

CBM AMIGA & IBM PC INSTRUCTION MANUAL



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



ITALIANO

JURASSIC PARK™

TM © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

CONTENTS

ENGLISH

Getting Started	2
Exterior Controls	2
PC Interior Controls	2
Amiga Interior Controls	3
Game Options (PC Only)	3
Playing the Game	4
Game Objective	4
Weapons	5
Motion Sensors	6
Dinosaurs	7
Obstacles	9
Hints and Tips	9

DEUTSCH

Startanweisung	23
Externe Steuerungen	23
Interne Steuerungen - IBM	23
Interne Steuerungen - Amiga	24
Spieloptionen (Nur IBM)	24
Das Spiel	25
Ziel des Spiels	26
Waffen	26
Bewegungssensoren	27
Dinosaurier	28
Hindernisse	30
Hinweise und Tips	31

FRANÇAIS

Pour Commencer	12
Commandes pour L'Exterieur	12
Commandes pour L' Interieur (PC)	12
Commandes pour L' Interieur (Amiga)	13
Options de Jeu (PC Seulement)	14
Comment Jouer	14
Objectif du Jeu	15
Les Armes	15
Les Detecteurs de Mouvement	16
Les Dinosaures	17
Les Obstacles	19
Conseils et Astuces	19

ITALIANO

Istruzioni	34
Comandi per L'Esterno	34
Comandi PC per Interni	34
Comandi Amiga per Interni	35
Opzioni del Gioco (Solo PC)	35
Gioco	36
Obiettivo del Gioco	36
Armi	37
Rilevatori di Movimento	38
Dinosauri	39
Ostacoli	41
Consigli Utili	42

JURASSIC PARK™

TM © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.



Astounding biotechnical advances have brought back to life the most awesome creatures ever to walk the face of the earth and have made possible the most incredible animal preserve of all time... Jurassic Park!

Humans and dinosaurs - thought to have missed meeting one another by over 60 million years - have been brought together on Isla Nublar, a tiny island off the coast of Central America.

As Dr. Alan Grant, world-renowned palaeontologist, you have been invited to examine the cloned inhabitants of this mysterious, fog-shrouded island. The dinosaurs are monitored and controlled by a huge supercomputer, and you have been assured that you can explore the island and see these breathtaking behemoths in complete safety.

But now something has gone terribly wrong.

Jurassic Park's computer programmer, Dennis Nedry, has sabotaged the security systems - electrified fences and motion sensors are down - and hundreds of fearsome prehistoric predators have escaped their pens and paddocks to roam free on the island. Vicious raptors, spitters and tyrannosaurs have quickly overrun even the fortified visitors center. And millions of years of extinction haven't slowed these creatures' reflexes - they still know how to hunt!

You'll need to accomplish a number of increasingly difficult tasks before you're free to attempt the toughest one of all: getting yourself safely off the island!

Are you ready to face some of history's most powerful and deadly carnivores?
The perilous primeval world of Jurassic Park awaits!





GETTING STARTED

AMIGA

Insert disk 1 into drive A and turn on the computer. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions for loading subsequent disks.

EXTERIOR CONTROLS

Joystick or keyboard may be used. Push the joystick in the appropriate direction to move, and use the fire button to fire weapons.

KEYS

X - Move left C - Move right

P - Move up L - Move down

SPACE - Fire

RETURN - Activate motion sensor terminals and other switches

I - Inventory

ESCAPE - Options Screen (PC ONLY)

PC INTERIOR CONTROLS

Grant can be guided with the Joystick, Mouse or Keyboard:

KEYS	JOYSTICK	MOUSE	ACTION
↑ ,P, Keypad 8	Up	Forward	Move Forward
↓ ,L, Keypad 2	Down	Backwards	Move Backwards
← ,X, Keypad 4	Left	Left	Turn to the Left
→ ,C, Keypad 6	Right	Right	Turn to the Right
Space	Button 1	Right Button	Fire Weapon
Shift	Button 2	Left	Run instead of Walk Button
Z, Keypad 1	-	-	Side step to the left
V, Keypad 3	-	-	Side step to the right
Page Up, Keypad - or 1	-	-	Look Upwards
Page Down, Num + or 3	-	-	Look Downwards
Home, Keypad * or 2	-	-	Look Ahead





M	Display Map on Interior Sections only
F	Pause Game, any key resumes
F1 KEY	Toggles Full Screen mode
Escape	Goes to Game Options

AMIGA INTERIOR CONTROLS

Grant can be guided with the Joystick or Keyboard:

KEYS	JOYSTICK	ACTION
↑ , P, Keypad 8	Up	Move Forward
↓ , L, Keypad 2	Down	Move Backwards
← , X, Keypad 4	Left	Turn to the Left
→ , C, Keypad 6	Right	Turn to the Right
Space/Right Shift key	Fire Button	Fire Weapon
Left Shift Key	-	Run instead of walk
Z, Keypad 1	-	Side step to the left
V, Keypad 3	-	Side step to the right
M		Display Map
ESC		Return to game
F		Pause Game, any key resumes
Escape	-	Quit to title screen

THE MAP (Interior Sections)

Press M to bring up a map of your present surroundings. Only the places visited are displayed. Use the cursor keys to scroll around the map, press any other key to exit back to the game.

GAME OPTIONS (PC ONLY)

Press ESCAPE to bring up the game options menu.

Use cursor keys to move and RETURN to select items:

- Quit game
- Restart game





Sound Effects on/off

Music on/off

Detail level - allows the player to set the detail of the display to make the game run faster. (Interior sections only)

DISPLAY EXTERIOR

As you make your way through the park, you control Dr. Grant's movements from above and behind him.

The following is displayed constantly on the screen:

Energy remaining

Shots remaining in weapon

OR Energy level when using cattle prod

DISPLAY INTERIOR

In interior scenes the panel displays:

Remaining Ammunition

Remaining energy

Overhead Map

Message Window for clues and messages sent by walkie talkie from Hammond, Ellie and the kids.

PLAYING THE GAME

As a world-renowned palaeontologist, you have been invited to a special preview of Jurassic Park. Imagine being able to study a live animal that you thought you'd only see as bone fragments. But your dream of a lifetime has become a nightmare since a system failure released the dinosaurs from their carefully constructed pens. Now they have overrun the island, and you've got some serious work to do before you can get yourself off the island.

GAME OBJECTIVE

You are stranded in the tyrannosaur paddock of Jurassic Park. Nearby, somewhere, are John Hammond's grandchildren, Tim and Lex. You must find them and take them with you through various dinosaur paddocks, to the visitors center.





From there you must restore the park's systems and call for a rescue helicopter.

THE KIDS

Tim and Lex are hiding, scared somewhere. If you can find them then they will follow you as best they can. Sometimes, however, they may be just too frightened and might do something silly. You'll have to protect them from the dinosaurs and rescue them from any scrapes they may get into.

PADDOCKS

Each paddock was supposed to contain one species of dinosaur but since the system failure many have broken free.

They have scattered about the island by wrecking the fences and creeping into underground tunnels and drainage pipes.



In hand-to-hand combat, a human doesn't have much of a chance against a dinosaur, so Dr. Grant needs armaments to aid him.

You will start armed only with a tazer. This basic weapon throws out a bolt of electricity which will destroy some smaller dinosaurs and stun others. The tazer uses energy quickly and must be given a moment to recharge. If you look around you may find some other weapons that may have been discarded by some of the park's workers. Remember though, this is supposed to be a theme park so you won't find any devices of mass destruction here. The most powerful weapon carried is always selected. If you are using a gun when its ammo runs out then the tazer will be automatically used.

OBJECTS TO PICK UP AND USE

Pick-Ups can be found inside or outside of buildings. You will need these items to complete your objectives and get out of Jurassic Park.

When you pick up an object an icon will appear briefly to tell you what it is.

Objects are automatically used whenever they are needed. (e.g. if you walk towards a locked door and you are carrying the correct keycard then the door will unlock).

An icon will again appear to tell you which object was used.

Some of the more common pick-ups are -





Ammunition: Some weapons require ammunition. Collect these boxes to ensure you don't run out.

First Aid Kit: Collect to heal your injuries and restore all of your energy. These are valuable since there are a lot of ways to get hurt in Jurassic Park.

OBJECTS TO PUSH AROUND

Some objects that you may find will be too large to carry but can still be moved.

If you find a rock, try pushing it around (just walk into it). These could be used to overcome some obstacles. If you push a rock against a wall, just keep pushing and Grant will jump on top of it.



Electronic motion sensors are located throughout Jurassic Park. This is how the computer was supposed to keep track of the dinosaurs. When the motion sensors are working, they can detect all moving objects on the island, and can even identify the different types of dinosaurs running free in the park.

Connected to the motion sensors are computer terminals that you can use to call up information. You will also need the terminals to control park functions, like opening gates and doors, and to receive urgent messages from the control room. You can access a computer terminal by walking up to it and pressing RETURN when the terminal icon appears.

To use the terminal, simply follow the on-screen prompts.

UTILITY SHEDS

In some of the dinosaur paddocks you may find the concrete utility sheds. Most of them can be unlocked from the motion sensor terminals and may contain something to help you. Some of them are also connected to a network of maintenance tunnels underneath the park.





DINOSAURS

There are many types of dinosaur all over Jurassic Park. Here are some of the main ones:

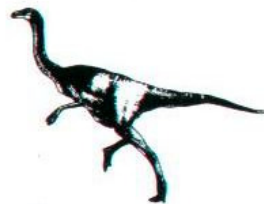
Compsognathus (Compy)

These small carnivores will attack in packs, weighing you down by their sheer numbers. The compys will also bite, their venom weakening and eventually paralyzing you.



Gallimimus

These mild herbivores will not attack you but are very easily disturbed and are quick to stampede. They run extremely fast, and will run into and injure you unless you get out of the way.



Velociraptor (Raptor)

The raptor stands six feet tall and is pound for pound the most vicious dinosaur that ever lived. As intelligent as chimpanzees, they are the most cunning creature in Jurassic Park. They hunt in packs and will attack just for the sport of it. They can figure out where you are, how to get to you, and will even split up to head you off. They run at speeds of up to 60 miles per hour, and with a 6-inch retractable, razor-sharp claw at the end of each limb, can fell a man in one swipe.





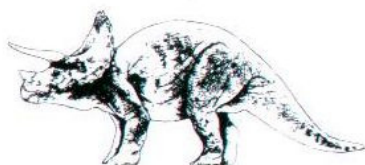
Dilophosaur (Spitter)

These four-foot high kangaroo-like animals seem playful and friendly, but when your guard is down a brilliantly-coloured crest fans out over their head, and you know you are within range of their blinding, paralysing spit. They can spit a venomous projectile at you with speed and accuracy.



Triceratops

The triceratops is nearly the size of an elephant, and is built low to the ground with huge stumpy legs and a massive head with three horns, the longest protruding from the middle of its face. They are easily startled and will charge you.



Tyrannosaurus Rex (T-Rex)

The most famous predator in history, the T-Rex is the classic blood-thirsty carnivore. Standing eighteen feet tall with a head five feet long, the tyrannosaur has huge and powerful jaws which can swallow a man whole. They are capable of eating a ton of food at one time. Be on the lookout for this hunter, or you will be snapped up before you know what's happening.



There are many things in Jurassic Park that will make your tasks difficult - some are geologic features and some are features of the security system. Some of these obstacles include:





OBSTACLES

Electric Fences

These separate the dinosaurs and the different areas of the park. Most of the fences are off so they will probably be safe to touch. To open a gate in the fence, you may need to unlock it from a computer terminal, or find a keycard.

Cliffs and Rocks

You can climb up small steps by just walking into them. Walk off edges to descend, but don't fall too far or you'll be knocked unconscious and eaten before you wake up.

Trees and Bushes

Raptors and other dinos can hide behind these and jump out at you. Surprise!

Rock Avalanches

Remember, you're just a dino doc, not a super hero - rocks will crush you flat.

Fast-Flowing Rivers

Rivers snake their way across Isla Nublar separating dinosaurs and areas of the park. Like the electric fences, these can help you by stopping dinosaurs, but they can also stop you, since they can only be crossed at certain points.

Deadly Dino Dragonfly

This is one big bug. It will follow you and injure you by stinging. Good thing it's not a mosquito, or some future geneticist might dig your DNA out of amber millions of years from now and put your clones in Palaeontologist Park.

HINTS AND TIPS

- * Learn the attack patterns of dinosaurs.
- * When you feel the ground shake, run for your life!
- * If you're stuck, head for a computer terminal.
- * Look for steps to take you up mountains.
- * If you can't find any steps then make your own using boulders.
- * Don't push anything off the edge of a cliff unless you're sure you won't need it later.
- * Don't try to shoot at the big dinos - just stay out of their way!





JURASSIC PARK™

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.



Jurassic Park TM & Copyright Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
All Rights Reserved.

Game Design

Matthew Wood and Warren Lancashire

Amiga Programming

Andy Miah, Robert Walker

PC Programming

Leslie Long, Dave Chiles

Graphics

Bill Harbison, Jack Wikeley, Ray Coffey, Colin Rushby, Matthew Wood, Craig Whittle

Martin McDonald, Dawn Drake, Jon Farmer, Ilyas Kaduji, Julian Holtom.

3D Rendering

Stephen Wahid

Technical Assistance

Phillip Trelford, Man Sang Ho

Music and Sound Effects

Dean Evans

Produced by Jon Woods. Game © 1993 Ocean Software Ltd. All Rights Reserved.



JURASSIC PARK™

TM © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Bienvenue à Jurassic Park



D'étonnants progrès en biotechnique ont redonné la vie aux créatures les plus terrifiantes ayant jamais existé, et ont rendu possible la réserve d'animaux la plus incroyable de tous les temps...Jurassic Park!

Les êtres humains et les dinosaures - qui avaient raté leur rendez-vous de plus de 60 millions d'années - se rencontrent enfin sur Isla Nublar, une minuscule île au large de l'Amérique du sud.

Vous êtes le docteur Alan Grant, paléontologiste de renommée mondiale, et on vous a invité à examiner les habitants clonés de cette mystérieuse île enveloppée de brume. Les dinosaures sont surveillés et gardés par un énorme ordinateur, et on vous a assuré que vous pouviez explorer l'île et observer ces monstres stupéfiants en toute sécurité.

Mais voilà que quelque chose d'épouvantable arrive. L'informaticien chargé de l'ordinateur de Jurassic Park, Dennis Nedry, a saboté les systèmes de sécurité - les clôtures électriques et les détecteurs de mouvement sont éteints: des centaines d'effroyables prédateurs préhistoriques se sont échappés de leurs enclos et de leurs parcs et ils parcourent l'île en liberté. Des raptors, des cracheurs et des tyrannosaures, tous plus féroces les uns que les autres, ont vite envahi même le centre d'accueil des visiteurs. Et des millions d'années d'extinction n'ont pas émoussé les réflexes de ces créatures - elles savent encore chasser!

Vous devez accomplir un certain nombre de tâches, de plus en plus difficiles, avant de pouvoir tenter la plus dure de toutes: essayer de vous sauver de l'île!



Etes-vous prêt à affronter les plus puissants et les plus mortels des carnivores terrestres? La préhistoire et ses dangers vous attendent à Jurassic Park!



POUR COMMENCER

AMIGA - Introduire le disque 1 dans le lecteur A et allumer l'ordinateur.
Le programme se charge automatiquement. Suivez les instructions données sur l'écran pour charger les disques suivants.

COMMANDES POUR L'EXTERIEUR

Vous pouvez utiliser une manette ou le clavier. Poussez la manette dans la direction voulue pour vous déplacer, et servez-vous du bouton de tir pour actionner les armes.

TOUCHES

X - Gauche

C - Droite

P - Haut

L - Bas

ESPACE - tir

RETOUR - Actionnement des terminaux de détecteurs de mouvement et autres commutateurs

I - Inventaire

ECHAP - Ecran d'options (PC seulement)

COMMANDES POUR L'INTERIEUR (PC)

Vous pouvez guider Grant avec une manette, une souris ou le clavier.

TOUCHES	MANETTE	SOURIS	ACTION
, P, bloc num. 8	Haut	Avant	Avancer
↑ , L, bloc num. 2	Bas	Arrière	Reculer
↓ , X, bloc num. 4	Gauche	Gauche	Tourner vers la gauche
← , C, bloc num. 6	Droite	Droite	Tourner vers la droite
→ Espace	Bouton 1	Bouton droite	Tirer
Maj	Bouton 2	Bouton gauche	Courir à la place de marcher
Z, bloc num. 1	-	-	Pas de côté vers la gauche
V, bloc num. 3	-	-	Pas de côté vers la droite



Page Préc, bloc num. - ou 1 Regarder en haut
Page Suiv, bloc num. + ou 3 Regarder en bas
Début, bloc num. * ou 2 Regarder en avant
M - Affiche la carte sur les zones intérieures seulement
F - Pause le jeu, taper sur n'importe quelle touche pour repartir
TOUCHE F1 - Bascule en mode écran complet.
ECHAP - Va en Options de Jeu

COMMANDES POUR L'INTERIEUR (AMIGA)

Vous pouvez guider Grant avec la manette ou le clavier.

TOUCHES	MANETTE	ACTION
↑ , P, bloc num. 8	Haut	Avancer
↓ , L, bloc num. 2	Bas	Reculer
← , X, bloc num. 4	Gauche	Tourner vers la gauche
→ , C, bloc num. 6	Droite	Tourner vers la droite
Espace/MAJ droite	Bouton de tir	Tirer
Maj gauche	-	Courir à la place de marcher
Z, bloc num. 1	-	Pas de côté vers la gauche
V, bloc num. 3	-	Pas de côté vers la droite

M - Affiche la carte
ECHAP - Retour au jeu
F - Pause le jeu, taper sur n'importe quelle touche pour repartir
ECHAP - Va en Options de Jeu

LA CARTE (Zones intérieures)

Appuyez sur M pour afficher la carte de la zone où vous trouvez actuellement. Seules les zones visitées sont affichées. Avec les touches curseur, faites défiler la carte, et appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir au jeu.





OPTIONS DE JEU (PC SEULEMENT)

Appuyez sur ECHAP pour afficher le menu d'options de jeu.

Utilisez les touches curseur pour vous déplacer, et RETOUR pour sélectionner les options:

Quitter le jeu

Redémarrer le jeu

Effets sonores on/off

Musique on/off

Niveau de détails - permet au joueur de régler le détail de l'affichage, pour faire aller le jeu plus vite. (zones intérieures seulement).

AFFICHAGE DE L'EXTERIEUR

Vous vous déplacez dans le parc avec le Dr Grant, et vous commandez ses mouvements comme si vous étiez au-dessus lui et derrière lui.

Les indications suivantes sont affichées en permanence sur l'écran:

Energie restante

Tirs restant dans l'arme

OU Niveau d'énergie si l'on se sert de l'aiguillon électrique

AFFICHAGE DE L'INTERIEUR

Dans les zones intérieures, l'affichage indique:

Munitions restantes

Energie restante

Carte

Fenêtre de message, pour les conseils et les messages envoyés par talkie walkie par Hammond, Ellie et les enfants.

COMMENT JOUER

Vous êtes un paléontologiste de renommée mondiale, et vous avez été invité en avant-première à Jurassic Park. Imaginez pouvoir étudier un animal vivant que vous ne connaissiez jusqu'alors que sous la forme d'ossements! Mais ce rêve incroyable devient un cauchemar car le sabotage de l'ordinateur a permis aux dinosaures de s'échapper de leurs solides enclos.

Voilà qu'ils ont envahi toute l'île, et vous avez beaucoup à faire avant de pouvoir vous en échapper.





OBJECTIF DU JEU

Vous êtes perdu dans l'enclos des tyrannosaures de Jurassic Park. Quelque part dans les environs se trouvent les petits-enfants de John Hammond, Tim et Lex. Vous devez les trouver, les emmener avec vous, et traverser plusieurs enclos de dinosaures jusqu'au centre d'accueil des visiteurs. Là, vous devez remettre en marche les ordinateurs du parc et appeler un hélicoptère de secours.

LES ENFANTS

Tim et Lex se cachent, apeurés. Si vous les trouvez, ils vous suivront de leur mieux. Mais quelquefois ils ont trop peur et s'affolent. Vous devez les protéger des dinosaures et les sortir des mauvais pas où ils peuvent tomber.

LES ENCLOS

Chaque enclos devait contenir une espèce de dinosaure mais depuis la panne d'ordinateur beaucoup se sont échappés. Ils se sont dispersés sur l'île en écrasant les barrières et en se faufilant dans les tunnels et les égouts.



Dans un corps à corps, un être humain n'a guère de chances de vaincre un dinosaure, par conséquent le Dr Grant a besoin d'armes.

Vous commencez le jeu avec seulement un aiguillon électrique. Cette arme de base lance une décharge électrique qui tue certains petits dinosaures et étourdit les autres. L'aiguillon utilise beaucoup d'énergie et il faut lui laisser du temps pour se recharger. Si vous cherchez bien, vous trouverez d'autres armes qui ont été abandonnées par les gardiens du parc. Rappelez-vous, pourtant, que vous êtes dans un parc d'attractions et que vous n'y trouverez pas d'armes très puissantes.

L'arme la plus puissante en votre possession est toujours sélectionnée. Si vous utilisez un fusil, lorsqu'il n'a plus de munitions vous prendrez automatiquement l'aiguillon.

LES OBJETS A TROUVER ET A UTILISER

Ces objets se trouvent dans les bâtiments ou au dehors. Il vous les faut pour accomplir votre mission et sortir de Jurassic Park.





Lorsque vous prenez un objet, une icône apparaît brièvement pour vous dire de quoi il s'agit. Les objets sont employés automatiquement à chaque fois qu'il y en a besoin. Par exemple, si vous vous dirigez vers une porte fermée et que vous avez la clé correcte, la porte s'ouvrira. Une icône apparaîtra pour vous indiquer quel objet a été utilisé.

Parmi les objets les plus courants, vous trouverez:

Les munitions: Certaines armes ont besoin de munitions. Ramassez ces boîtes pour être sûr de ne pas en manquer.

Trousse de secours: Prenez-la pour soigner vos blessures et retrouver toute votre énergie. Elle est très utile, car il y a beaucoup d'occasions de se faire mal dans Jurassic Park.

LES OBJETS A POUSSER

Certains objets que vous trouverez sont trop lourds pour les porter, mais vous pouvez tout de même les déplacer. Si vous trouvez un rocher, essayez de le faire bouger (en vous cognant contre lui). Vous pourrez vous en servir pour franchir certains obstacles. Si vous poussez un rocher contre un mur, continuez à pousser et Grant grimpera dessus.



LES DETECTEURS DE MOUVEMENT

Des détecteurs électroniques de mouvement sont situés partout dans Jurassic Park. C'est grâce à eux que l'ordinateur surveillait les dinosaures. Lorsqu'ils fonctionnent, ils peuvent détecter tous les objets en mouvement sur l'île, et peuvent même identifier les différents types de dinosaures en liberté dans le parc.

Des terminaux d'ordinateur sont connectés aux détecteurs de mouvement et vous pouvez vous en servir pour avoir des renseignements. Vous avez aussi besoin des terminaux pour commander les fonctions du parc, comme l'ouverture des portes et des barrières, et pour recevoir les messages urgents de la salle de commande. Vous pouvez avoir accès à un terminal en vous en approchant et en appuyant sur RETOUR lorsque l'icône du terminal apparaît.

Pour utiliser le terminal, suivez simplement les instructions qui apparaissent à l'écran.

SALLES DES MACHINES

Dans certains enclos à dinosaures, vous trouverez des salles des machines, dans des cabanes en ciment.





Vous pourrez ouvrir la plupart d'entre elles depuis les terminaux des détecteurs de mouvement, et vous y trouverez peut-être quelque chose qui pourra vous aider. Certaines d'entre elles sont aussi raccordées au réseau de tunnels d'entretien creusés sous le parc.

LES DINOSAURES

Il y a de nombreux types de dinosaures dans Jurassic Park. En voici les principaux:

Compsognathus (Compy)

Ces petits carnivores attaquent en groupes, et vous écraseront sous leur grand nombre. Les compys mordent aussi, et leur venin risque de vous affaiblir et de finir par vous paralyser.



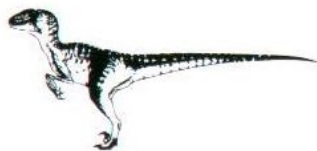
Gallimimus

Ces doux herbivores ne vous attaqueront pas mais ils prennent facilement peur et se mettent alors à paniquer. Ils courent très vite et vous renverseront et vous blesseront si vous ne vous écartez pas.



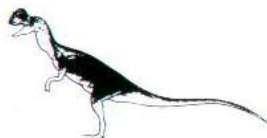
Vélociraptor (Raptor)

Le raptor a 1,80 de haut, et pour sa taille c'est le dinosaure le plus féroce qui soit. Malin comme un singe, c'est la créature la plus rusée de Jurassic Park. Ils chassent en groupes et vous attaqueront juste pour s'amuser. Ils peuvent se rendre compte de votre position, et savent comment vous attraper. Ils se séparent même en deux groupes pour rabattre leur proie. Ils courent à une vitesse pouvant atteindre 100 km/h, et avec une griffe rétractile acérée de 15 cm de long à l'extrémité de leurs membres, ils peuvent abattre un homme d'un seul coup de patte.



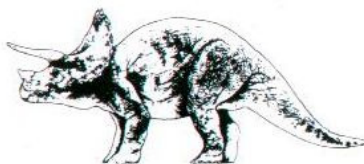
Dilophosaure (Cracheur)

Ces animaux de 1,20 m de haut, qui ressemblent à des kangourous, paraissent sympathiques et joueurs, mais lorsque vous vous y attendez le moins une crête aux couleurs vives se déploie sur leur tête, et vous savez que vous êtes à la portée de leur bave aveuglante et paralysante. Ils peuvent vous envoyer un crachat venimeux avec rapidité et précision.



Tricératops

Le tricératops a presque la taille d'un éléphant, et est bas sur ses courtes pattes massives, avec une énorme tête à trois cornes, dont la plus longue sort du milieu de sa face. Il est facilement dérangé et il foncera sur vous.



Tyrannosaurus Rex (T-Rex)

Le prédateur le plus célèbre de la préhistoire, le tyrannosaure est le type du carnivore assoiffé de sang. Avec ses 5,5 m de haut, et sa tête de 1,5 m, le T-Rex a de puissantes mâchoires et peut avaler un homme d'un seul coup. Il est capable de manger une tonne de nourriture à la fois. Faites attention à ce chasseur, ou vous serez happé avant de savoir ce qui vous arrive.





LES OBSTACLES

Beaucoup d'obstacles rendront votre mission plus difficile dans Jurassic Park. Certains sont des phénomènes géologiques, d'autres sont causés par le système de sécurité. Parmi ces obstacles, vous trouverez:

Les clôtures électriques

Elles séparent les dinosaures et les différentes zones du parc. La plupart sont éteintes et donc vous pourrez probablement les toucher sans danger. Pour ouvrir une barrière dans la clôture, il vous faudra peut-être la déverrouiller depuis un terminal d'ordinateur, ou trouver une carte-clé.

Falaises et rochers

Vous pouvez grimper des petites marches en vous dirigeant dessus. Sautez des rebords pour descendre, mais ne tombez pas de trop haut ou vous perdriez connaissance et vous seriez mangé avant de vous réveiller.

Arbres et buissons

Les raptors et d'autres dinos peuvent se cacher derrière eux et vous sauter dessus. Surprise!

Avalanches de rochers

N'oubliez pas que vous n'êtes qu'un docteur ès dinosaures, pas un super-héros - les rochers vous écraseront.

Rivières rapides

Des rivières serpentent dans Isla Nublar et séparent les dinosaures et les différentes zones du parc. Comme les clôtures électriques, elles peuvent vous aider à arrêter les dinosaures, mais elles peuvent aussi vous arrêter car on ne peut les traverser qu'à certains endroits.

Dino-libellule

Une grosse bête qui pique! Il vous suivra pour vous attaquer. Heureusement que ce n'est pas un moustique, parce qu'un généticien du futur pourrait sortir votre DNA d'un morceau d'ambre dans quelques millions d'années et mettre vos clones dans Paléontologiste Park.

CONSEILS ET ASTUCES

- * Apprenez comment les différents dinosaures attaquent.
- * Quand vous sentez le sol trembler, prenez vos jambes à votre cou!
- * Si vous êtes coincé, allez vers un terminal d'ordinateur.
- * Cherchez les marches pour grimper sur les montagnes.
- * Si vous ne trouvez pas de marches, fabriquez-en avec des rochers.





- * Ne faites rien tomber des falaises à moins d'être sûr que vous n'en aurez pas besoin plus tard.
- * N'essayez pas de tirer sur les gros dinos, essayez simplement de ne pas vous trouver sur leur chemin!

JURASSIC PARK™

Son code programme est sous Copyright de Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou transmis sous quelque forme que ce soit, sans l'accord écrit de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CE LOGICIEL A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET FABRIQUE AUX NORMES DE QUALITE LES PLUS HAUTES. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et vérifié contre les virus. Veuillez n'utiliser aucune forme d'utilitaire-disque avec un produit Ocean, puisque ceci peut endommager les données et rendre la disquette inutilisable.



Jurassic Park TM & Copyright Universal City Studios, Inc. et Amblin Entertainment, Inc.
Tous droits réservés.

Conception du jeu

Matthew Wood et Warren Lancashire

Programmation Amiga

Andy Miah, Robert Walker

Programmation PC

Leslie Long, Dave Chiles

Graphismes

Bill Harbison, Jack Wikeley, Ray Coffey, Colin Rushby, Matthew Wood, Craig Whittle
Martin McDonald, Dawn Drake, Jon Farmer, Ilyas Kaduji, Julian Holtom

Animation tri-dimensionnelle

Stephen Wahid

Assistance technique

Phillip Trelford, Man Sang Ho

Musique et effets sonores





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 lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez **IMMEDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

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

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. 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 10 à 15 minutes toutes les heures.



JURASSIC PARK™

TM © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Willkommen im Jurassic Park



Erstaunliche Fortschritte in der Biotechnik haben die furchterregendsten Lebewesen, die jemals die Erde bevölkerten, wieder zum Leben erweckt und damit den unglaublichsten Tierpark aller Zeiten möglich gemacht ... Jurassic Park!

Mensch und Dinosaurier - die sich seit über 60 Millionen Jahren nicht begegnet sind - wurden auf der winzigen, vor der mittelamerikanischen Küste liegenden Insel Isla Nublar zusammengebracht.

Als weltberühmter Paläontologe Dr. Alan Grant wurdest Du eingeladen, die geklonten Bewohner dieser geheimnisvollen, nebelumschlungenen Insel zu untersuchen. Die Dinosaurier werden von einem riesigen Supercomputer überwacht und kontrolliert, und Dir wurde versichert, daß Du die Insel erforschen und die atemberaubenden Behemoths in absoluter Sicherheit beobachten könntest.

Aber nun ist etwas auf furchtbare Weise schiefgegangen. Der Computerprogrammierer des Jurassic Park, Dennis Nedry, hat das Sicherheitssystem sabotiert - die elektrischen Zäune und Bewegungssensoren sind ausgeschaltet - und Hunderte von furchterregenden prähistorischen Raubtieren sind aus ihren Gehegen und Koppeln entkommen und streifen frei auf der Insel umher. Böartige Raubvögel, Spucker und Tyrannosaurier haben kurze Zeit danach sogar das befestigte Besucherzentrum überfallen. Und selbst in der Million von Jahren, in der sie ausgestorben waren, haben sich die Reflexe dieser Kreaturen nicht verlangsamt - sie wissen immer noch, wie man jagt!

Du mußt eine Reihe immer schwieriger werdender Aufgaben lösen, bevor Du die schwierigste Aufgabe von allen in Angriff nehmen kannst: Dich selbst sicher von der Insel zu bringen!

Bist Du bereit, einigen der stärksten und tödlichsten Fleischfressern der Geschichte gegenüberzutreten? Die bedrohliche, urzeitliche Welt des Jurassic Park erwartet Dich!





STARTANWEISUNG

AMIGA - Lege Diskette 1 in das Laufwerk A ein, und schalte anschließend den Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen. Befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm zum Laden der nachfolgenden Disketten.

EXTERNE STEUERUNGEN

Es können Joystick oder Tastatur benutzt werden. Drücke den Joystick für Bewegungen in die entsprechende Laufrichtung und benutze den Feuerknopf zum Abfeuern von Waffen.

TASTEN

X - Bewegung nach links C - Bewegung nach rechts

P - Bewegung nach oben L - Bewegung nach unten

LEERTASTE - Feuer

RETURN - Aktiviert die Terminals der Bewegungssensoren und andere Schalter

I - Inventar

ESCAPE - Options-Bildschirm (NUR IBM)

INTERNE STEUERUNGEN - IBM

Grant kann mit dem Joystick, der Maus oder über die Tastatur geführt werden.

TASTEN	JOYSTICK	MAUS	AUSWIRKUNG
↑ , P, Ziffernblock 8	Oben	Vorwärts	Bewegung nach vorne
↓ , L, Ziffernblock 2	Unten	Rückwärts	Bewegung nach hinten
← , X, Ziffernblock 4	Links	Links	Bewegung nach links
→ , C, Ziffernblock 6	Rechts	Rechts	Bewegung nach rechts
Leertaste	Knopf 1	re. Knopf	Abfeuern der Waffe
Umschalttaste	Knopf 2	li. Knopf	Laufen statt Gehen
Z, Zifferntaste 1	-	-	Ausfallschritt links
V, Zifferntaste 3	-	-	Ausfallschritt rechts

Seite hoch, Zifferntaste - oder 1

Seite unten, Num + oder 3

Pos 1, Zifferntaste * oder 2

Nach oben blicken

Nach unten blicken

Nach vorne blicken



M	Anzeige der Karte, nur in Innenabschnitten
F	Spielpause, beliebige Taste zum Weiterspielen
F1-Taste	Schaltet Ganzbildschirm-Modus ein und aus
Escape	Geht zum Spiel Optionen

INTERNE STEUERUNGEN - AMIGA

Grant kann mit dem Joystick oder über die Tastatur geführt werden.

TASTEN	JOYSTICK	AUSWIRKUNG
↑ , P, Ziffernblock 8	Oben	Bewegung nach vorne
↓ , L, Ziffernblock 2	Unten	Bewegung nach hinten
← , X, Ziffernblock 4	Links	Bewegung nach links
→ , C, Ziffernblock 6	Rechts	Bewegung nach rechts
Leertaste/re. Umschalttaste	-	Feuertaste Abfeuern der Taste
Linke Umschalttaste	-	Laufen statt Gehen
Z, Zifferntaste 1	-	Ausfallschritt links
V, Zifferntaste 3	-	Ausfallschritt rechts
M	-	Anzeige der Karte
ESC	-	Rückkehr zum Spiel
F	-	Spielpause, beliebige Taste zum Weiterspielen
Escape	-	Geht zum Spiel Optionen

DIE KARTE (Innenabschnitte)

Durch Drücken der Taste M wird eine Karte Deiner aktuellen Umgebung angezeigt. Nur die aufgesuchten Orte werden angezeigt. Benutze die Cursortasten, um über die Karte zu rollen, drücken jeder anderen Taste bringt Dich zum Spiel zurück.

SPIELOPTIONEN (NUR IBM)

Drücke ESCAPE, um das Optionsmenü aufzurufen. Benutze die Cursortasten, um zwischen den Optionen zu wählen und RETURN, um sie auszuwählen.

Ende Spiel

Erneuter Spielbeginn





Toneffekte ein/aus

Musik ein/aus

Detaillevel - erlaubt es dem Spieler, die Einzelheiten der Anzeige einzustellen, um das Spiel schneller laufen zu lassen. (Nur Innenabschnitte)

EXTERNE ANZEIGE

Wenn du dich durch den Park bewegst, dann steuerst Du die Bewegungen von Dr. Grant aus einer über und hinter ihm liegenden Position.

Folgende Anzeigen erscheinen ständig auf dem Bildschirm:

Verbleibende Energie

Verbleibende Schüsse in der Waffe

ODER Energielevel, wenn ein elektrischer Hirtenstab benutzt wird.

INTERNE ANZEIGE

Bei Szenen in Gebäuden zeigt die Konsole folgendes an:

Verbleibende Munition

Verbleibende Energie

Oben befindliche Karte

Nachrichtenfenster für Tips und Mitteilungen, die per Walkie-Talkie von Hammond, Ellie und den Kindern kommen.



Als weltberühmter Paläontologe wurdest Du eingeladen, an einer besonderen Vorabbesichtigung des Jurassic Park teilzunehmen. Stell Dir vor, ein lebendes Tier zu studieren, von dem Du angenommen hast, Du würdest nur die Überreste seiner Knochen sehen. Aber der Traum Deines Lebens wird zu einem Alptraum, nachdem ein Systemfehler die Dinosaurier aus ihren sorgfältig gebauten Gehegen entläßt. Nun haben sie die Insel überrannt, und Du hast einige schwierige Aufgaben vor Dir, bevor Du die Insel verlassen kannst.





ZIEL DES SPIELS

Du bist in dem Dinosauriergehege des Jurassic Park gestrandet. Irgendwo in der Nähe befinden sich die Enkelkinder von John Hammond, Tim und Lex. Du mußt sie finden und durch verschiedene Dinosauriergehege zum Besucherzentrum führen. Dort mußt Du die Systeme des Parks wiederherstellen und einen Rettungshubschrauber herbeirufen.

DIE KINDER

Tim und Lex sind verängstigt und haben sich irgendwo versteckt. Wenn Du sie finden kannst, dann werden sie Dir folgen so gut sie können. Manchmal sind sie jedoch zu verängstigt und stellen etwas Dummes an. Du mußt sie vor den Dinosauriern schützen und sie aus Schwierigkeiten befreien, in die sie geraten könnten.

DIE GEHEGE

Jedes Gehege sollte eine Dinosaurierspezies enthalten, aber aufgrund des Systemfehlers sind nun viele von ihnen ausgebrochen. Sie sind über die ganze Insel verteilt, haben dabei Zäune niedergerissen und kriechen in unterirdische Tunnel und Abwasserrohre.



WAFFEN

Im direkten Kampf gegen einen Dinosaurier besitzt ein Mensch kaum eine Chance, daher benötigt Dr. Grant zu seiner Unterstützung Waffen.

Du beginnst das Spiel mit nur einem Tazer. Diese einfache Waffe verschießt elektrische Blitze, die einige kleinere Dinosaurier töten und andere betäuben. Der Tazer verbraucht sehr schnell Energie und benötigt einen Augenblick zum Aufladen. Wenn Du Dich umsiehst, wirst Du noch einige andere Waffen finden, die von den Arbeitern des Parks weggeworfen wurden. Aber denke daran; dies ist ein Freizeitpark und Du wirst hier keine Massenvernichtungsmittel finden.

Die stärkste Waffe, die Du mit Dir führst, wird immer gewählt. Wenn Du ein Gewehr benutzt und Dir geht die Munition aus, dann wird automatisch der Tazer benutzt.



GEGENSTÄNDE, DIE AUFGEHOBEN UND BENUTZT WERDEN KÖNNEN

Gegenstände, die Du aufheben kannst, finden sich außerhalb und innerhalb von Gebäuden. Du benötigst diese, um Deine Ziele zu erreichen und um aus Jurassic Park zu entkommen. Wenn Du einen Gegenstand aufhebst, dann erscheint für kurze Zeit ein Bildsymbol und teilt Dir kurz mit, um was es sich handelt.

Gegenstände werden automatisch benutzt, wann immer sie benötigt werden (wenn Du Dich zum Beispiel auf eine verschlossene Tür zubewegst und Du besitzt die richtige Schlüsselkarte, dann wird sich die Tür öffnen). Ein Bildsymbol wird erneut erscheinen, und Dir mitteilen, welcher Gegenstand benutzt wurde.

Einige weitere Gegenstände, die aufgehoben werden können, sind:

Munition: Einige Waffen benötigen Munition. Sammle diese Boxen, um sicherzugehen, daß Du immer Munition zur Verfügung hast.

Erste-Hilfe-Kasten: Sammle diese, um deine Wunden zu heilen und Deine Energie wiederherzustellen. Sie sind sehr wertvoll, da es im Jurassic Park zahlreiche Möglichkeiten gibt, verletzt zu werden.

GEGENSTÄNDE, DIE MAN HERUMSCHIEBEN KANN

Einige Gegenstände, die Du findest, werden zu groß sein, um sie zu tragen, aber sie können dennoch bewegt werden. Wenn Du einen Felsen findest, versuche, ihn zu schieben (gehe einfach auf ihn zu). Diese können benutzt werden, um einige Hindernisse zu überwinden. Wenn Du einen Felsen gegen eine Wand schiebst, so schiebe einfach weiter und Grant wird auf ihn springen.



Überall im Park befinden sich Bewegungssensoren. Mit ihrer Hilfe sollte der Computer die Dinosaurier im Auge behalten. Wenn die Bewegungssensoren funktionieren, dann können sie alle sich bewegenden Gegenstände auf der Insel entdecken und sogar die unterschiedlichen Arten von Dinosauriern identifizieren, die frei im Park umherlaufen.

An die Bewegungssensoren sind Computerterminals angeschlossen, die Du benutzen kannst, um Informationen abzurufen. Du wirst die Terminals auch benötigen, um Funktionen des Parks zu steuern, wie etwa das Öffnen und Schließen von Toren oder der Empfang dringender Nachrichten aus dem Kontrollraum. Du erhältst Zugang zu den Terminals, indem Du auf





diese zugehst und die RETURN-Taste drückst, wenn das Terminal-Bildsymbol erscheint. Um den Terminal zu benutzen, mußt Du einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

VERSORGUNGSSCHUPPEN

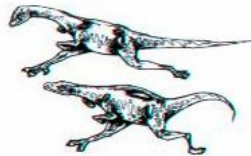
In einigen der Dinosauriergehegen befinden sich Versorgungsschuppen aus Beton. Viele von ihnen können durch die Terminals der Bewegungssensoren geöffnet werden. Einige von ihnen besitzen auch einen Zugang zu dem Netz von Wartungstunneln, die unter dem Park verlaufen.



Es gibt überall im Jurassic Park zahlreiche Arten von Dinosauriern. Hier sind einige der wichtigsten:

Compsognathus (Compy)

Diese kleinen Fleischfresser greifen in Rudeln an und erdrücken Dich durch ihre schiere Zahl. Die Compys beißen auch, ihr Gift schwächt Dich und wird Dich schließlich lähmen.



Gallimimus

Diese ungefährlichen Pflanzenfresser greifen nicht an, sind aber sehr leicht zu erschrecken und gehen dann schnell durch. Sie laufen äußerst schnell und in Dich hinein und können Dich verletzen, wenn Du ihnen nicht ausweichst.



Velociraptor (Raptor)

Der Raptor ist ungefähr 1,80 m groß und Pfund für Pfund der gefährlichste Dinosaurier, der jemals gelebt hat. Er ist intelligent wie ein Schimpanse und das gerissenste Tier im





Jurassic Park. Er jagt im Rudel und greift häufig nur zum Spaß an. Er kann Dich finden, er findet eine Möglichkeit, an Dich heranzukommen und kann Dich von Kopf bis Fuß spalten. Er ist über 90 Kilometer pro Stunde schnell und mit seiner 15 cm langen, einziehbaren und rasiermesserscharfen Klaue an jedem Gliedmaß ist er in der Lage, einen Menschen auf einen Schlag töten.



Dilophosaurus (Spitter)

Dieses ca. 1,20 Meter große känguruhähnliche Tier wirkt verspielt und freundlich, aber wenn Du nicht auf der Hut bist, stellt sich ein farbenprächtiger Kamm auf dem Kopf auf und Du weißt, daß Du Dich in Reichweite des lähmenden Giftes befindest, durch das man erblinden kann. Er kann Giftgeschosse mit großer Geschwindigkeit und Genauigkeit spucken.



Triceratops

Der Triceratops besitzt fast die Größe eines Elefanten, ist jedoch auf seinen riesigen dicken Beinen nicht so hoch und trägt auf seinem massiven Kopf drei Hörner, von denen sich das längste in der Mitte des Schädels befindet. Er ist leicht zu erschrecken und jagt dann hinter Dir her.



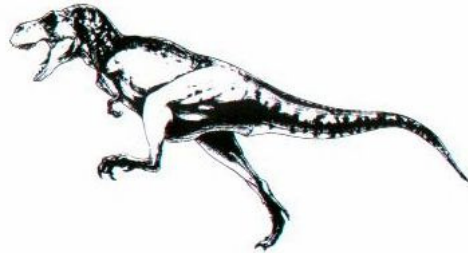
Tyrannosaurus Rex

"T-Rex", das berühmteste Raubtier in der Geschichte der Erde, ist der klassische, blutdürstige Fleischfresser. Fünf Meter hoch und mit einem 1,50 Meter langen Kopf, besitzt der T-Rex riesige und mächtige Kiefer, die einen Menschen auf einmal





verschlingen können. Sei auf der Hut vor diesem Jäger, oder Du wirst geschnappt bevor Du überhaupt weißt, was los ist.



Es gibt zahlreiche Dinge im Jurassic Park, die deine Aufgabe erschweren - bei einigen handelt es sich geologische Merkmale, bei anderen um Teile des Sicherheitssystems. Einige dieser Hindernisse sind:

Elektrische Zäune

Diese trennen die Dinosaurier von verschiedenen Teilen des Parks. Die meisten Zäune sind abgeschaltet, es ist daher wahrscheinlich ungefährlich, sie zu berühren. Um ein Tor in einem Zaun zu öffnen, mußt Du es entweder über einen Computerterminal oder mit Hilfe einer Schlüsselkarte öffnen.

Klippen und Felsen

Du kannst kleine Stufen erklimmen, indem Du einfach auf diese zugehst. Gehe über Klippen, um Dich nach unten zu bewegen, aber falle nicht zu tief, sonst verlierst Du das Bewußtsein und wirst gefressen, bevor Du wieder aufwachst.

Bäume und Büsche

Raptor- und andere Dinosaurier können sich hinter diesen verstecken und Dich anfallen. Überraschung!

Felslawinen

Denke daran, Du bist nur ein Dino-Doktor, kein Supermann - die Felsen zermalmen Dich.

Reißende Flüsse

Flüsse schlängeln sich über die Isla Nublar und trennen Dinosaurier und Bereiche des Parks voneinander. Wie die elektrischen Zäune können sie Dir dabei helfen, die Dinosaurier zu stoppen, sie können aber auch Dich stoppen, da sie nur an bestimmten Punkten überquert werden können.





Tödliche Dino-Drachenfliege

Dies ist eine riesige Wanze. Sie folgt Dir überall hin und sticht Dich. Das Gute ist, daß es keine Stechmücke ist, sonst würde ein zukünftiger Genetiker womöglich deine DNA in Millionen von Jahren aus Bernstein ausgraben und Deine geklonten Nachfahren in einen paläontologischen Park stecken.



- * Mache Dich mit den Angriffsmustern der Dinosaurier vertraut.
- * Wenn Du merkst, daß der Boden bebt, dann laufe um Dein Leben.
- * Wenn Du nicht mehr weiter weißt, dann suche einen Computerterminal.
- * Suche nach Stufen, die Dich Berge hinaufführen.
- * Wenn Du keine Stufen finden kannst, dann schaffe Dir Deine eigenen mit Felsblöcken.
- * Schiebe nichts über die Klippen, wenn Du Dir nicht sicher bist, daß Du es später nicht doch noch benötigst.
- * Versuche nicht auf die großen Dinos zu schießen - gehe ihnen einfach aus dem Weg!

JURASSIC PARK

Die Urheberrechte für Programmcode liegt bei Ocean Software Limited. Reproduktionen, Aufbewahrungen, Ausleihen oder Sendungen gleich welcher Art sind nur mit schriftlicher Zustimmung von Ocean Software Limited zulässig.

DIESES SOFTWARE-ERZEUGNIS WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND HERGESTELLT UND ENTSPRICHT HÖCHSTEN QUALITÄTSANFORDERUNGEN. BITTE ANWEISUNGEN ZUM LADEN DER SOFTWARE SORGFÄLTIG LESEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren geprüft und getestet. Bei Ocean-Produkten bitte keinerlei Dienstprogramme benutzen, da dies zu einer Beeinträchtigung der Daten führen und die Platte oder Diskette unbrauchbar machen kann.





CREDITS

Jurassic Park TM & Copyright Universal City Studios, Inc. und Amblin Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Spielentwurf

Matthew Wood und Warren Lancashire

Amiga-Programmierung

Andy Miah und Robert Walker

IBM-Programmierung

Leslie Long und Dave Chiles

Graphiken

Bill Harbison, Jack Wikeley, Ray Coffey, Colin Rushby, Matthew Wood

Craig Whittle, Martin McDonald, Dawn Drake, Jon Farmer, Ilyas Kaduji, Julian Holtom

3D Übertragung

Stephen Wahid

Technische Unterstützung

Phillip Trelford und Man Sang Ho

Musik und Toneffekte

Dean Evans

Produziert von Jon Woods. Spiel © 1993 Ocean Software Limited.



JURASSIC PARK™

TM © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

BENVENUTO A JURASSIC PARK



Straordinarie conquiste della biotecnica hanno riportato in vita le più spaventose creature che siano mai esistite sulla faccia della Terra e hanno reso possibile la creazione della più incredibile riserva di animali di tutti i tempi ... Jurassic Park!

Uomini e dinosauri - i quali si pensa non siano mai esistiti contemporaneamente per oltre 60 milioni di anni - vengono ora a contatto gli uni con gli altri sull'Isola Nublar, una piccola isola al largo della costa dell'America Centrale.

Nei panni del Dott. Alan Grant, paleontologo famoso in tutto il mondo, sei stato invitato ad esaminare i cloni che popolano questa misteriosa isola avvolta nella nebbia. I dinosauri vengono monitorati e controllati da un grandissimo supercomputer e ti è stato assicurato che puoi esplorare l'isola e vedere questi elettrizzanti bestioni senza correre nessun pericolo.

Ma qualcosa è andato storto. Il programmatore di Jurassic Park, Dennis Nedry, ha sabotato i sistemi di sicurezza - le staccionate elettrificate e i rilevatori di movimento non funzionano - e centinaia di terribili rettili preistorici sono scappati dai loro recinti e vagano ora liberi per l'isola.

Velociraptors, Dilophosaurus e tirannosauri hanno ben presto invaso anche il fortificato centro dei visitatori. E milioni di anni di estinzione non hanno rallentato i riflessi di queste creature: sanno ancora come cacciare!

Devi superare una serie sempre più difficile di prove prima di poterti misurare con quella più dura di tutte: lasciare l'isola illeso!

Sei pronto ad affrontare i carnivori più pericolosi e mostruosi di tutta la storia? Il mondo primordiale e pericoloso di Jurassic Park ti aspetta!





ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMIGA - Inserisci il disco 1 nel drive A e accendi il computer. Il programma si caricherà automaticamente. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo per caricare gli altri dischi.

COMANDI PER L'ESTERNO

Si possono usare sia il joystick che la tastiera. Muovi il joystick nella direzione appropriata di spostamento e usa il pulsante fire per sparare con le armi.

TASTI

X - Per muovere a sinistra C - Per muovere a destra
P - Per muovere verso l'alto L - Per muovere verso il basso

BARRA SPAZIATRICE - Fire

RETURN - Attiva i terminali dei rilevatori di movimento ed altri interruttori.

I - Inventario

ESCAPE - Videata delle opzioni (SOLO PER PC)

COMANDI PC PER INTERNI

Grant può essere guidato con il joystick, il mouse o la tastiera

TASTI	JOYSTICK	MOUSE	AZIONE
↑, P, 8 nel tastierino numerico	In alto	Avanti	Muovere in avanti
↓, L, 2 nel tastierino numerico	In basso	Indietro	Muovere indietro
←, X, 4 nel tastierino numerico	A sinistra	A sinistra	Girare a sinistra
→, C, 6 nel tastierino numerico	A destra	A destra	Girare a destra
Barra spaziatrice	Pulsante 1	Tasto destro	Azionare l'arma
Shift	Pulsante 2	Tasto sinistro	Correre invece di camminare
Z, 1 nel tastierino numerico	-	-	Passo laterale a sinistra
V, 3 nel tastierino numerico	-	-	Passo laterale a destra
Pg Up, - nel tastierino numerico o 1	-	-	Guardare in alto
Pg Dn, Num + o 3	-	-	Guardare in basso
Home, * nel tastierino numerico o 2	-	-	Guardare avanti





M	Visualizza la mappa solo nelle sezioni negli interni
F Pausa del gioco.	Premi un tasto qualsiasi per continuare
TASTO F1	Aziona il modo pieno schermo
Escape	Per andare alle opzioni del gioco

COMANDI AMIGA PER INTERNI

Grant può essere guidato sia con il joystick che con la tastiera.

TASTI	JOYSTICK	AZIONE
↑ , P, 8 nel tastierino numerico	In alto	Muovere in avanti
↓ , L, 2 nel tastierino numerico	In basso	Muovere indietro
← , X, 4 nel tastierino numerico	A sinistra	Girare a sinistra
→ , C, 6 nel tastierino numerico	A destra	Girare a destra
Barra spaziatrice/Tasto shift a destra	Pulsante fire	Azionare l'arma
Tasto shift a sinistra	-	Correre invece di camminare
Z, 1 nel tastierino numerico	-	Passo laterale a sinistra
V, 3 nel tastierino numerico	-	Passo laterale a destra

M - Visualizza la mappa

ESC - Ritorna al gioco

F - Pausa del gioco. Premi un tasto qualsiasi per continuare

Escape - Per andare alle opzioni del gioco

LA MAPPA (Sezioni negli interni)

Premi M per visualizzare la mappa della zona in cui ti trovi. Vengono mostrati solo i posti visitati.

Usa i tasti cursore per far scorrere la mappa e premi un tasto qualsiasi per ritornare al gioco.

OPZIONI DEL GIOCO (SOLO PC)

Premi ESCAPE per visualizzare il menu delle opzioni.

Usa i tasti cursore per muoverti e premi RETURN per selezionare le opzioni:

Esci dal gioco

Inizia il gioco di nuovo





Effetti sonori on/off

Musica on/off

Dettagli livello - consente al giocatore di definire i dettagli della visualizzazione per aumentare la velocità del gioco. (Solo per le sezioni negli interni).

VISUALIZZA L'ESTERNO

Mentre ti aggiri nel parco controlla i movimenti del Dott. Grant da sopra e da dietro.

Le seguenti informazioni sono sempre visualizzate sullo schermo:

energia rimasta

colpi d'arma rimasti

0 livello di energia quando si usa il pugnolo

VISUALIZZA GLI INTERNI

Per le scene negli interni, il pannello visualizza:

le munizioni rimaste

l'energia rimasta

la mappa vista dall'alto

la finestra dei messaggi per indizi e messaggi mandati tramite walkie-talkie da Hammond, Ellie e i bambini.



In qualità di paleontologo di fama mondiale sei stato invitato all'anteprima speciale di Jurassic Park. Pensa che potrai studiare un animale vivo, che credevi di poter vedere solo sotto forma di un insieme di frammenti di ossa. Ma il sogno della tua vita è diventato un incubo in quanto un guasto al computer ha liberato i dinosauri dai loro recinti attentamente costruiti.

Ora hanno invaso tutta l'isola e devi rimboccarti le maniche prima di poterti mettere in salvo.



Sei finito nel recinto del tirannosauro di Jurassic Park. Vicino, da qualche parte, si trovano i nipoti di John Hammond, Tim e Lex. Devi trovarli e attraversare insieme a loro i vari recinti dei dinosauri fino a raggiungere il centro dei visitatori. Da qui devi rimettere in





funzione i computer del parco e chiamare un elicottero di salvataggio.

I BAMBINI

Tim e Lex sono nascosti da qualche parte in preda al terrore. Se li trovi essi ti seguiranno. A volte però potrebbero essere semplicemente troppo terrorizzati e fare delle cose stupide. Devi proteggerli dai dinosauri e liberarli dai pasticci in cui potrebbero cacciarsi.

RECINTI

Secondo i piani ogni recinto avrebbe dovuto contenere una specie di dinosauro ma, da quando si è avuto il guasto al computer, molti dinosauri sono riusciti a fuggire. Si trovano sparsi su tutta l'isola e distruggono staccionate, entrano in tunnel sotterranei e in tubi di scarico.



Nel combattimento corpo a corpo un essere umano non ha molte probabilità di vincere contro un dinosauro e, quindi, il Dott. Grant dovrà servirsi di varie armi per difendersi.

All'inizio avrai a disposizione solo un pungolo. Questa arma di base emette una scarica di corrente che distrugge alcuni piccoli dinosauri e ne tramortisce altri. Il pungolo usa energia velocemente e ha bisogno di un attimo per ricaricarsi. Se ti guardi intorno potresti trovare altre armi che potrebbero essere state gettate da alcuni addetti alla cura del parco.

Ricordati però che questo doveva essere un parco tematico e che, quindi, non troverai dispositivi per fare grandi stragi! L'arma più potente che si ha a disposizione è sempre selezionata. Se usi una pistola quando non hai più munizioni il pungolo verrà usato automaticamente.

OGGETTI DA RACCOGLIERE

Si possono trovare oggetti da raccogliere dentro o fuori gli edifici. Avrai bisogno di questi oggetti per completare le tue prove e per uscire da Jurassic Park.

Quando raccogli un oggetto, apparirà brevemente un'icona per dirti di che si tratta.

Gli oggetti vengono usati automaticamente quando necessario (ad esempio, se cammini in direzione di una porta chiusa a chiave e hai con te la carta-chiave corretta, potrai aprire la porta).

Un'icona apparirà di nuovo per dirti quale oggetto è stato usato.

Di seguito vengono riportati alcuni dei più comuni oggetti da raccogliere.





Munizioni : Alcune armi richiedono munizioni. Raccogli queste scatole per assicurarti di non rimanere senza.

Valigette del pronto soccorso: Raccoglile per curare le tue ferite e recuperare tutta la tua energia. Sono molto preziose in quanto vi sono molti modi per farsi male a Jurassic Park.

OGGETTI DA SPINGERE

Alcuni oggetti che potresti trovare saranno troppo voluminosi da portare appresso; essi possono però essere mossi. Se trovi un masso, ad esempio, prova a spingerlo (basta andarci contro). Questi oggetti possono essere usati per superare alcuni ostacoli. Se spingi un masso contro un muro continua semplicemente a spingere e Grant vi salterà sopra.



I rilevatori elettronici di movimento si trovano su tutta l'area di Jurassic Park. Secondo i piani, il computer avrebbe dovuto localizzare i dinosauri con questi dispositivi. Quando i rilevatori di movimento sono in funzione essi possono rilevare tutte le cose che si muovono sull'isola e distinguere persino i diversi tipi di dinosauri che corrono liberamente per il parco.

Ai rilevatori di movimento sono collegati dei terminali di che puoi usare per richiamare informazioni. Avrai anche bisogno di terminali per controllare le funzioni del parco come ad esempio, aprire cancelli e porte e ricevere messaggi urgenti dalla sala comandi. Puoi accedere ad un terminale del computer avvicinandoti a questo e premendo RETURN quando appare l'icona del terminale.

Per usare il terminale segui semplicemente le istruzioni visualizzate sullo schermo.

LOCALE PER I SERVIZI GENERALI

In alcuni recinti dei dinosauri si potrebbero trovare locali in cemento per i servizi generali. La maggior parte di questi locali possono essere aperti dai terminali dei rilevatori di movimento e contenere qualcosa di cui potresti avere bisogno. Alcuni locali sono anche collegati ad una rete di tunnel usati per la manutenzione, posta sotto al parco.



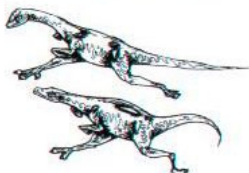


DINOSAURI

Vi sono molti tipi di dinosauri nel territorio di Jurassic Park.
Di seguito vengono riportati alcuni dei principali.

Compsognathus (Compy)

Questi piccoli carnivori attaccano in branchi e possono avere la meglio grazie al loro grande numero. I compy possono anche morsicare e il loro veleno indebolisce l'uomo e poi lo paralizza.



Gallimimus

Questi docili erbivori non ti attaccheranno ma basta un nulla per disturbarli e tendono a reagire fuggendo precipitosamente. Corrono velocemente e ti verranno addosso e ti feriranno se non ti togli dai piedi quando passano.



Velociraptor (uccello rapace)

I velociraptor sono alti 1,80 m e sono i dinosauri più feroci di queste dimensioni che siano mai esistiti. Intelligenti come scimpanzé sono gli animali più astuti di Jurassic Park.

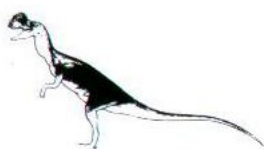
Cacciano in branchi ed attaccano solo per divertimento. Possono intuire la tua posizione, sanno come prenderti e si dividono persino in due gruppi per circondarti. Raggiungono velocità fino ai 100 km all'ora e con un artiglio retrattile di 15 cm, all'estremità di ogni arto, affilato come un rasoio possono uccidere un uomo con un solo colpo.





Dilophosaurus (sputaveleno)

Questo animale alto 1,20 m simile ad un canguro sembra giocoso e cordiale ma, quando abbassi la guardia, una bellissima cresta colorata si aprirà a ventaglio sul suo cranio. E' allora che ti trovi nel raggio entro cui il suo sputo micidiale ti potrà accecare e paralizzare. Può sputarti addosso del veleno repentinamente e con precisione.



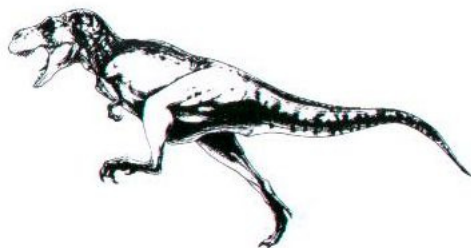
Triceratopi

I triceratopi sono grandi quasi come elefanti e bassi, con enormi zampe tozze ed un grandissimo cranio con tre corna. Il corno più lungo si trova nel mezzo del muso. Si spaventano facilmente e ti caricheranno.



Tyrannosaurus Rex (T-Rex)

Il tyrannosaurus rex, il più famoso predatore nella storia del mondo, è il classico carnivoro assetato di sangue. Alto quasi 5,5 m e con un cranio lungo 1,50 m, il tyrannosaurus rex ha grandi e potenti mascelle che possono ingoiare un uomo. E' in grado di mangiare una tonnellata di cibo alla volta. Stai attento a questo predatore o verrai afferrato prima ancora di renderti conto di che cosa sta succedendo.





OSTACOLI

Vi sono molti ostacoli a Jurassic Park che renderanno difficile la tua impresa: alcuni sono di tipo geologico ed altri sono rappresentati da caratteristiche del sistema di sicurezza. Alcuni degli ostacoli vengono riportati di seguito:

Staccionate elettrificate

Separano i dinosauri e le varie zone del parco. La maggior parte delle staccionate sono disattivate e non sarà probabilmente pericoloso toccarle. Per aprire il cancello di una staccinata potresti dover usare un terminale oppure trovare una carta- chiave.

Scogliere e rocce

Puoi arrampicarti per piccoli scalini camminandoci semplicemente sopra. Cammina lungo l'orlo della scogliera per scendere ma non balzare troppo lontano altrimenti cadrà, sarai privo di sensi e verrai mangiato prima di svegliarti.

Alberi e arbusti

Velociraptor e gli altri dinosauri possono nascondersi dietro alberi e arbusti e aggredirti con un balzo. Stai attento!

Valanghe di rocce

Ricordati, sei solo un esperto di dinosauri e non un supereroe: le rocce ti stenderanno per terra!

Fiumi in piena

I fiumi serpeggiano sull'Isla Nublar separando dinosauri e zone del parco. Come le staccionate elettrificate questi possono aiutarti a fermare i dinosauri ma possono rappresentare anche un ostacolo per te in quanto vanno attraversati solo in certi punti.

La libellula micidiale

Si tratta di un insetto di grandi dimensioni che ti inseguirà e ferirà pungendoti. Per fortuna non è una zanzara o qualche futuro genetista potrebbe scavare il tuo DNA da ambra vecchia di milioni di anni e mettere i tuoi cloni in Paleontologist Park (Parco dei paleontologi).





CONSIGLI UTILI

- * Impara la tattica di attacco dei dinosauri.
- * Quando senti che la terra trema, scappa e mettili in salvo!
- * Quando non sai che pesci pigliare, cerca di raggiungere un terminale del computer.
- * Cerca di trovare gli scalini che ti portano sulle montagne.
- * Se non riesci a trovare gli scalini, costruiscili usando dei massi.
- * Non spingere niente giù per le scogliere a meno che tu non sia sicuro di averne bisogno dopo.
- * Non cercare di sparare ai dinosauri di grandi dimensioni: stai solo alla larga!

JURASSIC PARK™

IL PRESENTE SOFTWARE E' STATO PROGETTATO E REALIZZATO SECONDO I PIU' ELEVATI STANDARD DI QUALITA'. LEGGI ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO.

Il gioco è stato provato ed è stata controllata l'eventuale presenza di virus.

Non usare nessun'altra forma di utility per il disco con i prodotti Ocean; potrebbe rovinare i dati e rendere inutilizzabile il disco.





RICONOSCIMENTI

Jurassic Park TM & copyright Universal City Studios, Inc. e Amblin Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati.

Progettazione gioco

Matthew Wood e Warren Lancashire

Programmazione Amiga

Andy Miah e Robert Walker

Programmazione PC

Leslie Long e Dave Chiles

Grafica

Bill Harbison, Jack Wikeley, Ray Coffey, Colin Rushby, Matthew Wood, Craig Whittle
Martin McDonald, Dawn Drake, Jon Farmer, Ilyas Kaduji, Julian Holtom

Realizzazione in 3D

Stephen Wahid

Assistenza tecnica

Phillip Trelford e Man Sang Ho

Musica ed effetti sonori

Dean Evans

Prodotto da Jon Woods. Gioco © 1993 Ocean Software Ltd. Tutti i diritti riservati.



All Scans 2007 by Josh