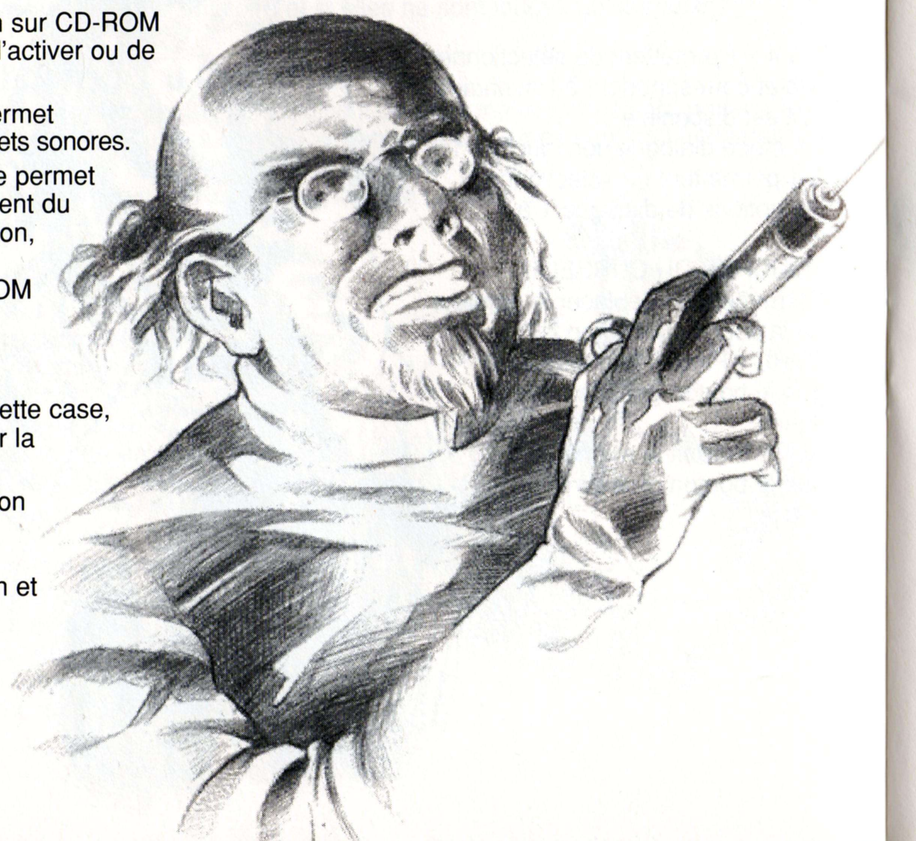
(Effectuer une entrée) :
Cette option vous permet d'enregistrer votre position actuelle dans le jeu. Il y a 100 positions de jeu à sauvegarder dans le Journal, qui sont réparties dans 10 emplacements de jeu par page de Journal. Vous pouvez sélectionner une nouvelle page de Journal en cliquant sur des lettres de A à J situées sur le côté du Journal. Pour enregistrer un jeu, sélectionnez d'abord un emplacement, puis entrez un nom et appuyez sur ENTER ou cliquez sur le bouton (effectuer une entrée). Il vous est demandé de confirmer si vous désirez enregistrer le jeu. Cliquez sur le bouton OUI dans l'affirmative ou sur le bouton NON pour revenir à la sélection principale du Journal.

(Lire une entrée) :
Cette option vous permet de charger un jeu préalablement enregistré. Sélectionnez un des emplacements de jeu enregistré et cliquez sur le bouton (lire une entrée). Il vous est demandé de confirmer si vous désirez charger le jeu. Cliquez sur le bouton OUI dans l'affirmative ou sur le bouton NON pour revenir à la sélection principale du Journal.

(Fermer) :
Cette option permet de fermer le Journal et de revenir au jeu. Vous pouvez également quitter le Journal en appuyant sur la touche (ECHAP).

(Abandonner) :
Cette option vous permet de quitter le jeu. Il vous est demandé de confirmer si vous désirez quitter le jeu. Cliquez sur le bouton OUI dans l'affirmative ou sur le bouton NON pour revenir à la sélection principale du Journal.

(Bulle) : Il s'agit d'une fonction sur CD-ROM uniquement qui vous permet d'activer ou de désactiver les voix.
(Haut-parleur) : Cette option permet d'activer et de désactiver les effets sonores.
Icône de texte/Echelle : L'échelle permet de régler la vitesse de défilement du texte à l'écran. Avec cette option, vous pouvez activer le texte (applicable à la version CD-ROM uniquement).
Icône de musique/Echelle : L'échelle permet de régler le volume de la musique. Avec cette case, vous pouvez activer/désactiver la musique.
Icône d'information : Cette option permet d'afficher des informations concernant le copyright ainsi que le numéro de version et le choix de la langue désirée.



Mon écran devient bizarre !

Si vous quittez le jeu pendant plus de 5 minutes, un des nombreux économiseurs d'écran entre en action.
Si un économiseur d'écran a été activé, appuyez sur une touche ou cliquez avec la souris pour que l'écran redevienne normal.

Y a-t-il autre chose à savoir ?

Oui. Ouvrez bien les yeux et ramassez tout ce qui peut l'être. Si quelqu'un essaie de vous empêcher de ramasser quelque chose ou d'aller quelque part, c'est sans doute que cette action est importante.

En règle générale, si vous essayez de ramasser quelque chose et que vous obtenez une réponse abracadabrante, c'est que vous n'avez probablement pas besoin de cet objet.

Dans certaines situations (même si c'est extrêmement rare), vous pourrez avoir besoin d'utiliser un objet avec un autre objet (en opposition à l'association article/objet). N'ayez pas peur d'utiliser des articles de l'inventaire avec d'autres articles du même inventaire.

De la même façon, si vous avez un objet qui, à votre avis, pourrait servir à quelqu'un, vous pouvez en parler à cette personne avant de le lui donner. Sinon, Joe ne saura pas que cette personne veut l'objet que vous souhaitez lui donner.

A qui dois-je m'adresser ?

Si vous avez des commentaires à faire sur l'Amazone Queen ou des suggestions sur ce que vous aimeriez voir dans nos futurs jeux, envoyez-nous un courrier électronique à
BINARY@ESELINK.BRISNET.ORG.AU

Remerciements

Histoire et conception du jeu
John Passfield, Steve Stamatiadis

Programmation
John Passfield, Tony Ball

Graphiques et animation
Steve Stamatiadis

Script
John Passfield avec la collaboration de Steve Stamatiadis

Gestion du projet (Renegade)
Graeme Boxall

Musique et effets sonores
Richard Joseph avec la collaboration de Graham King, David Punshon, Chris Maule, Jason Page

Effets sonores supplémentaires
George Stamatiadis, Steve Stamatiadis

Traduction
Didier Latil

Assurance qualité
Graeme Boxall, Dan Thompson, Vanessa Sanders, Eric Matthews, Simon Knight, John Phillips, Richard Hewison, Tonia Walden, John Barry, Paul Coppins, Bill Passfield, Laurence Scotford, Sarah Tanser, Mark Lane, Steve Kelly, Mark Dearsley, David Wilkin, Matt and Any Bowman.

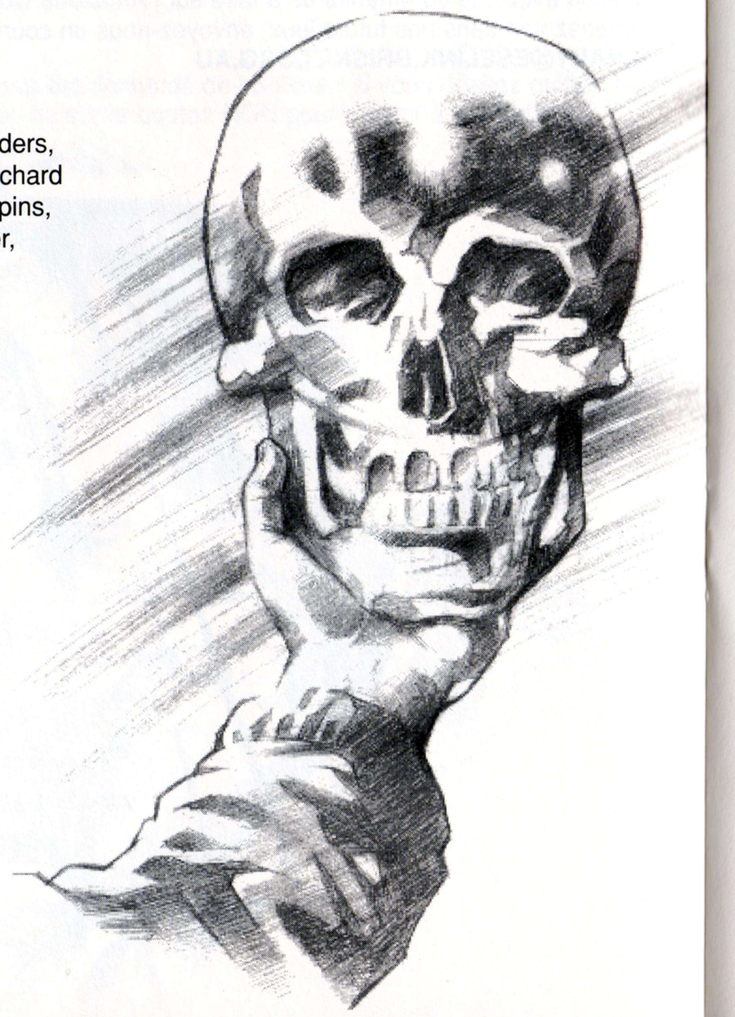
Enregistrement des voix/Gestion du projet
Inverse Pictures

Producteur des voix
Will Jeffery

Directeur des voix
Stephan Bonnefoy

Mixage sonore
Ben Baird

Enregistré aux studios Sound Development, Londres



Artistes ayant prêté leur voix

Yves Aubert	*Joe King, personnages de Commander Rocket*
Michelle Faram	*Naomi, Amazone arrivant en trombe*
Phillipe Monnet	*Frank Ironstein, Chef pygmee*
Juliette Dante	*Mary-Lou, Lola, Guardien du temple, Femme amazone*
Stephan Bonnefoy	*Klunk, John, Chef, Eddie, Coco, Chein de garde, Singe.*
Nicholas Mead	*Charon*
Philip Smolokowski	*Trader Bob, Skip, Ian*
Carol Rousseau	*Faye Russel, Rita, Guerisseuse-sorciere*
Framboise Gommendy	*Femme zombie, Garde amazone*
Olivier Pierre	*Jimmy, Prisonnier a la poupee*
Jean Pierre Blanchard	*Sparky*
Michael Junod	*Anderson, Bellboy, Henri*
Spephen Cornicard	*Bud, Prisonnier drogue, Crystal Robot, Gorille, Rico*

Pour Renegade, Angleterre
Directeur général : Dan Thompson; Directeur du marketing et des ventes : Tom Watson; Directeur de projet : Graeme Boxall; Production : Abby Hains; Finances : David Christopher

Aide et assistance générales : Toni Cannard, Sarah Tanser, Mark Lane

Conception de l'emballage et du manuel : Red Cloud Productions

Pour Bitmap Brothers, Angleterre
Remerciements particuliers à : Eric Matthews, Steve Kelly, Mike Montgomery

Pour Interactive Binary Illusions, Australie
Moteur jeu JASPAR et autres systèmes de développement : John Passfield; Conversion PC JASPAR : Tony Ball, John Passfield; Routines graphiques PC/Amiga : Tony Ball; Système Dynalum : Tony Ball, Steve Stamatiadis, John Passfield; Conception de personnages : Steve Stamatiadis; Publication du jeu : John Passfield; Réalisation artistique de la promotion : Peter Mullins; Manuel écrit par : John Passfield avec la collaboration de Steve Stamatiadis

Remerciements spéciaux à Ron Gilbert, Aric Wilmunder, George Lucas, Steven Spielberg, John Williams, Halloween Harry

Remerciements très spéciaux à Peter Mullins, Liz Pickering, Hugh Fleming, George Stamatiadis, Darren Roach

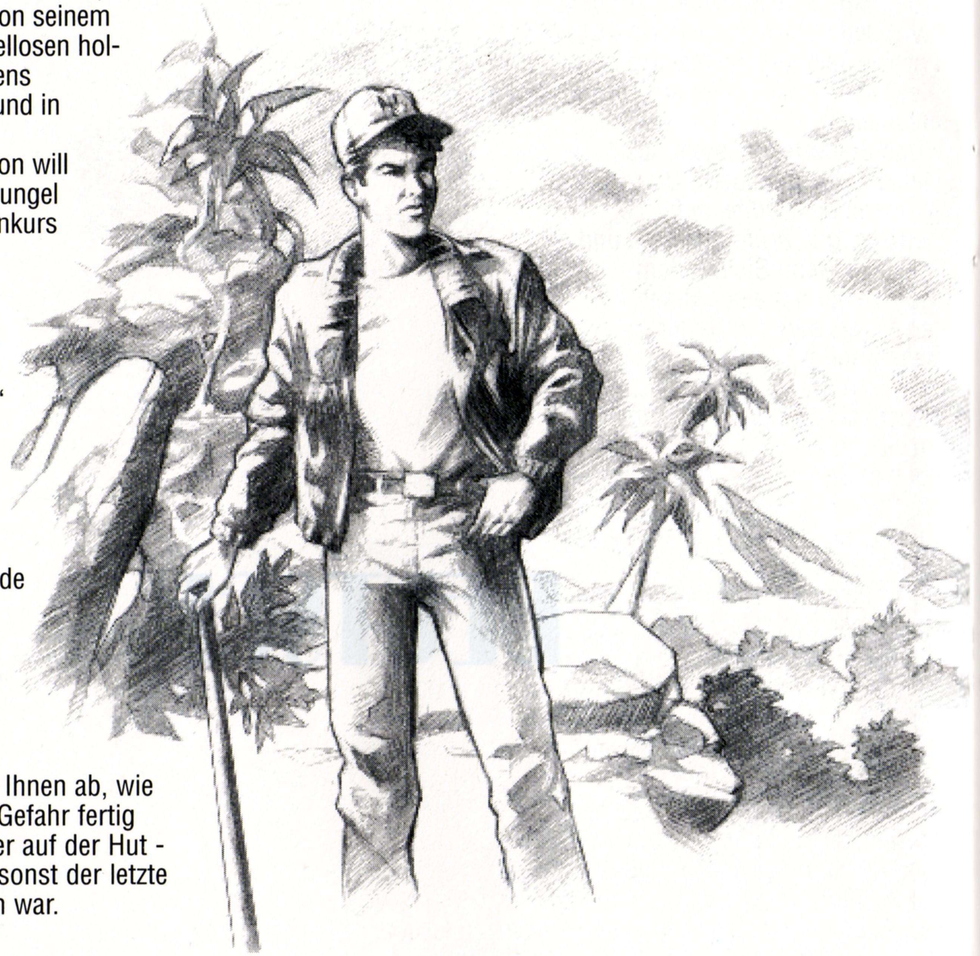
Copyright © 1995 pour les personnages créés par John Passfield et Steve Stamatiadis

DEUTSCH

Worum geht es in diesem Spiel eigentlich?

In Flight of the Amazon Queen schlüpfen Sie in die Rolle von Joe King, den man als Pilot anheuern kann. Mit frechen Sprüchen besteht er ungefähr im Jahre 1949 seine Abenteuer im südamerikanischen Dschungel.

Joe soll die bekannte Filmschauspielerin Faye Russel an einen Drehort ihres neuesten Films Jungle Passion fliegen. Als er im Hotel ankommt, um sie abzuholen, wird er von seinem Erzrivalen, einem skrupellosen holländischen Piloten namens Anderson überrumpelt und in einem der Hotelzimmer eingeschlossen. Anderson will Faye selber in den Dschungel fliegen und Joe zum Konkurs zwingen.



Sie sind nun Joe, der aus dem Hotel entkommen und die Pläne des "Fliegenden Holländers" vereiteln muß. Dann werden Sie Faye in den Amazonas-Dschungel fliegen, wo Sie in einen gefährlichen Tempel kommen, furchterregende Amazonen und einen verrückten Wissenschaftler treffen, der die Weltherrschaft übernehmen will.

Es hängt jetzt alles von Ihnen ab, wie Sie mit der drohenden Gefahr fertig werden ... seien Sie aber auf der Hut - es könnte sein, daß es sonst der letzte Flug der Amazon Queen war.

Wie spiele ich das Spiel?

Bitte lesen Sie auf den beigefügten Referenzkarten nach, wie Sie Flight of the Amazon Queen spielen.

Wie kann ich diesen Typen steuern?

Falls Sie den Abschnitt "Worum geht es in diesem Spiel" übersprungen haben sollten, der Typ heißt Joe King.

Der Bildschirm teilt sich in zwei Abschnitte: das Spielfeld (die oberen Dreiviertel des Bildschirms) und das Steuerfeld (der untere Bereich des Bildschirms). Um Joe zu steuern, brauchen Sie gelegentlich beide Felder. Nachfolgend werden beide beschrieben:

Im Spielfeld finden alle Handlungen statt. Dort sehen Sie die Schauplütze, an die Joe gehen kann und wo er etwas tun kann. In diesem Feld können Sie den Mauszeiger auf Gegenstände und Personen, die hier auftauchen, bewegen.

Das Steuerfeld besteht aus dem Befehlsmenü, dem Steuerfeld und der Inventarbox.

- Das Befehlsmenü ist der Streifen zwischen dem Spielfeld und dem unteren Teils des Bildschirms, wo die Befehle, die Sie konstruieren, erscheinen.
- Das Steuerfeld besteht aus kleinen Aktionsbildern. Diese Aktionen sind *öffne*, *schließe*, *bewege*, *gib*, *prüfe*, r*ede mit* und *benutze*. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Befehl gehen, erscheint er in der Befehlszeile.
- Die Inventarbox zeigt bis zu vier Gegenstände gleichzeitig. Mit dem Pfeil nach links und rechts können Sie die restlichen anzeigen lassen. Der Name des Gegenstandes erscheint in der Befehlszeile, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Gegenstand gehen.

Wie man Joe auf dem Spielfeld bewegt:

- Bewegen Sie einfach den Mauszeiger auf einen bestimmten Punkt auf dem Spielfeld und klicken Sie die linke Maustaste an, um Joe dorthin gehen zu lassen. Er wird dann so nah wie möglich an den Punkt gehen. Wenn Sie einen Punkt auf dem Bildschirm auswählen, zu dem Joe nicht gehen kann, wird er es Sie wissen lassen - dann müssen Sie sich etwas anderes überlegen.
- Um Joe auf einen Gegenstand zugehen zu lassen, bewegen Sie einfach den Mauszeiger auf diesen Punkt und drücken die linke Maustaste.

Wie Joe Befehle ausführt:

- Zuerst müssen Sie einen Befehl konstruieren, der aus einer Aktion und einem Gegenstand besteht. Wählen Sie z. B. öffne aus dem Befehlsmenü und Tür aus dem Spielfeld. Klicken Sie die linke Maustaste an, um Joe diesen Befehl ausführen zu lassen.
- Befehle können aber auch aus einer Aktion und mehreren Gegenständen bestehen. Sie können z. B. benutze aus dem Befehlsmenü auswählen und dann Brechstange aus dem Inventar. In der Befehlszeile erscheint dann benutze Brechstange an. Nun wählen Sie Truhe im Spielfeld aus, klicken die linke Maustaste an und der Befehl wird ausgeführt.
- Bei manchen Gegenständen gibt es eine Standardaktion, die in der Befehlszeile erscheint. Im Hotelzimmer z. B. ist dies die Kordel. Wenn Sie den Mauszeiger auf die Kordel bewegen, erscheint automatisch benutze Kordel in der Befehlszeile. Joe führt diese Standardaktion aus, indem Sie die rechte Maustaste anklicken.

Wie Sie Ihr Inventar benutzen:
• Klicken Sie den rechten oder linken Pfeil mit der linken Maustaste an, um sich Gegenstand für Gegenstand durch Ihr Inventar zu klicken.
• Klicken Sie den rechten oder linken Pfeil mit der rechten Maustaste an, um sich jeweils vier Gegenstände im Inventar weiterzuklicken.
• Alle Inventargegenstände haben eine Standardaktion. Normalerweise ist das prüfe. Sie können diesen Befehl aufrufen, indem Sie die rechte Maustaste anklicken. Bei dem Baseballschläger ist die Standardaktion z. B. benutze. Klicken Sie die rechte Maustaste am Baseballschläger an, und in der Befehlszeile erscheint der Befehl benutze Schläger an. Um diesen Befehl dann zu vervollständigen, bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Gegenstand im Spielfeld (vielleicht eine Tür) und klicken die linke Maustaste an. Joe wird den Befehl benutze Schläger an Tür ausführen.
• Wenn Sie bei einem Gegenstand die linke Maustaste anklicken, erhalten Sie immer den Befehl prüfe, egal wie die Standardaktion sein mag.

Der Immer-Befehl:
• Sie können die Standardaktion eines Gegenstandes im Spielfeld oder im Inventar ändern, indem Sie einfach die rechte Maustaste auf dem gewünschten Symbol im Befehlsmenü, dann den gewünschten Gegenstand und nochmals die rechte Maustaste anklicken.
• Dies kann hilfreich sein, wenn Sie einen Gegenstand haben, den Sie sehr oft benutzen möchten, der aber eine andere Standardaktion hat. So könnten Sie z. B. einen Hebel finden, der als Standardaktion prüfe hat, und die Aktion in benutze ändern, indem Sie benutze mit der rechten Maustaste anklicken.

Filmsequenzen:
Filmsequenzen können jederzeit im Spiel einsetzen. Sie laufen einfach ab und treiben die Geschichte voran und/oder geben Hinweise. In einer solchen Filmsequenz werden das Steuerfeld und das Inventar schwarz-weiß, und der Mauszeiger verschwindet.
Sie können Filmsequenzen, außer solchen, die besondere Informationen enthalten und nur einmal abgespielt werden, mit der ESC-Taste überspringen.

Ich bin einsam und möchte mit jemandem reden.

Im Dschungel von Südamerika wimmelt es von interessanten Leuten. Die meisten können Joe etwas Hilfreiches erzählen, während andere wiederum einfach nur reden wollen. Vergessen Sie nicht, nochmals zu Ihren neuen Freunden zurückzugehen, da viele Ihnen im Laufe des Abenteuers neue Dinge erzählen können.

Die meisten Personen haben als Standardaktion rede mit, so daß Sie einfach nur die rechte Maustaste anklicken müssen, um ein Gespräch zu beginnen. Unten im Bildschirm erscheint dann eine Auswahl an Sätzen, die Sie der Person antworten oder fragen können. Mit dem Mauszeiger markieren Sie den Satz, und mit der linken Maustaste lassen Sie Joe diesen Satz sprechen.

Wenn Sie ein Gespräch zu beenden wünschen, wählen Sie einfach die letzte Zeile aus, die gewöhnlich ein Auf Wiedersehen oder ähnliches ist. Sollte es diese Option nicht geben, drücken Sie die ESC-Taste.

Was passiert, wenn ich eine bestimmte Taste drücke?

Dieses Spiel enthält eine Reihe von Tastenkürzeln, mit denen Sie das Spiel neu starten, beenden, Ihr Tagebuch oder andere Befehle auswählen künnen. Hier sind sie:

F1 - öffnet Ihr Tagebuch und läßt Sie ein Spiel laden oder speichern, die Lautstärke oder die Textgeschwindigkeit einstellen. Wenn Sie diese Taste während einer Filmsequenz drücken, wird Sie übersprungen, sofern sie zu überspringen ist, und Sie kommen direkt zu Ihrem Tagebuch.
F5 - Mit dieser Taste beginnen Sie von vorne. Sie werden gefragt, ob Sie wirklich von vorne beginnen möchten.
F10 - Beendet das Spiel. Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich beenden möchten.
ESC - überspringt Filmsequenzen. Nicht alle Filmsequenzen können jedoch übersprungen werden, da manche wichtige Informationen enthalten und nur einmal abgespielt werden. Außerdem schließen Sie mit dieser Taste Ihr Tagebuch.
LEERTASTE - überspringt Textpassagen und Sprache. Sehr nützlich, wenn Sie eine Passage schon einmal gehört haben oder wenn Sie den Text schon zu Ende gelesen haben.

Die Befehle im Befehlsmenü können mit den folgenden Tasten abgerufen werden:

Ö - öffne
S - schließe
B - bewege
G - nimm
P - prüfe
N - benutze
R - rede mit
E - gib

1 bis 4 - wählt den entsprechenden Inventargegenstand aus (falls verfügbar). Im Dialogmodus wählen Sie mit diesen Tasten die Antworten 1 bis 4.

PFEILTASTEN - bewegen den Mauszeiger auf dem Bildschirm
STRG - funktioniert wie die linke Maustaste
ALT - funktioniert wie die rechte Maustaste

Es ist 8 Uhr morgens, und ich muß zur Arbeit gehen. Wie stoppe ich das Ganze?

Wenn es Wichtigeres zu erledigen gibt und Sie das Spiel noch nicht beendet haben, können wir Ihnen eine Lösung anbieten: Sie können Ihren momentanen Spielstand in Ihrem vertrauenswürdigen Tagebuch speichern.

Mit F1, PRÜFE oder BENUTZE TAGEBUCH lassen Sie den Tagebuch-Bildschirm erscheinen.

EINTRAG MACHEN:
Mit dieser Option speichern Sie den aktuellen Spielstand. Es gibt 100 Felder, die in 10er Abschnitte aufgeteilt sind. Mit den Buchstaben A bis J öffnen Sie je eine neue Seite des Tagebuchs. Wenn Sie einen Spielstand speichern möchten, wählen Sie erst ein Feld aus, geben das Wort oder einen Namen ein und drücken dann die Zeilenumbruchtaste oder klicken EINTRAG MACHEN an - oder Sie klicken NEIN an und kehren wieder auf die Hauptseite des Tagebuchs zurück.

EINTRAG LESEN:
Mit dieser Option künnen Sie ein früher gespeichertes Spiel laden. Wählen Sie einfach ein Feld aus und klicken Sie EINTRAG LESEN an. Sie werden gebeten, diesen Befehl zu bestätigen. Dann klicken Sie JA an - oder NEIN und Sie kehren wieder auf die Hauptseite des Tagebuchs zurück.

SCHLIESSEN:
Mit diesem Befehl schließen Sie das Tagebuch und kehren ins Spiel zurück. Sie können das Tagebuch aber auch mit der ESC-Taste verlassen.

AUFGEBEN:
Hiermit verlassen Sie das Spiel. Sie werden gebeten, zu bestätigen, daß Sie das Spiel verlassen möchten. Klicken Sie JA an - oder NEIN und Sie kehren wieder in die Hauptseite des Tagebuchs zurück.

Sprechblase: Diese Option gibt es nur auf der CD-ROM-Version und läßt Sie die Sprache ein- und ausschalten.
Sfx-Lautsprecher: Schaltet die Soundeffekte ein/aus
Text-Symbol/Regler: Mit diesem Regler regulieren Sie die Geschwindigkeit, mit der Text auf dem Bildschirm erscheint. Mit dem Kästchen können Sie den Text an- und ausschalten (nur bei der CD-ROM-Version).
Musik-Symbol/Regler: Hiermit regulieren Sie die Lautstärke der Musik. Mit dem Kästchen können Sie die Musik ein- und ausschalten.
Informations-Symbol: Hier erscheinen Copyright-Informationen sowie Versionsnummer und die Sprache.

Mein Bildschirm ist total durcheinander!

Wenn Sie das Spiel länger als 5 Minuten alleine lassen, tritt einer von mehreren Bildschirmschonern in Aktion. In diesem Fall drücken Sie einfach eine beliebige Taste oder eine Maustaste, und schon ist der Bildschirm wieder normal.

Gibt es noch etwas, das ich wissen muß?

Ja. Prüfen Sie ALLES, das zu prüfen ist, nehmen Sie ALLES, was zu nehmen ist. Wenn Sie jemand davon abhält, etwas zu nehmen oder irgendwohin zu gehen, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß es wichtig ist. Als Faustregel sollten Sie sich merken, wenn Sie versuchen, etwas zu nehmen und eine der üblichen "Abfuhr-Antworten" bekommen, daß Sie den Gegenstand dann wahrscheinlich auch nicht brauchen.

In manchen Situationen (sehr selten allerdings) müssen Sie einen Gegenstand mit einem anderen benutzen. Scheuen Sie sich nicht davor, Inventargegenstände untereinander zu benutzen.

Wenn Sie außerdem das Gefühl haben, daß eine Person einen Gegenstand haben möchte, den Sie besitzen, sollten Sie vorher mit der Person reden. Sonst weiß Joe nämlich nicht, daß die Person den Gegenstand haben möchte, den Sie ihr geben wollen.

Lassen Sie uns wissen, was Sie denken ...

Wenn Sie Kommentare zu Flight of the Amazon Queen oder Vorschläge haben, was Sie in künftigen Spielen gerne sehen möchten, schicken Sie uns bitte ein e.mail an BINARYESELINK.BRISNET.ORG.AU.

Credits

Story and Game Design
John Passfield, Steve Stamatiadis

Programming
John Passfield, Tony Ball

Graphics and Animation
Steve Stamatiadis

Script
John Passfield with Steve Stamatiadis

Project Management (Renegade)
Graeme Boxall

Music and sound effects
Richard Joseph with Graham King, David Punshon, Chris Maule, Jason Page

Additional sound effects
George Stamatiadis, Steve Stamatiadis

Translation
Anja Eggebrecht, Factor 5 Entertainment

Quality Assurance
Graeme Boxall, Dan Thompson, Vanessa Sanders, Eric Matthews, Simon Knight, John Phillips, Richard Hewison, Tonia Walden, John Barry, Paul Coppins, Bill Passfield, Laurence Scotford, Sarah Tanser, Mark Lane, Steve Kelly, Mark Dearsley, David Wilkin

Voice Recording Project Management
Inverse Pictures

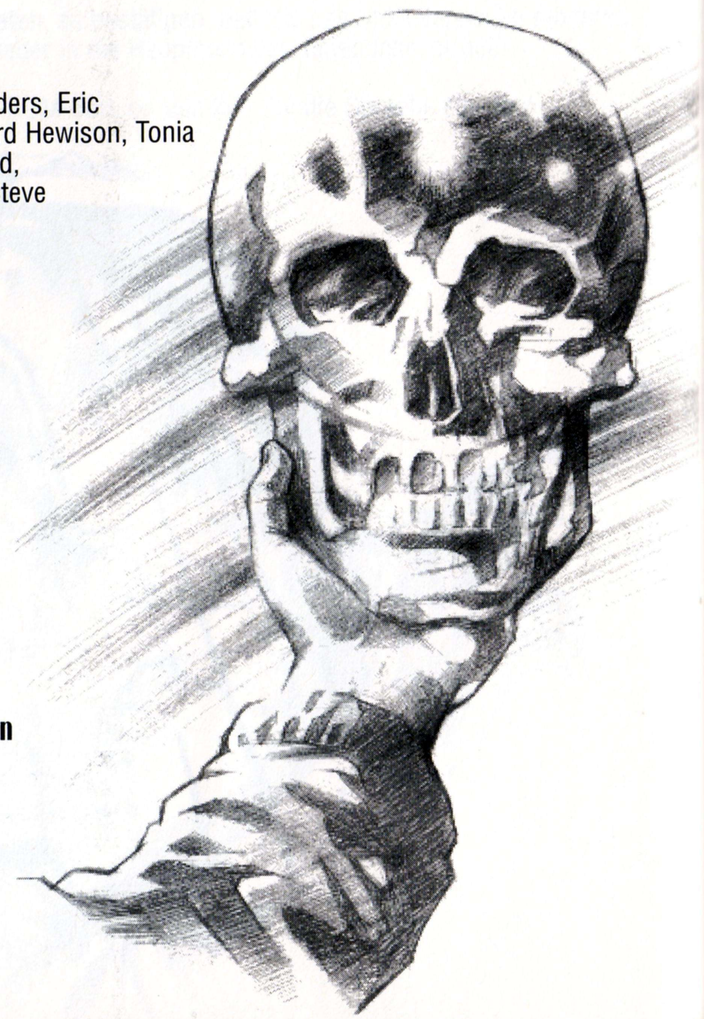
Voice Producer
Will Jeffery

Voice Director
Cornelius Fisher

Production Assistants
Rebecca Eve

Sound Mixer
Ben Baird

Recorded at Sound Development Studios, London



Voice Artists

Stephan Grothgar	Joe King, Commander Rocket Comic Characters
Gertrude Thoma	Faye Russel, Naomi, Witch Doctor
Tom Wessel	Anderson, Wedgewood
Erich Redman	Sparky, Skip, Crystal Robot, Dinosaur
Andreas Klatt	Jimmy
Christoph Walz	Kramer Bob, Gorilla, Rico, Spaced out Prisoner
Aletta Lohmeyer	Secretary, Lola
Wolf Kahler	Bud, Charon
Aletta Lawson	Rita, Showering Amazon, Zombie Woman
Cornelius Fisher	John
Michael Wolf	Chef
Stephan Boye	Henry
Michael Mellinger	Pygmy Chief, Eddie
Gabrielle Strutt	Mary-Lou
Dorit Berry	Princess Azura, Amazon Guard
Delphine Lettau	Temple Guardian, Rita, Amazon Woman
Lutz Becker	Klunk, Hugh
Reinhart Michael	Bellboy, Ian

For Renegade, UK
Managing Director: Dan Thompson; Marketing and Sales Manager: Tom Watson; Project Manager: Graeme Boxall; Production: Abby Hains; Finance: David Christopher

General help and assistance: Toni Cannard, Sarah Tanser, Mark Lane

Package and Manual design: Red Cloud Productions

For Bitmap Brothers, UK Special thanks to: Eric Matthews, Steve Kelly, Mike Montgomery

For Interactive Binary Illusions, Australia
JASPAR Game Engine and other development systems: John Passfield; JASPAR PC Conversion: Tony Ball, John Passfield; PC/Amiga Graphics Routines: Tony Ball; Dynalum System: Tony Ball, Steve Stamatiadis, John Passfield; Character Design: Steve Stamatiadis; Game Editing: John Passfield; Promotional Art Work: Peter Mullins; Manual written by: John Passfield with Steve Stamatiadis

Special thanks to Ron Gilbert, Aric Wilmunder, George Lucas, Steven Spielberg, John Williams, Halloween Harry

Extra special thanks to Peter Mullins, Liz Pickering, Hugh Fleming, George Stamatiadis, Darren Roach

Characters copyright (c) 1995 by John Passfield and Steve Stamatiadis

ITALIANO

Che diavolo è questo gioco?

In *Flight of the Amazon Queen* sei Joe King, pilota di mestiere, e seguirai le sue avventure imprevedibili nelle giungle dell'America del Sud, ambientate intorno al 1949.

Joe deve portare la star cinematografica Faye Russel in un posto situato nella giungla amazzonica per le riprese del suo ultimo film, *PASSIONE NELLA GIUNGLA*. Arrivando ad un hotel di Rio per prenderla, Joe viene incastrato dal suo rivale, un pilota olandese senza scrupoli di nome Anderson, e viene bloccato in una delle stanze dell'hotel. Anderson conta di trasportare lui stesso Faye nella giungla, per mettere fuori gioco Joe.

Il tuo compito è quello di assumere il controllo di Joe, aiutarlo a fuggire dall'hotel e guastare i piani dell'olandese volante. Fatto questo, porterai Faye nella giungla amazzonica dove ti imbatterai in un tempio pericoloso, in temibili guerrieri amazzonici e in uno scienziato pazzo intento ad assumere il controllo del mondo!

Dovrai fronteggiare la minaccia imminente del dominio sul mondo... ma attenzione: questo potrebbe anche essere l'ultimo *Volo dell'Amazon Queen!*

Come faccio a giocare?

Per giocare con *Flight of the Amazon Queen*, leggi la scheda di consultazione fornita con il gioco.

Come faccio a controllare quel tipo?

Nel caso avessi saltato la sezione "Che diavolo è questo gioco?", sappi che il tipo in questione si chiama Joe King.

Lo schermo è suddiviso in due zone: l'Area di gioco (i tre quarti superiori dello schermo) e l'Area di controllo (il quarto inferiore dello schermo). Per controllare Joe a volte dovrai utilizzare entrambe le zone. Eccone la descrizione.

L'Area di gioco è il luogo in cui si svolge l'azione ed è la rappresentazione di un luogo della storia in cui Joe si può muovere e interagire. Puoi spostare il puntatore del mouse sullo schermo e puntare agli oggetti e ai personaggi che possono apparire in tale zona.

L'Area di controllo è formata dalla Riga dei comandi, dal Pannello di controllo e dal Riquadro dell'inventario.

- La Riga dei comandi è la zona situata tra l'Area di gioco e il fondo dello schermo in cui sono visualizzati i comandi formulati.
- Il Pannello di controllo è formato da alcune immagini grafiche di azioni. Tali azioni sono *aprire, chiudere, spostare, dare, guardare, prendere, parlare con* e *usare*. Quando si punta alle immagini, nella Riga dei comandi appaiono i nomi delle varie azioni.
- Il Riquadro dell'inventario visualizza fino a quattro articoli del tuo inventario alla volta, inoltre contiene le icone della freccia sinistra e di quella destra. Puntando sull'articolo desiderato, nella Riga dei comandi ne apparirà il nome.

Spostamento di Joe sullo schermo:

- Per condurre Joe fino ad un punto dell'Area di gioco, basta indirizzare il puntatore del mouse e fare clic con il Pulsante Sinistro del Mouse (PSM). Joe si avvicinerà il più possibile a quel punto e se sullo schermo si seleziona un posto che non può raggiungere, Joe lo dirà e in tal caso bisognerà trovare un percorso alternativo.
- Per condurre Joe ad un oggetto, basta indirizzare il puntatore del mouse sull'oggetto in questione e premere il PSM.

Svolgimento di azioni da parte di Joe:

- Per fare sì che Joe esegua i tuoi ordini, devi formulare un comando, rappresentato da un'azione e da un articolo dell'inventario o da un oggetto. Ad esempio, potresti selezionare l'azione **aprire** dal Pannello di controllo, seguita dall'oggetto **porta (door)** nell'Area di gioco. Un clic sul PSM fa sì che Joe esegua il comando.
- I comandi possono anche essere rappresentati da alcune azioni seguite da un oggetto o da un articolo dell'inventario, seguito da un altro oggetto o da un articolo dell'inventario. Ad esempio, potresti selezionare l'azione **usare** dal Pannello di controllo, seguita dal **palanchino (crowbar)** collocato nel Riquadro dell'inventario. Il comando **usare il palanchino su (use crowbar on)** apparirà nella Riga dei comandi. A questo punto, seleziona il forziere **(chest)** nell'Area di gioco, fai clic sul PSM, e il comando **usare il palanchino sul forziere (use crowbar on chest)** verrà eseguito.
- Ad alcuni oggetti è associata un'azione predefinita, visualizzata nella Riga dei comandi. Ad esempio, nella prima stanza dell'Hotel, la **corda della tenda (curtain cord)** è associata all'azione predefinita **usare**. Quando si indirizza il puntatore del mouse sulla **corda della tenda**, nella Riga dei comandi appare il comando **usare la corda della tenda (use curtain cord)**. Per fare sì che Joe esegua questa azione predefinita, fai clic con il Pulsante Destro del Mouse (PDM).

Utilizzo degli articoli dell'inventario:

• Per spostare un articolo alla volta nell'inventario, fai clic con il PSM sull'icona a freccia richiesta.
• Per spostare quattro articoli alla volta nell'inventario, fai clic con il PDM sull'icona a freccia richiesta.
• Tutti gli articoli dell'inventario sono associati ad un'azione predefinita, che di solito è **guardare** (**look at**). Per selezionare automaticamente l'azione predefinita, basta fare clic con il PDM sull'articolo. Ad esempio, per il **bastone da baseball (baseball bat)** l'azione predefinita è **usare** (**use**). Facendo clic con il PDM sul bastone da baseball, nella Riga dei comandi appare il comando **usare il bastone su (use bat on)**. Per completare il comando, punta su un oggetto nell'Area di gioco (ad esempio una **porta**) e fai clic con il PSM e verrà eseguito il comando **usare il bastone sulla porta (use bat on door)**.
• Facendo clic con il PSM su un articolo dell'inventario, potrai **guardare** quest'ultimo, a prescindere dall'azione predefinita ad esso associata.

Il comando ALWAYS (Sempre):

• Per modificare l'azione predefinita di un oggetto nell'Area di gioco o di un articolo nel Riquadro dell'inventario, basta fare clic sull'immagine dell'azione desiderata nel Pannello di controllo con il PDM e fare poi nuovamente clic con il PDM sull'articolo od oggetto desiderato.
• Questo può essere utile nel caso di un oggetto che vuoi **usare** (**use**) molto, ma al quale è associata un'azione predefinita diversa. Ad esempio, se trovi una **leva** (**lever**) associata all'azione **guardare**, puoi cambiarla in **usare** facendo clic con il PDM sull'azione *usare*. Nella Riga dei comandi apparirà in azzurro il comando **always use** (**usare sempre**). Basta fare clic di nuovo con il PDM sulla **leva** per fare sì che l'azione predefinita associata alla leva sia sempre **usare la leva** (**use lever**).

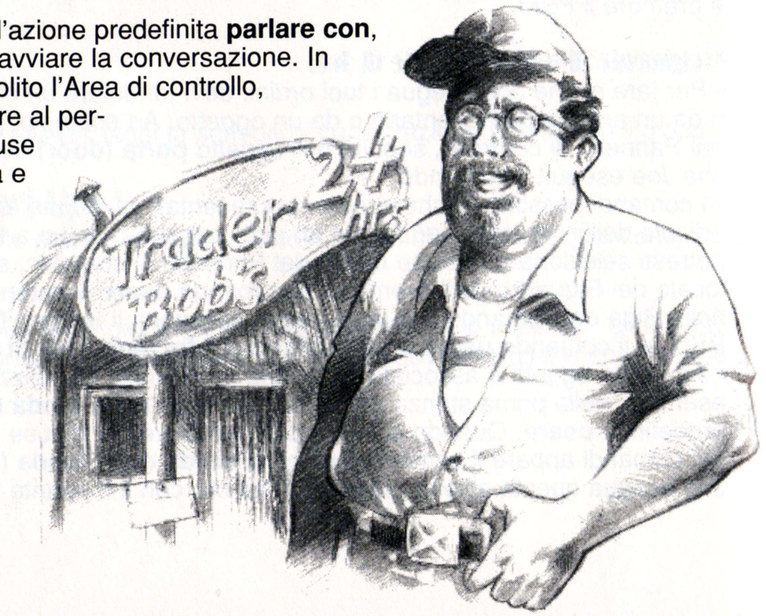
Spezzoni:

Nello stesso punto in cui si trova Joe (o in altri punti in cui si trovano altri personaggi) possono apparire degli spezzoni non interattivi che di solito fanno avanzare la storia e/o offrono indizi. Al momento dello spezzone, il Pannello di controllo e il Riquadro dell'inventario diventano bianchi e neri e il puntatore del mouse scompare.
Gli spezzoni possono essere saltati premendo il tasto ESCAPE, ad eccezione delle sequenze che appaiono una sola volta contenenti informazioni importanti per l'avventura.

Mi sento solo e vorrei parlare con qualcuno.

Come vedrai, le giungle dell'America del Sud sono piene di persone interessanti con cui parlare. Quasi tutte avranno qualcosa di utile da dire a Joe, mentre alcune avranno solo voglia di parlare. Non dimenticare di tornare dai tuoi nuovi amici per parlare ancora un po', perché molti di loro avranno nuove cose da dirti durante il corso dell'avventura.

A quasi tutti i personaggi è associata l'azione predefinita **parlare con**, per cui basta fare clic con il PDM per avviare la conversazione. In fondo allo schermo, dove si trova di solito l'Area di controllo, apparirà una lista di frasi che potrai dire al personaggio. Colloca il puntatore del mouse su una di queste frasi per evidenziarla e fai clic con il PSM per fare sì che Joe pronunci quella frase.



Se vuoi interrompere la conversazione con un personaggio, basta selezionare una frase di commiato che di solito è l'ultima frase visualizzata, contenente saluti o qualcosa di simile. Se non sono disponibili tali opzioni, basta premere il tasto ESCAPE.

Se premo un tasto cosa succede?

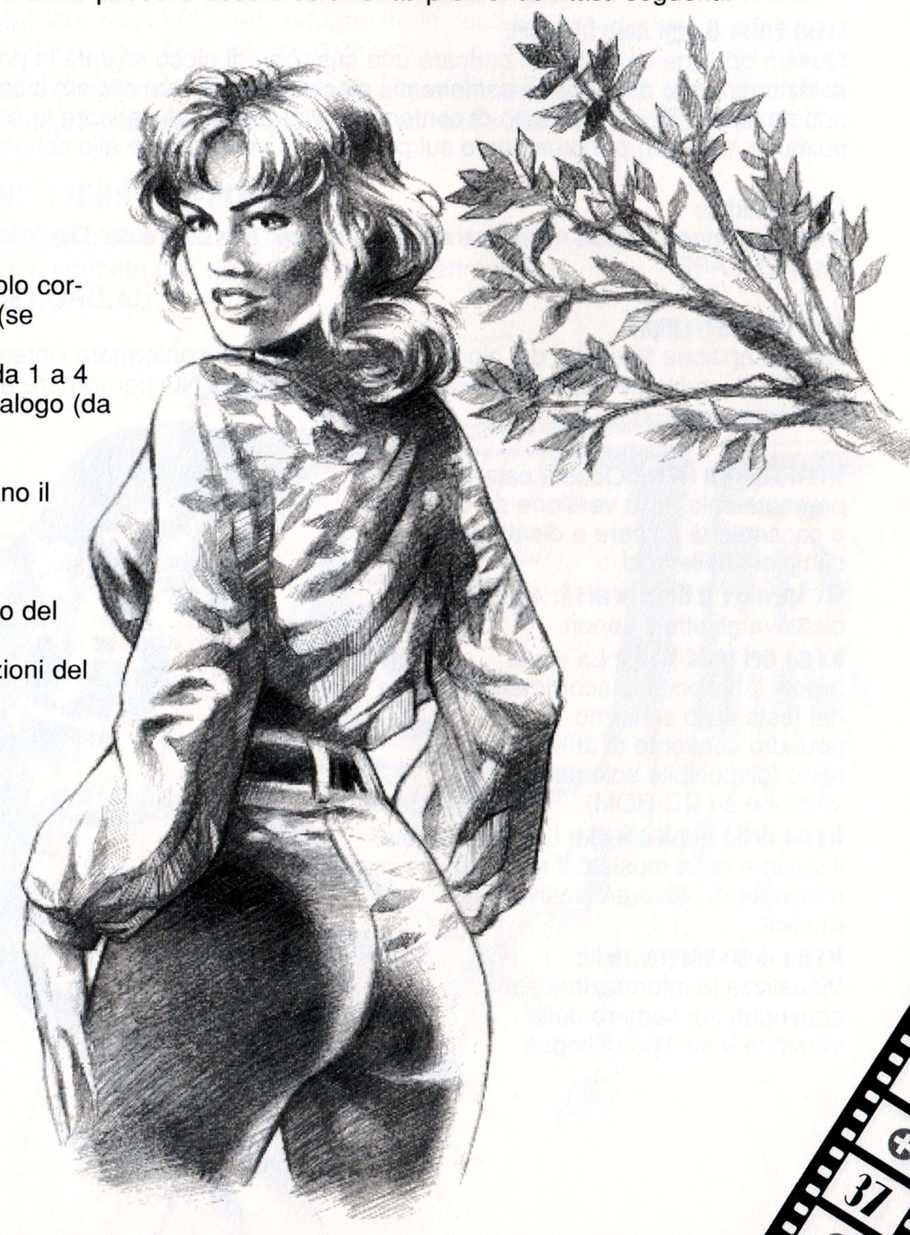
Alcuni comandi rapidi di tastiera consentono di riavviare o di uscire dal gioco, usare il diario o selezionare i comandi dal Pannello di controllo. Eccoli qui!

F1 - Apre il tuo Diario, consentendoti di caricare o salvare una sessione di gioco, o regolare il volume della musica o la velocità di scorrimento del testo. Se premi il tasto F1 durante uno spezzone, potrai saltarlo e passare direttamente al Diario, ammesso che lo spezzone possa essere evitato.
F5 - Riavvia il gioco. Un messaggio ti chiederà se vuoi veramente riavviarlo.
F10 - Fa uscire dal gioco. Un messaggio ti chiederà se vuoi veramente uscire.
ESC - Abbandona gli spezzoni. Non tutti gli spezzoni possono essere saltati, dato che alcuni contengono informazioni importanti per l'avventura e appaiono una sola volta. Inoltre, tale tasto consente di chiudere il Diario.
BARRA SPAZIATRICE - Salta i testi dei discorsi e i campioni di voci del CD. Questo comando è molto utile se hai già ascoltato il discorso o se ne hai già letto il testo.

I comandi del Pannello di controllo possono essere selezionati premendo i tasti seguenti.
A - Aprire
C - Chiudere
S - Spostare
D - Prendere
G - Guardare
P - Usare
Q - Parlare con
U - Dare

Da 1 a 4 - Seleziona l'articolo corrispondente dell'inventario (se disponibile).
In modalità dialogo, i tasti da 1 a 4 selezionano le opzioni di dialogo (da 1 a 4).

TASTI CURSORE - Spostano il puntatore del mouse sullo schermo.
CTRL - Svolge le stesse funzioni del pulsante sinistro del mouse
ALT - Svolge le stesse funzioni del pulsante destro del mouse



Sono le 8 di mattina e devo andare a lavoro. Come faccio a interrompere questo aggeggio?

Se devi fare qualcosa di più urgente e non hai ancora finito di giocare, non c'è problema: puoi salvare la tua posizione attuale nel gioco usando il tuo fido Diario.

Premi il tasto funzione F1, oppure seleziona GUARDARE o USARE IL DIARIO per fare apparire lo schermo del Diario.

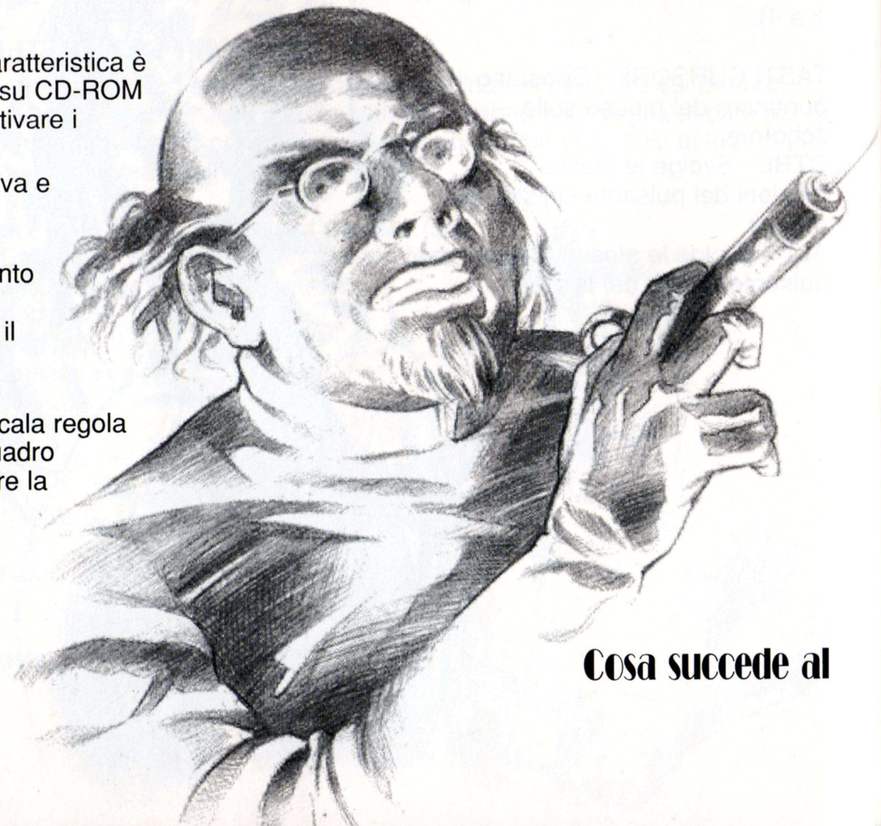
Make Entry (Annota):
Questa opzione ti consente di salvare la posizione della tua sessione di gioco attuale. Nel Diario puoi salvare 100 sessioni di gioco, suddivise in 10 per ogni pagina del Diario. Per selezionare un'altra pagina del Diario, fai clic sulle lettere che vanno dalla A alla J, al lato del Diario. Per salvare una sessione di gioco, prima seleziona un riquadro e poi digita il nome con cui la vuoi salvare, poi premi INVIO o fai clic sul pulsante MAKE ENTRY (Annota). Ti verrà chiesto di confermare l'intenzione di salvare la sessione di gioco. Fai clic sul pulsante YES (Sì) per salvare o sul pulsante NO per tornare allo schermo principale del Diario.

Read Entry (Leggi annotazione):
Questa opzione consente di caricare una sessione di gioco salvata in precedenza. Basta selezionare uno dei riquadri contenenti i giochi salvati e fare clic sul pulsante READ ENTRY (Leggi annotazione). Ti verrà chiesto di confermare l'intenzione di caricare la sessione di gioco. Fai clic sul pulsante YES (Sì) per caricarla o sul pulsante NO per tornare allo schermo principale del Diario.

Close (Chiudi):
Questa opzione chiude il Diario e riporta al gioco. Per uscire dal Diario si può anche premere il tasto ESCAPE.

Give Up (Interrompi):
Questa opzione fa uscire dal gioco. Ti verrà chiesto di confermare l'intenzione di uscire dal gioco. Fai clic sul pulsante YES (Sì) per uscire o sul pulsante NO per tornare allo schermo principale del Diario.

Word Balloon (Voci): Questa caratteristica è presente solo nella versione su CD-ROM e consente di attivare e disattivare i campioni delle voci.
Sfx Speaker (Effetti sonori): Attiva e disattiva gli effetti sonori.
Icona del testo/Scala: La scala regola la velocità di scorrimento del testo sullo schermo. Il riquadro consente di attivare il testo (disponibile solo per la versione su CD-ROM).
Icona della musica/Scala: La scala regola il volume della musica. Il riquadro consente di attivare/disattivare la musica.
Icona delle informazioni: Visualizza le informazioni sul copyright, sul numero della versione e sul tipo di lingua.



Cosa succede al mio schermo?

Se smetti di giocare per più di 5 minuti, si attiva uno dei vari salvaschermi forniti con il gioco. Se il salvaschermo si è attivato, basta premere un tasto o fare clic con il mouse per riportare lo schermo alla normalità.

C'è ancora dell'altro che devo sapere?

Certo. Guarda tutto ciò che puoi e prendi tutto quello che c'è da prendere. Se qualcuno cerca di impedirti di prendere qualcosa o di andare da qualche parte, significa che si tratta di qualcosa di importante.

In linea di principio, se cerchi di prendere qualcosa e ti fanno cenno di andartene, significa che probabilmente quell'oggetto non ti serve.

In alcuni casi, anche se molto rari, avrai bisogno di usare un oggetto insieme ad un altro oggetto, invece di un articolo dell'inventario con un oggetto. Non avere paura di usare articoli dell'inventario con altri articoli dell'inventario.

Inoltre, se disponi di un articolo che pensi potrebbe servire a qualche personaggio, parlaci prima di offrirglielo, altrimenti Joe non saprà mai che questa persona vorrebbe ciò che tu vuoi darle.

A chi posso comunicare i miei suggerimenti?

Se hai commenti da fare su Flight of the Amazon Queen o suggerimenti su ciò che vorresti vedere nei nostri giochi futuri, mettiti in contatto con noi tramite posta elettronica al
BINARY@ESELINK.BRISNET.ORG.AU

Riconoscimenti

Storia e progettazione del gioco
John Passfield, Steve Stamatiadis

Programmazione
John Passfield, Tony Ball

Grafica e animazione
Steve Stamatiadis

Testi
John Passfield con Steve Stamatiadis

Responsabile di progetto (Renegade)
Graeme Boxall

Musica ed effetti sonori
Richard Joseph con Graham King, David Punshon, Chris Maule, Jason Page

Effetti sonori supplementari
George Stamatiadis, Steve Stamatiadis

Traduzione
Andrea Minini Saldini

Garanzia di qualità
Graeme Boxall, Dan Thompson, Vanessa Sanders, Eric Matthews, Simon Knight, John Phillips, Richard Hewison, Tonia Walden, John Barry, Paul Coppins, Bill Passfield, Laurence Scotford, Sarah Tanser, Mark Lane, Steve Kelly, Mark Dearsley, David Wilkin

Direzione delle registrazioni vocali
Inverse Pictures

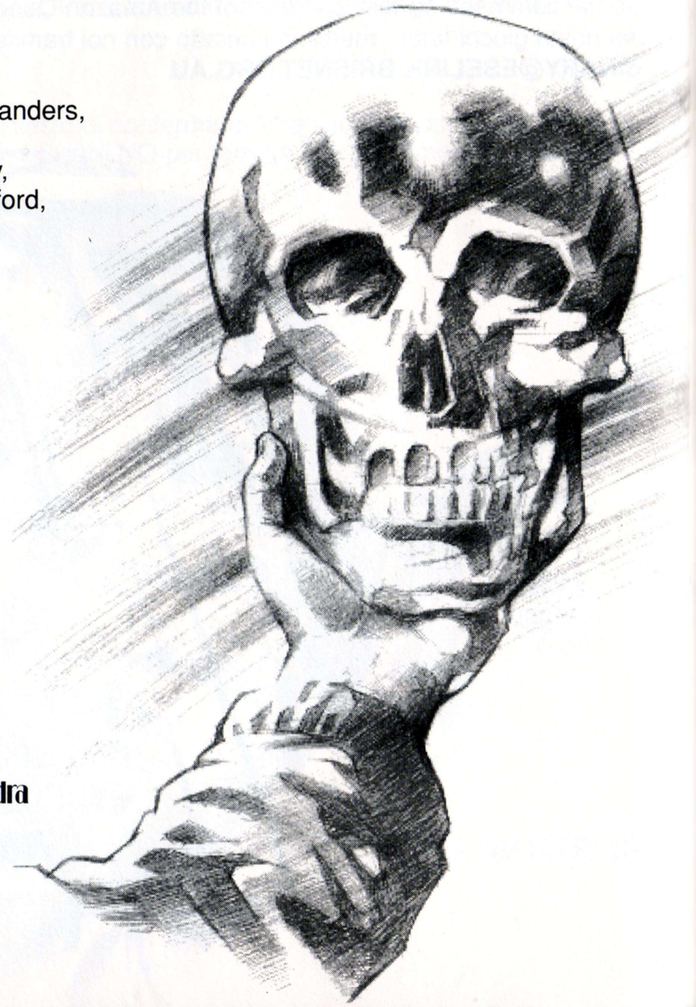
Produttore/Direzione delle voci
Will Jeffery

Produttori esecutivi delle voci
John Passfield, Steve Stamatiadis

Assistenti di produzione
Jake West, Rebecca Eve

Mixer del suono
Ben Baird

Registrato nei Sound Development Studios, Londra



Voci

Brad Lavelle	*Joe King, Comandante Rocket, Personaggi comici*
Tom Hill	*Sparky, Jimmy, Gorilla, Skip, Prigioniero con marionetta, Wedgewood, Cane da guardia, Scimmia*
Bill Hootkins	*Frank Ironstein, Fattorino, Bud, John, Chef, Prigioniero fra le nuvole*
Enn Reitel	*Anderson, Klunk, Rico, Henry, Charon, Robot di cristallo*
Penelope Keith	*Guardiana del tempio*
Jon Coleman	*Bob il mercante*
Debbie Arnold	*Principessa Azura, Lola, Guardia amazzonica*
Barry James	*Ian, Capo pigmeo, Eddie*
Lisa Valdez	*Faye Russel, Rita, Donna amazzonica che fa la doccia*
Jessica Martin	*Naomi, Segretaria, Donna zombi*
Regina Reagan	*Mary-Lou, Stregone, Lola*
Mike Hurley	*Klunk, Big Hugh*

Per Renegade, Regno Unito
Amministratore delegato: Dan Thompson; Direttore del marketing e delle vendite: Tom Watson; Responsabile di progetto: Graeme Boxall; Produzione: Abby Hains; Finanziamenti: David Christopher

Assistenza e sostegno generale: Toni Cannard, Sarah Tanser, Mark Lane

Design del pacchetto e del manuale: Red Cloud Productions

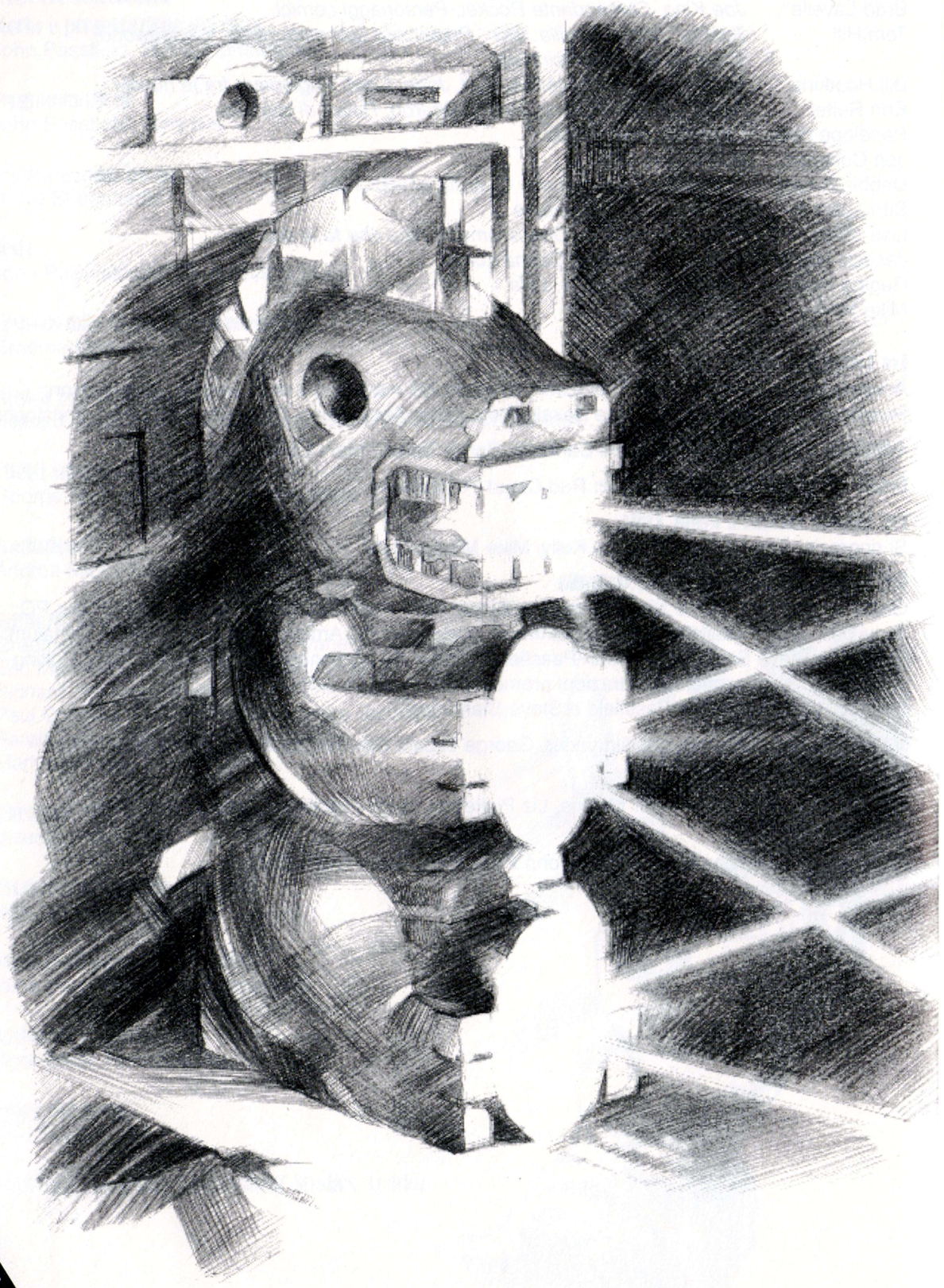
Per Bitmap Brothers, Regno Unito
Si ringrazia: Eric Matthews, Steve Kelly, Mike Montgomery

Per Interactive Binary Illusions, Australia
Game Engine JASPAR e altri sistemi di sviluppo: John Passfield; Conversione JASPAR per PC: Tony Ball, John Passfield; Sottoprogrammi di grafica per PC/Amiga: Tony Ball; Sistema Dynalum: Tony Ball, Steve Stamatiadis, John Passfield; Design dei personaggi: Steve Stamatiadis; Editing del gioco: John Passfield; Illustrazioni promozionali: Peter Mullins
Manuale scritto da: John Passfield e Steve Stamatiadis

Si ringrazia Ron Gilbert, Aric Wilmunder, George Lucas, Steven Spielberg, John Williams, Halloween Harry

Si ringrazia in particolare Peter Mullins, Liz Pickering, Hugh Fleming, George Stamatiadis, Darren Roach

Copyright dei personaggi © 1995 di John Passfield e Steve Stamatiadis



WIE WARRANTY INFORMATION

Warranty

Warner Interactive Entertainment Ltd. warrants to the original purchaser of this computer software product that the media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of 90 days after the date of original purchase ('the Warranty Period'). During the Warranty Period defective media will be replaced free of charge if the original product is returned to the Retail outlet where originally purchased, with dated proof of purchase.

This warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves which are provided "as is", nor does it apply to media which may have been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE WIE

Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu .

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

Gewährleistungsinformation von WIE

Garantie

Warner Interactive Entertainment Ltd. garantiert dem Käufer dieses Softwareproduktes, daß die Datenträger, auf denen die Softwareprogramme gespeichert sind, bei normaler Verwendung über einen Zeitraum von 90 Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum (Garantiezeitraum) in bezug auf das Material und die Verarbeitung fehlerfrei sind. Während des Garantiezeitraumes werden defekte Datenträger kostenlos ersetzt, wenn das vollständige Produkt an den Händler, bei dem es ursprünglich gekauft wurde, mit Nachweis des Kaufdatums zurückgegeben wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlichen Verbraucherschutzbestimmungen.

Die Garantie gilt nicht für die Softwareprogramme als solche. Sie gilt ebenfalls nicht für Datenträger, die fehlerhaft verwendet, verfälscht oder beschädigt wurden oder übermäßigem Verschleiß ausgesetzt waren.

Informazioni sulla garanzia WIE

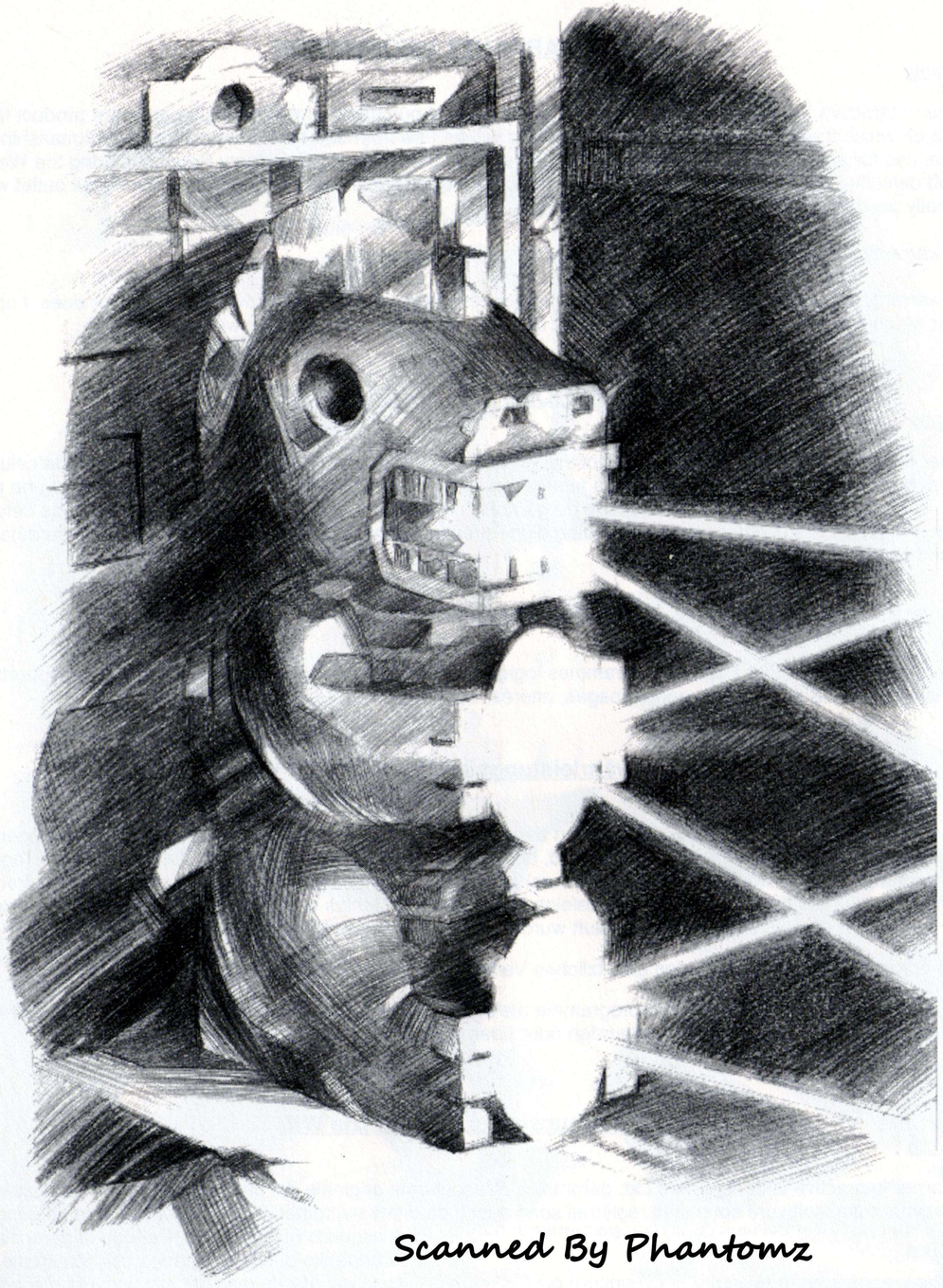
Garanzia

La Warner Interactive Entertainment Ltd. garantisce all'acquirente originale del prodotto software che i supporti sui quali i programmi software sono stati registrati sono esenti da difetti nei materiali e nella lavorazione, in condizioni di utilizzo normale, per un periodo di 90 giorni dalla data originale di acquisto (il cosiddetto "Periodo di garanzia"). Durante detto periodo i supporti difettosi verranno sostituiti, senza addebito di spese a carico dell'acquirente, se il prodotto originale verrà restituito al rivenditore presso il quale è stato acquistato insieme alla ricevuta d'acquisto datata.

La presente garanzia costituisce un complemento ai normali diritti legali dell'acquirente di cui non ne compromette la validità.

La presente garanzia non include i programmi software che vengono forniti "così come sono" e non copre i supporti che sono stati soggetti ad uso improprio, danneggiati, corrotti o sottoposti ad eccessiva usura.

Copyright owned by Renegade © 1995
℗ Published by Warner Interactive Entertainment Limited 1995
Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited under exclusive licence from [Developers Name].



Scanned By Phantomz