

# FASCINATION

## LA HISTORIA

Jefrey Miller, PDG de Quantum Unlimited Laboratory, es un millonario floridiano que ha construido su fortuna sobre la investigación farmacéutica. Su último y excepcional descubrimiento es una sustancia químico-cerebral que tiene todas las oportunidades de revolucionar el mundo de la neuropsiquiatría. En efecto, esta sustancia neutralizará, sin efecto secundario a dosis homeopáticas, ciertos inhibidores del comportamiento segregados por el cerebro.

Pero Peter Hillgate, cirujano plástico tachado por la Orden de Medicina por falta profesional y ya condenado por ejercicio ilegal con respecto al hampa internacional, no lo entiende así. Ha comprendido enseguida qué beneficio puede obtener de esta sustancia revolucionaria que a altas dosis se comporta como un poderoso estimulante, pero con efectos devastadores sobre el sistema nervioso. Seguro de su éxito con un público profano, cuenta con situar numerosas ramificaciones de comercialización sobre el planeta.

### **EXTRAIDO DEL DIARIO DE A BORDO DEL VUELO FAS-458/PARIS-MIAMI Comandante de a bordo DORALICE MAY**

06,00 h. GMT - Despegue perfecto. Velocidad de crucero 900 km/h. Viento en calma. Se podrá dormir...

07,30 h. GMT - Equipaje OK. Pasajeros RAS.

08,45 h. GMT - Servicio de comida. Todavía salmón...

5 h. GMT - Jovencitas, quieren visitar la cabina de pilotaje...

0 h. GMT - La PNC señala la indisposición de un pasajero. viendo la lista de embarque se trata de Fayard Nichols, 59 a.

0 h. GMT - Fayard Nichols pide "hablar con el comandante dictar sus últimas voluntades, en relación a un asunto de la importancia". Voy a ver. El hombre, visiblemente en mal estado se agarra a mi chaqueta y tiene justo el tiempo de murmurar en mi oído:

"Ayúdeme por favor... Coja mi maleta... Su contenido no debe caer en manos malvadas... Es una ampolla que le pido que lleve en persona con la mayor discreción al PDG del Quantum Unilimited Laboratory de Miami... La combinación de la maleta es... ¡AARGH!

Fayard Nichols muere.

0 h. GMT - Una ambulancia espera al cadáver en Miami. Reono sobre la tarea que me ha sido confiada. Una formalidad no gastará apenas mis 48 horas de escala floridiana...

otando, bien a pesar de ella, esta misión, Doralice no sospecha que iba a poner en peligro su vida en una de las más terribles maquinaciones que pueden existir en los bajos mundos.

## INTERACTIVIDAD

uy simple. No hay necesidad realmente de explicarlo. Basta ponerse durante cinco minutos delante de la pantalla para prenderlo todo. Pero para los puristas y para los que tienen po para leer, he aquí una explicación detallada.

## El papel de los cursores

Pasear el cursor por la pantalla corresponde a la acción de examinar.

Esto permite localizar:

- LA SALIDA: se tiene entonces un cursor "puerta".
- LOS OBJETOS O SITIOS NOTABLES (aparece un texto abajo que los designa).
- LOS PERSONAJES: cursor "filacteria". Se les puede enseñar o darles un objeto, o esos personajes tiene algo que decir. Los TEXTOS A LEER que desaparecen por simple "clicqueo": cursor "clic si OK".

## Los objetos a coger

Clickear encima pone el objeto en el cursor. En ese caso:

- CLIQUEAR EL BOTON DERECHO del ratón pone el objeto en el inventario.
- CLIQUEAR EL BOTON IZQUIERDO del ratón permite utilizar ese objeto en la imagen. "Utilizar en" aparece entonces con, a renglón seguido, el nombre del objeto, del sitio o del personaje que se ha designado con el cursor.

Clickear izquierda = se utiliza, clickear derecha = se cambia de opinión. De esta forma, clickear el botón izquierdo del ratón puede significar, según el contexto: dar, enseñar, coger, utilizar o accionar.

## El inventario

Se llama al inventario clickeando el botón derecho del ratón. Una lista de objetos poseídos (si hay lugar) aparece entonces en el sitio clickeado.

## Las ventanas

Ciertos sitios u objetos aparecen ampliados en una ventana que tiene en la esquina alta a la izquierda un icono para volver a cerrarla y en la esquina alta de la derecha un icono para desplegarla.

Varias ventanas pueden estar abiertas al mismo tiempo y, en este caso, para "activar" una ventana clicar dentro con el botón izquierdo del ratón.

### La gestión

En todo momento se puede reclamar un menú "salvar, coger, abandonar" con la tecla de función F1 o cliqueando en la esquina alta/izquierda de la pantalla. Este menú es propuesto sistemáticamente en caso de fracaso de la misión.

- SALVAR: Existen 10 posiciones para salvaguardar el estado del juego en un disco externo (o sobre disco duro). Clicar sobre una de las líneas, introducir el nombre de la salvaguarda, validar. Para anular todas las salvaguardas borrar los ficheros .INF y .CAT.
- CARGAR: Cada una de las 10 posiciones puede retomarse. Se encontrará el juego en el estado en el que se le había salvaguardado.
- ABANDONAR: Permite salir del juego.

### CONSEJOS

Tu objetivo es llevar a bien la misión que Fayard Nichols te ha confiado justo antes de morir: Devolver el contenido de su maleta (NO OLVIDAR QUE LA COMBINACION ES "AARGH") al presidente del Quantum Unlimited Laboratory.

Si das muestras de curiosidad, espíritu de deducción y mucha astucia, tendrás el placer de saborear el sorprendente desenlace de este asunto...

- Empezar por examinar cada nueva pantalla.
- Leer bien los textos.
- Coger todos los objetos que puedan tomarse y reflexionar sobre su utilización. Un objeto siempre es útil, si no ahora, un poco más adelante.

- Enseñar los objetos a los personajes. Esto puede darte indicaciones interesantes.
- Salvaguardar a la llegada a un nuevo lugar o antes de una operación delicada.

## PUESTA EN MARCHA DETALLADA

### 1. CARGA

#### • IBM PC Y COMPATIBLES

Estando el ordenador inicializado, insertar el disco de juego en el lector A. Si el programa consta de varios disquetes, insertar el disquete 1. Teclaea GO y después valida presionando ENTER o RETURN.

Aparece una pantalla que precisa la mejor tarjeta gráfica que puedes utilizar así como el ratón que tienes. Si estás de acuerdo con la elección teclaea Y (para SI) y si prefieres modificar la elección teclaea N (para NO).

Si teclneas N se te proponen dos menús:

- Uno presentando diferentes tarjetas gráficas. Haz tu elección siguiendo el equipamiento de tu ordenador (tarjeta Hercules, CGA, EGA, VGA...) teclutando la letra correspondiente como indica la pantalla.
- Otro relativo al tipo de ratón (de tipo Microsoft o no). Responde teclutando la letra correspondiente. **ATENCION:** Este programa no tiene en cuenta joysticks sobre PC, utiliza ÚNICAMENTE el teclado.

Además se ofrece una tercera opción (la primera si teclneas Y/SI). Esta opción es referente al sonido. Atención, la elección "sonido con INTERSOUND MDO" sólo es posible si dispones de este interface (ver presentación de INTERSOUND MDO en I

- Enseñar los objetos a los personajes. Esto puede darte indicaciones interesantes.
- Salvaguardar a la llegada a un nuevo lugar o antes de una operación delicada.

## PUESTA EN MARCHA DETALLADA

### CARGA

#### IBM PC Y COMPATIBLES

Estando el ordenador inicializado, insertar el disco de juego en el lector A. Si el programa consta de varios disquetes, insertar el disquete 1. Teclea GO y después valida presionando ENTER o RETURN.

Aparece una pantalla que precisa la mejor tarjeta gráfica que puedes utilizar así como el ratón que tienes. Si estás de acuerdo con la elección teclea Y (para SI) y si prefieres modificar la elección teclea N (para NO).

Si teclas N se te proponen dos menús:

- Uno presentando diferentes tarjetas gráficas. Haz tu elección siguiendo el equipamiento de tu ordenador (tarjeta Hércules, CGA, EGA, VGA...) tecleando la letra correspondiente como indica la pantalla.
- Otro relativo al tipo de ratón (de tipo Microsoft o no). Responde tecleando la letra correspondiente. **ATENCIÓN: Este programa no tiene en cuenta joysticks sobre PC, utiliza ÚNICAMENTE el teclado.**

Además se ofrece una tercera opción (la primera si teclas Y/SI). Esta opción es referente al sonido. Atención, la elección "sonido con INTERSOUND MDO" sólo es posible si dispones de este interface (ver presentación de INTERSOUND MDO en la

última página de este manual).

**ATENCIÓN:** Si tienes una versión del MSDOS 4.0 o superior, tienes que inicializar tu ordenador con un disco sistema que habrás creado previamente. Ver procedimiento en el punto 3 más adelante.

#### • ATARI ST Y AMIGA

Inserta el discon en el lector. si el juego se compone de varios discos, inserta el disco 1. Conecta el ordenador. El programa se carga automáticamente.

### 2. Pasar el test de protección

El test tiene lugar sobre una pantalla donde figura un jackpot junto a un teclado de teclas coloreadas y numeradas.

Para lanzar el jackpot presionar una tecla cualquiera. Aparecerá un código compuesto de una letra y de un número de tres cifras. Ejemplo C127. Toma tu carta de colores y mira el color de la casilla que corresponde a C127. Ejemplo: verde.

Sobre el teclado numérico de tu ordenador presiona la tecla del número correspondiente a dicho color, más la tecla ENTER o RETURN para validar.

**NOTA:** Puedes conseguir una ayuda animada explicando el test, cliqueando la tecla F5. Si de todas formas te equivocas, aparecerá en la pantalla un mensaje seguido de la ayuda animada y podrás efectuar un segundo ensayo. Si cometes un segundo error, será necesario que vuelvas a repetir toda la puesta en marcha.

### 3. Si tienes un MSDOS 4.0 o superior (sólo para PC y Compatibles)

Tienes que crear un "disquete-sistema".

#### Primer método:

- a) Antes de toda utilización, inserta tu disquete 1 en el lector A

(o B) después de haber puesto en marcha el ordenador. En la pantalla tienes A: \ > (o B: \ > ). Teclaea **INSTAL A: (o INSTALL B:)**. Valida presionando la tecla ENTER o RETURN. Después sigue las instrucciones en pantalla.

Cuando la operación ha terminado reinicializa tu ordenador con este nuevo "disquete sistema" (dejarlo en el lector externo), presionando las teclas ALT, CTRL y DEL (o SUPPR) simultáneamente o volviendo a poner en marcha la máquina. Retirar el "disco sistema" del lector externo. Ahora puedes utilizar tu juego conforme a la puesta en marcha normal.

#### segundo método:

Antes de cualquier utilización, inserta un disco virgen en el lector A (o B), después de haber puesto en servicio el ordenador. Formatéalo a partir del disco duro (C: \ > ) o a partir de tu lector externo (A: \ > o B: \ > ) tecleando **FORMAT A:/s (o FORMAT B:/s)**. Valida presionando la tecla ENTER o RETURN y seguir después las instrucciones de pantalla. Cuando la operación está terminada, reinicializa tu ordenador con este nuevo "disco sistema" (dejarlo en el lector externo) presionando simultáneamente las 3 teclas ALT, CTRL y DEL (o SUPPR), o volviendo a conectar el ordenador. Retirar el disco sistema del lector externo. Ahora puedes utilizar tu juego conforme a la puesta en marcha normal.

**Para toda utilización posterior, sobre disco o sobre disco duro, inicializa en los sucesivo tu PC con este nuevo "disquete sistema".**

**NOTA:** Si después de haber inicializado tu PC con el nuevo "disquete sistema" el teclado se encuentra mal configurado, consulta el manual de utilización del ordenador.

#### Instalación en disco duro para PC y Compatibles

Sea un repertorio específico (ejemplo: JEU) con el fin de copiar ahí todos los ficheros que figuran en tus disquetes:

- En pantalla tienes C: \ > . Teclaea **MD JEU** y valida.
- Teclaea seguidamente **CD JEU** y valida. Estás en el directorio llamado JEU.  
En pantalla tienes C:\JEU>.
- Copia ahora el contenido de los disquetes en ese directorio. Para ello inserta un primer disquete en el lector externo (A o B) y teclaea **COPY A:\*\* (o COPY B:\*\*)**. Validar.
- Terminada la copia, si tienes varios disquetes del mismo juego, recomenzar la operación después de haber cambiado el disquete.
- Lanzar el juego tecleando **GO**.

En el momento de una próxima utilización, repetir las operaciones b) y e).

#### 5. Instalación en disco duro (exclusivamente para usuarios de la versión HD/DISCO DURO 256 COLORES.

Insertar el disquette 1 en el lector A (o B), y teclear A: (o B:) y luego pulsar la tecla ENTER. Teclear **INSTALL** y luego pulsar la tecla ENTER. Seguir entonces las instrucciones en la pantalla. Después de la instalación, para lanzar el juego, basta con colocarse en el repertorio (directory) del disco duro en donde haya sido instalado el juego. Teclear entonces **GO** y pulsar la tecla ENTER.

**CUIDADO:** debes disponer de por lo menos 540 K de memoria RAM libre convencional fuera de la memoria ampliada. Para comprobar la memoria libre de tu ordenador, teclear **CHKDSK** y luego pulsar la tecla ENTER.

En caso de funcionamiento defectuoso, y para aumentar el espacio de memoria convencional, pueden:

— Disminuir el número de «Files» y de «Buffers» especificado en el fichero **CONFIG.SYS**. Para modificar estos ficheros, consultar el manual de el microordenador. Después de la utiliza-

ón del juego es menester imperativamente volver a poner el fi-  
nero CONFIG.SYS en su estado inicial.

Crear una disquette de sistema «bootable» partiendo de una  
disquette virgen. Para ello dirigirse a las instrucciones del ma-  
nual del MS-DOS. Para cualesquiera utilizaciones del juego, insertar  
este disquette en el lector antes de conectar el ordenador. Lan-  
zar después el juego como se indicó anteriormente.

## INTERFACE SONORO INTERSOUND MDO

on INTERSOUND MDO, interface sonoro para los compatibles  
C no portátiles, la calidad de sonidos obtenidos es comparable  
la de los ordenadores más señalados en este campo.

Podrás encontrar este interface en tu tienda habitual o simple-  
mente pidiéndolo a SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A.

© COPYRIGHT 1991 C.V.S.



SYSTEM 4 de España, S.A.  
Plaza de los Mártires, 10  
28034 MADRID  
Tels: 358 30 42-358 29 40  
Fax: 358 30 41

