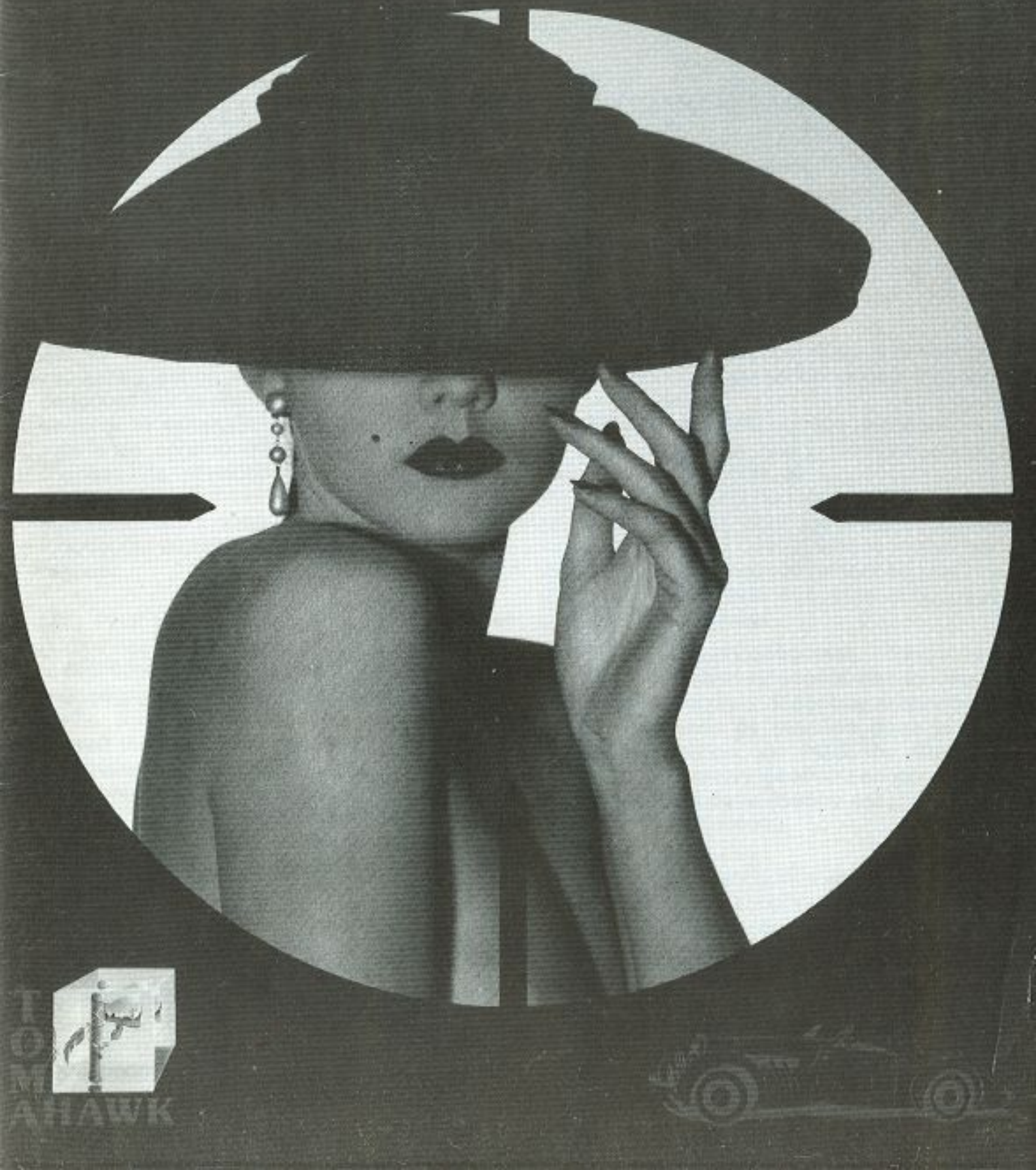
FASCINATION



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 pout 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. Clique gauche = on utilise, clique 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 possédé.
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 INTERSOUND 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 **INTERSOUND 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.

THE STORY

Jeffrey Miller, Chairman and General Manager of the Quantum Unlimited Laboratory, is a Florida billionaire who built his fortune on pharmaceutical research. His latest and amazing discovery is a cerebral-chemical substance which promises to revolutionize the world of neuropsychiatry. It would neutralize some behavioral inhibitors secreted by the brain, and would have no secondary effects at homeopathic doses.

But Peter Hillgate, plastic surgeon struck off from the Order of Doctors for professional fault and already found guilty of illegal practice in international crime circles, is not thinking along these lines. He immediately understood the profit that he could make from this revolutionary substance which acts as a powerful stimulant at high doses, but can also damage the nervous system. Sure of his success even with the general public, he is planning to set up several marketing branches throughout the world.

Extract from the Flight Log on the PARIS-MIAMI flight FAS 458 Captain DORALICE MAY

6:00 GMT - A perfect take off - cruising speed 900 km/h - no wind - we can go to sleep

7:30 GMT - Crew OK - passengers fine
8:45 GMT - Lunch service - salmon again ...
9:15 GMT - Twins asked to see the cockpit
10:20 GMT - The cabin crew informed us that a passenger is sick. According to the boarding list it was Fayard Nichols, 59 years old.
10:30 GMT - Fayard Nichols asks to see the captain to dictate his last wishes dealing with a "most important matter". I went to see him. The man was obviously very sick, he grasped my jacket and just had time to whisper in my ear: Please help me ... Take my briefcase ... Its contents must not fall into the wrong hands.... you will find a vial in it ... Please give this vial personally to the President of the Quantum Unlimited Laboratory in Miami... as discretely as possible ... the briefcase combination is ... AARGH!"
Fayard Nichols was dead ...

11:00 GMT - An ambulance was waiting for the corpse in Miami. I thought about the task that was waiting for me. A formality that wouldn't take too much out of my 48-hour Florida stopover.

In accepting this mission despite herself, Doralice never imagined that she would risk her life in one of the most diabolic adventures that can be imagined in the underworld.

INTERACTIVITY

Interactivity is very simple. There is really no need to explain it, just sit in front of the screen for five minutes and you will understand it all. However, a detailed explanation is given below for anyone who is interested and has the time to read it.

The role of cursors

Moving a cursor on the screen describes the action to be examined. This can identify:
- *the exit* : a "door" cursor is displayed
- *remarkable locations or objects* (a text then appears at the bottom describing them)
- *personalities* : "phylactery" cursor. You can show or give them an object, or they may have something to say.
- *texts to be read* which disappear when you click on "click if OK" cursor.

Objects to be taken

Click when the object is on the cursor:
- *clicking the right mouse* button puts the object in the inventory.
- *clicking the left button* makes this object available for use in the picture: "use on" is then displayed together with the name of the object.

the location or the personality selected by the cursor. Click left = use, click right = change. Clicking the left mouse button may mean give, show, take, use or activate, depending on the context.

The inventory

The inventory is called by clicking the right mouse button. A list of objects possessed (if applicable) is displayed at the clicked location.

Windows

Some locations or objects appear enlarged in a window with a close icon in the top left corner and a move icon in the top right corner. Several windows may be open at the same time, in this case click the left mouse button in a window in order to activate it.

Management

Pressing the F1 function key, or clicking the top left corner of the screen, at any time will call up a "save, load, quit" menu. This menu is proposed systematically if the mission fails.
- *save* : there are 10 positions in which you can save the state of the game on an external diskette (or a hard disk). Click one of the lines, enter the save name and validate. Delete .INF and .CAT files to cancel all saves.
- *load* : you can resume at any of the 10 positions. You will find the game in the state in which it was saved.
- *quit* : for leaving the game.

RECOMMENDATIONS

Your purpose is to carry out the mission given to you by Fayard Nichols just before his death: in other words to deliver the contents of his briefcase (don't forget that the combination is "AARGH") to the President of the Quantum Unlimited Laboratory. It will not be easy since you will quickly run into problems.

But if you are curious, if you have a logical mind and are clever, you will have the pleasure of witnessing the surprising solution to this matter ...

- Start by looking carefully at each new screen
- Read the texts carefully

- Pick up all objects that you can, and think about their use. Objects may always come in useful, either now or later on.

- Show the objects to different people, you may get some interesting clues.

- Save when you reach a new location or before a difficult operation.

RAPID START UP PROCEDURE

This software is distributed with a color card which serves as an anti-piracy protection device. Identify it by typing in the name of your program. Keep this document in a safe place, it will be necessary at each start up.
Make a copy of the program. By using a copy you avoid any risk of damaging the original.
Do not write protect your diskettes during use.

ATARI ST and AMIGA

1 - insert diskette number 1.
2 - Switch on the computer or reboot it. The software will automatically load itself.
3 - Complete the protection test described in paragraph X - 2.

IBM PC and COMPATIBLES

1 - Switch on the computer or reboot it.
2 - Insert diskette number 1.
3 - Type GO, then press the Return or Enter key.
4 - Indicate the type of graphics card your machine has.
5 - Indicate the type of mouse you have.
6 - Indicate the type of sound required.
7 - Complete the protection test described in paragraph X - 2.

DETAILED START UP PROCEDURE

1 - Start up

- IBM PC and COMPATIBLES

With your computer booted, insert the game diskette in drive A. If the program consists of several dis-kettes, insert diskette 1, type GO, then press the Return or Enter key. A screen will appear the best graphics card to use and the type of mouse you have. If you agree with the choice, type Y (yes), if you wish to modify the choice, type N (no).

If you type N, two further menus are proposed :
- one offers an alternative list of graphics cards : make your choice according to the card installed in your computer (Hercules, CGA, EGA, VGA...) by typing the letter corresponding to the card indicated on the screen.
- the other concerns the type of mouse (Microsoft or other). Reply by typing the corresponding letter. Attention : this software does not take into account any joysticks installed on the PC, use the keyboard only for input.

A third choice is offered (the first if you replied Y); it concerns the sound. Attention : the choice "sound with MDO Intersound" should only be made if you possess this interface (see the MDO Intersound description on the last page of this manual).

NOTE : if you have a version of MS-DOS 4.0 or higher, you should boot your computer with a system diskette that you have made. This procedure is described in paragraph 3 hereafter.

ATARI ST and AMIGA

Insert the diskette in the drive. If the software consists of several diskettes, insert diskette number 1. Switch on your computer, the software loads automatically.

2 - The copy protection test

The test takes place on a screen showing a jackpot machine alongside a keyboard having colored and numbered keys. To start the jackpot spinning, press any key. A code composed of a letter and a three figure number will be displayed. For example C 127.

Using your color card note the color of the square indicated by the code number. For example, green.
On the numeric keypad of your computer, press the key having the number corresponding to this color, then press the Enter or Return key to confirm your choice or click the appropriate color on the screen.
In order to access to the animated help providing you with explanations about the test, click the F5 key. Should you make any mistake, a message will be displayed on the screen, followed by the animated help and you will be able to perform a second test. If you make a second mistake, you will have to repeat the whole start-up procedure.

3 - If you possess DOS 4.0 or higher (PC and compatibles only).

You need to make a system diskette :

1st method :

1 - Before using the program, insert diskette 1 in drive A (or B) after having started up the computer. At the DOS prompt A : \ > (or B : \ >) type **INSTALL A:** (or **INSTALL B:**). Confirm it by pressing the Enter or Return key. Then follow the instructions on the screen.
2 - When the operation is completed, re-boot your PC with the system diskette you have just made. Leave it in the drive and re-boot by simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.
3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

2nd method :

1 - Before using the program, insert a blank diskette in drive A (or B) after having started up the computer. Format the diskette, either from your hard disk (C:\>) or from your A or B drive, by typing **FORMAT A: /S** (or **FORMAT B:/S**). Confirm it by pressing the Return or Enter key, then follow the instructions on the screen.
2 - When the operation is completed, re-boot your PC using this new system diskette. Leave it in the drive and re-boot by simultaneously pressing Ctrl - Alt - Del, or by momentarily switching off and then on the computer.

3 - Remove the system diskette from the drive. The game is now ready to be used according to the start up procedure already described.

For all further use, on diskette or hard disk, first boot your PC using the new system diskette you have made.

NOTE : if after having booted your PC with new system diskette the keyboard is improperly confi-gured, consult the manual accompanying your computer.

4 - Installation on IBM-PC and compatibles hard disks

Create a specific directory (for exemple, GAME) so that you can copy all the files on your diskettes into it.
1 - At the DOS prompt C:\> type **MD GAME** and press Enter or Return.
2 - Type **CD GAME** and Enter or Return. You are now in the directory called GAME, i.e., C:\GAME>.
3 - Copy the contents of the diskette into the directory by placing the first diskette into drive A (or B) and by typing **COPY A:*.*** (or **B:*.***) and pressing the ReturnEnter key.
4 - Repeat the operation if the program consists of several diskettes until all files have been copied into the directory.
5 - Start the game by typing **GO.**
From now on the game can be started by repeating steps 2 and 5.

THE MDO INTERSOUND INTERFACE

With **MDO INTERSOUND**, the sound interface for non portable PC compatibles, the quality of sound obtained is comparable with the best computers.
This interface can be found at your computer dealer or simply by asking COKTEL VISION.
Should any problems be encountered please contact our after-sales service.

GESCHICHTE

Jeffrey Miller, der Präsident von Quantum Unlimited Laboratory, ist ein in Florida lebender Milliardär, der sein Vermögen durch erfolgreiche Pharma-Forschung aufgebaut hat. Seine letzte bahn- bahnbrechende Entdeckung ist eine auf das Gehirn wirkende chemische Substanz, welche alle Chancen hat, in der Welt der Neuropsychiatrie zu einer Revolution zu führen. In ganz geringen Mengen verabreicht kann sie nämlich, ohne unerwünschte Nebenwirkungen, gewisse, vom Gehirn erzeugte, inhibi- itoren der Verhaltensweise neutralisieren.

Aber Peter Hillgate, der sein Können als nntlichmachung international gesuchter Verbrecher angewendet hat, mehr-fachverurteilt und wegen schweren Verstoßes gegen das ärztliche Gebot aus dem Berufsverband der Ärzte ausge- schlossen wurde, hat ganz andere Dinge im Sinn. Er hat sofort erkannt, welcher Gewinn mit dieser revolutionären Substanz gemacht werden kann, die in starken Dosen wie ein starkes Reizmittel wirkt, jedoch verheerende Folgen fürdas Nervensystem hat. Er ist sicher, bei schlecht informierten Menschen zu Erfolg zukommen und will ein über die ganze Erde gehendes Ver- kaufsnetz aufbauen.

Auszug aus dem Bordbuch für den Flug
FAS 458 PARIS - MIAMI
Flugkapitän DOLARICE MAY

6.00 Uhr GMT :
Perfekter Start - Geschwindigkeit 900 km/h Luft ruhig - es kann geschlafen werden
7.30 Uhr GMT :
Bordpersonal OK - Passagiere: keine besonderen Vorkommnisse

8.45 Uhr GMT :
Lunch serviert : - schon wieder Lachs !!!
9.15 Uhr GMT :
Zwillinge bitten darum, das Cockpit besichtigen zu dürfen
10.20 Uhr GMT :
Der Chefsteward meldet, ein Passagier habe einen Herzanfall erlitten. - Laut Passagierliste handelt es sich um Fayard Nichols, 59 Jahre
10.30 Uhr GMT :
Fayard Nichols bittet darum, mit dem Flugkapitän sprechen zu dürfen, er wolle seinen letzten Willen zu einer sehr bedeutenden Sache diktieren. Ich gehe hin. Der Mann liegt in den letzten Zügen, klammert sich an meine Jacke und kann mir gerade noch ins Ohr flüstern:

"Helfen Sie mir bitte ... Nehmen Sie meine Tasche ... Ihr Inhalt darf nicht in schlechte Hände fallen .. Ich bitte Sie, die Ampulle mit der strengsten Vertraulichkeit dem Präsidenten von Quantum Unlimited Laboratory in Miami persönlich zu übergeben ... Der Code meiner Tasche ist ... AARGH !"
Dann stirbt Fayard Nichols ...

11.00 Uhr GMT :
Ein Krankenwagen übernimmt den Toten in Miami. Ich denke über den mir erteilten Auftrag nach. Eine Formalität, die sicherlich bei der mir für die Zwischenlandung vorgegebenen Zeit von 48 Stunden kaum in Betracht zu ziehen sein dürfte....

Doch Doralice konnte nicht ahnen, daß er zur Erfüllung dieser Aufgabe in eine der schrecklichsten Geschichten dieser niedrigen Welt verwickelt werden und sein Leben in Gefahr gebracht werden könnte...

INTERAKTIVITÄT

Sie ist sehr einfach. Eigentlich brauchte sie überhaupt nicht erklärt zu werden. Es genügt,sich 5 Minuten vor den Bildschirm zu setzen, um alles zu verstehen. Für Puristen und Leute, die Zeit zum Lesen haben, kommt nun eine ausführliche Erklärung.

Die Aufgabe der Cursoren (Läufer)

Die Bewegung des Cursors über den Bildschirm entspricht der zu prüfenden Angelegenheit. Damit können festgestellt werden:

- *der Ausgang*: das ist der Cursor Tor.
- *die bemerkbaren Gegenstände oder Orte* (unten erscheint ein Text, der sie näher bezeichnet).
- *die Personen*: Man kann ihnen einen Gegenstand zeigen oder geben, manchmal haben diese Personen auch etwas zu sagen.
- *zu lesende Texttelle* : sie verschwinden durch einfaches Klicken; Cursor "click wenn ok".

Die aufzunehmenden Gegenstände

Beim Anklicken kommt der Gegenstand an den Läufer.

- *beim Klicken des rechten* Ohres der Maus kommt der Gegenstand in das Inventar
- *beim Klicken des linken* Ohres der Maus kann der Gegenstand im ßild benutzt werden.

Es erscheint benutzen mit und im aran der mit dem Cursor bezeichnete Gegenstand, Ort oder die entsprechend Person. Klick links = man benutzt;
Klick rechts = man überlegt es sich anders.Klicken mit dem linken Ohr der Maus kann also je nach Kontext bedeuten: geben, zeigen, nehmen, benutzen oder bewegen.

Das Inventar

Das Inventar wird durch Klicken des rechten Mausohrs aufgerufen. Gegebenenfalls erscheint dann am angeklickten Ort eine Liste mit den verfügbaren Gegenständen.

Die Fenster

Manche Orte oder Gegenstände erscheinen vergrößert in einem Fenster; es kann mit dem Ikon in der oberen linken Ecke geschlossen, und mit dem Ikon in der oberen rechten Ecke bewegt werden. Es können gleichzeitig mehrere Fenster geöffnet sein. Ein Fenster wird aktiviert, indem man innerhalb des Fensters mit dem linken Ohr der Maus klickt.

Die Betriebsführung

Das Menü "sichern, laden, entfernen" kann jederzeit über die Funktionstaste F1 oder durch Klicken in der linken oberen Ecke des Bildschirms aufgerufen werden. Dieses Menüwird systematisch angeboten, wenn der Auftrag nicht erfolgreich erfüllt wurde

- *Sichern* : es gibt 10 Positionen zur Sicherung des Spielstandes auf einer externen Diskette (oder einer starren Magnetplatte); eine der Zeilen anklicken, den Namen des für die Sicherung gewählten Speichers eingeben und die Gültigkeit bestätigen. Zur Aufhebung aller gesicherten Dateneingaben sind die Dateien .INF und .CAT zu löschen.
- *Laden* : jede der 10 Position kann wieder in den Zustand versetzt werden,
in dem sie gesichert worden ist.
- *Entfernen* : ermöglicht das Verlassen des Spiels.

RATSCHLÄGE

Ihr Ziel ist es, den Ihnen von Fayard Nichols kurz vor seinem Tod aufgegebenen Auftrag zu erfüllen, d. h. den Inhalt der Tasche (mit dem Code "AARGH") dem Präsidenten von Quantum Unlimited Laboratory zu übergeben. Das wird nicht einfach sein, denn schon bald werden Sie Schwierigkeiten bekommen.
Sie zeigen jedoch, daß Sie viel wissen möchten, überlegen können und listig sind. Es wird Ihnen also Spaß machen, die überraschende Lösung dieses Falls zu finden...

- Fangen Sie damit an, jedes neue Bild zu prüfen.
- Der jeweilige Text ist genauestens zu lesen.
- Dann alle aufnehmbaren Gegenstände übernehmen und darüber nachdenken, was damit gemacht werden kann. Ein Gegenstand ist immer entweder sofort oder etwas später zu irgendetwas zu gebrauchen.
- Wenn Sie die Gegenstände den Personen vorzeigen, kann das zu interessanten Angaben führen.
- Sichern Sie bei Ankunft an einem neuen Ort oder vor einer schwierigen Aufgaben.

SCHNELLE INBETRIEBNAHME

Ihre Software enthält ein Farbraster. Hiermit soll sie gegen einen eventuellen Diebstahl geschützt werden. Markieren Sie sie, indem Sie auf dieses Farbraster den Titel Ihrer Software schreiben. Bewahren Sie dieses Dokument sorgfältig auf. Sie benötigen es bei jeder späteren Inbetriebnahme.
Machen Sie von Ihrer Software eine Kopie. Das Original Ihrer Software bleibt somit in einwandfreiem Zustand. Wenn Sie Disketten benutzen, versehen Sie diese nicht mit einem Schreibschutz.

ATARI ST UND AMIGA

1 - Legen Sie die Diskette 1 ein.
2 - Setzen Sie Ihren Computer unter Spannung oder initialisieren Sie ihn erneut. Die Software wird automatisch geladen.
3 - Machen Sie den Schutztest.

IBM PC ODER IBM-KOMPATIBEL

1 - Nehmen Sie Ihren Mikrocomputer in Betrieb oder initialisieren Sie ihn erneut.
2 - Legen Sie die Diskette 1 ein.
3 - Geben Sie GO ein und betätigen Sie die RETURN-Taste.
4 - Geben Sie Ihre Graphik-Karte an.
5 - Geben Sie Ihren Maustyp an.
6 - Geben Sie den von Ihnen gewünschten Ton an.
7 - Machen Sie den Schutztest.

DETAILLIERTE ANGABEN ZUR INBETRIEBNAHME

1 - Starten

• IBM PC oder IBM-KOMPATIBEL

Da Ihr Computer bereits initialisiert ist, brauchen Sie die Diskette mit dem Spiel nur in das Diskettenlaufwerk A einlegen. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen. Geben Sie GO ein und drücken Sie entweder die Taste ENTER oder die Taste RETURN.
Der Bildschirm zeigt Ihnen die Graphik-Karte an, die Sie in diesem Fall am besten benützen sowie die in Ihrem Besitz befindliche Maus. Sind Sie mit dieser Wahl einverstanden, dann geben Sie Y (für Yes) ein. Fällt Ihre Wahl hingegen anders aus, dann geben Sie N (für No) ein.
Haben Sie N eingegeben, erscheinen auf dem Bildschirm zwei Menüs :
- In dem ersten werden verschiedene Graphikkarten angegeben : Je nach Computer haben Sie die Wahl zwischen den Graphik-karten Hercules, CGA, EGA, VGA usw...Geben Sie den auf dem Bildschirm angegebenen jeweiligen Buchstaben ein.
- In dem zweiten werden verschiedene Maus-Typen angegeben : Microsoft oder ein anderer Maus-Typ. Antworten Sie mit dem jeweiligen Buchstaben. Es sei darauf hingewiesen, daß diese Software die PC-Knüppel nicht berücksichtigt. Verwenden Sie AUSSCHLIESSLICH die Tastatur.
Es wird Ihnen jetzt eine weitere Option eröffnet (wenn Sie vorher Y eingegeben haben, ist dies die erste Option). Es handelt sich um den Ton. Es sei darauf hingewiesen, daß "Ton mit Intersound MDO" nur möglich ist, wenn Sie über diese Schnittstelle verfügen (siehe INTERSOUND MDO auf der letzten Seite dieses Handbuchs).

ACHTUNG : Besitzen Sie die Version MSDOS 4.0 oder darüber, müssen Sie Ihren Computer mit einer vorher von Ihnen erstellten System-Diskette initialisieren. Siehe hierzu § 3.

• ATARI ST UND AMIGA

Legen Sie Ihre Diskette in das Diskettenlaufwerk. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen.
Schalten Sie Ihren Computer ein Spannung. Die Software wird automatisch geladen.

2 - Machen Sie den Schutztest

Der Test wird auf dem Bildschirm durchgeführt. Auf dem Bildschirm sieht man einen Jackpot neben einer Tastatur mit farbigen, numerierten Tasten.

Um den Jackpot einzubringen, müssen Sie auf eine der Tasten drücken. Auf dem Bildschirm erscheint ein Code bestehend aus einem Buchstaben und einer dreistelligen Zahl. Beispiel C 127.

Nehmen Sie Ihr Farbraster zu Hilfe und finden Sie die Farbe des durch diesen Code angegeben Felds heraus. Beispiel : grün.

Geben Sie über Ihr Zifferntastenfeld die Zahl ein, die der Farbe entspricht und betätigen Sie dann die Taste ENTER, um Ihre Wahl zu bestätigen oder die entsprechende Farbe auf dem Bildschirm anklicken.

Durch Klicken von Taste F5 können Sie eine Testerklärung zur Hilfe erhalten. Wenn Sie sich jedoch irren, wird auf dem Bildschirm zunächst eine Nachricht angezeigt. Dann folgt die Testerklärung, und Sie können einen zweiten Versuch machen. Sollten Sie einen zweiten Fehler machen, müssen Sie das ganze Inbetriebsetzungs-Verfahren von vorne anfangen.

3 - Sollten Sie über einen DOS 4.0 oder mehr verfügen (gilt nur für PC's und IBM-Kompatible) müssen Sie eine "System-Diskette" erstellen.

1. Methode :

1 - Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie dann Ihre Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk A (oder B) ein. Am Bildschirm erscheint A: \> (oder B:\>). Geben Sie INSTALL A : (oder INSTALL B :)ein. Betätigen Sie dann die Taste ENTER oder RETURN, um zu bestätigen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Anweisungen am Bildschirm befolgen.

2 - Nach erfolgtem Vorgang müssen Sie Ihren PC mit dieser neuen "System -Diskette" erneut initialisieren (lassen Sie sie im externen Laufwerk)). Betätigen Sie gleichzeitig die 3 Tasten ALT, CTRL und DEL (oder SUPPR) schalten Sie Ihren Computer erneut ein.

3 - Nehmen Sie die "System-Diskette" aus dem externen Laufwerk heraus. Befolgen Sie jetzt die Anweisungen zur Inbetriebnahme und beginnen Sie mit dem Spiel.

2 . Methode :

1 - Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie dann eine leere Diskette in das Diskettenlaufwerk A (oder B) ein. Formatieren Sie die Diskette von der Festplatte (C:\>) oder von Ihrem externen Laufwerk aus (A: \> oder B:\>). Geben Sie FORMAT A:/S (oder FORMAT B :/S) ein. Betätigen Sie die Taste ENTER oder RETURN, um zu bestätigen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Anweisungen am Bildschirm befolgen.

2 - Nach erfolgtem Vorgang, müssen Sie Ihren PC mit dieser neuen "System-Diskette" erneut initialisieren (lassen Sie sie im externen Laufwerk). Betätigen Sie gleichzeitig die 3 Tasten ALT , CTRL und DEL (oder SUPPR) oder schalten Sie Ihren Computer erneut ein.

3 - Nehmen Sie die "System-Diskette" aus dem externen Laufwerk heraus. Befolgen Sie jetzt die Anweisungen zur Inbetriebnahme und beginnen Sie mit dem Spiel.

Für jede weitere Verwendung auf Diskette oder Festplatte, müssen Sie von nun an Ihren PC mit Ihrer neuen "System-Diskette" initialisieren.

ANMERKUNG : Wenn Ihre Tastatur nach der Initialisierung Ihres PC's mit Ihrer neuen "System-Diskette" schlecht konfiguriert ist, werfen Sie einen Blick in die Gebrauchsanweisung Ihres Mikrocomputers.

4 - Installation auf PC - Festplatten oder kompatiblen Festplatten

Erstellen Sie ein spezielles Dateiverzeichnis (Bsp: SPIEL), in das Sie alle auf Ihren Disketten befindlichen Dateien kopieren :

1 - Auf dem Bildschirm erscheint C:\>. Geben Sie MD SPIEL ein und bestätigen Sie.

2 - Geben Sie dann CD SPIEL ein und bestätigen Sie. Sie befinden sich jetzt im Verzeichnis "SPIEL". Auf dem Bildschirm erscheint C:\SPIEL>.

3 - Kopieren Sie jetzt den Inhalt Ihrer Diskette in dieses Verzeichnis. Sie müssen eine der Disketten in Ihr externes Laufwerk einlegen (A oder B) und geben Sie dann COPY A: *.* (oder COPY B :*.*) ein. Bestätigen Sie.

4 - Ist der Kopiervorgang zu Ende und verfügen Sie über mehrere Disketten der gleichen Software, müssen Sie diesen Vorvang für die anderen Disketten wiederholen.

5 - Geben Sie Go ein und beginnen Sie mit dem Spiel.

Später brauchen Sie nur noch die unter 2 und 5 beschriebenen Schritte befolgen.

DIE TONSCHNITTSTELLE INTERSOUND MDO

Mit dem INTERSOUND MDO, einer Tonschnittstelle für nicht tragbare IBM-kompatible Geräte, erhalten Sie eine Tonqualität, die es mit den leistungsstärksten Computern auf diesem Gebiet aufnehmen kann.
Sie erhalten diese Schnittstelle bei Ihren Computerhändler oder auf Anfrage boi COKTEL VISION. Haben Sie Probleme mit der Anwendung, wenden Sie sich an unseren KUNDENDIENST.

LA STORIA

Jeffrey Miller, PDG del Quantum Unlimited Laboratory è un milliardario di Florida che ha costruito la sua fortuna sulla ricerca farmaceutica. La sua ultima ed eccezionale scoperta è una sostanza cerebrochimica suscettibile con molte probabilità di rivoluzionare il mondo della neuropsichiatria. Infatti, neutralizzerebbe, senza effetti collaterali a dosi omeopatiche, certi inibitori del comportamento, secretatidal cervello.

Ma Peter Hillgate, specialista in chirurgia plastica, radiato dall'Ordine dei Medici per colpa professionale e già condannato per esercizio illegale nei confronti della teppa internazionale, non ci sente da quell'orecchio. Ha subito capito quale profitto poteva trarre di questa sostanza rivoluzionaria che, ad alta dose, agisce come un potente stimulante, ma con effetti devastatori sul sistema nervoso. Sicuro del suo successo, anche presso un pubblico profano, ha l'intenzione di sistemare numerosi settori di commercializzazione sul pianeta.

Estratto del Giornale di Bordo del volo FAS 458 - PARIGI - MIAMI Comandante pilota DORALICE MAY

06h00 GMT - Decollo perfetto - Velocità di crociera 900 km/ora - Vento calmo - Si potrà dormire...
07h30 GMT - Equipaggio OK - Passeggeri Niente da Segnalare
08h45 GMT - Servizio lunch - ancora salmone...
09h15 GMT - Gemelle chiedono di visitare la cabina di pilotaggio...
10h20 GMT - Il PNC segnala il malessere di un passeggere. Secondo la lista di imbarco, si tratta di Fayard Nichols, 59 anni.
10h30 GMT - Fayard Nichols chiede di "parlare al comandante per dettare le sue ultime volontà per quanto riguarda un'affare di altissima importanza". Vado a trovarlo. L'uomo, che stà visibilmente molto male, si attacca alla mia giacca ed ha appena il tempo di mormorare nel mio orecchio :
"Per favore, aiutatemi... Prendete la mia valigietta... Il suo contenuto non deve cadere in cattive mani... E una provetta che vi chiedo di rimettere nella più grande discrezione al PDG del Quantum Unlimited Laboratory di Miami personalmente... La combinazione della valigietta è... AARGH !"
E Fayard Nichols muore.

11h00 GMT - Un'ambulanza aspetterà il cadavere a Miami. Rifletto alla missione che mi è stato affidata. Una formalità che non turberà molto 48 ore di scala in Florida.

Nell'accettare, suo malgrado, questa missione, Doralice non pensava che stava per essere implicata, al pericolo di sua vita, in una delle più terribili macchinazioni che possa esistere in questo mondo...

INTERERATTIVITA

È molto semplice. Non c'è nessun bisogno di spiegarla in realtà, basta mettersi di fronte allo schermo durante cinque minuti per capire tutto. Ma per i puristi e coloro che hanno il tempo di leggere, ecco una spiegazione dettagliata.

Il ruolo dei cursori

Fare scorrere il cursore sullo schermo corrisponde all'azione di esaminare. Ciò permette di localizzare :

- *l'uscita* : si ha allora un cursore "porta".
- *gli oggetti o luoghi notevoli* (un testo appare a basso che gli designa).
- *i personaggi* : cursore - "filatterio". È possibile mostrare loro o dare loro un oggetto, o questi personaggi hanno qualcosa da dire.
- *i testi da leggere* che spariscono mediante semplice pressione sul mouse : cursore "click se ok"

Gli oggetti da prendere

Premere con il mouse sopra mette l'oggetto al cursore. In questo caso :
- *premere il pulsante destro* del mouse mette l'oggetto in inventario
- *premere il pulsante sinistro* del mouse permette di utilizzare quest'oggetto nell'immagine : "utilizzare su" appare allora con, in seguito, il nome dell'oggetto, del luogo o del personaggio che si designa al cursore. Premere a sinistra : si usa, premere a destra : si cambia idea.

Così, premere sul pulsante sinistro del mouse può significare secondo il contesto : dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare.

L'inventario

L'inventario viene chiamato premendo il pulsante destro del mouse. Una lista di oggetti posseduti (se necessario) appare allora nel punto premuto.

Le finestre

Certi luoghi o oggetti appariscono ingranditi in una finestra che possiede nell'angolo superiore sinistro un'icona per richiuderla e nell'angolo superiore destro un'icona per spostarla. Alcune finestre possono essere aperte nello stesso tempo ; in questo caso, per "attivare" una finestra, premere dentro con il pulsante sinistro del mouse.

La gestione

Un menù "salvaguardare, caricare, uscire" può essere chiamato ad ogni momento mediante il tasto funzione F1 o mediante pressione con il mouse dell'angolo superiore sinistro dello schermo. Questo menù viene proposto sistematicamente in caso di insuccesso della missione.

- *Salvaguardare* : Esistono 10 posizioni per salvaguardare lo stato del gioco su un dischetto esterno (o su disco). Premere con il mouse su una delle linee, entrare il nome della salvaguardia. Convalidare. Per annullare tutte le salvaguardie, cancellare gli schedari .INF e .CAT.
- *Caricare* : ognuna delle 10 posizioni può essere ripresa. Si ritrova il gioco nello stato dove era stato salvaguardato.
- *Uscire* : permette di uscire dal gioco.

CONSIGLI

Il vostro scopo è di portare a buon fine la missione che vi è stata affidata da Fayard Nichols appena prima della sua morte : cioè rimettere il contenuto della sua valigietta (non dimenticate che la combinazione è "AARGH") al presidente del Quantum Unlimited Laboratory. Non sarà semplice perchè avrete presto problemi.

Ma se dimostrate un pò di curiosità, di capacità di deduzione e molta astuzia, avrete il piacere di apprezzare la sorprendente conclusione di quest'affare...

- Cominciate esaminando ogni nuovo schermo
- Leggete bene i testi
- Prendete tutti gli oggetti che si possono prendere e riflettete al loro uso. Un oggetto serve sempre, qui o un pò più lontano.
- Mostrate gli oggetti ai personaggi, ciò che può darvi indicazioni interessanti
- Salvaguardate l'arrivo in un nuovo luogo o prima di un'operazione delicata.

A - CARICAMENTO RAPIDO

Se conoscete bene il vostro computer, il CARICAMENTO RAPIDO sarà sufficiente per permettervi di cominciare. Se invece avete bisogno di spiegazioni approfondite, riportatevi alla sezione CARICAMENTO DETTAGLIATO alla fine del capitolo, dove troverete i consigli per l'utilizzazione, una serie di istruzioni a tappe progressive per l'avvio e l'installazione del vostro programma sul disco rigido.

IMPORTANTE
Il programma applicativo vi è consegnato con una griglia di colori che funge da protezione contro la pirateria elettronica. Personalizzatela, scrivendovi il titolo del vostro programma. Conservate questo documento: ne avrete bisogno ogni volta che avvierete il programma. Fate una copia di backup del dischetto originale; in questo modo, utilizzando la copia, non rischierete di rovinare l'originale. Quando utilizzate i vostri dischetti, non proteggeteli dalla scrittura.

Versioni ATARI ST ed AMIGA
1 - Inserite il dischetto n° 1.
2 - Accendete il computer o resettatelo. Il programma sarà caricato automaticamente.
3 - Rispondete adeguatamente al test di protezione.

Versione PC IBM e Compatibili
1 - Accendete il computer o resettatelo.
2 - Inserite il dischetto n° 1.
3 - Digitate **GO** e premete ENTER.
4 - Indicate la scheda grafica che utilizzate, il tipo di mouse e di sonoro che desiderate.
5 - Rispondete adeguatamente al test di protezione.

B - CARICAMENTO DETTAGLIATO

B.1 - Caricamento

*** PC IBM e Compatibili**
Una volta che il computer è stato resettato, inserite il dischetto del gioco nel drive A. Se il programma è ripartito su più dischetti, inserite il dischetto n° 1. Digitate **GO** e premete ENTER. Apparirà una schermata nella quale sono indicati la scheda grafica più adatta ed il mouse da voi utilizzato. Se la scelta vi soddisfa, digitate **Y**, altrimenti digitate **N** per modificarla. Digitando **N**, vedrete apparire due menù:

- in uno sono riportate varie schede grafiche; fate la vostra scelta a seconda della configurazione del vostro computer, premendo la lettera corrispondente come indicato sullo schermo.
- nell'altro sono elencati i vari tipi di mouse. Rispondete premendo la lettera corrispondente. Attenzione, questo programma non tiene conto dei joystick su PC, utilizzate quindi solo la tastiera.

Vi verrà poi proposta una terza opzione (se avrete digitato Y); essa riguarda il suono. Attenzione, la scelta "suono con Intersound MDO" è possibile solo se disponete di questo tipo di interfaccia (vedi presentazione di INTERSOUND MDO nell'ultima pagina del manuale).

ATTENZIONE: se utilizzate la versione 4.0 o versioni superiori del MS-DOS, dovete inizializzare il computer con un dischetto-sistema che avrete preparato precedentemente (vedi procedura al punto B.3).

*** ATARI ST ed AMIGA**
Inserite il vostro dischetto nel drive. Se il programma comporta più dischetti, inserite il dischetto n° 1. Accendete il computer. Il programma sarà caricato automaticamente.

B.2 - Test di protezione

Il test ha luogo in una schermata in cui figura una slot-machine accanto ad una tastiera con tasti colorati e numerati. Per proseguire l'esecuzione, premete un tasto qualsiasi. Vedrete apparire un codice composto da una lettera e da un numero a tre cifre (es. C 127). Prendete la vostra griglia di colori ed individuate il colore della casella indicata da tali coordinate (es. verde). Sul **tastierino nimerico del vostro computer**, premete il tasto del numero corrispondente al colore cosi trovato e confermatelo con ENTER o premete con il mouse il buon colore sullo schermo. Potete ottenere un aiuto animato che spiega il test premendo il tasto F5. Se però sbagliate, un messagio seguito dall'aiuto animato verrà visualizzato sullo schermo, e potete effettuare una seconda prova. Se fate secondo sbaglio, bisognerà ricominciare tutto l'avviamento.

B.3 - Se utilizzate un MS-DOS 4.0 o versioni superiori

Dovete dapprima creare un dischetto-sistema:

1° Metodo:
A - Dopo aver acceso il computer e prima di qualsiasi operazione, inserite il dischetto nel drive A (o B). Digitate **A:** (o **B:**) e sullo schermo vedrete il "prompt": A:\ (o B:\). Digitate **INSTALL A:** (o **INSTALL B:**). Premete il tasto ENTER e seguite le istruzioni sullo schermo.
B - Quando l'operazione è terminata, resettate il computer con questo nuovo dischetto-sistema (lasciatelo nel drive) premendo contemporaneamente i tre tasti **CTRL**, **ALT** e **DEL** (CANC) o riaccendendo il computer.
C - Togliete il dischetto-sistema dal drive. Ora potete utilizzare il gioco secondo quanto indicato nella procedura di caricamento.

2° Metodo:
A - Dopo aver acceso il computer e prima di qualsiasi operazione, inserite un dischetto nuovo nel drive A (o B). Formattatelo digitando **FORMAT A: /S** (o **FORMAT B: /S**), premete il tasto Enter e seguite le istruzioni sullo schermo.
B - Quando l'operazione è terminata, resettate il computer con questo nuovo dischetto-sistema (lasciatelo nel drive) premendo contemporaneamente i tre tasti **CTRL**, **ALT** e **DEL** (CANC) o riaccendendo il computer.
C - Togliete il dischetto-sistema dal drive. Ora potete utilizzare il gioco secondo quanto indicato nella procedura di caricamento.

A partire da questo momento, ogni volta che utilizzate il computer, con dischetto o con disco rigido, inizializzatelo con il nuovo dischetto-sistema.

N.B. Se, dopo aver inizializzato il vostro PC con il nuovo dischetto-sistema, la tastiera risulta mal configurata, consultate il manuale di utilizzo del computer.

B.4 - Installazione su disco rigido su PC IBM e Compatibili

Create una directory specifica (ad es. GIOCO) per copiarvi tutti i file dei vostri dischetti.

A - Sullo schermo vedrete il "prompt" C:>\. Digitate **MD GIOCO** e premete ENTER.
B - Digitate **CD GIOCO**. Sullo schermo vedrete il "prompt" C:\GIOCO>.
C - Ora copiate il contenuto del vostro dischetto in questa directory. Inserite il primo dischetto nel drive A (o B), digitate **COPY A:*.*** (o **COPY B:*.***) e premete ENTER.
D - Terminata la copia, se disponete di più dischetti per uno stesso programma, ripetete l'operazione dopo aver cambiato il dischetto.
E - Lanciate il gioco digitando **GO**.

Per un utilizzo futuro, ripetete le operazioni B ed E.

L'INTERFACCIA SONORA INTERSOUND MDO

Con l'**INTERSOUND MDO**, interfaccia sonora per i compatibili PC non portatili, la qualità dei suoni ottenuti è paragonabile a quella dei computer più potenti in questo campo. Troverete questa interfaccia presso il vostro rivenditore di micro-informatica.

In caso di problemi di utilizzo, contattate la HOT LINE.

Ezarts Graphics 47 61 00 34