



THE ADVENTURES OF

ROBIN

HOOD

Player Manual

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.



ROBIN HOOD

Somewhere out there, at the farthest edges of Human Imagination, is a world where legends go to die. The finest thoughts of human minds; our heroes and myths; memories of our greatest deeds, ripple across the vast ethereal ocean, and wash up at last on the shores of this miniature Lilliput. The lands of this place are populated with the detritus of Man's imagination and endeavour: men-of-war do battle with pirates in the midst of these minuscule seas; lone settlers pit their wits against the indians of the northern plains; the mighty Khan rides again across the open Steppe; and Jason sets out once more in search of the golden fleece.

Amongst the many strange, yet somehow familiar lands of this world, towards its northern pole, lies a small island: a moist green country, whose central wooded valleys and babbling brooks are overlooked by great stone castles. In the town and countryside around one of these Fortresses, lives a group of pleasant and unsuspecting people, whose quiet, rustic lives are about to be shattered. The area lies within a royal hunting ground, known to its inhabitants as Sherwood Forest, and the lord of this castle is a worried young man. His name is Robin Hood.

USING THE PROGRAM

Loading Instructions

PC and Compatibles

1. Ensure your mouse driver is installed and all memory-resident programs are removed.
2. Insert the Boot Disk into the drive and, from the MS-DOS prompt, select that drive if necessary.
3. Type ROBIN and press (ENTER). The program will now begin to load. Swap disks as advised by the program, but otherwise do not remove any disk from the drive during the game.

Note: This program is not copy-protected, and may be copied to a hard disk. You should in any case run the program from a backup copy, and not the original disks. To install on a hard disk, insert the Boot disk into a drive, log onto that drive and type INSTALL (ENTER).

Atari ST/STE and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer turned off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computer's memory - this will kill a virus if one is present.
2. Insert the Boot Disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

THE CONTROLS

A number of icons will appear down the left-hand side of the screen as the game progresses. These may be operated by clicking on them with the mouse and, in some cases, via keyboard shortcuts. Additional control is achieved by clicking directly onto people or the landscape, using the mouse.

Fixed Icons



Pauses the game (pressing (P) on the keyboard has the same effect). A menu appears, allowing you to quit or resume the game. There are two Quit options - the first (press F1) will save your current position in the game to disk, so that next time you play you carry on from where you left off; the second option (F2) abandons the game, so that next time you play it will start again from the beginning (Amiga/Atari ST - F1 = Save, F2 = Load, F3 = Sound, F4 = Re-start).

Note: Selecting the PAUSE icon during the opening sequence of the game allows you to skip the introductory sequence, and jump directly to the point at which Robin sits moping outside the walls of the town, thus getting you straight into the game without delay.

The following icons become available as soon as the introductory sequence is over:-



Force Robin to walk about the landscape. Press on the icon to walk; release to stop. These icons have keyboard equivalents: use the (A) (S) (Z) and (X) keys. See below for other ways of making Robin move.



These are symbols you use to interact with Robin and his environment. Selecting one of these symbols is likely (though not guaranteed) to sow the seed of an idea into Robin's mind - sometimes simple and explicit, sometimes less so, depending on circumstances. We will leave it to you to discover the detailed effects of each symbol for yourself, but we are aware of the following actions:-

- Selecting the BOW usually seems to have the effect you'd expect from a trigger-happy hero. (Keyboard equivalent = [ENTER]).
- The SWORD seems to inspire aggression of a more personal kind.
- The EYE always seems to affect the 'camera', rather than any of the people, causing it to pan so that we can see the same part of the landscape that Robin can see - it pays to know what perils may lie ahead. (Keyboard equivalent = [SPACE]).
- The HEART encourages our hero to run rather than walk, but beware of excessive demands on his stamina - you never know when he's going to need all his energy.
- The LIPS bring out the smooth-talking nature of our man, but what he'll actually say, is, we're afraid, impossible to control.
- The OPEN HAND stands for generosity, in Robin's view, and generosity is an important quality in a true hero of the people.
- The CLOSED HAND is quite the opposite, but one cannot be generous unless one has something to give, so this darker quality is likely to turn out to be a necessary evil, if Robin hopes to have any people left to govern once he's completed his main task.

All the above symbol icons (and the winnable icons - see below) have the following properties:-

- 1/ There are two types of symbol icon - some of them act immediately they are pressed, other icons do nothing until after you have selected an object on the landscape (person or animal). When you press icons of this second type, the mouse cursor will turn into a green hand, indicating that you should click on an object. When successful, the cursor stops being green and the icon will have its effect. If you press one of these icons by mistake, press it again to cancel the green hand.
- 2/ After use, each symbol icon becomes exhausted for a certain amount of time, depending on the particular icon. Whilst exhausted, the icon will turn to grey and cannot be used. You should use slow-to-recharge icons with care, as you might need them again in a hurry!

Winnable Icons

There are several other symbol icons which have no meaning at the start of the game, and so are not visible. You will collect the right to use these icons, which give you access to new facilities, as the game progresses (unless of course you make a mess of things!).

Other Controls

In addition to the icons, you can control Robin's movement by two other means (plus a third option when you win the right to use it):-

- 1/ Click anywhere directly onto the landscape and a small marker will appear at that point. Robin's attention will be directed towards that place, and he will (probably) walk there. Because this method

doesn't try to control Robin's legs directly, Robin's own brain is able to deal with the problems of avoiding obstacles, entering/leaving through doorways, etc. This is probably the best method for getting around most of the time. Use the arrow icons for more precise control when needed.

- 2/ Click on another person (when the cursor is NOT a green hand), and the thought often enters Robin's mind that he should follow that person for a while.

THE HEROISM INDICATOR

The vertical bar near the icons shows the computer's current assessment of Robin's qualities as a hero. The bar is red if it is falling, or blue if rising. You will find that almost everything Robin does, or you make him do, will have an effect on the level of this bar. As our tiny world is supposed to be a 'land fit for heroes', beware of the possible consequences of being too much of a villain, or even too much of a wimp!

MONEY

As a certain amount of money is bound to change hands during the game, we've displayed the current contents of Robin's purse as a number at the bottom-left of the screen.

PLAYING THE GAME

It is not for us to tell you what you should aim to do, nor how to go about it. In fact, you are free to do anything you like, or even nothing at all - perhaps sometimes you should leave Robin to get on with it for himself. In any event, you are likely to come across various encounters where you could be of help to Robin or his friends in some way. You may of course not want to be helpful, but if Robin is to live up to his reputation as a goody-goody, we suspect that he's going to need some guidance.

ROBIN DES BOIS

Quelquepart à l'orée du monde, aux limites de l'imagination humaine, se trouve un lieu où les légendes vont mourir. Les plus belles pensées de l'esprit humain, nos héros et nos mythes, les souvenirs de nos plus grands exploits vont onduler sur le vaste océan éthéré, avant d'aller s'échouer sur les rives de ce Lilliput miniature. Les terres de ce pays sont peuplées des débris de l'imaginaire et des tentatives de l'Homme. Des hommes de guerre se battent contre les pirates sur ces mers minuscules; des colons solitaires affrontent les Indiens des plaines du Nord, le Khan puissant parcourt à cheval la vaste steppe et Jason se met une fois de plus en quête de la Toison d'Or.

Parmi les nombreux pays étranges, mais néanmoins quelque peu familiers de ce monde, vers le pôle nord, se trouve une petite île: c'est un pays humide et verdoyant, dont les vallées boisées et les ruisseaux murmurants sont dominés par de grands châteaux de pierre. Dans la ville et la campagne qui entourent l'une de ces forteresses, vit une population tranquille et plaisante dont la vie calme et campagnarde va bientôt être troublée. Le lieu se trouve en effet sur un terrain de chasse royal, connu par les habitants comme la forêt de Sherwood, et le seigneur de ce château est un jeune homme inquiet. Son nom est Robin des Bois.

MODE D'EMPLOI DU PROGRAMME

Les instructions de chargement

PC et ordinateurs compatibles

- 1/ Assurez-vous que votre souris est installée et que tous les programmes résidant en mémoire sont enlevés.
- 2/ Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur et, après le message MS DOS, sélectionnez ce lecteur si nécessaire.
- 3/ Tapez ROBIN et appuyez sur ENTER. Le chargement du programme va alors commencer. Changez de disquette comme vous l'indique le programme mais n'enlevez aucune disquette du lecteur pendant le jeu.

Remarque: Ce programme n'est pas protégé contre la copie, et vous pouvez donc le copier sur votre disque dur. Dans tous les cas, utilisez le programme à partir d'une copie de sauvegarde et non à partir de la disquette originale. Pour installer le programme sur le disque dur, insérez la disquette d'initialisation dans un lecteur, passez sur ce lecteur et tapez INSTALL (ENTER).

Atari ST/STE et Commodore Amiga

- 1/ Arrêtez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de laisser l'ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus aurait pénétré dans la mémoire de l'appareil - cette procédure permet de tuer tout virus présent.
- 2/ Insérez la disquette d'initialisation dans le lecteur et mettez l'ordinateur en marche. Le chargement du jeu commence. N'enlevez pas la disquette du lecteur en cours de jeu.

LES COMMANDES

Au fur et à mesure du jeu, un certain nombre d'icônes vont apparaître en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez les activer en cliquant dessus avec la souris et, dans certains cas, avec les touches du clavier. Avec la souris, vous pouvez également cliquer directement sur les personnages ou sur le paysage.

Icônes fixes



Arrête momentanément le jeu (on obtient le même effet en appuyant sur la touche (P) du clavier). Le menu qui apparaît vous permet de quitter le jeu ou de le reprendre. Il existe deux options pour quitter le jeu; la première (en appuyant sur F1) sauvegarde le jeu en cours sur la disquette, si bien que lorsque vous reprenez le jeu, vous pouvez continuer là où vous vous étiez arrêté; par la seconde option

(F2), vous abandonnez le jeu; lorsque vous jouerez la fois suivante, vous recommencerez donc au début. L'écran Pause vous fournit également des informations utiles sur la situation de Robin.

Remarque: Si vous sélectionnez l'icône PAUSE pendant la séquence d'ouverture du jeu, vous pouvez sauter l'introduction et passer directement au moment où Robin est en train de broyer du noir à l'extérieur des murs de la ville; vous entrez ainsi directement dans le jeu.

Les icônes suivantes apparaissent dès que la séquence d'introduction est terminée.



Oblige Robin à parcourir les environs. Appuyez sur l'icône pour qu'il marche et cessez d'appuyer pour l'arrêter. Ces icônes ont des équivalents

sur le clavier : les touches (A) (S) (Z) et (X). Voir ci-dessus pour les autres possibilités de déplacement offertes à Robin.



Ce sont les symboles qui vous permettent d'intervenir au niveau de Robin et de son environnement. En sélectionnant un de ces symboles, vous pourrez peut-être (mais il n'y a aucune garantie) semer une idée dans l'esprit de Robin. L'idée peut être simple et explicite, ou beaucoup moins, selon les circonstances. Nous vous laissons découvrir les effets détaillés de chaque symbole; nous pouvons toutefois vous informer des actions suivantes:

- Si vous sélectionnez ARC, vous obtiendrez généralement l'effet attendu d'un héros prompt à la détente. (équivalent au clavier = (ENTER)).
- L'EPEE semble déclencher une agression de type plus personnel.
- L'OEIL semble influencer sur la caméra, plutôt que sur les gens; celle-ci offre une vue panoramique, si bien que nous voyons la même partie de paysage que Robin - il est toujours intéressant d'être informé des dangers qui menacent. (équivalent au clavier = touche d'espacement).
- Le COEUR incite notre héros à courir plutôt qu'à marcher, mais n'exige pas trop de lui - vous ne savez pas quand il aura besoin de toutes ses forces.
- Les LEVRES font appel à la nature tendre de notre homme, mais ce qu'il dira effectivement, nous en avons bien peur, est impossible à contrôler.
- La MAIN OUVERTE est le symbole de la générosité, du point de vue de Robin, et la générosité est une qualité importante chez un héros authentique.
- La MAIN FERMEE est le contraire, mais on ne peut être généreux que si l'on a quelque chose à donner; ce défaut risque ainsi de ne pas être qu'un mal nécessaire si Robin espère encore avoir des gens à gouverner une fois qu'il aura accompli sa tâche principale.

Toutes les icônes ci-dessus (et les icônes à gagner - voir ci-dessous) ont les caractéristiques suivantes:

- 1/ Il existe deux sortes d'icône - certaines agissent immédiatement lorsque l'on clique dessus, et d'autres n'interviennent pas avant que vous ayez sélectionné un objet dans le paysage (personne ou animal). Si vous appuyez sur une icône de la seconde catégorie, le curseur de la souris se transforme en main verte, vous indiquant que vous devez cliquer sur un objet. Si vous réussissez, le curseur revient à son état précédent et l'icône agit. Si vous appuyez sur l'une des icônes par erreur, appuyez à nouveau pour annuler la main verte.
- 2/ Une fois utilisée, l'icône est hors course pendant un certain temps, dont la durée diffère selon l'icône. Toute icône inutilisable prend la couleur grise. Usez de prudence lorsque vous vous servez d'une icône lente à se recharger, car vous pourriez en avoir besoin à nouveau plus rapidement que vous ne le pensez.

Icônes à gagner

Plusieurs icônes n'ont aucune fonction au début du jeu, et ne sont donc pas visibles. Vous acquérez le droit de les utiliser, ce qui vous donnera de nouvelles possibilités au fur et à mesure que le jeu progresse (à moins que vous ne fassiez trop de bêtises!)

Autres commandes

En plus des icônes, vous disposez pour diriger les déplacements de Robin de deux autres moyens (plus une troisième option lorsque vous acquérez le droit de l'utiliser).

- 1/ Cliquez à n'importe quel endroit du paysage et un pointeur va apparaître à cet endroit. L'attention de Robin va alors être attirée et il est probable qu'il va se diriger vers ce point. Dans la mesure où cette méthode ne vise pas à commander directement les jambes de Robin, son cerveau est en mesure de faire le nécessaire pour éviter les obstacles, entrer et sortir par des portes, etc. La plupart du temps, c'est probablement la meilleure méthode pour se déplacer. Si une commande plus précise des déplacements s'avère nécessaire, utilisez les icônes fléchées.
- 2/ Cliquez sur une autre personne (lorsque le curseur N'est PAS une main verte), car Robin a souvent l'impression qu'il devrait suivre cette personne pendant quelque temps.

L'INDICATEUR D'HÉROISME

La barre verticale près des icônes indique l'évaluation en cours de l'ordinateur à l'égard des qualités d'héroïsme de Robin. La barre est rouge si ces qualités baissent, ou bleue si elles augmentent. Vous vous apercevrez que presque tout ce que Robin fait, ou ce que vous lui faites faire, a une influence sur cette barre. Dans la mesure où notre minuscule monde est censé être "un pays pour les héros", pensez aux conséquences éventuelles d'un comportement de vilain ou de couard.

L'ARGENT

Pendant le jeu, une certaine quantité d'argent va obligatoirement changer de mains. Donc, la quantité d'argent quelle est dans le portefeuille de Robin est dans le fond coin d'écran à gauche.

FAIRE PARTIE LE JEU

En fait, vous êtes libre de faire ce que vous voulez, et même de ne rien faire du tout - parfois, vous avez peut-être intérêt à laisser Robin se débrouiller seul avec l'argent. Dans tous les cas, vous ferez certainement diverses rencontres qui vous permettront de venir en aide à Robin ou à ses amis d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez décider de ne pas intervenir, mais si vous voulez que Robin soit à la hauteur de sa réputation d'homme de bien, vous devrez certainement le guider.

ROBIN HOOD

Weit draußen, in den Randgebieten der menschlichen Phantasie, schlummert die Welt der Sagen und Legenden. An den Küsten dieser Welt werden die schönsten Gedanken des menschlichen Geistes abgelagert, mit den Helden und anderen mythischen Gestalten, die Erinnerungen an große Taten, wie Strandgut, das von den Wogen des Ozeans angeschwemmt wird. Die Landstriche dieses mysteriösen Ortes sind bevölkert von den Überbleibseln der Einbildungskraft, der Psyche und des menschlichen Strebens. Auf den Meeren dieses winzigen Lilliput-Landes kämpfen Krieger gegen Piraten, weiße Siedler reisen in ihren Planwagen durch die Prärien Amerikas, der mächtige Dschingis Khan reitet durch die Steppenlandschaften Innerasiens und Jason bricht auf, das goldene Vlies zu suchen.

Unter den vielen seltsamen und doch wohlvertrauten Ländern dieser Welt, in Richtung ihres nördlichen Poles, liegt ein kleines Eiland, ein fruchtbares, feuchtes, grünes Land, dessen bewaldete Täler und sprudelnde Bäche von stolzen steinernen Festungen überblickt werden. In der Stadt und der ländlichen Umgebung rund um eine dieser Festungen lebt eine Gruppe von freundlichen, arglosen Menschen, deren stilles, bäuerliches Leben von einer Bedrohung überschattet ist. Die Gegend liegt innerhalb eines Jagdreviers, das im Volksmund "Sherwood Forest" heißt und der Herr dieser Festung ist ein besorgter junger Mann mit Namen Robin Hood.

BENUTZUNG DES PROGRAMMS

Ladeanweisungen

PC und Kompatible

- 1) Vergewissern Sie sich, daß Ihr Maustreiber installiert ist und alle speicherresidenten Programme aus dem Speicher entfernt wurden.
- 2) Die Boot-Diskette ins Laufwerk einlegen und vom MS-DOS-Prompt aus das betreffende Laufwerk wählen.
- 3) ROBIN eingeben und [ENTER] drücken. Das Programm beginnt zu laden. Bei Anzeige der entsprechenden Aufforderung tauschen Sie die Disketten aus; ansonsten belassen Sie sie während des ganzen Spiels im Laufwerk.

Hinweis: Dieses Programm ist nicht kopiergeschützt und kann ohne weiteres auf Festplatte kopiert werden. Auf jeden Fall sollten Sie sich jedoch eine Arbeitskopie anfertigen und zum Spielen nicht die Originaldiskette benutzen. Zum Überspielen auf die Festplatte legen Sie die Boot-Diskette ins Laufwerk ein, schalten auf das betreffende Laufwerk und geben ein INSTALL [ENTER].

Atari ST/STE und Commodore Amiga

- 1) Computer ausschalten und alle überflüssigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer mindestens 30 Sekunden lang auszuschalten, für den Fall, daß sich ein Virus eingenistet hat, der dadurch unschädlich gemacht wird.
- 2) Legen Sie die Boot-Diskette ins Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel beginnt zu laden. Bitte belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

BEDIENUNG

Entlang des linken Bildschirmrandes erscheint eine Reihe von Icons. Sie werden durch Anklicken mit der Maus und in einigen Fällen auch über Tasten aktiviert. Ferner können auch Figuren, die im Spiel auftreten, und Stellen der Landschaft mit der Maus angeklickt werden, um bestimmte Handlungen zu bewirken.

Fest eingebaute Icons



Zum Einlegen einer Pause (Drücken von [P] auf der Tastatur erzeugt die gleiche Wirkung). Es erscheint ein Menü, mit dem Sie das Spiel beenden oder wieder aufnehmen können. Es gibt zwei Beenden-Optionen, von denen die erste (F1) Ihren aktuellen Spielstand auf Magnetsplatte sichert,

damit Sie beim nächsten Mal an der gleichen Stelle weitermachen können, während die zweite (F2) das Spiel aufgibt, so daß Sie beim nächsten Mal wieder vorn anfangen können. Der Pausen-Bildschirm zeigt eine Reihe von nützlichen Informationen über Robins Zustand an.

Hinweis: Durch Auswählen des PAUSE-Icons während der Eingangssequenz können Sie diese abkürzen und direkt an die Stelle gelangen, wo Robin in Gedanken versunken vor den Stadtmauern sitzt.

Die folgenden Icons werden verfügbar, sobald die Eingangssequenz vorbei ist:



Dient dazu, Robin durch die Gegend zu steuern. Drücken Sie auf das Icon, um ihn in Gang zu setzen, lassen Sie es los, wenn er stillstehen soll. Diese Icons haben auch Tastenabkürzungen. Es sind dies die Tasten [A], [S], [Z], und [X]. Weitere Steuerungsmethoden für Robin werden nachstehend beschrieben.



Dies sind die Symbole, die für die Interaktion mit Robin und seiner Umgebung benutzt werden. Die Auswahl eines dieser Symbole pflanzt in vielen Fällen, aber keinesfalls immer, eine Idee in seinen Kopf manchmal auf einfache und ausdrückliche Weise, manchmal eher indirekt, je nach Situation. Wir überlassen es Ihnen, die exakte Wirkung der einzelnen Symbole herauszufinden. Heir nur einige der wichtigsten Effekte:

- Die Auswahl des BOGENS had in der Regel die Wirkung, die man von einem schießfreudigen Helden erwartet (Tastenaufwurf: [ENTER]).
- Das SCHWERT löst Aggressionen einer "persönlicheren" Art aus.
- Das AUGENGLAS beeinflusst die "Kamera", die so geschwenkt wird, daß der Spieler die Landschaft in der gleichen Weise betrachtet wie Robin. Es kann sehr nützlich sein, zu wissen, was für Gefahren ihm bevorstehen. (Tastenaufwurf: [LEERTASTE]).
- Das HERZ ermuntert unseren Helden, einen Schritt zuzulegen und durch die Gegend zu rennen. Achten Sie darauf, ihn nicht zu sehr zu strapazieren, denn man kann nie wissen, wann er plötzlich auf all seine Energien angewiesen ist.
- Die LIPPEN regen ihn an, sein rhetorisches Geschick unter Beweis zu stellen, doch was er tatsächlich von sich gibt, entzieht sich unserer Kontrolle.
- Die OFFENE HAND bedeutet Freigiebigkeit, eine Eigenschaft, die einem wahren Helden des Volkes wohl geziemt (sofern er die nötigen Mittel hat).
- Die GESCHLOSSENE HAND ist entweder Geiz oder Unmöglichkeit, zu geben, weil man selbst nichts hat und dieses letztere wird unabwendbar sein, wenn Robin noch Leute übrig haben will, wenn er seine Aufgabe hinter sich gebracht hat.

Alle vorstehend aufgeführten Symbole (und die "Sammlerobjekte", die weiter unten beschrieben werden) haben die folgenden Merkmale:

- 1/ Es gibt zwei Arten von Symbolen: manche wirken sofort, wenn sie gedrückt werden; andere wirken erst, wenn ein "Subjekt" (ein Mensch oder ein Tier) aktiviert wurde. Beim Drücken von Icons dieser zweiten Art verwandelt sich der Mauscursor in eine grüne Hand, die darauf hinweist, daß ein "Subjekt" aktiviert werden muß. Sobald dies geschehen ist, verschwindet die grüne Hand, und das Symbol wird wirksam. Falls ein Icon versehentlich gedrückt wurde, drücken Sie es ein zweites Mal, damit die grüne Hand verschwindet.
- 2/ Nach Benutzung ist das Symbol eine gewisse Zeitlang unbrauchbar. Während dieser Zeit ist es grau und kann nicht verwendet werden. Symbole, die eine lange "Aufladezeit" haben, sind mit Vorsicht zu verwenden, für den Fall, daß Sie sie ganz plötzlich brauchen.

Sammlerobjekte

Außerdem gibt es verschiedene andere Symbole, die zu Anfang des Spiels keinerlei Bedeutung haben und deshalb nicht sichtbar sind. Im Verlauf des Spiels erwerben Sie jedoch das Recht, diese Symbole zu benutzen, die Ihnen Zugriff auf neue Funktionen geben, es sei den, Sie vermässeln die ganze Sache.

Andere Steuerfunktionen

Neben den Icons gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten, Robin zu steuern (plus eine dritte, wenn Sie das Recht erwerben, diese zu nutzen).

- 1/ Klicken sie irgendwo direkt auf die Landschaft, worauf dort eine kleine Markierung erscheint. Robins Aufmerksamkeit wird dann auf diese Stelle gelenkt, und er wird (voraussichtlich) dorthin marschieren. Da diese Methode nicht direkt Robins Beine steuert, kann sein Gehirn dafür sorgen, daß Hindernisse umgangen werden, daß Türen zum Betreten und Verlassen von Räumen benutzt werden usw. Aus diesem Grund ist dies in den meisten Fällen die beste Steuerungsmethode. Benutzen Sie die Pfeil-Icons, wenn eine präzisere Steuerung gewünscht wird.
- 2/ Klicken Sie auf eine andere Figur (wenn der Cursor KEINE grüne Hand ist), und Robin setzt es sich dann häufig in den Kopf, dieser Figur eine Zeitlang zu folgen.

DIE HELDENTUM-ANZEIGE

Der senkrechte Balken neben den Icons zeigt die aktuelle Beurteilung durch den Computer von Robins Qualitäten als Held. Der Balken is rot, wenn er sinkt, blau, wenn er im Ansteigen begriffen ist. Sie werden feststellen, daß fast alles, was Robin tut, eine Wirkung auf den Stand dieses Balkens hat. Da unsere winzige Welt ein "Land für Helden" ist, sollten Sie darauf achten, nicht ein zu arger Bösewicht aber auch kein Feigling zu sein.

GELD

Da im Spiel auch Geld den Besitzer wechselt, wird der Inhalt von Robins Geldbeutel jeweils als eine Ziffer in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

ZIELSETZUNGEN

Wir wollen Ihnen keineswegs vorschreiben, was Sie in diesem Spiel erreichen sollten, noch wie Sie dies anstellen. Im Gegenteil, Sie sind Ihr eigener Herr un Meister und können Robin durchaus auch mal freie Hand lassen. Was immer Sie tun, es wird bestimmt viele Situationen geben, in denen Sie Robin und seinen Gefährten in irgendeiner Weise behilflich sein oder ihnen aus der Patsche helfen können. Denn wenn Robin seinem Ruf als Held, der immer nur Gutes tut, gerecht werden will, dann ist er bestimmt auf Ihre Hilfe angewiesen.

ROBIN HOOD

Da qualche parte là fuori, ai confini più lontani della Fantasia Umana, c'è un mondo dove le leggende vanno a morire. I pensieri più raffinati della mente umana; gli eroi, i miti; i ricordi di gesta grandiose si increspano sul vasto ed etereo oceano per andare a bagnare le spiagge di questa Lilliput in miniatura. Le terre di questo luogo sono popolate dai resti dell'immaginazione e dello sforzo umano: i guerrieri si danno battaglia con i pirati nel mezzo dei minuscoli mari; coloni solitari si misurano in intelletto con gli indiani delle pianure del nord; il potente Khan attraversa a cavallo la Steppa aperta, e Giasone parte ancora una volta alla ricerca del Vello d'Oro.

Tra le tante strane, anche se familiari terre di questo mondo c'è una piccola isola in direzione del polo nord; un paese verde ed umido, le cui boschive valli centrali e i mormoranti ruscelli sono sormontati da grandi castelli di pietra. Nella città e nella campagna circostanti una di queste fortezze, vive un gruppo di gente semplice e socievole, la cui vita, tranquilla e rustica, sta per essere scossa violentemente. L'area si stende all'interno di un terreno di caccia reale, conosciuto come la Foresta di Sherwood. Il signore di questo castello è un giovane uomo inquieto e tormentato; il suo nome è Robin Hood.

USO DEL PROGRAMMA

Istruzione di Caricamento

PC e compatibili

- 1/ Assicurarsi che il driver del mouse sia installato e che tutti i programmi residenti in memoria siano stati rimossi.
- 2/ Inserire il Boot Disk (Dischetto di avviamento) nell'unità e, se necessario, selezionare tale unità al prompt di MS-DOS.
- 3/ Digitare ROBIN e premere [ENTER]. Il programma comincerà a caricarsi. Scambiare i dischetti secondo le istruzioni del programma, o non rimuovere nessun dischetto dall'unità durante il gioco.

Nota: Questo programma non è protetto contro la copiatura, e può essere copiato su un dischetto rigido. In ogni caso, è consigliabile eseguire il programma da una copia di backup (di sicurezza) e non dal dischetto originale. Per installare il gioco su dischetto rigido, inserire il Boot Disk in un'unità, collegarsi ad essa digitare INSTALL [ENTER].

Atari ST/STE e Commodore Amiga

- 1/ Spegner il computer e disattivare tutte le periferiche non necessarie. Si raccomanda di tenere spento il computer per almeno trenta secondi nel caso un virus si sia installato nella memoria. In tal modo, se presente, il virus verrà ucciso.
- 2/ Inserire il Boot Disk nell'unità ed accendere il computer. Il gioco comincerà a caricarsi. Non rimuovere il dischetto dall'unità durante il gioco.

CONTROLLI

Mentre il gioco progredisce, nella parte inferiore sinistra dello schermo appariranno delle icone, che potranno essere attivate facendo clic su di esse con il mouse o tramite scorciatoie da tastiera. Facendo clic con il mouse direttamente sulle persone o sul paesaggio, si otterrà controllo supplementare.

Icone fisse

 Mette in pausa il gioco (si ottiene lo stesso effetto premendo [P] sulla tastiera). Appare un menu che permette di abbandonare o riprendere il gioco. Ci sono due opzioni di uscita (Quit), dal gioco: la prima, premendo F1, salva la posizione corrente del giocatore su dischetto, per poter riprendere il gioco da dove lo si è interrotto; la seconda (F2), abbandona completamente il gioco, e la prossima volta che si gioca, si dovrà riprendere dall'inizio. Lo schermo di Pausa (Pause), fornisce inoltre interessanti informazioni sullo stato di Robin.

Nota: Selezionando l'icona PAUSA (PAUSE), durante la sequenza di apertura del gioco, è possibile saltare la sequenza introduttiva e passare direttamente al momento in cui Robin siede avvilito fuori le mura della città, entrando così direttamente nel vivo del gioco.

Le seguenti icone diventano disponibili non appena terminata la sequenza introduttiva:



Fanno camminare Robin nel paesaggio. Premere sull'icona per camminare e rilasciare per fermarsi. Gli equivalenti da tastiera per queste icone sono [A], [S], [Z], e [X]. Confrontare sotto per altri modi di far muovere Robin.



Questi sono i simboli che il giocatore usa per interagire con Robin e con l'ambiente circostante. Selezionandone uno, è possibile (ma non sicuro) che spunti un'idea nella mente di Robin - a volte semplice ed esplicita, a volte meno, a seconda delle circostanze. A voi la sorpresa di scoprire gli effetti particolareggiati di ciascun simbolo; noi conosciamo solamente i seguenti:

- La selezione di Arco sembra avere l'effetto che vi aspettereste da un eroe dal grilletto facile (Equivalente da tastiera = [Enter]).
- La Spada sembra ispirare un'aggressività di tipo più personale.
- L'Occhio sembra influenzare più la 'telecamera' che i personaggi, orientando la visione in modo tale che il giocatore abbia la stessa visuale di Robin; è utile per conoscere i pericoli in agguato (Equivalente da tastiera = [Space]).
- Il Cuore incoraggia l'eroe a correre piuttosto che a camminare, ma attenzione al suo livello di resistenza - non si sa mai quando avrà bisogno di tutta la sua energia.
- Le Labbra fanno risaltare la natura di parlatore arguto del nostro eroe; ma purtroppo non è possibile controllare ciò che dice.
- La Mano Aperta indica la generosità (secondo Robin), e la generosità è una qualità importante in un vero eroe.
- La Mano Chiusa è il contrario; ma non si può essere generosi se non si ha nulla da dare, per cui questa cattiva qualità diventa un male necessario, se Robin spera di avere delle persone da governare una volta terminato il suo compito.

Tutte le icone di simboli spiegate sopra (e le icone vincibili - cfr. sotto), hanno le seguenti caratteristiche:-

- 1/ Ci sono due tipi di icone di simboli - alcune agiscono immediatamente quando vengono premute, altre non funzionano finché non si seleziona un oggetto nel paesaggio (persona o animale). Quando si preme il secondo tipo di icona il cursore del mouse si trasformerà in una mano verde che indica di fare clic su un oggetto. Fatto ciò, il cursore riassumerà il suo colore originale e l'icona avrà effetto. Se si preme una di queste icone per sbaglio, premere di nuovo per cancellare la mano verde.
- 2/ Dopo l'uso, ogni icona di simbolo si esaurisce per un certo periodo di tempo, a seconda del tipo. Durante questo periodo, l'icona diventa grigia e non può essere usata. E' consigliabile usare le icone con riciclaggio lento con una certa attenzione, perché se ne potrebbe aver bisogno in un momento di fretta!

Icone vincibili

Ci sono altre icone di simboli che non hanno nessun significato all'inizio del gioco, e sono dunque invisibili. Durante l'evoluzione del gioco però, si acquisisce il diritto ad usarle, e daranno accesso a nuove funzioni (a meno che, naturalmente, non combinate un pasticcio!)

Altri controlli

Oltre alle icone, ci sono altri due modi di controllare i movimenti di Robin (più una terza opzione di cui si può acquisire il diritto all'uso):-

- 1/ Fare clic dovunque direttamente nel paesaggio e un piccolo contrassegno apparirà in quel determinato punto. L'attenzione di Robin si concentrerà in quel luogo e probabilmente comincerà a camminare in quella direzione. Dal momento che tramite questo metodo non si controllano direttamente le gambe di Robin, il suo cervello è capace di affrontare i problemi da solo ed evitare così gli ostacoli, entrare ed uscire da passaggi, ecc. Questo è probabilmente il metodo migliore per muoversi attorno la maggior parte del tempo. Se necessario, usare le icone freccia per un controllo più preciso.
- 2/ Fare clic su un'altra persona (quando il cursore NON ha la forma di una mano verde), e nella mente di Robin si instillerà l'idea di seguire quella persona.

L'INDICATORE DI EROISMO

La barra verticale vicino alle icone mostra la valutazione corrente delle qualità eroiche di Robin da parte del computer. La barra è rossa se l'eroismo è in ribasso, blu se in aumento. Noterete che qualsiasi cosa Robin faccia o gli facciate fare, avrà un effetto sul livello della barra. Dal momento che si suppone che il vostro piccolo mondo sia una "terra degna di eroi", attenzione alle possibili conseguenze di avere un eroe troppo arrogante o troppo "imbranato".

DENARO

Dato che una notevole somma di denaro passerà in varie mani durante il gioco, nella parte inferiore sinistra dello schermo viene mostrata la somma che si trova attualmente nella borsa di Robin, sotto forma di numeri.

IL GIOCO

Non spetta a noi dirvi quali scopi prefiggervi e come raggiungerli. Siete liberi di fare ciò che volete, anche nulla se desiderate - forse a volte fareste meglio ad abbandonare Robin a se stesso. In ogni caso vi imbatterete sicuramente in situazioni nelle quali potrete essere di grande aiuto a Robin o a qualcuno dei suoi amici. Naturalmente, potreste non volere aiutarlo, ma se Robin deve mantenere la sua reputazione di "bravo ragazzo", avrà bisogno di voi!



Having Problems?

Why not call our
HELPLINE on:
0902 640027

The line is open Monday to Friday
between 9.00 am and 5.00 pm.
Our staff are ready to respond to any query
you may have.



KIXX Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England
Tel: 021 625 3311