

# THE GREAT GIANA SISTERS™

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously, then press **PLAY** on your tape recorder. The program will start automatically.

### CBM 64/128 DISK

Insert disk then type **LOAD\*\*\*,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

### CBM AMIGA

Insert disk (drive 0) when **WORKBENCH** is desired. The program will start automatically.

### ATARI ST

Insert boot disk in drive A. Double click **START.PRGM** with the left mouse button.

### SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type **LOAD\*\*\*** and press **ENTER**. Press **PLAY** on tape recorder.

Keys are user definable. **V** - Jump  
**Z** - Left **SPACE** - Fire  
**X** - Right **P** - Pause

### SPECTRUM +3 DISK

Turn on computer, insert disk, then press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Keyboard control as cassette.

### AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Keys are user definable. **V** - Jump  
**Z** - Left **SPACE** - Fire  
**X** - Right **P** - Pause

### AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN\*\*DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Keyboard control as cassette.

**NOTE:** Joystick compatible on all formats.

## INTRODUCTION

Firstly you will see a melting disk. You can meditate about its deeper meaning until you press the **SPACE BAR**.

After that, the title screen will appear, and you can listen to a five-voiced piece of music.

By pressing the **SPACE BAR** again, the rest of the game will be loaded. After the loading process is completed, the whole game is stored in memory, no reloading is necessary.

## STARTING THE GAME

To start dreaming, press **1** or **2** for one or two players. If the two player option has been chosen, Giana and Maria can play by turns. The change will be made every time one of the sisters has an especially bad dream.

## NOW WE'RE REALLY GETTING STARTED...

Connect your joystick to the appropriate port (C64: Port #2). The figure will follow your joystick movements.

The dreamworld is divided into 32 stages. (Number of stages may vary according to memory capacity Amstrad/Spectrum.)

Your task is to cross this world unscathed, but you must find the magic diamond to be able to return.

You can walk and jump everywhere, but beware! Holes, beds of nails and fire can be quite dangerous.

But the sisters can't try everything as many times as they'd like to. If one of the sisters has five extremely bad dreams, Giana is condemned to spend the rest of her life in the neighbourhood of crazy lobsters, dancing eyes and neurotic appendices.

By collecting rectangular blue dream-crystals the sisters can raise their stamina (extra lives). 100 crystals are needed for each.

On their way, the sisters will find many rocks which seem to be, at first sight, quite useless. Perhaps you should try to jump against these rocks from below, because more crystals and bonus symbols are hidden there. These are extremely important for further success, and can be collected simply by touching them.

## BONUS SYMBOLS

<b>FIRE WHEEL</b>	The dear, well-behaved Giana changes into a small punk. Suddenly she can smash up stones.
<b>LIGHTNING</b>	Giana and Maria can throw dreambubbles.
<b>DOUBLE LIGHTNING</b>	The dreambubbles rebound off obstacles and can then be caught again.
<b>STRAWBERRIES</b>	With energy from this good fruit, the dreambubbles will take a completely different route.
<b>CLOCK</b>	When you press the <b>SPACE BAR</b> after collecting the clock, all creatures will fall into a magic sleep for a short period.
<b>MAGIC BOMBS</b>	After pressing the <b>SPACE BAR</b> , this super-dreambubble makes all creatures on the screen vanish. Save it for later!
<b>WATER-DROP</b>	The water-drop makes Giana totally wet, but against fire it is extremely useful!
<b>LOLLI</b>	You can now dream for longer (in other words, you have an extra life).

All features that have been collected with the help of bonus symbols will be lost during an especially bad dream.

## TIPS AND TRICKS FOR DREAMING

- Level 32: The straight road is not always the right one...
- Not everything is visible.
- It is said that there should be very well hidden magic chambers.
- Not all creatures can be threatened by dreambubbles.
- The big, unlucky dragon, Fucha, cannot stand a reasonable amount of dreambubbles.
- Have you ever jumped on a neurotic eye?
- Have you ever played football with a flattened shell?
- It cannot be said that thin bridges are especially stable!

## WHEN DREAMING DOESN'T GO WELL

As soon as the game is over, a list will appear which displays today's best daydreamers and also the best daydreamers of all time.

If you've managed to dream yourself onto this highly desired list, you may enter your name using the keyboard.

By pressing the **F1** key, you can save the best dreamers of all time on disk (unfortunately disk only!).

Therefore the original disk must be inserted.

When the program is loaded the next time, this list is automatically loaded with it.

© 1987 All rights reserved.

Manufactured and distributed under license from Softgold/Rainbow Arts by GO! Media Holdings, a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

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

# THE GREAT GIANA SISTERS™

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### CBM 64/128 CASSETTE

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément puis appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes. Le programme commencera automatiquement.

### CBM 64/128 DISQUETTE

Introduisez le disque puis tapez **LOAD\*\*\*\*, 8, 1** et appuyez sur **RETURN**. Le programme commencera automatiquement.

### CBM AMIGA

Introduisez le disque (drive 0) quand la **WORKBENCH** est désirée. Le programme commencera automatiquement.

### ATARI ST

Introduisez le disque de lancement dans le lecteur A. Opérez un double dé clic sur **START.PRGM** avec le bouton gauche de la souris.

### SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Tapez **LOAD\*\*\*\*** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Le joueur peut redéfinir les commandes.

**Z** - à gauche **BARRE D'ESPACEMENT** - tirer

**X** - à droite **P** - Pause

**V** - sauter

### SPECTRUM +3 DISQUETTE

Mettez l'ordinateur sous tension, introduisez le disque et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Comme Spectrum cassette.

### AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Le joueur peut redéfinir les commandes.

**Z** - à gauche **BARRE D'ESPACEMENT** - tirer

**X** - à droite **P** - Pause

**V** - sauter

### AMSTRAD CPC DISQUE

Tapez **RUN\*\*DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Comme Amstrad cassette.

**VEUILLEZ NOTER:** Great Giana Sisters est compatible avec un manche de balai sur tous systèmes.

## INTRODUCTION

Vous verrez d'abord un disque fondant. Vous pouvez méditer sur sa signification profonde avant d'appuyer sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Après cela, l'écran de titres apparaîtra et vous pourrez écouter un morceau de musique à cinq voix.

En appuyant de nouveau sur la **BARRE D'ESPACEMENT**, le reste du jeu se chargera. A la fin du processus de chargement, le jeu est mis entièrement en mémoire. Il n'est pas nécessaire de recharger.

## COMMENT COMMENCER LE JEU

Pour commencer à rêver, appuyez sur **1** ou **2** pour un ou deux joueurs. Si l'option deux joueurs à déjà été choisie, Giana et Maria peuvent jouer à tour de rôle. Le changement se fera chaque fois qu'une des soeurs fait un rêve spécialement mauvais.

## A PRESENT, NOUS POUVONS VRAIMENT COMMENCER...

Branchez votre manche à balai sur l'entrée appropriée (C64: entrée 2).

La figura suivra les mouvements de votre manche à balai.

Le monde du rêve se divise en 32 étapes (le nombre d'étapes peut varier selon la capacité de mémoire Amstrad/Spectrum).

Votre mission est de traverser ce monde sans une égratignure, mais vous devez trouver le diamant magique pour pouvoir revenir.

Vous pouvez marcher et sauter partout, mais prenez garde! Les trous, les lits à clous et le feu peuvent être dangereux.

Les soeurs ne pouvant cependant pas tout essayer autant de fois qu'elles veulent. Si l'une de soeurs fait cinq rêves extrêmement mauvais, Giana sera condamnée à passer le reste de sa vie dans

le voisinage des homards fous, des yeux dansants et des appendices névrosés.

En ramassant des cristaux de rêve bleus rectangulaires, les soeurs peuvent augmenter leur vigueur (vies supplémentaires). Pour chaque vie supplémentaire, il faut 100 cristaux.

Sur leur chemin, les soeurs trouveront plusieurs rochers qui, à première vue, ont l'air sans importance. Vous devriez peut-être essayer de sauter sur ces rochers à partir d'en bas, car des cristaux et symboles de bonus supplémentaires y sont cachés. Ceux-ci sont très importants pour les prochains succès et vous pouvez les ramasser simplement en les touchant.

## LES SYMBOLES DE BONUS

### ROUE DE FEU

La belle et sage Giana est transformée en petit punk. Elle peut soudainement casser des cailloux.

### ECLAIR

Giana et Maria peuvent lancer des bulles de rêve.

### DOUBLE ECLAIR

Les bulles de rêves rebondissent des obstacles et peuvent alors être rattrapées.

### FRAISES

Grace à l'énergie donnée par ces bons fruits, les bulles de rêve prendront un chemin entièrement différent.

### MONTRE

Quand vous appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** après avoir ramassé la montre, toutes les créatures tomberont dans un sommeil magique pendant une courte durée.

### BOMBES MAGIQUES

Après que vous ayez appuyé sur la **BARRE D'ESPACEMENT**, cette super bulle de rêve fait disparaître de l'écran toutes les créatures. Gardez-la pour plus tard!

### GOUTTE D'EAU

La goutte d'eau mouille Giana complètement mais est extrêmement utile contre le feu!

### LOLLI

Vous pouvez à présent rêver pendant plus longtemps (en d'autres termes, vous avez une vie supplémentaire).

Tous les accessoires qui ont été ramassés avec l'aide des symboles de bonus seront perdus lors d'un rêve spécialement mauvais.

## CONSEILS ET TUYAUX POUR LE REVE

- Niveau 32: La route droite n'est pas toujours la bonne.
- Tout n'est pas visible.
- On dit qu'il devrait y avoir des chambres magiques bien cachées.
- Pas toutes les créatures peuvent être menacées avec les bulles de rêve.
- Fucha, le grand dragon malchanceux, ne peut pas supporter une quantité raisonnable de bulles de rêve.
- Avez-vous jamais sauté sur un oeil névrosé?
- Avez-vous jamais joué au football avec une coquille aplatie?
- On ne peut pas dire que les petits ponts sont spécialement stables!

## QUAND LE REVE NE MARCHE PAS BIEN

Dès que le jeu se termine, une liste, affichant les meilleurs rêveurs d'aujourd'hui et de tous les temps, apparaît.

Si vous avez rêvé de manière telle que vous pouvez figurer sur cette liste tant convoitée, vous pouvez entrer votre nom en utilisant le clavier.

En appuyant sur la touche **F1**, vous pouvez sauvegarder les meilleurs rêveurs de tous les temps sur disque (seulement sur disque malheureusement).

Vous devez donc introduire le disque original.

La prochaine fois que le programme est chargé, la liste se charge automatiquement avec lui.

© 1987 Tous droits réservés.

Fabriqué et distribué sous licence de Softgold/Rainbow Arts par GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, non autorisés, strictement interdits.