Interactive
Media
Systems

CD-ROM

FASCINATION

PHILIPS

INSTRUCTIONS DE LANCEMENT

1- CDTV

Insérez le CD dans votre lecteur et allumez le CDTV. Le jeu est prêt à fonctionner. Déplacez le curseur à l'écran au moyen des quatre touches "flèches" de votre télécommande. Appuyez sur les boutons gauche et droite pour sélectionner.

Si vous avez des difficultés pour déplacer le curseur à l'écran, appuyez une seule fois sur le bouton **"Joy/Mouse"** de votre télécommande.

2- CD-ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD-ROM.

Si vous ne disposez pas de disque dur, insérez une disquette vierge formatée dans le lecteur A (ou B). Depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:), tapez **INSTALL** (ENTRÉE) et suivez les instructions à l'écran pour l'installation sur une disquette. Après l'installation, pour lancer le jeu, tapez **GO** après le A:\> puis envoyez. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (ENTRÉE).

Si vous disposez d'un disque dur, depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:) tapez **INSTALL** et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu . Tapez **GO** (ENTRÉE). Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (ENTRÉE).

ATTENTION : Vous devez disposer d'au moins 510 K de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche ENTER.

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM:

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS.
- Désactiver la ligne installant le driver microsoft du CDROM dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Cette ligne commence généralement par: MSCDEX. Pour désactiver cette ligne, placez au début de la ligne le mot: REM.

Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT dans leur état initial.

3- PC DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A (ou B), et tapez **A:** (ou **B:**) puis envoyez.

Tapez **INSTALL** puis envoyez. Suivez alors les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez alors **GO** puis envoyez.

ATTENTION: Vous devez disposer d'au moins 540 K de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche ENTER.

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM:

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifié dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG.SYS dans son état initial.
- Créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancer ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

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.

Conception : **Muriel TRAMIS**
Programmation : **Philippe LAMARQUE - MDO**
Graphismes : **Yannick CHOSSE, Joseph KLUYTMANS et RASHEED** (portraits)

SAV 46.30.13.89