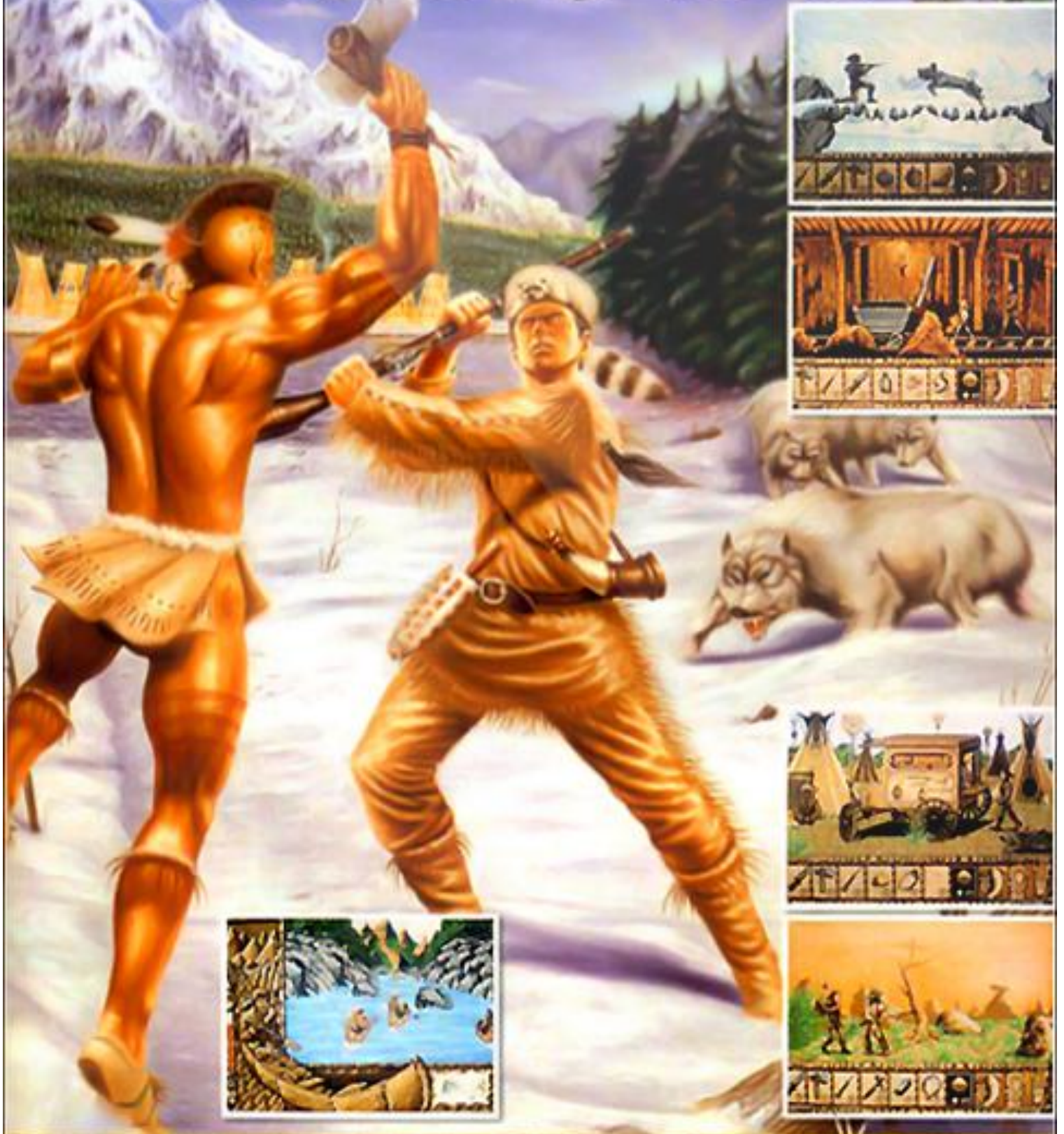


# COLORADO



Silmarils

# COLORADO



- Authors:* André ROCQUES  
Louis-Marie ROCQUES
- Graphics:* Jean-Christophe CHARTER  
Yves PIEROG  
Coralie GRANGEOT
- Music:* Olivier HAUTECLOQUE

"We had a pretty bad winter in 1800. With the first signs of spring, St. Louis emerged from its lethargy. The big sailboats made the journey back up the Mississippi River and lined up along the jetty.

I didn't have a dime to my name. I'd spent all my savings in the local saloons. It was time to head west again and hunt beaver, so I could sell the skins to my associate at the time, Schwartzbauer the goldsmith.

I only took what was strictly necessary on the expeditions - a big knife, a sturdy two-handed axe, and Betty, my famous rifle with the maplewood stock. Schwartzbauer brought me a canoe and I sailed away on a misty April morning.

I was canoeing quietly up the South Platte River when I suddenly heard shouts coming from the shore. I glimpsed a group of Pawnees between the trees, attacking an old Indian. I grabbed my faithful Betty, and pulled the trigger. Once again, my aim was good. The head Pawnee bit the dust. The other warriors, frightened by "the stick that spits fire" ran away immediately. I rushed over to the old man. He was a Cheyenne big chief. I noticed he was tied to the ground by a length of rope connected to a heavy wooden peg. I recognised this as a Cheyenne death ritual - an aged Indian will tie him-

self this way in an enemy's territory, so he may die the death of a warrior.

The man was dying. He had been wounded in three places. He held out a piece of parchment to me, and whispered in a weak voice, "Help me, I am dying, I have lived the life of a warrior, now I die like one... but also I must be berried as one to enter the Happy Hunting ground. Do this for me, and I will make you rich."

Moved by pity (and, I must say, the thought of money) I vowed to do this.

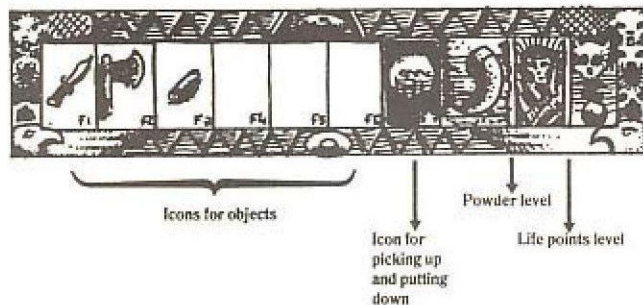
"Take this map, it will lead you into a mysterious land. If you prove to be strong and law-abiding, brave and cautious, cunning and helpful, you will discover the secret of our tribe, Poccohontas' gold mine. It will belong to you because you will have deserved it for saving my soul."

With these words, the old man breathed his last. I built a burial-place for him, then returned to my canoe.

I followed the rivers and streams for several days, as directed in the parchment. At dawn on the seventh day of travelling, I entered the territory mentioned on the map. I had no idea then of all the adventures I would have..."

Extract from "MEMORIES OF A TRAPPER"  
by DAVID O'BRIAN

## CONTROL PANEL



- **ICONS:** You can only own a maximum of six objects. By pressing the corresponding function keys (f1 to F6), you can use certain objects directly.

Thus, you can:

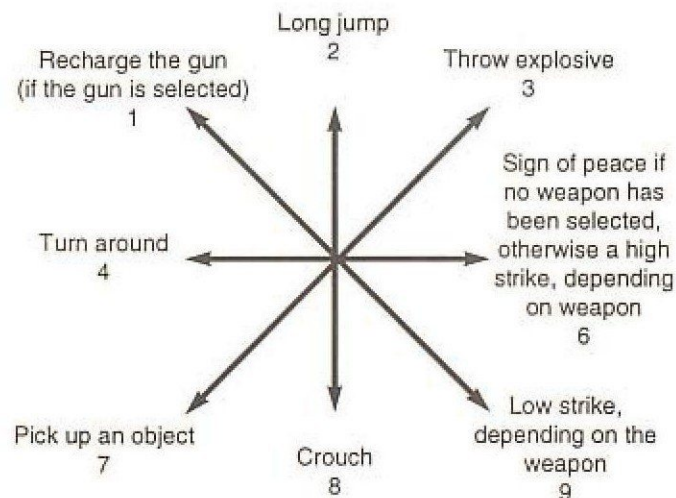
- Select a weapon (rifle, axe or knife)
- drink a potion (to replenish your life points level)
- change your powder-horn (increase the powder level)
- display a parchment (holding down the key to read it)
- use specific objects (a big powder - barrel, a silver bullet)

- **TO PUT DOWN AN OBJECT:** hit function key F7 then select the object you want to leave behind.

- **THE ESC KEY** is a pause key.

## YOUR CHARACTER

You move your character with the keyboard or a joystick. If you are using the keyboard use the numeric keypad (numbers 1 to 9 for the corresponding directions) and use the shift button to fire.



- **MOVING:** You can move in six directions - right, left and on the four diagonals.

- **CLIMBING:** To climb up or down a mountainside, use joystick directions up and down.

- **DESCRIPTION OF JOYSTICK COMMANDS WITH FIRE BUTTON (OR SHIFT KEY) DEPRESSED.**

## THE STOREKEEPER

You can barter with Mac Biggle, the general storekeeper.

When he has opened his shop, place yourself in front of him and an exchange menu will appear on your screen. To make an exchange, press the firing button. To get out again, go to the top of menu.

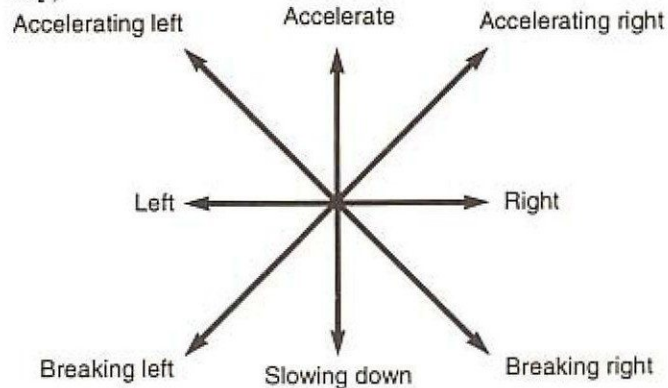
5

## SAVING

The game is saved automatically at certain places. It happens directly on to your game diskette while you are pitching camp.

## ARCADE SEQUENCES

- CANOE COMMANDS (without firing key or shift key)



6

- **FIGHTING:** To hit an enemy, use the joystick with fire button (or shift key) depressed.

- **LANDING:** You can tie up alongside dry land. You can then step out of the canoe, using the firing button in the upper position.

- **MAP:** You could follow the route on the map, which may help you to avoid the terrible waterfalls.

## TECHNICAL INFORMATION

- **HOW TO START PLAYING**

\* On a PC: Load MS-DOS and insert diskette A in drive A, then type COLO.

\* On an ATARI: click twice on the COLO>PRG icon.

\* On an AMIGA: insert the diskette before switching on the computer.

**INSTALLATION ON A HARD DISK (on the PC):**

Create a sub-directory into which you can copy all the files on the game diskette.

If you start playing from this sub-directory, leave diskette A in drive A.

# COLORADO



"Der Winter von 1800 war wirklich hart. Doch mit den ersten Zeichen des Frühlings erwachte St. Louis aus seiner Lethargie. Die großen brachen zu ihren Reisen den Mississippi hinauf auf und legten eines nach dem anderen vom Pier ab.

Ich war mal wieder restlos pleite. Meine Ersparnisse hatte ich in den Saloons gelassen. Es wurde Zeit, in den Westen aufzubrechen und den Biber zu jagen, dessen Fell ich meinem Kompagnon Schwartzbauer, dem Goldschmied, verkaufen konnte.

Ein großes Messer, eine schwere Axt und Betty, meine gute Flinte mit dem Ahornschaft... Ich nahm nur das Nötigste mit. Schwartzbauer kaufte mir ein Kanu, mit dem ich an einem nebeligen apromorgen aufbrach.

Ruhig paddelte ich den South Plate hinauf, als ich plötzlich Schreie am Ufer hörte. Eine Horde Pawbnness quälten einen alten Indianer. Ich nahm meine gute Betty, zielte, schoß und traf den Anführer der Hondre. Die anderen Krieger flüchteten voller Angst vor dem "Stock de Feuer spuckt". Der Alte blieb zurück, ein Cheyenne-Häuptling, mit einem Seil an einem Pflock im Boden gefesselt. Ich wußte, daß das ein Ritual war, mit dem alte Cheyenne-Krieger den Tod suchten.

Sie ließen sich auf feindlichem Gebiet anwinden und starben so als Krieger im Kampf.

Der Mann lag im Sterben. Er hatte drei schwere

- Autoren:* André ROCQUES  
Louis-Marie ROCQUES
- Graphik:* Jean-Christophe CHARTER  
Yves PIEROG  
Coralie GRANGEOT
- Musik:* Olivier HAUTECLOQUE

Wunden abbekommen. Mit zitternder Hand hielt er mit ein Stück Pergament entgegen und flüsterte mit schwacher Stimme: "Hilf mir, ich sterbe. Ich habe das Leben eines Krieger geführt, und werde nun sterben... Doch ich muß auch wie ein Krieger begraben sein, um in die Ewigen Jagdgründe einzugehen. Tu das für mich, und du sollst reich werden."

Mein Herz war gerührt - und auch der Gedanke an Gold tat seine Wirkung. Ich versprach es ihm.

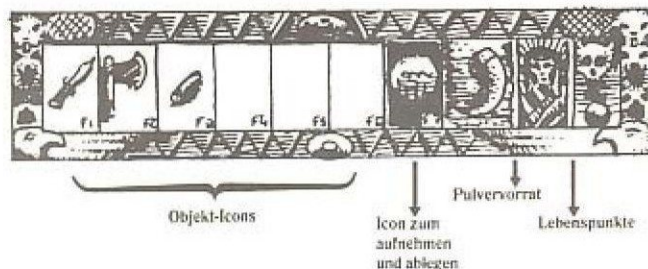
"Nimm diese Karte. Sie wird dich in ein geheimnisvolles Land führen. Wenn du die Prüfungen bestehst, wenn du stark bleibst und gesetzestreu, mutig und doch vorsichtig, listig und hilfsbereit, wirst du das Geheimnis unseres Stames kennenlernen: Pochantas' Goldmine. Sie soll dir gehören, da du meine Seele gerettet hast."

Dies waren seine letzten Worte. Ich baute eine Gedenkstätte für ihn und kehrte zu meinem Kanu zurück.

Mejrere Tage folgte ich den Flüssen und Bächen , die mir das Pargament zeigte. Am Abend des siebenten Tages kam ich in das Gebiet, das die Karte beschrieb. Ich hatte keine Vorstellung von dem, was mich erwartete..."

Auszug aus "MEMORIES OF A TRAPPER"  
von DAVID O'BRIAN

## KONTROLLEN



- **ICONS:** Du kannst bis zu sechs Gegenstände mitnehmen. Mit der entsprechenden Funktionstaste (F1 bis F6) wählst Du einen der Gegenstände aus.

So kannst Du...

- eine Waffe wählen (Flinte, Axt oder Messer)
- einen Schluck trinken (um die Lebenspunkte zu ergänzen)
- das Pulverhorn wechseln (um den Pulvervorrat zu ergänzen)
- die Karte ansehen (Taste gedrückt halten)
- andere Gegenstände benutzen (ein großes Pulverfaß, eine silberne Kugel)

- UM EINEN GEGENSTAND ABZULGEN, drückst Du erst die Taste F7 und wählst dann das Objekt, das zurückgelassen werden sol.

MIT DER ESC-TASTE machst Du eine Pause.

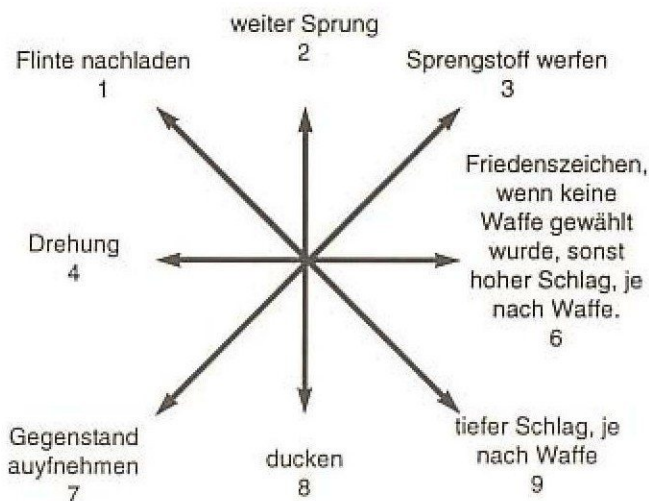
## DEINE SPIELFIGUR

Die Spielfigur wird mit dem Ziffernblock (entsprechend den Richtungen) und der Shift-Taste (als Feuerknopf) der Tastatur oder mit dem Joystick kontrolliert.

GEHEN kannst Du in sechs Richtungen; nach rechts und links, und in den vier Diagonalen.

KLETTERN kannst Du nach oben und unten - z. B. an einer Bergflanke.

KOMMANDOS MIT GEDRÜCKTEM FEUERKNOPF!



## DER HÄNDLER

Du kannst Tauschhandel mit Mac Biggle, dem einzigen Händler der Gegend, treiben. Wenn sein Laden geöffnet ist, stellst Du Dich einfach genay vor die Tür, und ein Tausch-Menü erscheint auf dem Bildschirm.

Drücke für einen Tausch die Feuertaste.

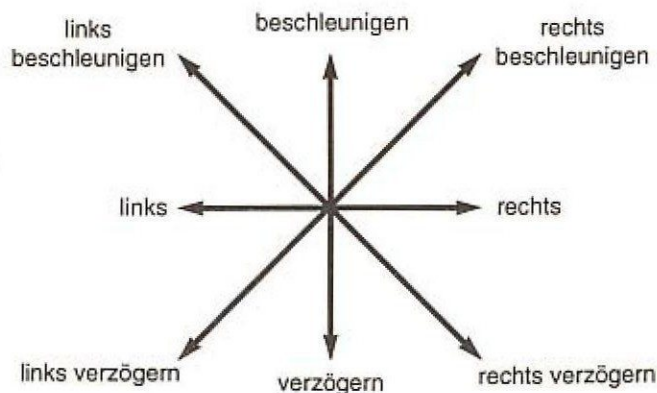
Du berläßt den Laden, indem Du im Menü ganz nach oben gehst.

## SPECHERN

Wenn Du Dein Zelt aufschlägst, wird der Zwischenstand auto-matisch auf der Spieldiskette abgelegt.

## ARCADE

DIE JANU-STEUERUNG (ohne Feurknopf)



### KAMPF

Um einer Gegner zu schlagen, drückst Du den Feurknopf und gibst gleichzeitig eine Richtung an (links oder rechts)

## LANDUNG

Du kannst an trockenen Ufern anlegen und aussteigen, indem Du den Feurknopf drückst und gleichzeitig die Richtung nach oben angibst.

## KARTE

Verfolge die Route auf der Karte. Es wird dir helfen, die fächerlichen Stormschnellen zu überstehen.

## TECHNISCHE INFORMATIONEN

### WIE DAS SPIEL BEGINNT

\*MS/PC-DOS: Boote den Rechner mit dem DOS, lege die Diskette A in das Laufwerk A: ein und starte das programm mit COLO «RETURN».

\* Atari ST: Klicke des Icon COLO.PRG doppelt an

\* Commodore Amiga: Lega die Diskette in Laufwerk DFO: ein und schalte den Rechner an.

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE (nur MS/PC-DOS-Rechner)

Erstelle ein Sub-Directory, in das Du all Datien des Spieles kopoerst. Wenn das Spiel von der Festplatte gestartet werden soll, muß die Diskette A in Laufwerk A: eingelegt werden sein.

# COLORADO



"Fu un brutto inverno quello del 1800. Ai primi sgeni della primavera, St. Louis emerse dal proprio letargo. Le grandi barche a vela risalivano il fiume Mississippi, ed erano allineate lungo la banchina.

Non avevo un soldo. Avevo speso tutti i miei risparmi nei saloon del posto. Era tempo di andarmene ancora verso ovest, a cacciare i castori, così da poter vendere le pelli al mio socio di allora, l'orefice Schwartzbauer.

Per queste spedizioni portavo con me solo lo stretto necessario: un coltellaccio, un'ascia robusta, e Betty, il mio famoso fucile col calcio d'acero. Schwartzbauer mi comprò una canoa, e partii un nebbioso mattino di aprile.

Stavo navigando silenziosamente nella mia canoa, risalendo il fiume South Platte, quando sentii improvvisamente delle grida provenire dalla riva. Intravidi un gruppo di Pawnees fra gli alberi, mentre attaccavano un vecchio indiano. Presi la mia fedele Betty e sparai. Ancora una volta ebbi una buona mira. Il capo dei Pawnees mangiò la polvere, e gli altri guerrieri, spaventati dal "bastone sputafouco" fuggirono in men che non si dica. Accorsi verso il vecchio. Era un gran capo Cheyenne. Notai che era legato al terreno da una corda fissata a un pesante paletto di legno. Riconobbi subito il rituale funerario dei Cheyenne: un vecchio indiano

- Autori:* André ROCQUES  
Louis-Marie ROCQUES
- Grafica:* Jean-Christophe CHARTER  
Yves PIEROG  
Coralie GRANGEOT
- Musica:* Olivier HAUTECLOQUE

silega in questo modo in territorio nemico, per morire come moure un guerriero.

L'uomo stava paingendo. Era stato ferito in tre posti. Mi teseun pezzo di pergamena, dicendomi con voce debole: "Aiutani, sto morendo. Ho vissuto come un guerriero, e ora muoio come un guerriero, ma per entrare nei Territori di Caccia del Cielo devo essere seppellito da guerriero. Fallo per me, e io ti farò ricco."

Mosso da pietà e, devo dire, dal pensiero del denaro, promisi di aiutarlo.

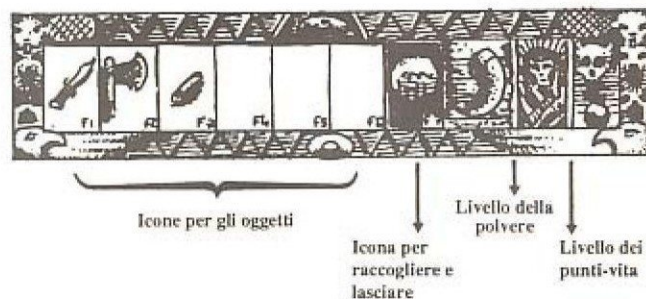
"Prendi questa mappa, ti porterà in una terra misteriosa. Se dimostrerai di essere forte, rispettoso delle leggi, coraggioso e prudente, astuto e pronto ad aiutare il prossimo, scoprirai il segreto della nostra tribù, la miniera d'oro di Pocohontas. Sarà tua perché te la sarai meritata salvando la mia anima."

Con queste parole, il vecchio esalò l'ultimo respiro. Lo seppellì, e poi ritornò alla canoa.

Segui il corso di fiumi e torrenti per molti giorni, affidandomi alla pergamena. All'alba del settimo giorno di viaggio entrai nel territorio descritto della mappa. Ma non avevo idea della avventure che mi aspettavano..."

Dalle "MEMORIE DI UN CACCIATORE DI PELLI"  
by DAVID O'BRIAN

## PANNELLO DI CONTROLLO



- **ICONE:** Puoi possedere un massimo di sei oggetti. Prendendo il Casto de funzione correspondent (da F1 a F6) potrai usare direttamente alcuni oggetti.

Quindi, potrai:

- Scegliere un'arma (fucile, ascia o coltello)
- Bere una pozione (per rinnovare il livello dei tuoi punti-vita)
- Cambiare il tuo corno della polvere da sparo (aumentando il livello della polvere)
- Visualizzare una mappa (tenendo premuto il tasto per leggeria)
- Usare oggetti specifici (un grande barile di polvere da sparo, un proiettile d'argento)

- **PER LASCIARE UN OGGETTO:** Premere il tasto di funzione F7, poi selezionare l'oggetto di cui ti vuoi disfare.

- **IL TASTO ESC** è il tasto di pausa.

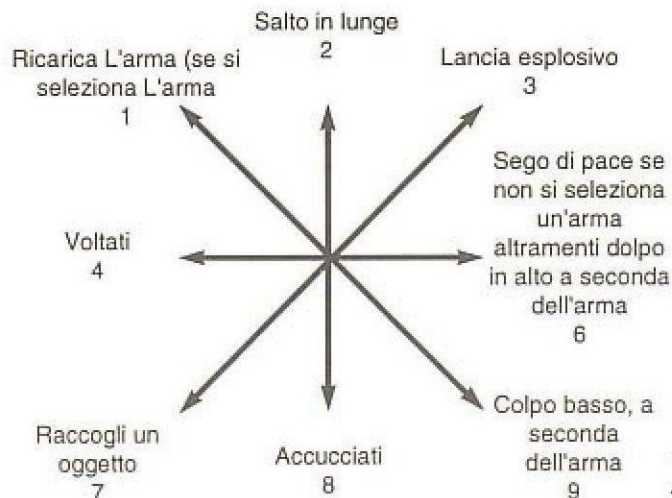
## IL TUO PERSONAGGIO

Sposteria il tuo personaggio per mezzo della tastiera o della leva di comando. Se usi la tastiera, usa la tastierina numerica (i numeri da 1 a 0 per la direzioni corrispondente) e, usa il tasto 'shift' per fare fuoco.

- **MOVIMENTI:** Puoi muoverti in sei direzioni - a destra, sinistra, e sulle quattro diagonali.

- **ARRAMPICATE:** Per arrampicarti o per scendere da una montagna, usa le direzioni verso l'alto o verso il basso della leva di comando.

**DESCRIZIONE DEI COMANDI DELLA LEVA DI COMANDO CON PULSANTE FUOCO (O IL TASTO SHIFT) PREMUTO**



13

## IL BOTTEGAIO

Portrai fare dei baratti con Mac Biggle, il proprietario dell'emporio generale.

Quando apre il negozio, mettiti di fronte a lui, ed un menu di scambio apparirà sullo schermo.

Per fare uno scambio, premi il pulsante di fusso.

Per uscire, portati in cima al menù.

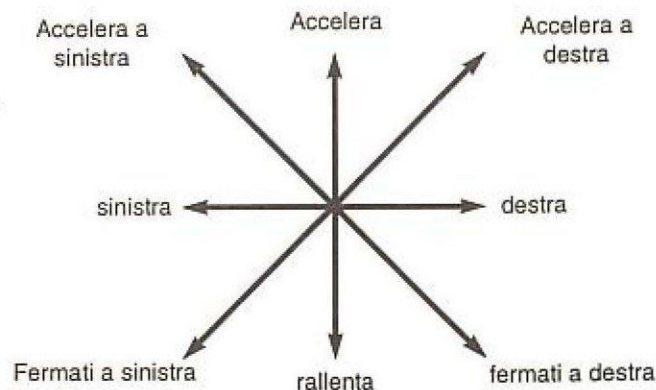
## COME SALVARE IL FIOCO

Il gioco viene salvato automaticamente in alcune posizioni specifiche. Il salvataggio avviene direttamente sul tuo disco di gioco mentre planterai la tenda

## SEQUENZE ARCADE

- **COMANDI DELLA CANOA** (senza premere fuoco o il tasto shift)

14



- **COMBATTIMENTO:** Per colpire un nemico, usa la leva di comando con il pulsante fuoco (o il tasto shift) premuto.

- **ATTRACCO:** Puoi attraccare lungo la riva, e quindi scendere dalla canoa usando il pulsante fuoco nella posizione superiore.

- **MAPPA:** Puoi seguire la rotta della mappa, che ti può aiutare ad evitare terribili cascate.

## INFORMAZIONI TECNICHE

- **COME INIZIARE IL GIOCO**

\*Su un PC: Caricare MS-DOS e inserire il disc A nell'unità disco A, quindi digitare COLO.

\* Su un ATARI: fare due volte click sull'icona COLO.PRG

\*Su un AMIGA: inserire il disco prima di accendere il computer.

**INSTALLAZIONE SU HARD DISK (sul PC):**

Creare un sotto-indirizzario su cui puoi copiare tutti i file del disco di gioco.

Se inizi a giocare da questo sotto indirissario, lasciai il disco A nell'unità-disco A.