

FASCINATION



TOM
HAWK

EmuMovies

FASCINATION

Conception : **Muriel TRAMIS**

Programmation : **Philippe LAMARQUE - MDO**

Graphismes : **Yannick CHOSSE, Joseph KLUYTMANS et RASHEED** (portraits)

Musique et effets sonores : **MOBY**

L'HISTOIRE

Jeffrey Miller, PDG du Quantum Unlimited Laboratory, est un milliardaire floridien qui a bâti sa fortune sur la recherche pharmaceutique. Sa dernière et exceptionnelle découverte est une substance cérébro-chimique qui a toutes les chances de révolutionner le monde de la neuropsychiatrie. En effet elle neutraliserait, sans effet secondaire à doses homéopathiques, certains inhibiteurs du comportement secrétés par le cerveau.

Mais Peter Hillgate, chirurgien-plasticien rayé de l'Ordre des Médecins pour faute professionnelle et déjà condamné pour exercice illégal à l'endroit de la pègre internationale, ne l'entend pas de cette oreille. Il a tout de suite compris quel profit il pouvait tirer de cette substance révolutionnaire qui à haute dose agit comme un puissant stimulant, mais avec des effets ravageurs sur le système nerveux. Sûr de son succès même auprès d'un public profane, il compte mettre en place de nombreuses filières de commercialisation sur la planète.

**Extrait du Journal de Bord du vol FAS
458 - PARIS-MIAMI
Commandant de bord DORALICE MAY**

06h 00 GMT- Décollage parfait - Vitesse de croisière 900 m/h- Vent calme - On pourra dormir...
07h 30 GMT- Equipage OK - Passagers RAS

08h 45 GMT- Lunch service - Encore du saumon...

09h 15 GMT- Des jumelles demandent à visiter la cabine de pilotage...

10h 20 GMT- Le PNC signale le malaise d'un passager. Suivant la liste à l'embarquement il s'agit de Fayard Nichols, 59 a.

10h 30 GMT- Fayard Nichols demande à "parler au commandant pour dicter ses dernières volontés au sujet d'une affaire de la plus haute importance". Je vais voir. L'homme, visiblement au plus mal, s'accroche à ma veste et a juste le temps de murmurer à mon oreille:

"S'il-vous-plaît aidez-moi... Prenez ma malette... Son contenu ne doit pas tomber en de mauvaises mains... C'est une ampoule que je vous demande de remettre dans la plus grande discrétion au PDG du Quantum Unlimited Laboratory de Miami en personne... La combinaison de la malette est... AARGH!"
Et Fayard Nichols meurt...

11h 00 GMT- Une ambulance attendra le cadavre à Miami. Je réfléchis à la tâche qui m'a été confiée. Une formalité qui n'entamera guère mes 48 h d'escale floridienne...

En acceptant, bien malgré elle, cette mission Doralice ne se doutait pas qu'elle allait être mêlée au péril de sa vie à l'une des plus terribles machinations qui puisse exister en ce bas-monde.

INTERACTIVITE

Elle est très simple. Il n'est nul besoin de l'expliquer en réalité, il suffit de se mettre devant l'écran pendant 5 minutes pour tout comprendre. Mais pour les puristes et ceux qui ont le temps de lire voici une explication détaillée.

Le rôle des curseurs

Promener le curseur sur l'écran correspond à l'action d'examiner. Ceci permet de repérer:

- *la sortie*: on a alors un curseur "porte"
- *les objets ou endroits remarquables* (un texte apparaît en bas qui les désigne)
- *les personnages*: curseur- "phylactère". On peut leur montrer ou leur donner un objet, ou ces personnages ont quelque chose à dire.
- *les textes à lire* qui disparaissent par simple "clique": curseur "click si ok".

Les objets à prendre

Cliquer dessus met l'objet au curseur. Dans ce cas:

- *cliquer l'oreille droite* de la souris met l'objet en inventaire

- *cliquer l'oreille gauche* permet d'utiliser cet objet dans l'image; "utiliser sur" apparaît alors avec, à sa suite, le nom de l'objet, de l'endroit ou du personnage que l'on désigne au curseur. Cliquez gauche = on utilise, cliquez droit = on se ravise. Ainsi cliquer l'oreille gauche de la souris peut signifier selon le contexte: donner, montrer, prendre, utiliser ou actionner.

L'inventaire

On appelle l'inventaire en cliquant l'oreille droite de la souris. Une liste des objets possédés (s'il y a lieu) apparaît alors à l'endroit cliqué..

Les fenêtres

Certains endroits ou objets apparaissent agrandis dans une fenêtre possédant dans le coin haut/gauche un icône pour la refermer et dans le coin haut/droit un icône pour la déplacer. Plusieurs fenêtres peuvent être ouvertes en même temps, dans ce cas pour "activer" une fenêtre, cliquer dedans avec l'oreille gauche de la souris.

La gestion

Un menu "sauver, charger, quitter" est appelable à tout moment par la touche fonction F1 ou clique du coin haut/gauche de l'écran. Ce menu est proposé systématiquement en cas d'échec de la mission.

- *sauver*: il existe 10 positions pour sauvegarder l'état du jeu sur une disquette externe (ou sur disque dur). Cliquer sur l'une des lignes, entrer le nom de la sauvegarde, valider. Pour annuler toutes les sauvegardes effacer les fichiers .INF et .CAT.
- *charger*: chacune des 10 positions peut être reprise. On retrouve le jeu dans l'état où on l'avait sauvegardé.
- *quitter*: permet de sortir du jeu.

CONSEILS

Votre but est de mener à bien la mission qui vous a été confiée par Fayard Nichols juste avant sa mort: à savoir remettre le contenu de sa malette (n'oubliez pas que la combinaison est "AARGH") au président du Quantum Unlimited Laboratory. Ce ne sera pas si simple car vous aurez rapidement des ennuis.

Mais si vous faites preuve de curiosité, d'esprit de déduction et de beaucoup de ruse, vous aurez le plaisir de goûter le dénouement surprenant de

cette affaire...

- Commencer par examiner chaque nouvel écran.
- Bien lire les textes.
- Prendre tous les objets prenables et réfléchir à leur utilisation. Un objet sert toujours, ici ou un peu plus loin.
- Montrer les objets aux personnages, cela peut donner des indications intéressantes.
- Sauvegarder à l'arrivée dans un nouveau lieu ou avant une opération délicate.

MISE EN ROUTE RAPIDE

Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.

Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.

Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI ST et AMIGA

- 1 - Insérez la disquette 1.

- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le. Le logiciel se charge automatiquement.
- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et validez.
- 4 - Indiquez votre carte graphique.
- 5 - Indiquez le type de souris possédée.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 7 - Passez le test de protection.

MISE EN ROUTE DÉTAILLÉE

1 - Démarrer

• IBM PC et COMPATIBLES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés:

- l'un présentant différentes cartes graphiques: faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.

- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention **ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC**, utilisez le clavier **UNIQUEMENT**.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y); elle concerne le

son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTER-SOUND MDO en dernière page de ce manuel).

ATTENTION : si vous possédez une version de MSDOS 4.0 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

• ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

2 - Passer le test de protection

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Pour lancer le jackpot, appuyez sur une touche quelconque. Il affiche alors un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre grille de couleurs et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple: vert.

Sur le clavier numérique de votre micro, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur, puis la touche ENTER pour confirmer votre choix ou cliquez la bonne couleur à l'écran.

Vous pouvez obtenir une aide animée expliquant le test en cliquant la touche F5. Si toutefois vous vous trompez, un message suivi de l'aide animée s'affichera à l'écran et vous pourrez effectuer un 2ème essai. Si vous faites une deuxième erreur, il vous faudra recommencer toute la mise en route.

3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus (sur PC et compatibles seulement)

Vous devez créer une "disquette-système" :

1ère méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:\> (ou B:\>). Tapez **INSTALL A:** (ou **INSTALL B:**). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

2ème méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant

FORMAT A: /S (ou **FORMAT B: /S**). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe. Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".

NOTA : si, après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

4 - Installer sur disques durs PC et compatibles

Créez un répertoire spécifique (ex: JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes :

1 - A l'écran vous avez C:\>. Tapez **MD JEU** et validez.

2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez **C:\JEU>**

3 - Copiez maintenant le contenu de votre disquette dans ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A: *** (ou **COPY B: ***). Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez les opérations 2 et 5.

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTER SOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à **COKTEL VISION**.

En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.