

SECRET MISSION



MICROÏDS



CLUB D'INVESTISSEMENT MEDIA

PHILIPS

PC CD-ROM

Secret Mission

English 3-15

Español 16-29

Italiano 31-43

Thank you for purchasing this game.
To start, follow these Installation instructions:

SYSTEM REQUIREMENTS

Minimum specification: 486DX, 33MHz or better. 4Mb RAM. 2.5Mb of free space. SVGA/VESA card with 1Mb of RAM. SoundBlaster or compatible soundcard. Double speed CD-ROM or better. DOS and Windows 95 compatible

FROM: MS-DOS or PC-DOS

Type the letter of your CD-ROM drive followed by : , for example D:, press enter.

Type install and press enter.

Follow instructions on screen.

The programme asks you on which hard disk unit it should copy the files necessary for the execution of the game.

In accordance with your configuration you will have one or more choices, C D E etc.

Select the hard disk with the mouse pointer.

If you want to cancel the installation, click cancel then quit.

On selecting install, the game proposes for you a default directory named SMISSION to receive the files.

You may create another directory if SMISSION is not suitable for you. Press the enter key to validate your choice. You must have 2.5 Mb free on your hard disk to install the game. Once the files have been copied, press OK. The game tries to detect your sound card. If the detection is successful the programme utilises the configuration corresponding to your sound card. You may then test the sound by clicking TEST in order to hear the music. To start the game, type SMISSION and press enter.

FROM: WINDOWS 3.1 or 3.11

Quit Windows to DOS and follow as above.

FROM: WINDOWS 95

Insert the disc in the reader once in Windows 95. A window will appear with two options, install or quit. Choose install.

If no window appears, double click on the work station, then on the CD-ROM SMISSION.

Two options are then available, install or quit. Choose install.

Note: We advise you to deactivate the preceding display before starting the game.

To start the game, once the disc is in the reader, a notice window exhibits PLAY, CONFIGURE or QUIT

PLAY permits the game to start

CONFIGURE permits a change of the values utilised for the sound card.

QUIT permits a return to Windows 95.

Rio, March 27th 1952

My dear friend,

I first heard of Opalia towards the end of the '40s...it was a small country in the heart of Asia with a hot, wet climate and a surface consisting mainly of dense, hostile jungle.

As a tiny land, it appeared to be of no particular interest, but I soon realised that its geographical location would be of high strategic importance to whoever might gain control of its government. My assessment was correct: Opalia rapidly became the object of a merciless struggle between the two superpowers' secret services.

The political confusion in the region made the missions of both Russian and American agents increasingly difficult.

The network of US and Soviet informants quickly uncovered a plot to overthrow the king. If it were successful, Prime Minister Vishaka would come to power, as the ruler had no legitimate heir.

One particularly skilful agent found out the date of the planned coup d'état: National Day... but before he could reveal anything further, he was found dead...

It was in these troubled circumstances that I was sent to Opalia to obtain documents relating to the coup d'état. My adventures regularly provided material for the front pages of international newspapers and magazines, and this highly detailed disc summarises them in fictional form. It will, I think, both entertain you and familiarise you with this amazing little country.

Best wishes,

Jeff

MOVING AROUND AND OPERATING IN OPALIA




The story takes place in Opalia, a small kingdom in south-east Asia, in the 1950s. The local inhabitants are deeply mistrustful. In order to survive and succeed in your search, you must comply with the "code of conduct" summarised in the pages of this booklet.

To move the character on the screen and to view the icons, please use the keyboard and numerical keypad only.

To move forwards (or to scroll a list): press the top cursor key  or key 8 or key W

To move backwards (or to scroll a list): press the bottom cursor key  or key 2 or key X

To move right: press the right cursor key  key 6 or key D

To move left: press the left cursor key  key 4 or key A

To move up diagonally left: key 7 or key Q

To move up diagonally right: key 9 or key E

To move down diagonally left: key 1 or key Z

To move down diagonally right: key 3 or key C

OPERATING AT LOW RISK

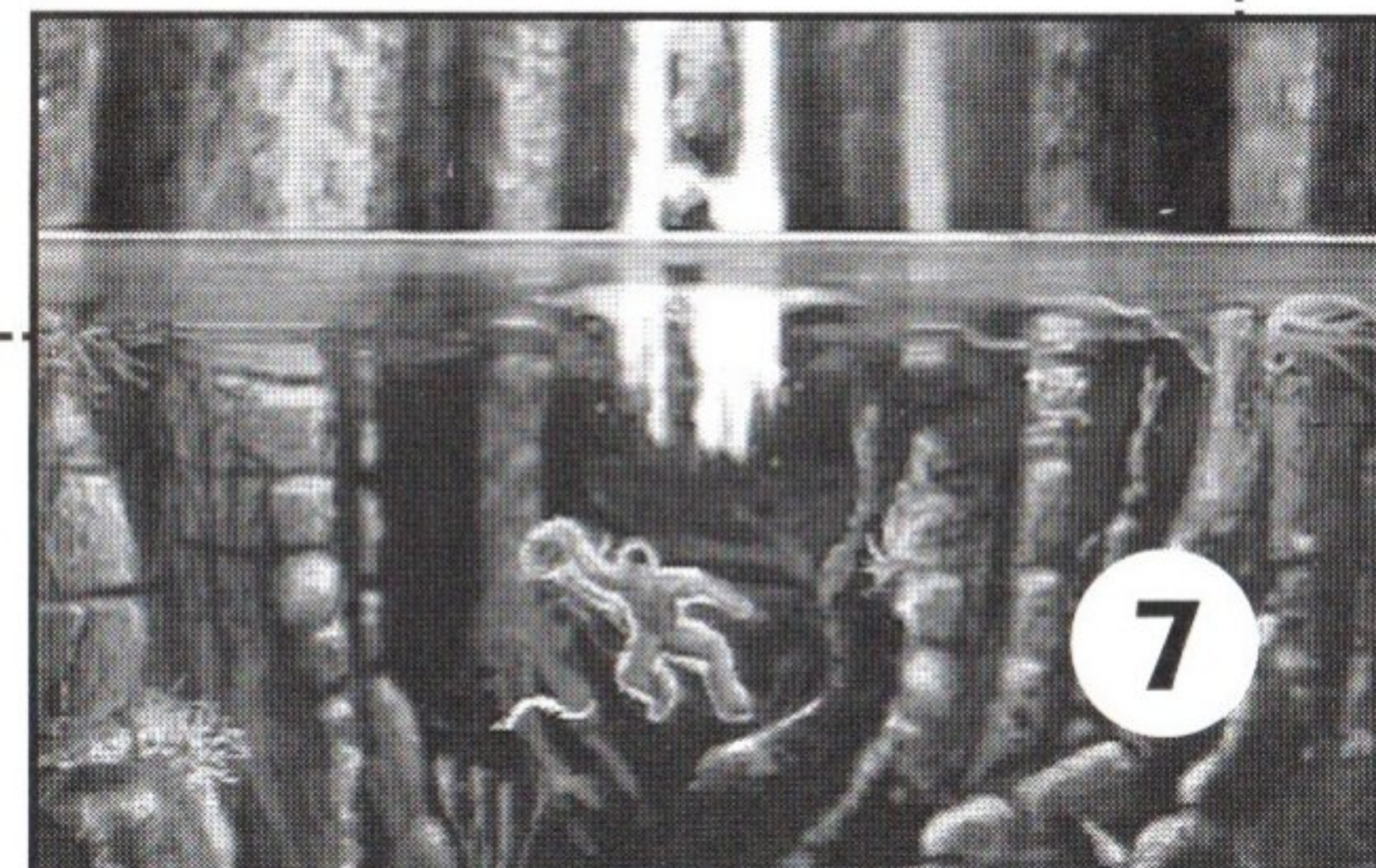
When an icon appears in the upper right section of the screen, this means that you can interact with the object or person that you have just seen or encountered.

Action key 1: The space bar and return key allow you to perform an action.

For instance, if you press Action key 1 when you are standing in front of a door, the door will open.

Action key 2: The keys escape and * allow access into the box which gives multi-choice options (these are explained on the next page). Press the scroll key to bring up the icons. Stop when you get to the option you wish to take. Press action key 1 to validate your choice.

Use the same keys if you wish to perform a particular move.





POSSIBLE TYPES OF ACTION

To return to the game without selecting a choice, press action key 2



Display this icon in order to speak to the different characters you meet throughout the adventure.



Display this icon in order to make a detailed examination of an object or character and obtain a description.



Display this icon to open and close doors, safes and messages...



Display this icon to pick up objects which are needed to solve a problem or perform an action.



Display this icon to give an object or money to another character (it is quite common to use bribery or buy information in Opalia).



Display this icon to use the objects gathered during your adventure.



Display this icon and press Action key 1 in order to gain access to another selection menu.

8



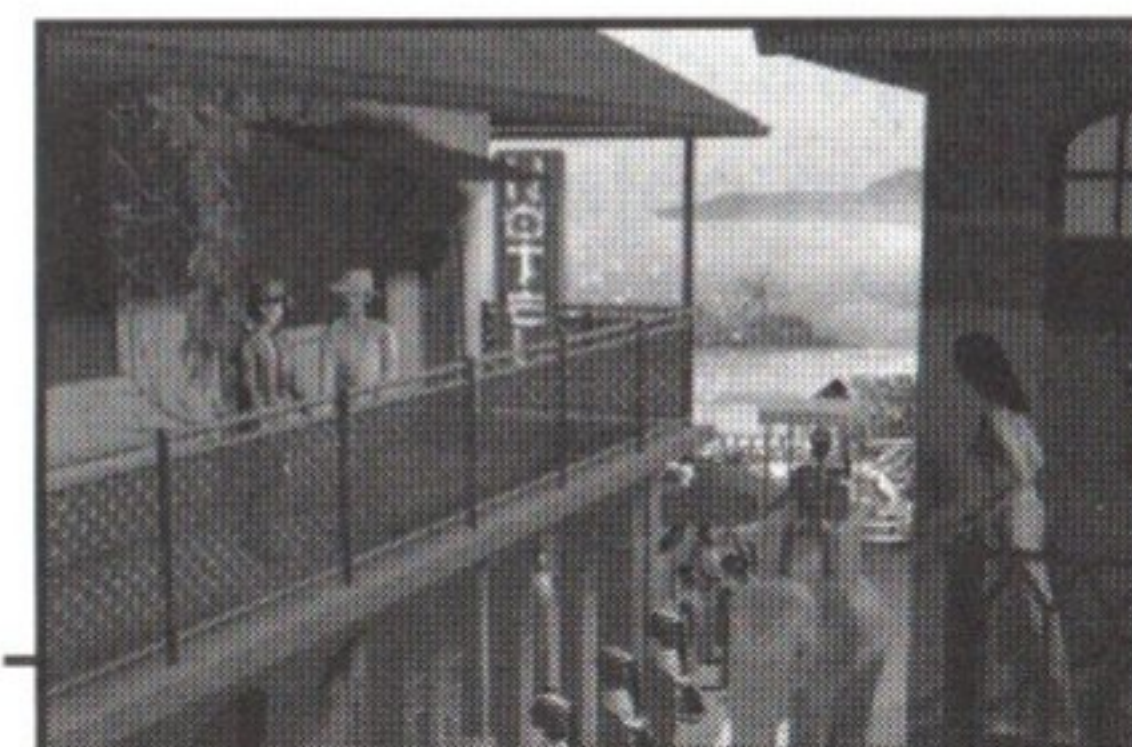
OPTIONS - These allow you to play with or without text on the screen and to modify the sound level

SAVE - Select this option, then choose a name from the four suggested. Be careful: if you have already saved a game under this name, it will be erased.

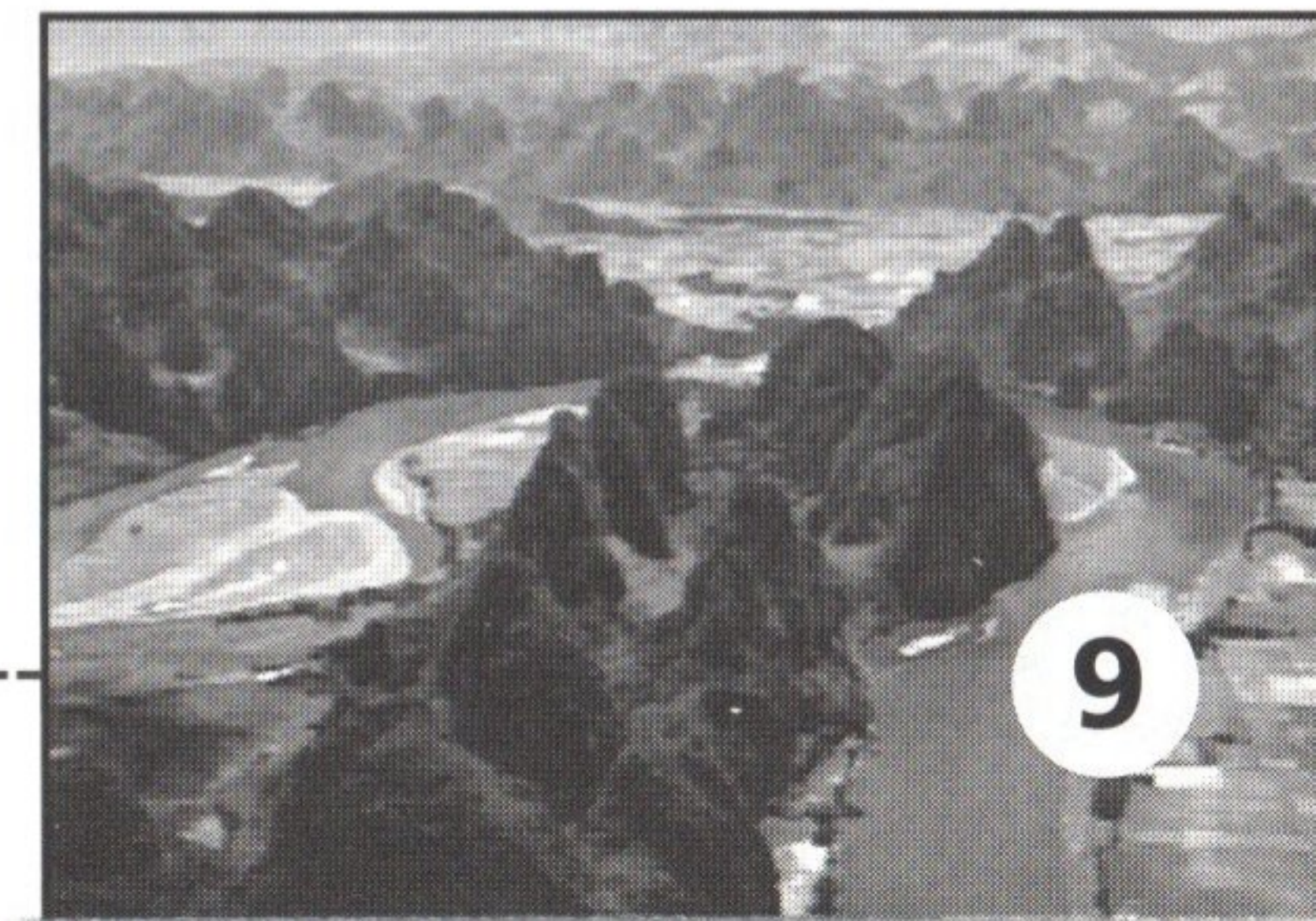
LOAD - Allows you to restore a saved game. Select this option, then choose the game you wish to restore. The game will begin at the start of the scene that was in progress when it was saved.

CANCEL - Allows you to return to the game without making any particular choice.

QUIT - Allows you to end the game.



9





LIVING IN OPALIA

To survive in this country and successfully accomplish your mission, you will need a certain number of objects and that universal necessity, money. Store objects in your inventory each time you make a discovery.

The inventory is represented by the roomy pockets of a bush shirt.

USING THE INVENTORY

Use the keyboard to run through the items contained in the inventory. Select the object you require and validate your choice by pressing Action key 1, or the space bar on the keyboard. If you change your mind, press Action key 2, Esc or * to cancel. When an object is in use, it has a grey-tinted appearance.

COMBINING THE EFFECTS OF TWO ITEMS FROM THE INVENTORY

What purpose do these objects serve if you can't use them together? What is the point of a towel in your inventory if you cannot use it to protect yourself from a cobra?

You will quickly learn how to combine the effects of the items contained in your inventory. This will make your life as a secret agent all the easier and you will soon be able to accomplish your mission.

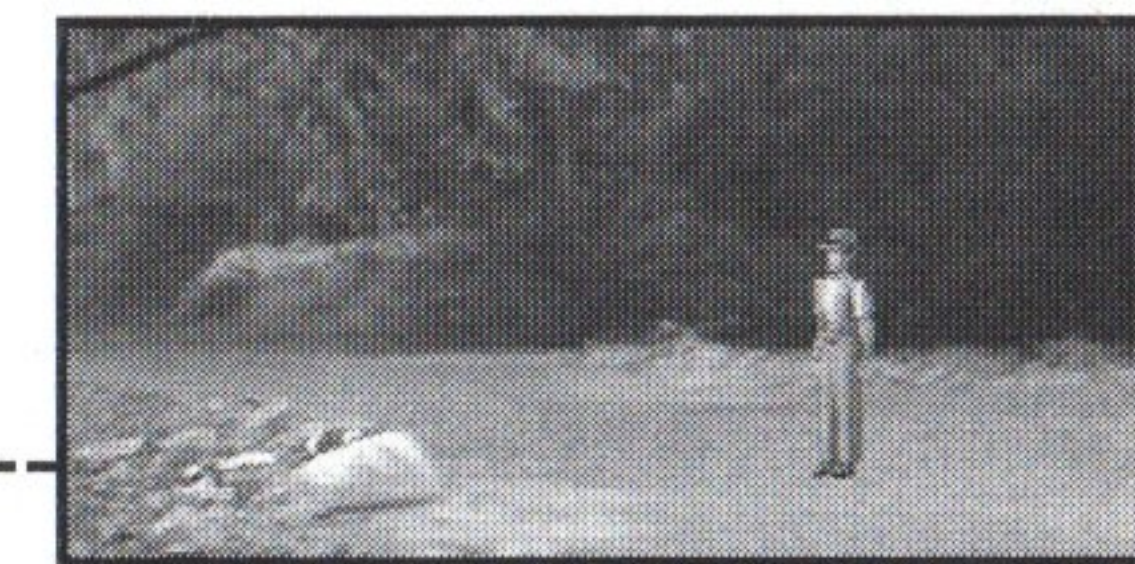
Here is an example of how to use two objects at the same time. You are in your room. Suddenly, a cobra appears. When you move towards it, an icon showing a cobra is displayed in the inventory. You cannot pick up the snake, but you can act on it using another object contained in your inventory. This is what you must do:

■ Press Action key 2 on the keyboard.

■ Display the towel.

■ Press the scroll key to display the icons which represent actions. Display the "use" icon and return to the inventory. The towel has replaced the cobra (but the snake is still there).

■ Now you have the "use" icon and, in the inventory, the cobra and the towel. Press Action key 1 to validate your choice: on the screen, the towel covers the snake!

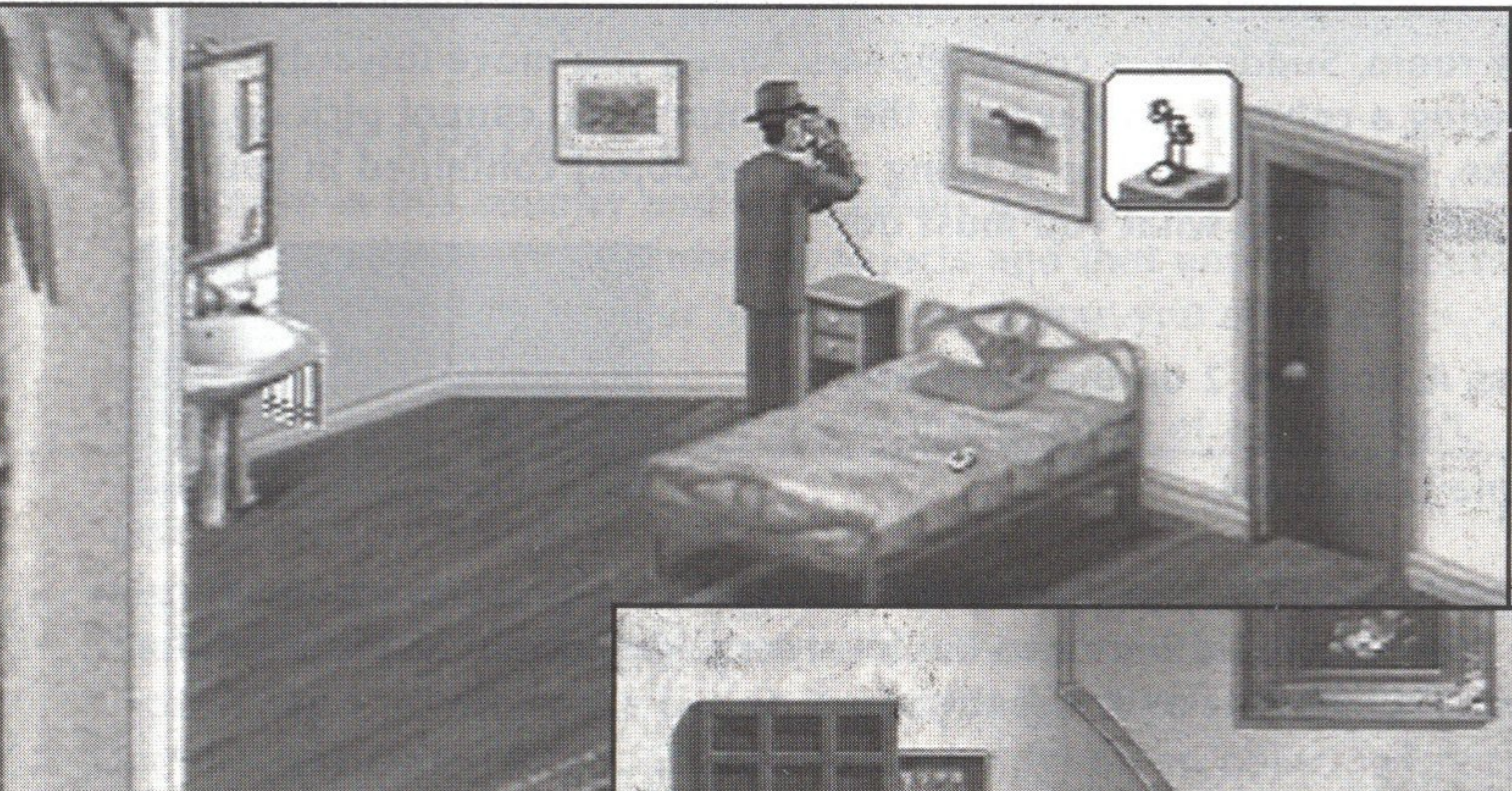


BEGINNING THE GAME

You wake up in a strange hotel room in a strange place. You have only one idea in your head: you want to get out of there as fast as possible!

In this scene, as in those which follow, you can change the course of events and perform a certain number of actions.

Photo of the hotel room where Jef wakes up.



12

Move the character (you) around with the action keys on the keyboard.

Nose around in every nook and cranny.

Advice: pay particular attention to the ashtray and picture.

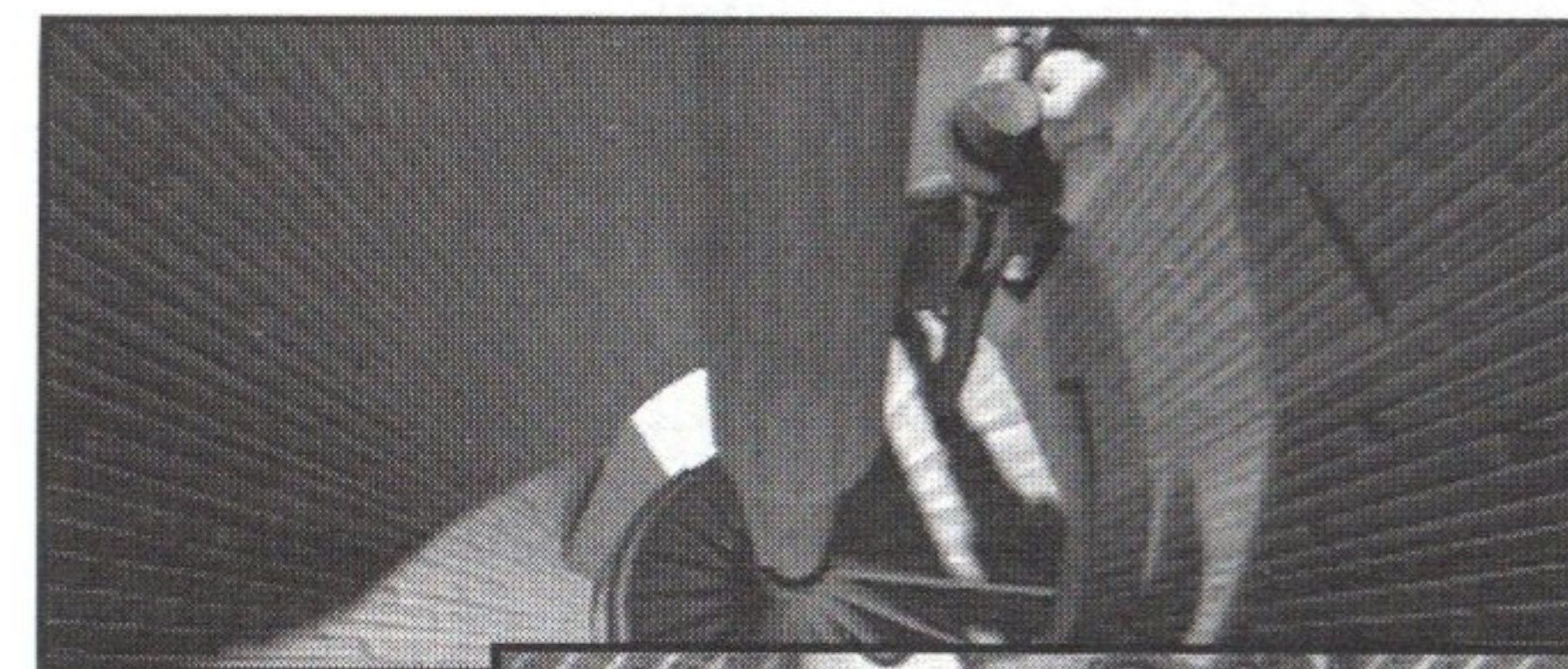
Take everything you can.

Advice: do not forget the bottle of chloroform.

When the telephone rings, answer!

Check back over the list of actions given earlier in this manual.

When the room has revealed all its secrets to you, go to the door and press Action key 1 on the keyboard: the door will open at once.



13

HOW TO SURVIVE LONGER

STUDY AND OBSERVE

When you arrive in a new place, take the time to look around everywhere and study everything carefully.

TAKE EVERYTHING YOU CAN FIND

This is a golden rule for success: take everything you can, even objects which may seem completely pointless to you. They will come in useful at one time or another during the game.

USE WHAT YOU HAVE IN YOUR INVENTORY

What is the use of picking everything up if you do nothing with the objects that accumulate in your inventory? Use them to solve the problems that you encounter.

SAVE THE GAME

Remember to save regularly. If not, you risk losing any ground you may have gained. Get into the habit of saving the game each time you reach a place for the first time, and when you discover a clue or solve a problem.



SPEAK AND ASK QUESTIONS

Speak to every character you come across. In everyday life, communication often helps solve problems; in this game, you will only succeed if you question all the people you meet.

ALWAYS BE ON THE ALERT: you will avoid a lot of upsets!

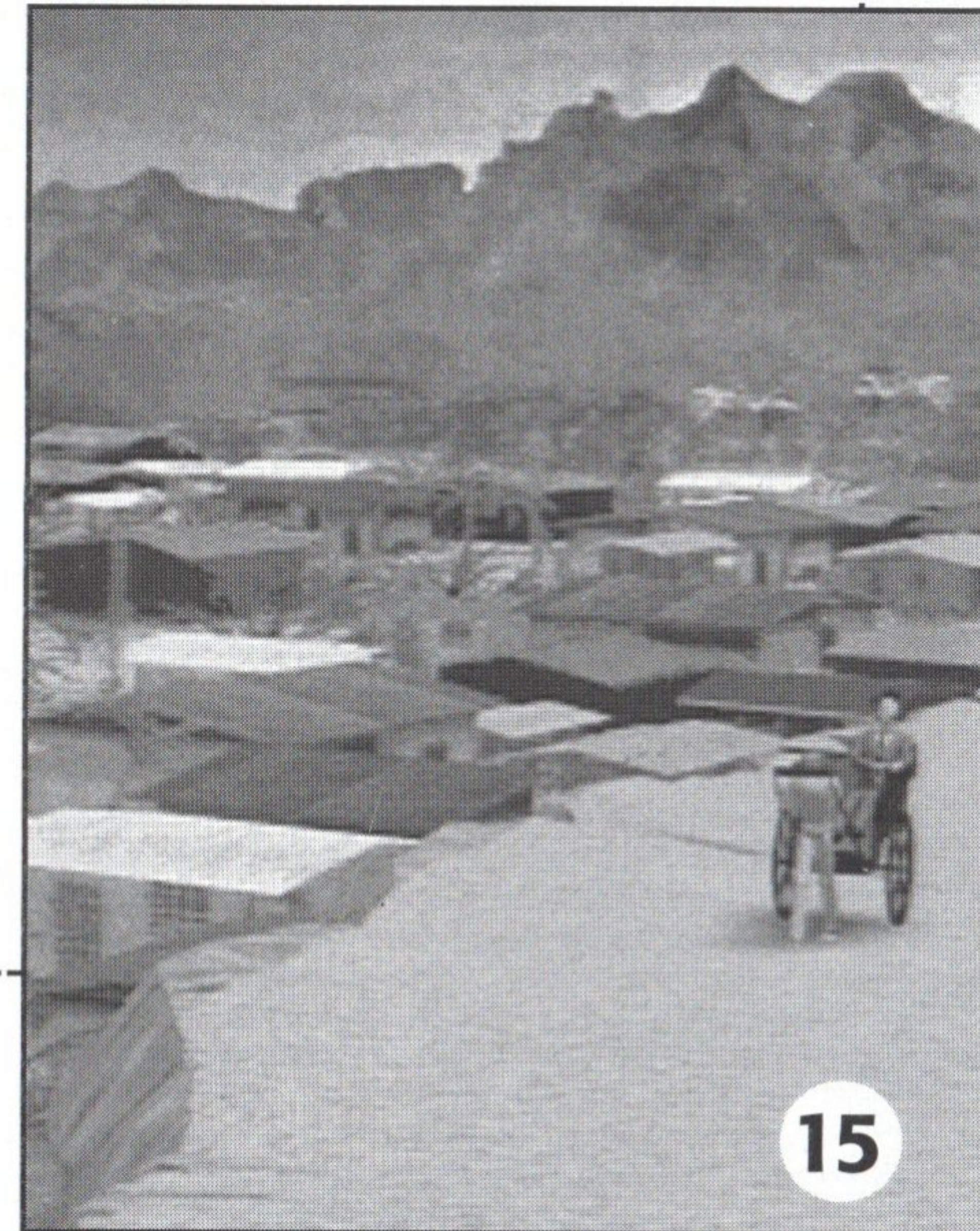
DO NOT BE DISCOURAGED!

Every difficulty can be overcome. If you get stuck, go back over your tracks. A seemingly unimportant place may hold the key to your problems. Examine the objects in your inventory carefully and find out how you can use them to continue your mission.

BE READY TO TAKE NOTES

Although you are very brilliant and cunning, you may find your memory plays tricks on you...!

For help with this or any other software title, please call:
(0171) 911 3030/81/86.



INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

REQUISITOS DEL SISTEMA

Especificación mínima: 486DX, 33 MHz o superior. 4 Mb de RAM. 2,5 Mb de espacio libre. Tarjeta SVGA/VESA con 1 Mb de RAM. SoundBlaster o tarjeta de sonido compatible. CD-ROM de doble velocidad o superior. Compatible con DOS y Windows 95.

DESDE: MS-DOS o PC-DOS

Escribe la letra de la unidad del CD-ROM seguida de dos puntos (:), por ejemplo D:, y pulse Intro.

Escribe install y pulsa Intro.

Sigue las instrucciones de la pantalla.

El programa te preguntará en qué unidad de disco duro deseas copiar los ficheros necesarios para la ejecución del juego.

De acuerdo con la configuración tendrás una o más opciones, C, D, E, etc.

Selecciona el disco duro con el ratón.

Si deseas cancelar la instalación, pulsa cancelar y salga.

Al seleccionar install, el juego te propone un directorio por defecto llamado SMISSION para los ficheros.

Puedes crear otro directorio si SMISSION no es adecuado. Pulsa la tecla Intro para validar la opción. Deberás tener 2,5 Mb libres en el disco duro para instalar el juego. Una vez copiados los ficheros, pulsa Aceptar. El juego intentará detectar la tarjeta de sonido. Si la detección es

satisfactoria, el programa utiliza la configuración correspondiente a la tarjeta que encuentre. Podrás entonces comprobar el sonido pulsando TEST para oír la música.

Para comenzar el juego, escribe SMISSION y pulsa Intro.

DESDE: WINDOWS 3.1 ó 3.11

Sal de Windows a DOS y procede como antes.

DESDE: WINDOWS 95

Inserta el disco en la unidad una vez haya arrancado Windows 95. Aparecerá una ventana con dos opciones: instalar o salir. Selecciona instalar.

Si no aparece ninguna ventana, pulsa dos veces en la estación de trabajo y después en CD-ROM SMISSION. Tendrás entonces dos opciones: instalar o salir. Selecciona instalar.

Nota: Te aconsejamos que desactives la pantalla anterior antes de comenzar el juego. Para comenzar el juego, una vez que esta el disco en la unidad, aparece un cuadro de mensaje que muestra JUGAR (PLAY), CONFIGURAR (CONFIGURE) o SALIR (EXIT).

JUGAR permite comenzar el juego.

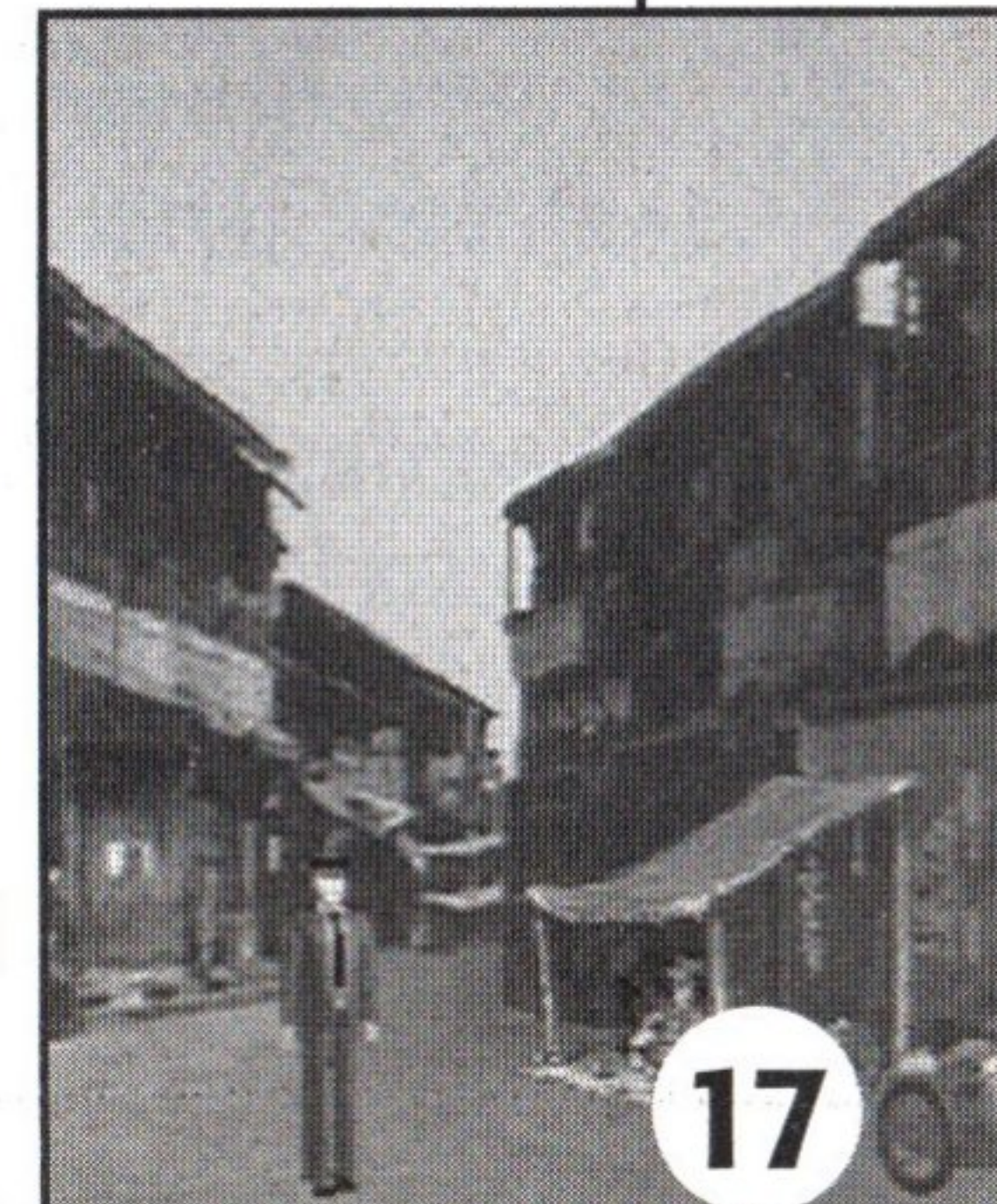
CONFIGURAR permite cambiar los valores utilizados para la tarjeta de sonido.

SALIR permite volver a Windows 95.



ÍNDICE

- **ÍNDICE**
- **CARTA A UN AMIGO**
- **CÓMO MOVERSE Y ACTUAR EN OPALIA**
 - **CÓMO MOVERSE CON SEGURIDAD**
 - **CÓMO ACTUAR CON EL MÍNIMO RIESGO**
- **CÓMO VIVIR EN OPALIA**
 - **CÓMO USAR EL INVENTARIO**
 - **CÓMO COMBINAR LOS EFECTOS DE DOS ELEMENTOS DEL INVENTARIO**
- **CÓMO EMPEZAR A JUGAR**
- **CÓMO EVITAR UNA ELIMINACIÓN PREMATURA**



Río, 27 de marzo de 1952

Querido amigo:

Tuve noticias de Opalia por vez primera a finales de los años 40... Era un pequeño país situado en el corazón de África, de clima cálido y húmedo, y con una superficie compuesta principalmente por una selva densa y hostil.

Al ser un territorio diminuto, no parecía tener un interés especial, pero pronto comprendí que su localización geográfica sería de enorme importancia estratégica para cualquiera que pudiera controlar su gobierno. Mi valoración demostró ser correcta: Opalia se convirtió rápidamente en el objeto de una despiadada lucha entre los servicios secretos de las dos superpotencias.

La confusión política reinante en la región hizo cada vez más difíciles las misiones de los agentes tanto rusos como americanos.

La red de informadores creada por ambos servicios de espionaje puso rápidamente al descubierto un complot para derrocar al rey. Si este complot tuviera éxito, el primer ministro Vishaka accedería al poder, ya que el soberano no tenía heredero.

Un agente más hábil que sus colegas logró averiguar la fecha del planeado golpe de estado: el Día Nacional... Pero fue hallado muerto antes de que pudiera revelar algo más.

En estas tormentosas circunstancias, fui enviado a Opalia con la misión de obtener documentos relacionados con el golpe de estado. Mis aventuras proporcionaron material para las primeras páginas de los periódicos y revistas internacionales. Este disco recoge con gran detalle esas aventuras en forma de ficción. Creo que conseguiré entretenerte y al mismo tiempo familiarizarte con este pequeño pero asombroso país.

Un abrazo,


Jef

CÓMO MOVERSE Y ACTUAR EN OPALIA

La historia tiene lugar en Opalia, un pequeño reino del sudeste asiático, en los años 50. Sus habitantes son extremadamente desconfiados. Para sobrevivir y tener éxito en tus pesquisas, deberás respetar el "código de conducta" cuyo resumen se incluye en este proyecto.

Cómo moverse con seguridad

Para mover tu personaje por la pantalla y ver los distintos iconos, usa sólo el teclado normal y el teclado numérico.

Para moverte hacia adelante (o recorrer una lista): pulsa la tecla de flecha hacia arriba, , la tecla 8 o la tecla W

Para moverte hacia atrás (o recorrer una lista): pulsa la tecla de flecha hacia abajo, , la tecla 2 o la tecla X

Para moverte a la derecha: pulsa la tecla de cursor a la derecha, la  tecla 6 o la tecla D

Para moverte a la izquierda: pulsa la tecla de cursor a la izquierda, , la tecla 4 o la tecla A

Para subir en diagonal hacia la izquierda: tecla 7 o tecla Q

Para subir en diagonal hacia la derecha: tecla 9 o tecla E

Para bajar en diagonal hacia la izquierda: tecla 1 o tecla Z

Para bajar en diagonal hacia la derecha: tecla 3 o tecla C



CÓMO ACTUAR CON EL MÍNIMO RIESGO

Cuando aparece un icono en la parte superior derecha de la pantalla, significa que puedes interactuar con el objeto o persona que acabas de ver o con la que acabas de encontrarte.

Teclas de acción 1: la barra espaciadora y la tecla de retorno te permiten realizar la acción más conveniente según el contexto. Por ejemplo, si aprietas la tecla de acción 1 cuando estés de pie frente a una puerta, la puerta se abrirá.

Teclas de acción 2: las teclas Escape y * te permiten acceder a un recuadro con varias opciones (que se explican en la página siguiente). Pulsa la tecla de desplazamiento para que aparezcan los iconos. Detente cuando aparezca la acción que quieras realizar. Pulsa la tecla de acción 1 para validar la opción.

Usa las mismas teclas si deseas realizar un determinado movimiento.



POSIBLES TIPOS DE ACCIÓN

Para volver a jugar sin seleccionar una opción, pulsa la tecla de acción 2.



Visualiza este icono para dialogar con los distintos personajes con los que te encuentres en tu aventura.



Visualiza este icono para realizar un examen detallado de un objeto o personaje y obtener una descripción.



Visualiza este icono para abrir y cerrar puertas, cajas fuertes y mensajes...



Visualiza este icono para recoger objetos necesarios para resolver un problema o realizar una acción.



Visualiza este icono para dar un objeto o dinero a otro personaje (en Opalia es muy habitual utilizar el soborno o comprar información).



Visualiza este icono para utilizar los objetos recogidos durante tu aventura.



Visualiza este icono y pulsa la tecla de acción 1 para acceder a otro menú de selección.



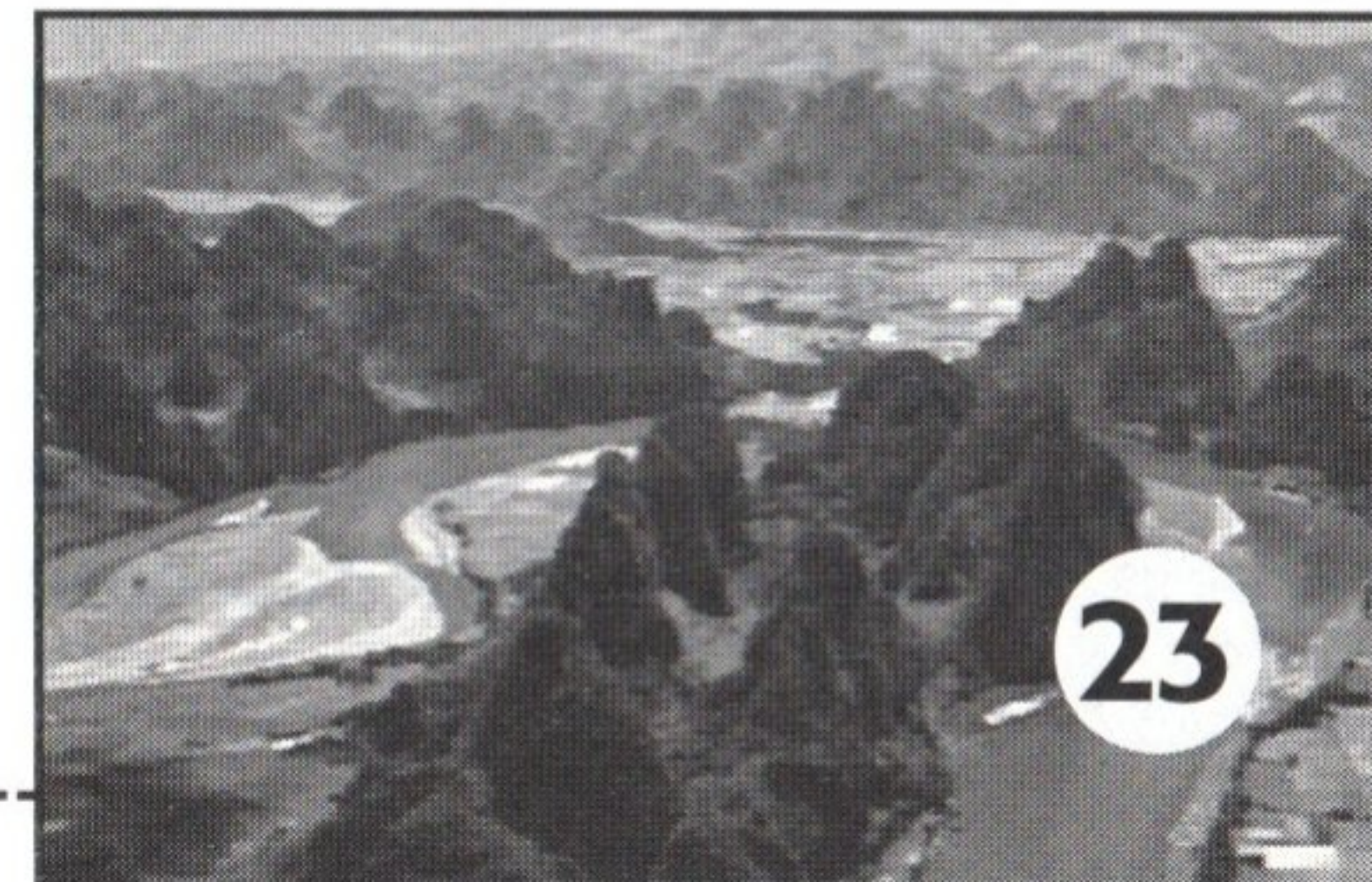
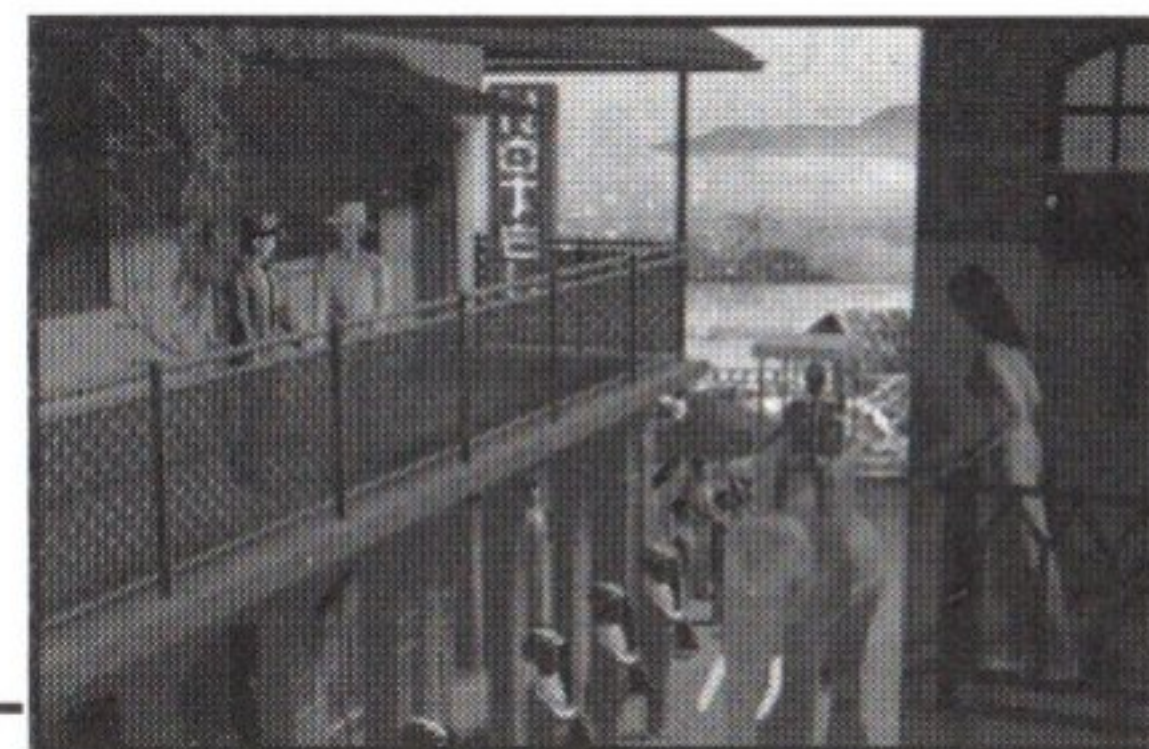
OPCIONES (OPTIONS) - Te permiten jugar con o sin texto en la pantalla y modificar el nivel de sonido

GUARDAR (SAVE) - Selecciona esta opción y luego escoge un nombre entre los cuatro sugeridos. Ojo: si ya has guardado un juego con ese nombre, se borrará.

CARGAR (LOAD) - Te permite recuperar un juego archivado. Selecciona esta opción y luego escoge el juego que desees recuperar. El juego empezará al principio de la escena en la que se encontraba al ser archivado.

CANCELAR (CANCEL) - Te permite volver al juego sin haber seleccionado ninguna opción.

SALIR (QUIT) - Te permite terminar el juego.





CÓMO VIVIR EN OPALIA

Para sobrevivir en este país y cumplir con éxito tu misión, necesitarás un cierto número de objetos y esa necesidad universal: el dinero. Almacena objetos en tu inventario cada vez que hagas un descubrimiento.

El inventario está representado por los espaciosos bolsillos de una 'camisa safari'.

CÓMO USAR EL INVENTARIO

Utiliza el teclado para recorrer los elementos contenidos en el inventario.

Selecciona el objeto que necesites y ratifica tu elección pulsando la tecla de acción 1 o la barra espaciadora. Si cambias de opinión, pulsa la tecla de acción 2, Esc o * para cancelar la operación. Cuando un objeto está siendo utilizado, el icono aparece en un tono grisáceo.

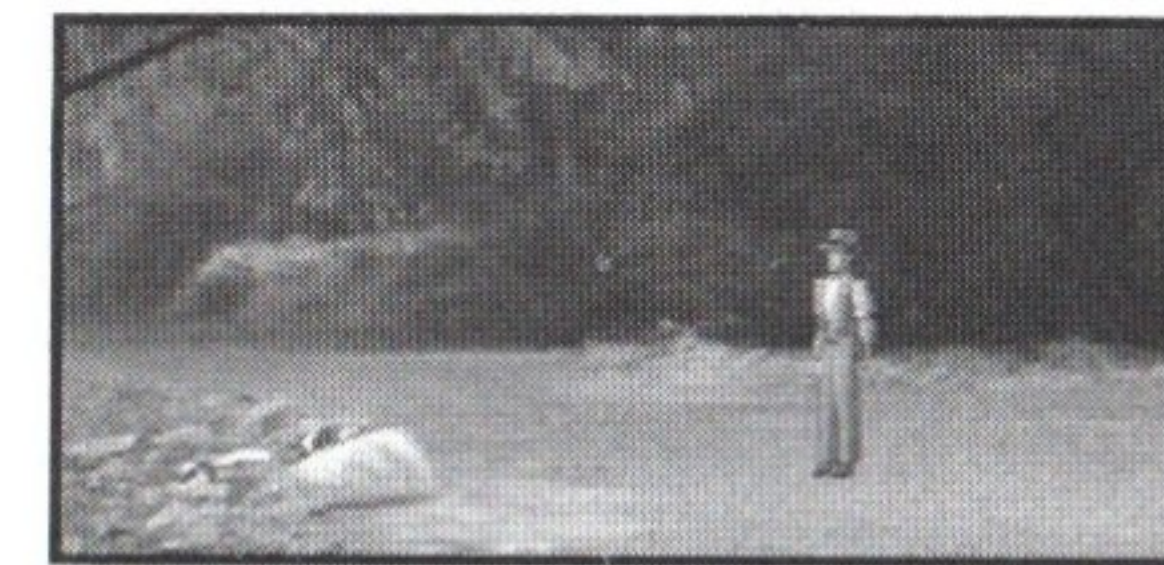
CÓMO COMBINAR LOS EFECTOS DE DOS ELEMENTOS DEL INVENTARIO

¿Para qué sirven estos objetos si no los puedes usar a la vez? ¿Qué sentido tiene tener una toalla en tu inventario si no puedes usarla para protegerte de una cobra?

En seguida aprenderás a combinar los efectos de los elementos contenidos en tu inventario. Esto te facilitará las cosas en tu actividad como agente secreto y pronto podrás ver cumplida tu misión.

He aquí un ejemplo de cómo usar dos objetos a la vez. Te encuentras en tu habitación. De pronto, aparece una cobra. Cuando te mueves hacia ella, en el inventario se visualiza un icono que nos muestra una cobra. No puedes atrapar a la serpiente, pero puedes actuar sobre ella usando otro objeto contenido en tu inventario. Esto es lo que debes hacer:

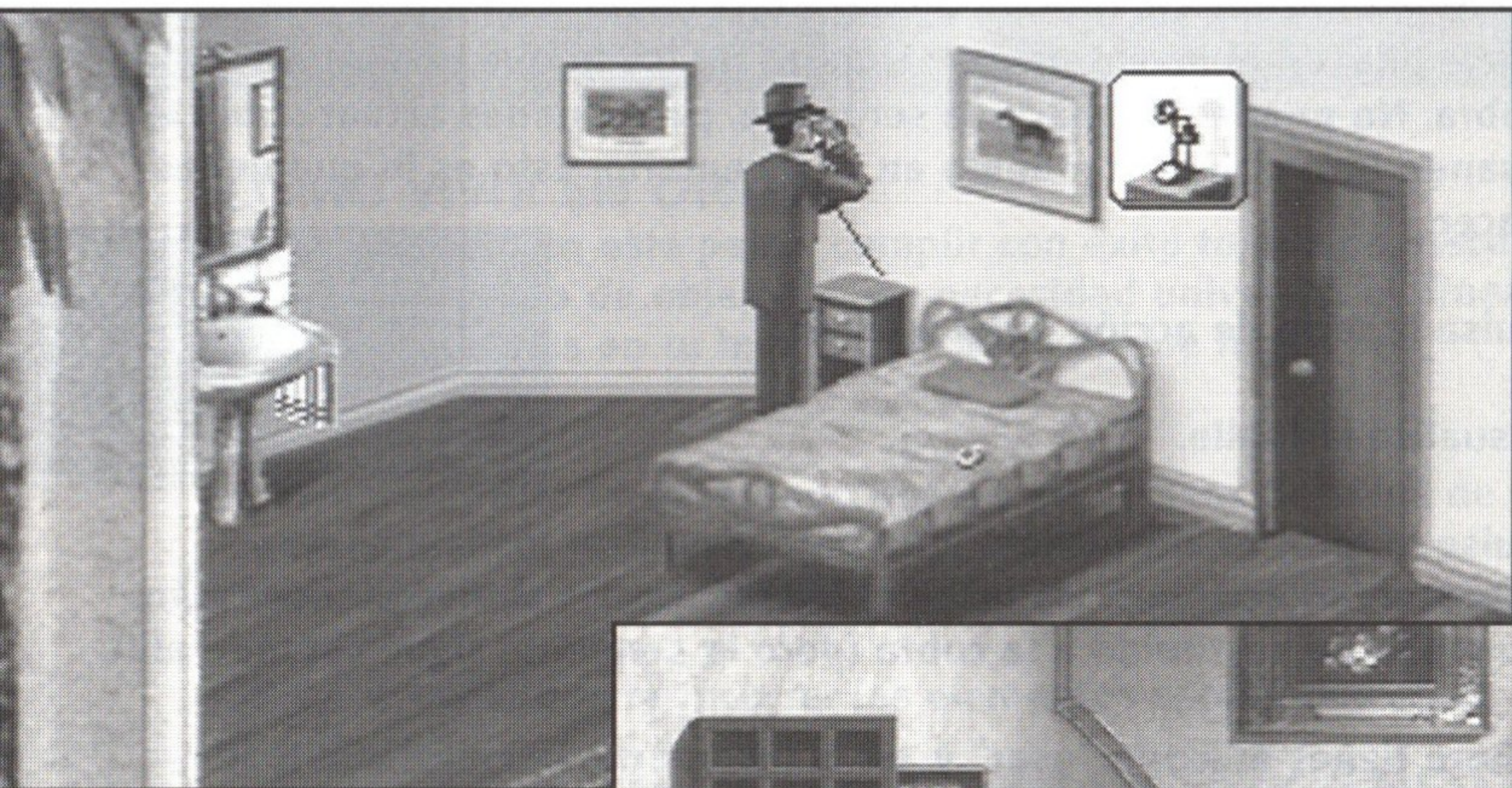
- Pulsa la tecla de acción 2 del teclado.
- Visualiza la toalla.
- Pulsa la tecla de desplazamiento para visualizar los iconos que representan acciones. Visualiza el icono "usar" y vuelve al inventario. La toalla ha sustituido a la cobra (pero la serpiente sigue estando ahí).
- Ahora tienes el icono "usar" y, en el inventario, la cobra y la toalla. Pulsa la tecla de acción 1 para ratificar tu elección: ¡en la pantalla, la toalla cubre a la serpiente!



CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Te despiertas en un lugar extraño, la habitación de un hotel. Sólo tienes una idea en la cabeza: ¡quieres salir de allí lo antes posible!

En esta escena, al igual que en las siguientes, puedes modificar el curso de los acontecimientos y realizar un cierto número de acciones.



26

Mueve de un lado a otro al personaje (tú mismo) con las teclas de acción del teclado.

Busca por todos los rincones y escondrijos.

Consejo: presta especial atención al cenicero y al cuadro.

Recoge todo lo que puedas.

Consejo: no olvides la botella de cloroformo.

Cuando suene el teléfono, ¡contesta!

Vuelve a repasar la lista de acciones ya citada en este manual.

Cuando la habitación te haya revelado todos sus secretos, ve a la puerta y pulsa la tecla de acción 1: la puerta se abrirá inmediatamente.



27

CÓMO SOBREVIVIR MÁS TIEMPO

ESTUDIA Y OBSERVA

Cuando llegues a un nuevo lugar, tómate el tiempo necesario para mirar por todas partes y estudiarlo todo minuciosamente.

RECOGE TODO LO QUE ENCUENTRES

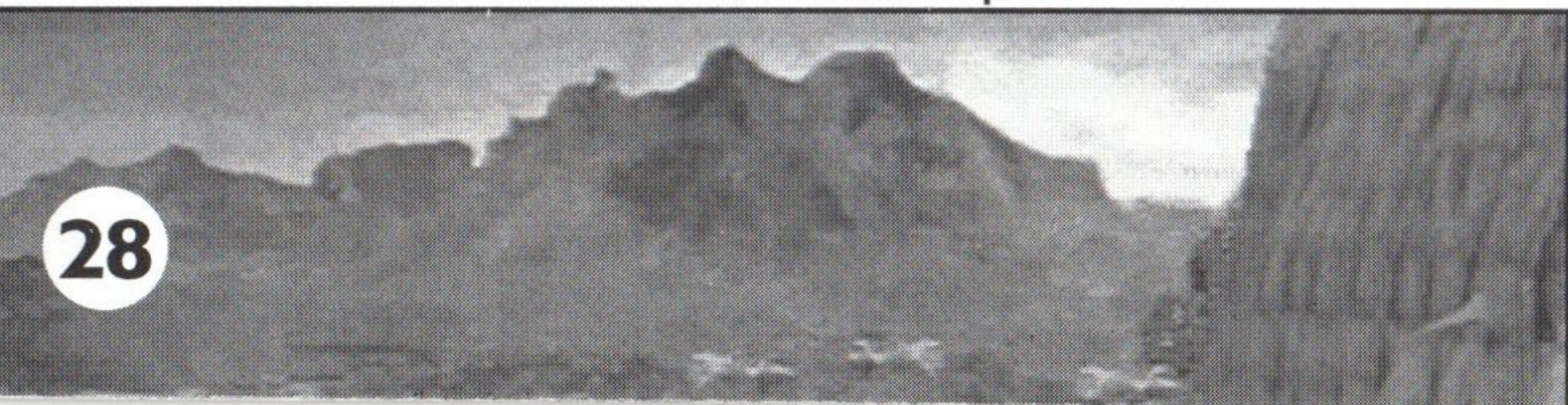
Ésta es una regla de oro para tener éxito: toma todos los objetos que puedas, incluso aquéllos que puedan parecerte completamente insignificantes. Te serán útiles en un momento u otro durante el juego.

USA LO QUE TENGAS EN TU INVENTARIO

¿De qué te sirve acumular objetos en tu inventario si no los utilizas? Úsalos para resolver los problemas con los que te enfrentes.

ARCHIVA EL JUEGO

Acuérdate de archivar cada cierto tiempo. De lo contrario, te arriesgas a perder todo lo que hayas podido ganar. Acostúmbrate a archivar el juego cada vez que llegues a un lugar por primera vez y cada vez que descubras una pista o resuelvas un problema.



HABLA Y HAZ PREGUNTAS

Habla con todos los personajes con los que te cruces. En la vida diaria, la comunicación suele ayudar a resolver problemas; en este juego, sólo tendrás éxito si interrogas a todas las personas con las que te encuentres.

HABLA Y HAZ PREGUNTAS

Habla con todos los personajes con los que te cruces. En la vida diaria, la comunicación suele ayudar a resolver problemas; en este juego, sólo tendrás éxito si interrogas a todas las personas con las que te encuentres.

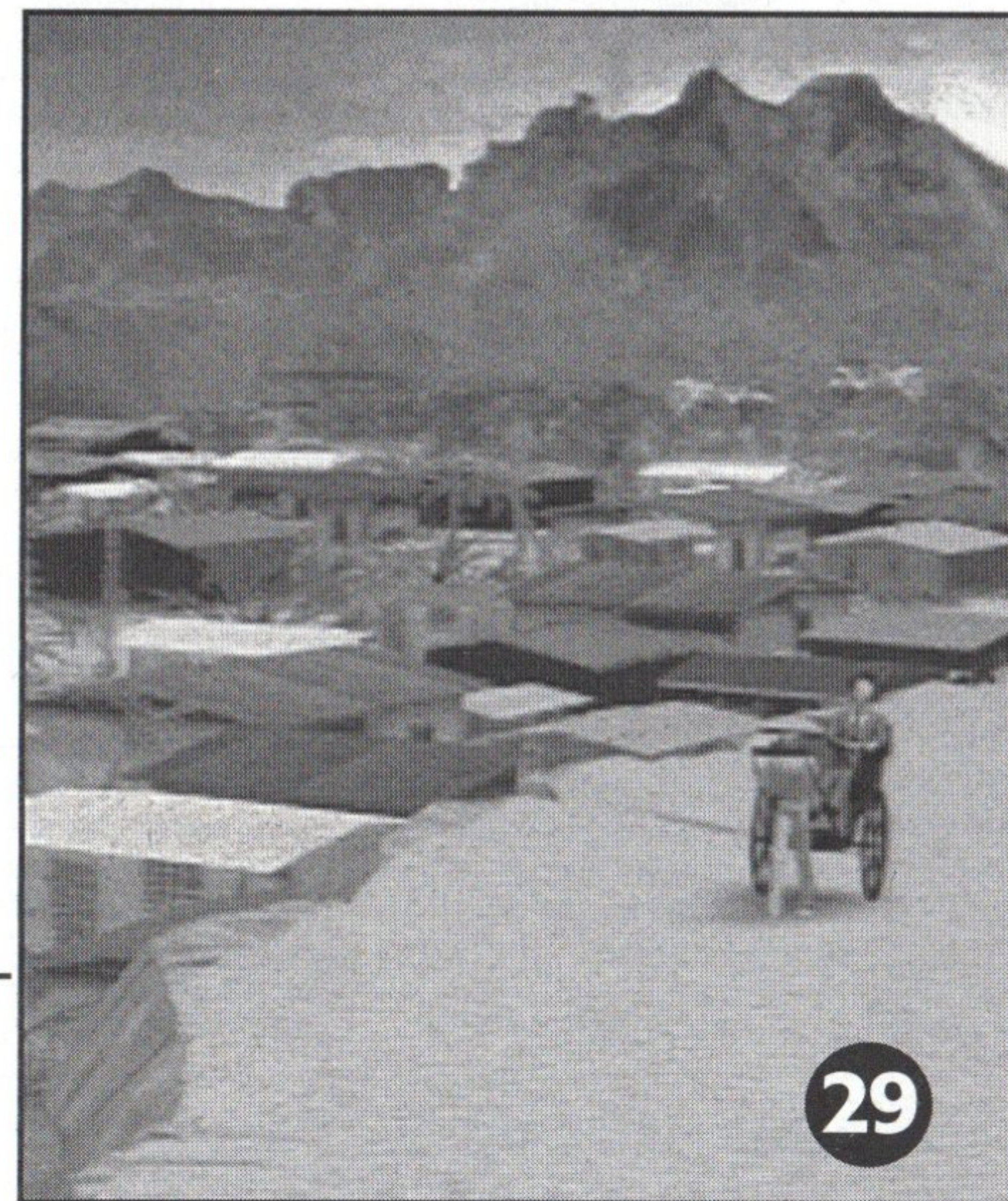
¡NO TE DESANIMES!

Toda dificultad puede ser superada. Si te quedas estancado, vuelve sobre tus pasos. Un lugar aparentemente insignificante puede contener la clave de tus problemas. Examina cuidadosamente los objetos de tu inventario y averigua cómo puedes utilizarlos para proseguir tu misión.

TOMA NOTAS

Por brillante y astuto que seas, ¡comprobarás que tu memoria te juega malas pasadas...!

Erbe. Servicio Técnico al Usuario
(91) 528 8312



ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

REQUISITI DI SISTEMA

Requisiti minimi: 486 DX a 33MHz o superiore. 4Mb RAM. 2,5 Mb di spazio libero. Scheda SVGA/VESA con 1 Mb di RAM. Scheda audio Soundblaster o compatibile. CD-ROM a doppia velocità o superiore. Compatibile DOS o Windows.

DA: MS DOS o PC-DOS

Digita la lettera del tuo drive CD-ROM seguita da ":", per esempio "D:", poi premi il tasto "enter".

Digita "install" e premi "enter".

Segui le indicazioni a video.

Il programma ti chiederà su quale unità dell'hard disk vuoi copiare i files necessari a far funzionare il programma.

Avrai una o più possibilità, a seconda della tua configurazione (C, D, E ecc.).

Seleziona l'hard disc con il cursore del mouse.

Se vuoi annullare l'installazione, clicca "cancel" e esci.

Se selezioni "install", il gioco ti proporrà di installare i files in una directory chiamata SMIS-SION.

Se SMISSION non ti va bene, puoi cambiare il nome della directory. Premi "enter" per confermare la tua scelta. Per installare il gioco devi avere 2,5 MB di spazio libero su disco. Una volta che i files sono stati copiati, premi OK. Il gioco tenterà di identificare la tua scheda audio. Se riuscirà, il programma utilizzerà la configurazione corrispondente alla tua scheda audio. Puoi testare il suono cliccando TEST, sentirai della musica.

Per avviare il gioco, digita SMISSION e premi "enter".

DA: WINDOWS 3.1 o 3.11

Esci da Windows e segui le indicazioni date sopra.

DA: WINDOWS 95

Da Windows 95, inserisci il disco nel lettore. Apparirà una finestra con due opzioni, "install" o "quit". Scegli "install".

Se non appare alcuna finestra, fai un doppio clic sulla work station, poi sul CD-ROM SMIS-SION. Saranno disponibili due opzioni: "install" o "quit". Scegli "install".

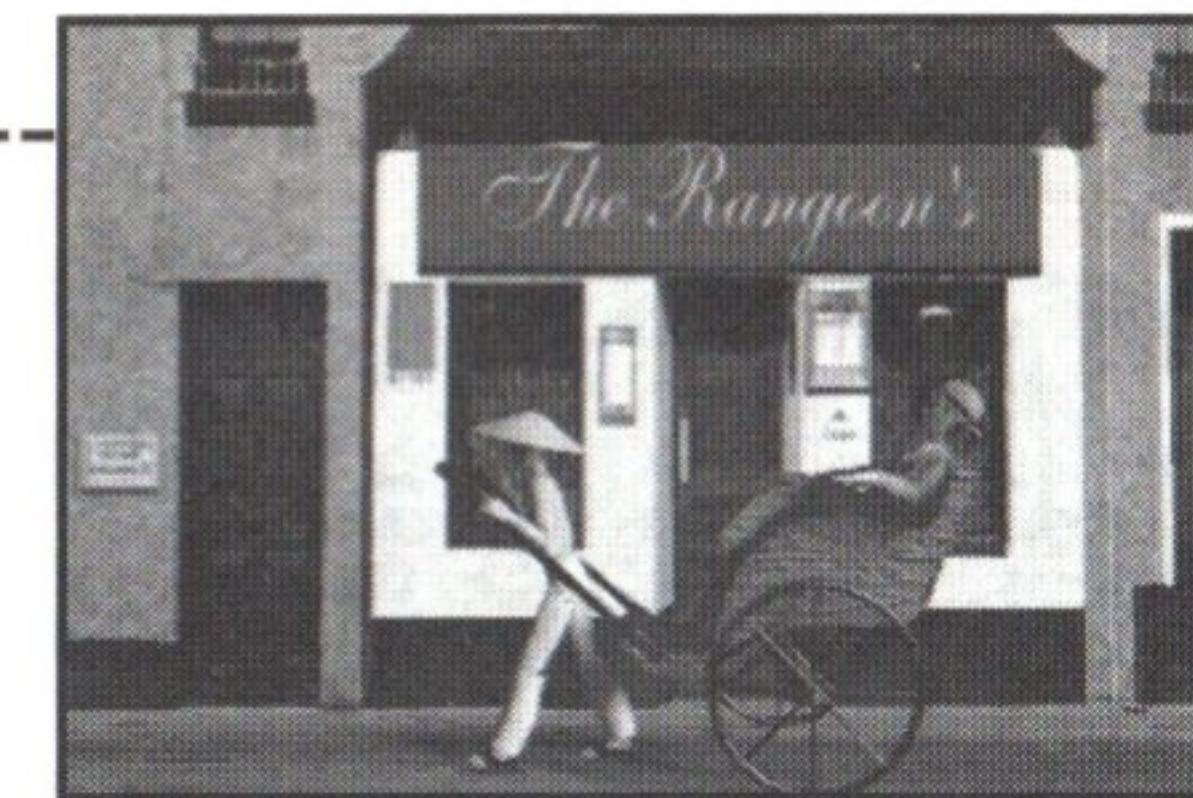
Note: ti consigliamo di disattivare il precedente display prima di incominciare a giocare. Per avviare il gioco, una volta che il disco è nel lettore, apparirà una finestra con tre opzioni:

PLAY, CONFIGURE o QUIT.

PLAY fa partire il gioco.

CONFIGURE permette di modificare le caratteristiche della scheda audio.

QUIT permette di tornare a Windows 95.



INDICE

● **INDICE**

● **LETTERA A UN AMICO**

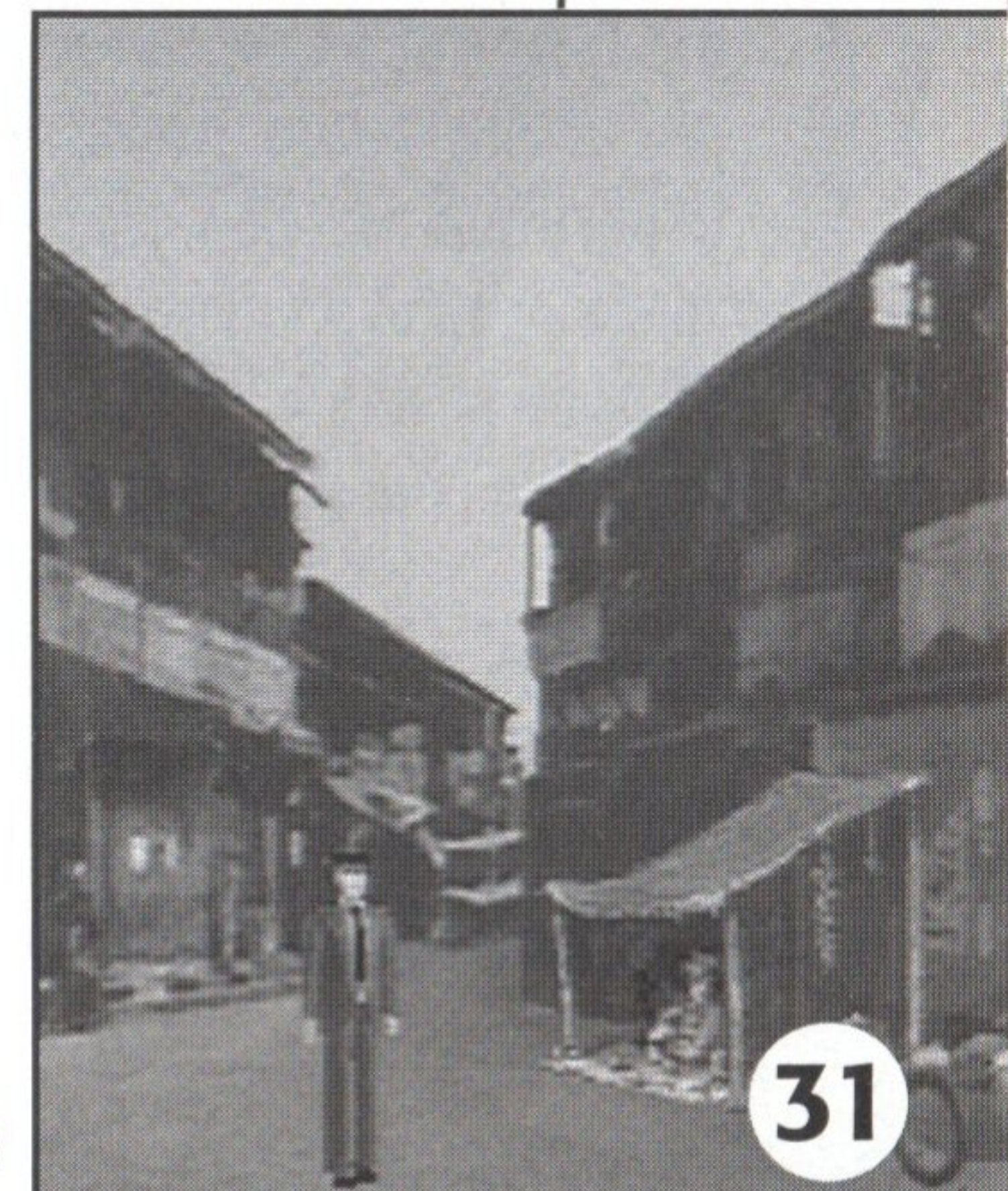
● **MUOVERSI E AGIRE IN OPALIA**
COME MUOVERSI SENZA PERICOLO
COME AGIRE LIMITANDO I RISCHI

● **LA VITA IN OPALIA**

● **USO DELL'INVENTARIO**
COME COMBINARE GLI EFFETTI
DI DUE OGGETTI DELL'INVENTARIO

● **INIZIO DEL GIOCO**

● **COME SOPRAVVIVERE A LUNGO**



Rio, 27 marzo 1952

Caro amico,

Ho sentito parlare per la prima volta dell'Opalia verso la fine degli anni Quaranta... Era uno staterello situato nel cuore dell'Asia con un clima torrido e umido, la cui superficie era occupata per lo più da una giungla folta e ostile.

In un primo tempo questo minuscolo Paese non mi sembrava particolarmente interessante, ma presto capii che la sua posizione geografica sarebbe stata di grande importanza strategica per chiunque avesse preso il controllo del suo governo. La mia deduzione era corretta: l'Opalia divenne rapidamente oggetto di una lotta senza esclusione di colpi fra i servizi segreti delle due superpotenze.

La caotica situazione politica che caratterizzava la regione rese sempre più difficile la missione sia ai russi che agli americani.

La rete di informatori approntata dai servizi segreti di entrambe le parti fece scoprire presto l'esistenza di un complotto per rovesciare il re. Se tale complotto avesse avuto successo, il primo ministro Vishaka avrebbe assunto il potere, poiché il regnante fino a quel momento non aveva eredi.

Un agente più abile dei suoi colleghi venne a conoscenza della data del colpo di stato progettato, ovvero l'anniversario dell'indipendenza... Ma venne trovato morto prima che potesse rivelare altri particolari...

Fu in queste difficili circostanze che venni inviato in Opalia allo scopo di procurare documenti sul colpo di stato. Le mie avventure fornirono regolarmente materiale per le prime pagine dei giornali e delle riviste internazionali: questo disco ne offre una sintesi ampiamente dettagliata sotto forma di fiction. Credo che ti divertirai a scoprire le particolarità di questo sorprendente staterello.

Affettuosi saluti





MUOVERSI E AGIRE IN OPALIA

La storia si svolge in Opalia, un piccolo regno nel Sud-est asiatico, negli anni Cinquanta. La popolazione locale è assai diffidente. Per sopravvivere e avere successo nella tua ricerca, devi attenerti al "codice di condotta" riassunto nelle pagine di questo libretto.

Come muoversi senza pericolo

Per muovere il personaggio sullo schermo e selezionare le diverse icone, usa la tastiera e la tastierina numerica.

Per muovere in avanti (o scorrere una lista): premi la freccia SU,  oppure il tasto 8 o il tasto W.

Per muovere indietro (o scorrere una lista): premi la freccia GIU',  oppure il tasto 2 o il tasto X.

Per muovere a destra: premi la freccia DESTRA,  oppure il tasto 6 o il tasto D.

Per muovere a sinistra: premi la freccia SINISTRA,  oppure il tasto 4 o il tasto A.

Per muovere diagonalmente in alto a sinistra: tasto 7 o tasto Q.

Per muovere diagonalmente in alto a destra: tasto 9 o tasto E.

Per muovere diagonalmente in basso a sinistra: tasto 1 o tasto Z.

Per muovere diagonalmente in basso a destra: tasto 3 o tasto C.



COME AGIRE LIMITANDO I RISCHI

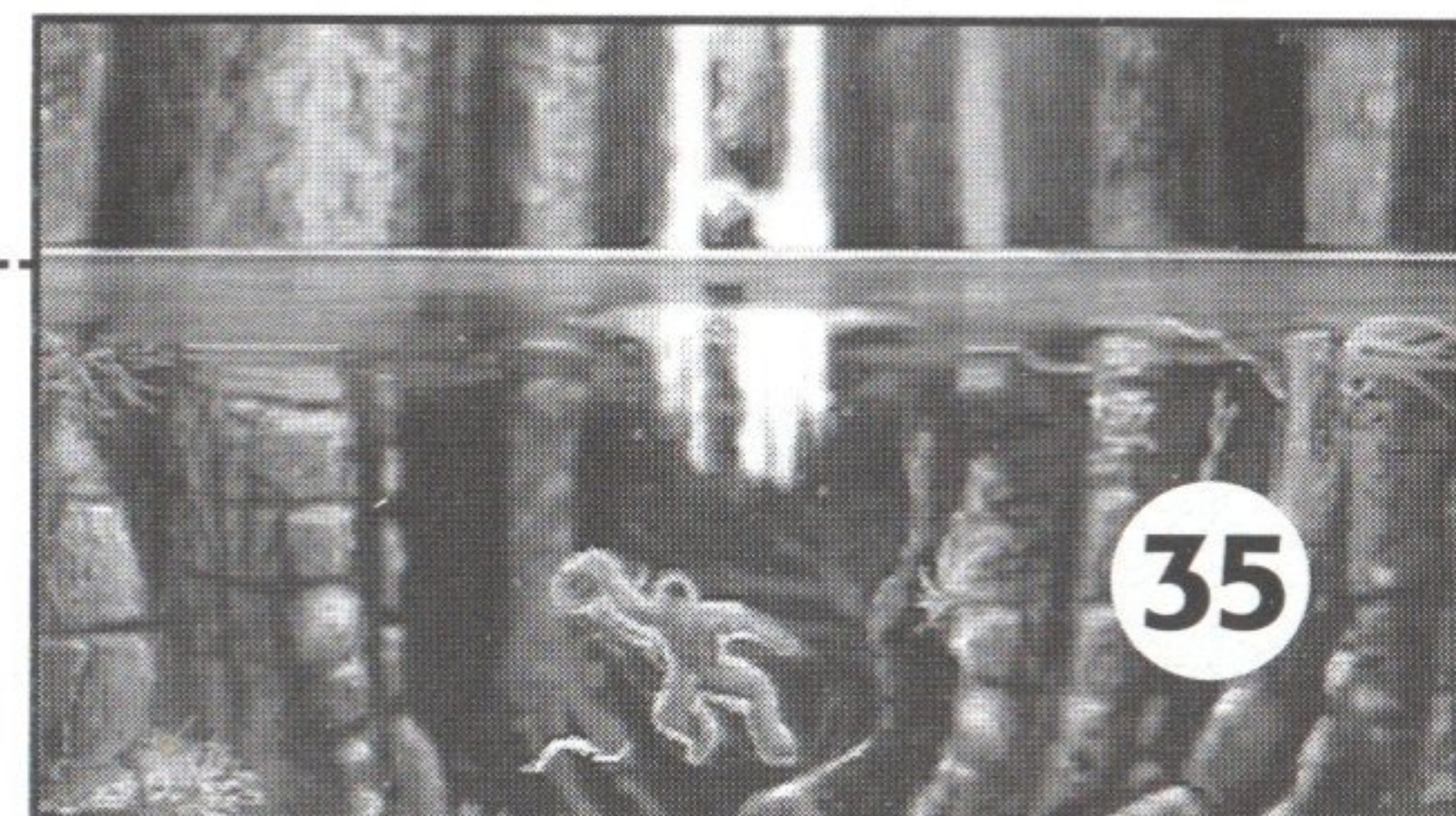
Quando nella sezione superiore destra dello schermo appare un'icona, ciò significa che è possibile interagire con l'oggetto o la persona che hai appena visto o incontrato.

I tasti azione 1: i tasti "spazio" e "return" ti permettono di eseguire l'azione che meglio si adatta al contesto.

Per esempio, se premi il tasto azione 1 mentre ti trovi di fronte a una porta, la porta si aprirà.

I tasti azione 2: i tasti "escape" e * ti danno accesso a un menu che offre una serie di azioni possibili (elencate nella pagina seguente). Muovi il tasto scroll per scorrere le varie icone. Fermati sull'icona corrispondente all'azione che desideri eseguire. Premi il tasto azione 1 per confermare la scelta.

Usa questi tasti per effettuare una particolare azione.



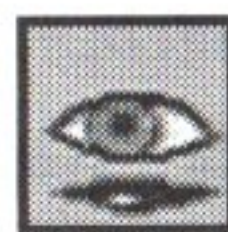


POSSIBILI TIPI DI AZIONE

Per tornare al gioco, senza selezionare alcuna opzione, premi il tasto azione 2.



Seleziona questa icona per parlare ai vari personaggi che incontri nel corso dell'avventura.



Seleziona questa icona per fare un'analisi dettagliata di un oggetto o di un personaggio e ottenerne una descrizione.



Seleziona questa icona per aprire e chiudere porte, casseforti e messaggi...



Seleziona questa icona per raccogliere oggetti necessari per risolvere un problema o eseguire un'azione.



Seleziona questa icona per dare un oggetto o del denaro a un altro personaggio (in Opalia è piuttosto comune fare uso della corruzione o comprare informazioni).



Seleziona questa icona per usare gli oggetti raccolti durante il gioco.



Seleziona questa icona e premi il tasto azione 1 per accedere a un altro menu di selezione.



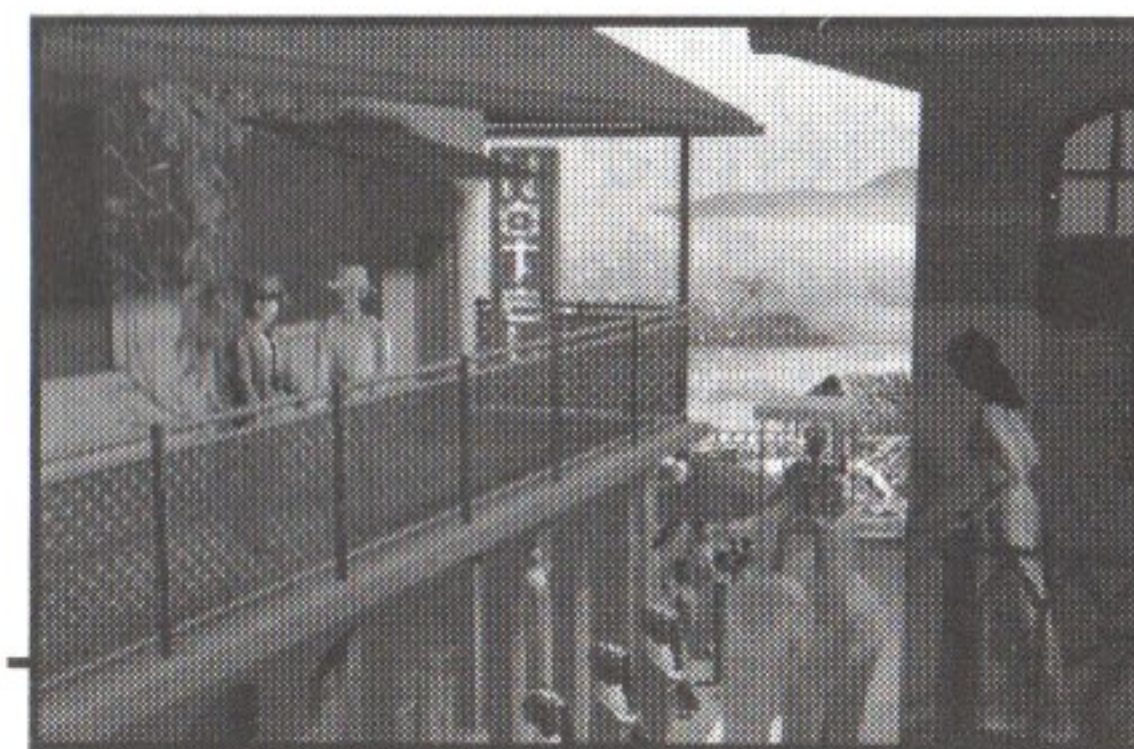
OPTIONS - Ti permette di giocare con o senza il testo visualizzato sullo schermo o di modificare il livello audio.

SAVE - Seleziona questa opzione e poi scegli uno dei quattro nomi suggeriti. Fai attenzione: se hai già salvato una partita con questo nome, essa verrà cancellata.

LOAD - Ti permette di ripristinare una partita salvata in precedenza. Seleziona questa opzione e quindi scegli la partita che vuoi ripristinare. Il gioco partirà dall'inizio della scena in corso al momento del salvataggio.

CANCEL - Ti permette di tornare al gioco senza effettuare alcuna scelta.

QUIT - Pone fine al gioco.





LA VITA IN OPALIA

Per sopravvivere in questo Paese e portare a termine con successo la tua missione, avrai bisogno di un certo numero di oggetti e di quella necessità universale costituita dal denaro. Raccogli gli oggetti nel tuo inventario ogni volta che fai una scoperta.

L'inventario è simboleggiato dalle ampie tasche di una mimetica.

USO DELL'INVENTARIO

Usa la tastiera per scorrere gli oggetti contenuti nell'inventario. Seleziona l'oggetto di cui hai bisogno e conferma la scelta premendo il tasto azione 1, o la barra "spazio" della tastiera. Se cambi idea, premi il tasto azione 2, Esc o * per annullarla. Quando un oggetto è in uso, assume una colorazione grigia.

COME COMBINARE GLI EFFETTI DI DUE OGGETTI DELL'INVENTARIO

A che cosa servirebbero questi oggetti se non si potessero usare in combinazione fra loro? Qual è l'utilità di un asciugamano se non lo puoi usare per proteggerti da un cobra?

Imparerai rapidamente a combinare gli effetti degli oggetti contenuti nel tuo inventario. Ciò renderà molto più agevole la tua vita di agente segreto e ti permetterà di compiere presto la tua missione.

Ecco un esempio di come sia possibile usare due oggetti contemporaneamente.

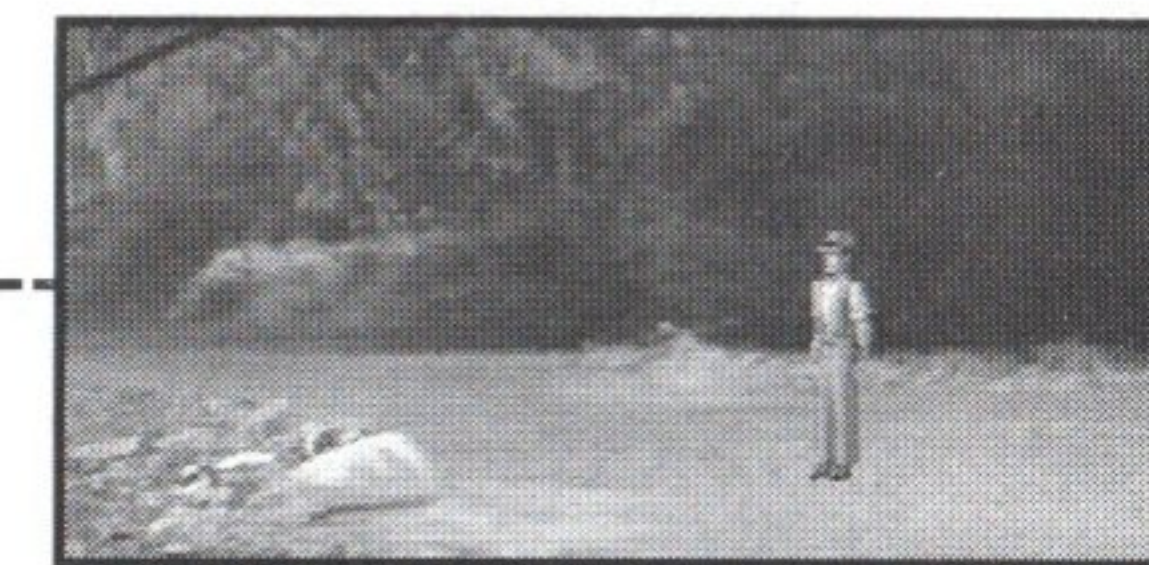
Ti trovi nella tua camera. Improvvisamente appare un cobra. Non appena ti muovi verso di lui, nell'inventario viene visualizzata un'icona raffigurante un cobra. Non puoi raccogliere il cobra, ma hai la possibilità di agire su di esso usando un altro oggetto contenuto nell'inventario. Ecco quello che devi fare:

■ Premi il tasto azione 2 sulla tastiera.

■ Seleziona l'asciugamano.

■ Premi il tasto scroll per visualizzare le icone che rappresentano le azioni. Seleziona l'icona "use" e ritorna all'inventario. L'asciugamano ha sostituito il cobra (ma il serpente è ancora là).

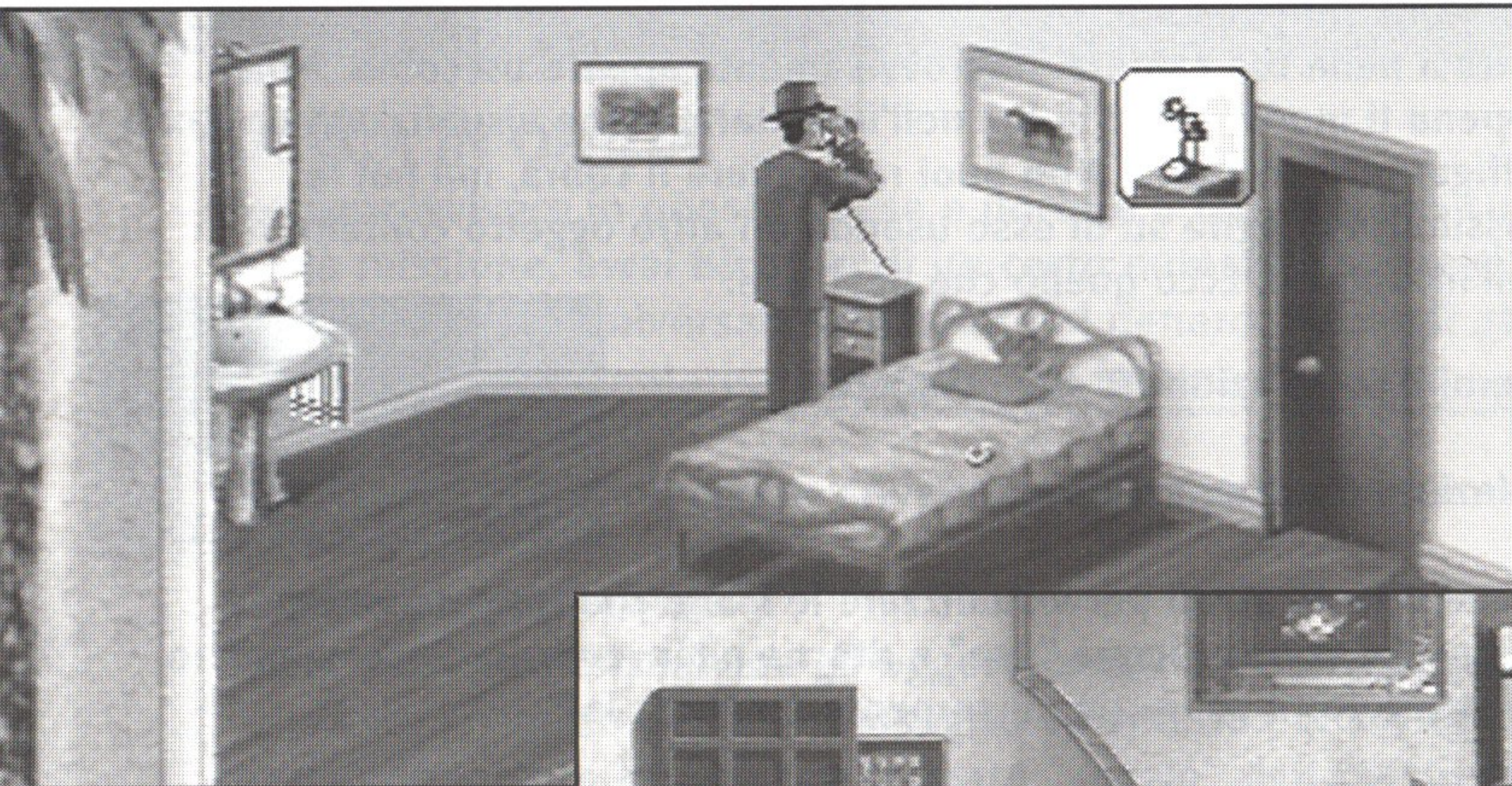
■ Ora avrai l'icona "use" e, nell'inventario, il cobra e l'asciugamano. Premi il tasto azione 1 per confermare la tua scelta: sullo schermo, l'asciugamano coprirà il serpente!



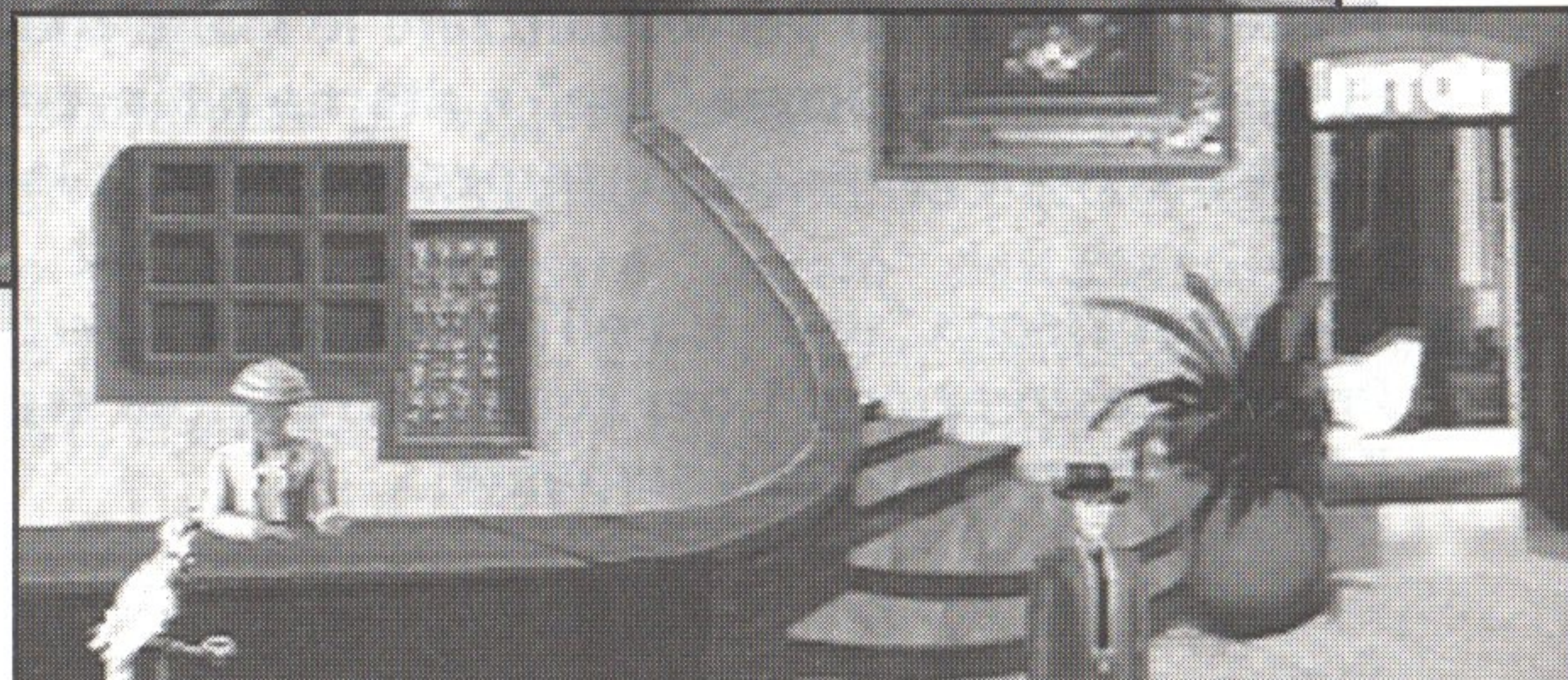
INIZIO DEL GIOCO

Ti svegli in uno strano posto, una camera d'albergo. C'è solo un'idea che ti frulla per la testa: uscire di lì il più in fretta possibile!

In questa scena, come in quelle che seguiranno, puoi cambiare il corso degli eventi ed eseguire un certo numero di azioni.



40



Muovi il personaggio (te stesso) con i tasti azione della tastiera.
Ispeziona con cura ogni angolo e ogni fessura.
Un consiglio: fai attenzione in particolare al portacenere e al quadro.
Prendi tutto quello che puoi.
Un consiglio: non dimenticare la bottiglia di cloroformio.
Quando suona il telefono, rispondi!

Consulta nuovamente la lista di azioni contenuta in questo manuale.

Quando la camera non ha più segreti per te, dirigiti verso la porta e premi il tasto azione 1: la porta si aprirà immediatamente.



41

COME SOPRAVVIVERE A LUNGO

STUDIA E OSSERVA

Quando arrivi in un posto nuovo, non dimenticare di osservare tutto quello che si trova intorno a te e di studiare ogni cosa con cura.

RACCOGLI TUTTO QUELLO CHE TROVI

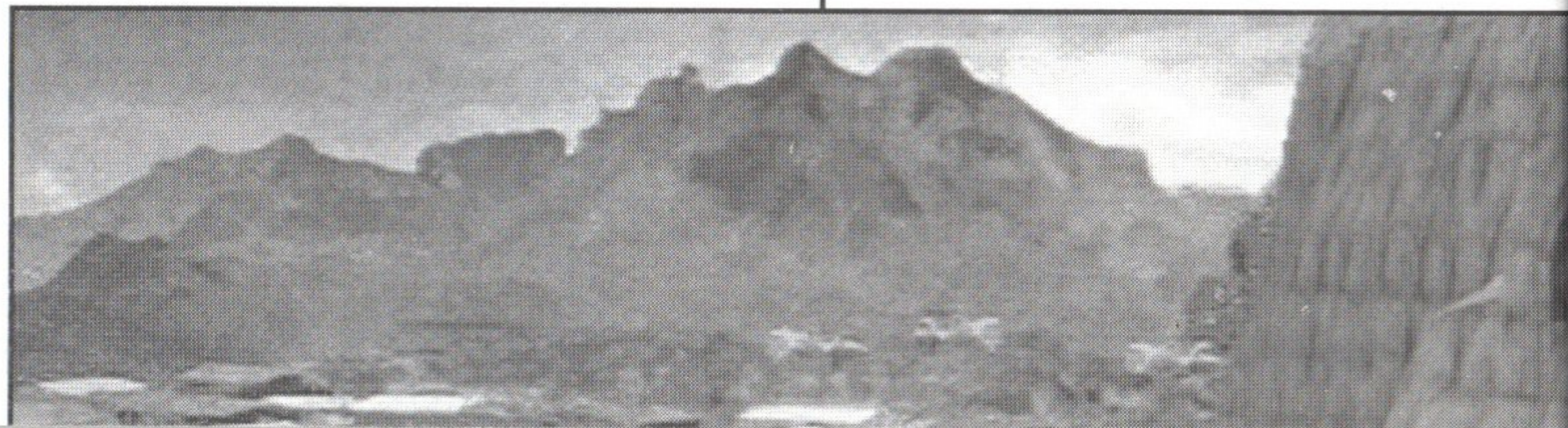
E' una regola fondamentale per aver successo: raccogli tutto quello che puoi, anche gli oggetti che ti sembrano del tutto inutili. Essi infatti ti serviranno prima o poi nel corso del gioco.

USA GLI OGGETTI CONTENUTI NEL TUO INVENTARIO

A che serve raccogliere tutto, se poi non adoperi gli oggetti che si trovano nel tuo inventario? Usali per risolvere i problemi che ti si presentano.

SALVA LA PARTITA

Ricordati di salvare con regolarità. Altrimenti rischi di perdere il terreno guadagnato. Prendi l'abitudine di salvare la partita ogni volta che raggiungi un posto per la prima volta, nonché quando scopri un indizio o risolvi un problema.



PARLA E FAI DOMANDE

Parla con ogni personaggio in cui ti imbatti. Nella vita quotidiana, spesso la comunicazione aiuta a risolvere i problemi: in questo gioco avrai successo solo se farai domande a tutte le persone che incontrerai.

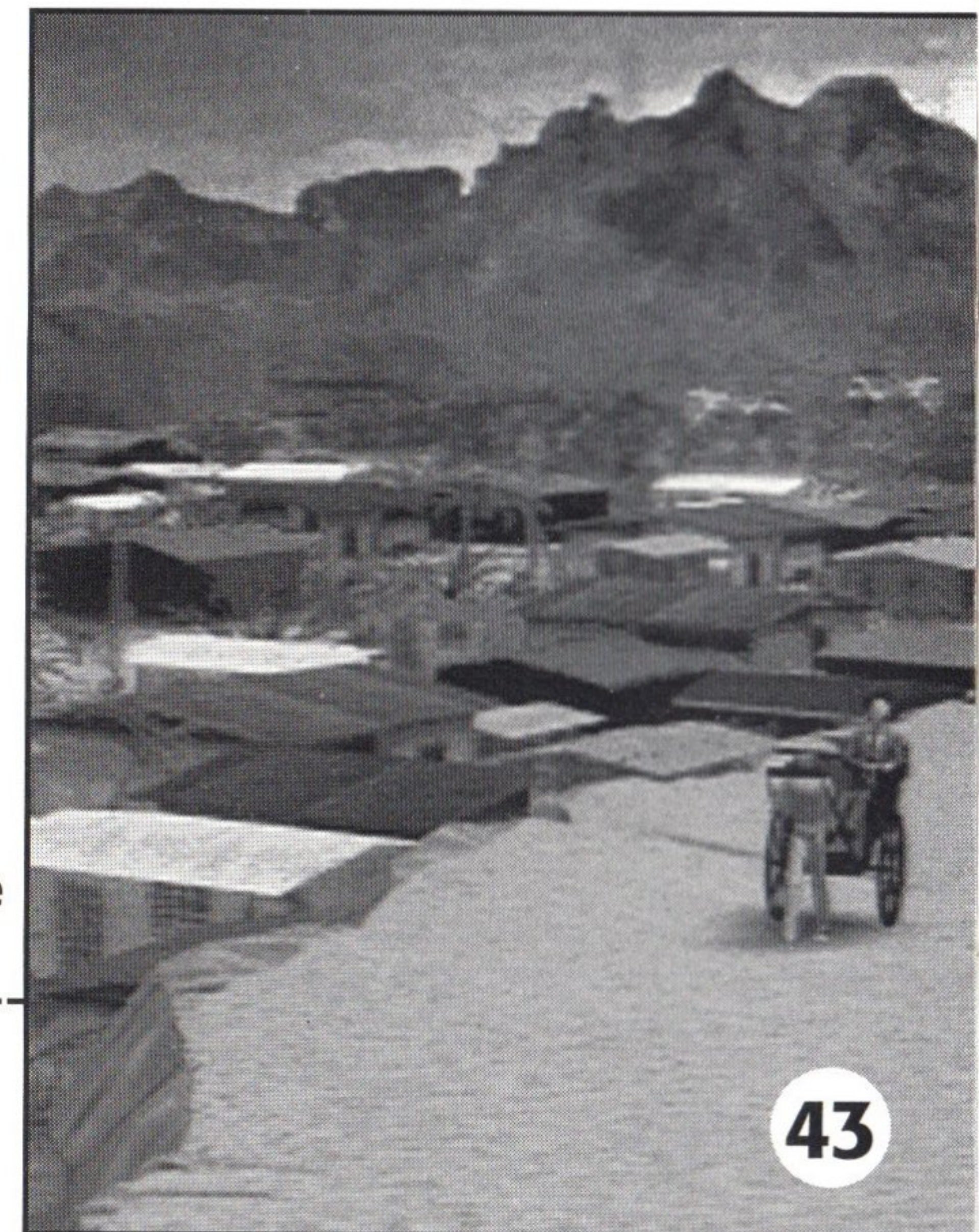
STAI SEMPRE ALL'ERTA: eviterai un sacco di guai.

NON TI SCORAGGIARE!

Non ci sono difficoltà insormontabili. Se ti trovi in un punto morto, ripercorri all'indietro il cammino. Un posto apparentemente senza importanza potrebbe contenere la chiave dei tuoi problemi. Esamina attentamente gli oggetti nel tuo inventario e scopri come li puoi usare per continuare la tua missione.

SII PRONTO A PRENDERE APPUNTI

Anche se sei molto astuto e intelligente, la memoria potrebbe giocarti dei brutti scherzi.



CREDITS

**COPRODUCTION: PHILIPS MEDIA FRANCE/
CLUB D'INVESTISSEMENT MEDIA/ MICROÏDS S.A.**

Executive Producer: Elliot Grassiano

Project Manager: Franck Quéro

Graphics:

2D Artist: Jean Mineraud, Loïc Yvart

3D Artist: Loïc Yvart, Guillaume Niquet, Christophe Dupuis, Stephane Naze

SET DESIGN

Jacques Quidu, Franck Quéro, Nicolas Gohin, Nicolas Guérineau, Alexandre N'Guyen

CONCEPT & SCENARIO: Franck Quéro, Loïc Yvart, Elliot Grassiano, Nicolas Guérineau, Laurent Plu, Olivier Rogé

DIALOGUE: Nicolas Guérineau

MUSIC: Claude Abromont

SOUND EFFECTS: Studio Capitaine Fracasse; François Paillet-Philippe Lelong

VOICE RECORDINGS: Knockin' Boots production; Dimitri Bodianski, Isabelle André, Etienne Pozzo, Pierre Cazeneuve

CASTING: Patrick Albenque, Vivianne Vermes, Ian Marshall, Nicholas Calderbank

DIRECTOR: Pierre Rival

PACKAGING: Valérie Perruzza, Charlette Soathan, Donald Simpson Studio.

ILLUSTRATION: Jean Mineraud

COMPUTER GRAPHICS: Séquence

PUBLIC RELATIONS: Valérie Perruzza

TEST: Laurent Plu, Xavier Passeri, Veronique Plu, Sylvestre Rodriguez, Centre de test Philips

For Philips Media France: Armelle Loghmanian, Jean-Claude Roce, Bertrand Gibert, Charlette Soathan

THANKS TO: Olivier Grassiano, Sylvie Alain, Brigitte Cordeau

© 1995 Microïds, taken from original work published by Philips Media France in association with Microïds and le Club d'Investissement Media.

Catalogue No. 810 5078