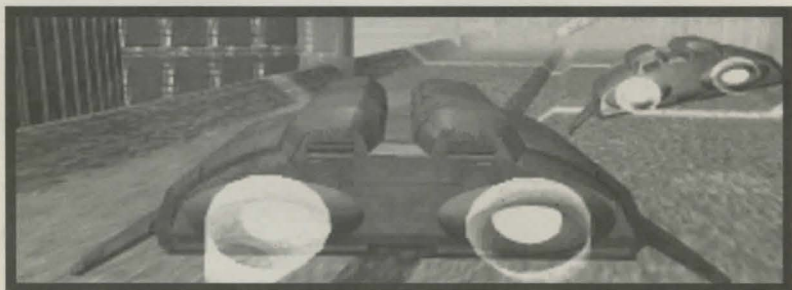


THE KOSHAN CONSPIRACY

PC CD-ROM



FRANCAIS • ENGLISH • DEUTSCH

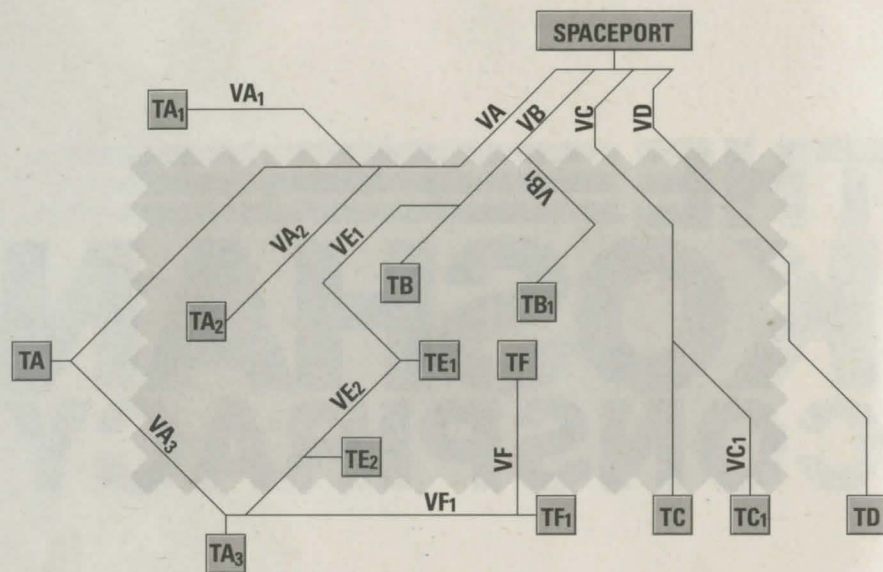


UBI SOFT
Entertainment Software

THE KOSHAN CONSPIRACY

- English p 4
 map p 2
- Deutsch S. 11
 karte S. 2
- Français p 19
 carte p 20

VIA-EXPRESS MAP



ASTROPORT ROMA, TOURIST SECTOR

- Manoir de Mantoue
- Forum Bar
- Ganash Bar
- WacDonald's Restaurant
- Bod' Akam Mecca Food
- Apollo Disco
- Pharmacy (Apotheke)
- Clothing Store (Bekleidungsgeschäft)
- Joke Shop (Kostümverleih)
- Travel Agency (Reisebüro)
- Arcade (Arkadensaal)
- Grocery Store (Lebensmittelladen)
- Electricity supplier (Elektriker)
- Fine Food Restaurant (Restaurant)

TA1 NORTH SECTOR

- Drugstore (Drogerie)
- Optician (Optiker)
- Gun Shop (Waffengeschäft)
- Periclion Bar
- Peristyle Bar
- Market (Markt)

TA, TA2 ASHAN SECTOR

- Sectors are connected (Verbindung zu anderen Sektoren)
- Shedish Bar
- Zist Honor's House (Zist Honor Haus)

TE1, TB1, TB, TF CITE SECTOR

- All sectors are connected (Verbindung zu anderen Sektoren)
- Carmenta Tower (Carmenta Turm)
- Koshan Tower (Koshan Turm)
- Massaglia Bank
- Janus Tower (Janus Turm)
- Minerva Tower (Minerva Turm)
- Vertumnus Tower (Vertumnus Turm)
- Gustacio Restaurant
- Argileton Hotel

TE2, TA3, TF1 SOUTH SECTOR

- All sectors are connected (Verbindung zu anderen Sektoren)
- Buy & sell many items here (Möglichkeit zum Einkauf und Verkauf von verschiedenen Gegenständen)
- Pizza Vendor (Pizzaverkäufer)

TC, TC1, TD INDUSTRIAL SECTOR (Industriesektor)

- All sectors are connected (Verbindung zu den anderen Sektoren)
- Swan Bar
- Jehan Menasis' office (Büro von Jehan Menasis)
- Hardware Store

KOSHAN CONSPIRACY REFERENCE CARD IBM CD-ROM VERSION

BOX CONTENTS

- CD Containing Game & Manual
- Reference Card (Start-up procedures, map and strategy guide)

SYSTEM REQUIREMENTS:

- IBM PC 386 minimum (486 recommended)
- 4 MB RAM (580 KB base memory)
- 2,5 MB available hard disk space
- VESA® VBE-compatible SVGA (640*480, 256 color, 512KB video memory) and color monitor
- Soundblaster® or Pro Audio Spectrum™ (or 100% compatible) sound card
- DOS 5.0 or higher
- MSCDEX 2.21 or higher
- MPC compatible CD-ROM drive (at least 150 KB/sec sustained transfer)
- Microsoft® mouse or 100% compatible mouse

LOADING THE PROGRAM

1. Turn on your PC and CD-ROM Drive.
2. Insert the Koshan Conspiracy CD-ROM Disk into your CD-ROM Drive.
3. Type D: and press Enter to log on to your CD-ROM Drive
4. At the prompt, type Install and press Enter and then follow the on screen commands.

Once loaded, access the game as follows :

5. At the prompt (C:), type cd<space>KCD and press Enter to get a Koshan CD prompt.
6. Type KCD and press Enter again to begin.
7. The menu screen gives you three choices :
 - to begin your adventure, click the left mouse button on GAME.
 - to create an agent, click the left mouse button on CREATION.
 - To access the manual, click the left mouse button on MANUAL.
8. Move the pointer up and down by clicking the right mouse button.

PROLOGUE

The story takes place at the beginning of the XXII century. The Earth, devastated by diverse events, has formed a global government, the Confederation of Galaxies (C.O.G), headed by nine sages.

Space colonization is at its height, but a lot of new, self-governing worlds have emerged. The C.O.G regards this situation as threatening to peace in the Galaxy, and it calls on the B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) to solve the problems secretly.

The action of THE KOSHAN CONSPIRACY takes place in ROMA 2, the capital city of SHEDISHAN, a planet in the B8 system. The Confederation of Galaxies has contacted the B.A.T. Indeed, the KOSHAN holds an almost complete monopoly of echiatone, a very precious metal. The KOSHAN is trying to take advantage of its monopoly. It's high time to stop them!

The B.A.T. responds by sending Sylvia Hadford. To lure the KOSHAN, she takes the role of a wealthy holder of property securities of the largest echiatone deposits. Nevertheless, she does not manage to mislead the KOSHAN. As a consequence, the B.A.T. decides to send a new agent: Jehan Menasis... In this case, you!

Sylvia will help you carry out your mission. But at the same time, the KOSHAN will try to do away with resistance in all its forms, and so they will put a spoke in your wheel.

Your role is to ensure your victory in this difficult mission.

**STOP !
DO NOT READ THIS SECTION
UNLESS YOU WANT THE SOLUTION TO
THE GAME.**

PART I

MISSION I. MEET SYLVIA

Meet with Sylvia Hadford in the Manoir de Mantoue, a hotel in the ROMA Sector. You must take a key in order to visit her second floor. When you meet with her she will give you the agenda. After filling you in on the mission, she will give you a weapon, access card, credit card with 10,000 credits on it, an electronic guiding system, and a videophone. After leaving Sylvia, your mission really begins.

Before heading for Minerva Tower, it is a good idea to program the B.O.B. the most helpful program is one that will translate Shedishan. It is also useful to program the B.O.B. to display the hour and to analyze you (force, hunger, thirst...) as well as the force of the people you meet.

Spend some time in ROMA in order to build up your inventory. Talk to people to find out about the different sectors you will be visiting. Buy or steal items from the people or vendors. It helps if you get a morpho and hypercep implant from B.O.B. Money plays a key part in this game. You need it for food, transportation and to buy things if you can't (or don't want to) steal them.

MISSION II. APPOINTMENT WITH MASSIGLIA

You will need the voice retrieval system, a blank tape, a C.A.I. access card (you got this from Sylvia) and an A.T.A RX card (get this from the travel agency in ROMA). Take the Via express to Terminus TB. Take a Mosquito cab to the Minerva Tower. Find out

how many shares have been bought, who owns them and how many they own. Leave the Minerva Tower and go to the Carmenta Tower. Ask for an appointment with Massiglia. Before your meeting, take your blank voice retrieval tape and put it in the voice retrieval system. While you visit with Massiglia you will need to record his voice. To use the voice retrieval system in your inventory. A picture of the system will come up, then click on REC. During your visit try to buy some shares off of him. You will probably not have enough money, so leave and go back to the Astroport and get further instructions from Sylvia. But make sure you have recorded his voice (CHAT)

MISSION III. ROBBING THE BANK

You will need the voice retrieval system with the recording of Massaglia's voice, the Axial Sucker (get in Industrial Sector) and a bottle of ditroxyl (get at Pharmacy). Go to TA 1, North Sector. Visit the Peristyle Bar. Go to the small room in the back and meet with 3 men (one sitting, two standing). Buy memory tablet from the guy. Go to the optician and order your lenses. Make sure you have the Tablet in your inventory. Wait for your lenses, when they are ready, go into your inventory, click on the lenses, then select the eye (not left or right hand or body) and put the lenses in. Go to TB 1 and take a Mosquito taxi to the Carmenta Tower. Get the Katatruck and fly to the Massaglia Bank. Using ditroxyl dissolve the wall. Once in, play Massaglia's voice which you recorded earlier. A security system will then scan your eye (but you are safe if you are wearing the contact lens. After getting through security, use the ditroxyl to dissolve the door of the vault on the far right. Get the deeds and fly back to TB1 to return Katatruck.

MISSION IV. BREAK INTO ZIST HONOR'S HOUSE

You will need the rope (get in Industrial Sector) and the ROMA newspaper (get from citizens). Go to TA. Read the newspaper (click on the magnifying glass). You read that Zist Honor is dead so break into his house. Once in his house, move the statue, a panel opens. Go inside, get the deeds and the book. Read the book, it tells you where the mining satellite is and where you will find some more deeds.

MISSION V. GETTING DEEDS FROM MURDER'S

You will need weapons, protection and plenty of ammunition. Go to Terminal TC. You will soon see a very straight and narrow street. You will see 2 warehouses with green walls. Go through the door and up to the second floor. You will find the manager of the company...dead !! Go back out to the street, but prepared for a fight with murderers. If you win, be sure to get 25 deeds which they have dropped. pick them up and put them in you inventory. Head back to Terminal TB.

MISSION VI. GET REAL PRAETOR'S ID

Take a Mosquito taxi to the Janus Tower. You will need the Praetor's clothes (get at clothing store in ROMA) and false Praetor ID (get in Joke Shop in ROMA). Chek the register to see which judges are in court. Go into the Sauna with the False Praetor's card in your hand . Check the clothes hanging up by clicking on the inventory window and selecting the magnifying glass. The name of the judge owning the clothes will appear. Steal the card of either Kibutus or Baresµ. Replace with the false ID. Go to the Astroport.

MISSION VII. SEARCH/OBTAIN MORE DEEDS

Fly off into Space and search for the satellite. The book you stole from Zist Honor gave you a map of the solar system and location of the mining satellite. The satellite will be brown. Once you land in the satellite, you will need to show your real Praetor's card (Kibutus or Bares). At the Space Dock, take the Sershoyer and search for Banafooshe's buried treasure which contains 100 title deeds. You will find it in the upper right quadrant of the map. Use S to toggle between the map and the vehicle view. When you end up in the correct section, you will find 100 title deeds. Take them and return to the Space Dock. Fly back to the Planet.

MISSION VIII. YOUR ARREST

Upon your arrival at the Astroport you will be arrested. You have been wrongfully accused of murdering Sylvia. The police will

take all of your possessions, but don't worry if you ever get out of jail you will get most of them back.

PART II: GLADITORIAL ARENA

The second part of the game begins. In this part of the game you must battle against other criminals in the gladiatorial arena. If you manage to beat at least 3 or 4 adversaries, you will be freed. When you are not fighting, you will eat, sleep and drink. Make sure you do these things to keep up u=your strength. To make the time go by faster, keep selecting Advance an Hour or sleep. At some point, you may have to defend another prisoner during a meal, after this trade him some food for pain stick. You will need it later when you confront the King. The battles are not to difficult, strike when you can and keep moving to avoid being hit. If you win, your are that much closer to being free. If you lose, you are thrown back into your cell and must continue to fight. You can never get out unless you win at least 3 or 4 battles.

Killing the King

After winning your last battle and gaining the support of the people, the King refuses to grant you pardon. Outraged, you plunge the pain stick into the King, killing him instantly. Much to the surprise of everyone, it is discovered that the king is a machine ! At this point you are hit over the head and lose consciousness as the citizen uprising begins.

The Plot Thickens

When you awake, you find yourself in a luxurious bedroom. Suddenly a man appears by your bed. He is head of the Shedishan religious order butis also handling the political side of things. He tells you have been unconscious for several days and that they have been worried. You have been proclaimed a hero since you exposed the conspiracy plot. The Koshan replaced the real King with

a machine so that no one could stand in the way of the Koshan. The people thought the King had been acting rather irrationally lately, but never expected he had been replaced by a machine! According to Shedishan law, you are supposed to be the next King, or if you prefer, you can appoint someone else. He gives you back your items and then leaves. As you are going through your things, a hologram appears from B.A.T. Headquarters.

PART III: STAGING YOUR DEATH

Although you are supposed to be the next King, another B.A.T. agent takes your place. The Koshan still has a monopoly on echiaton. They must be stopped. You are instructed to abdicate your position to the throne. Write your declaration of abdication and send to Boodish, along with a note saying your life is in danger. A B.A.T. agent will put out a contract on your life. A killer will be hired, but thinks he is being hired by the Koshan.

Destroying the Koshan

Go to Mineva Tower. Use the ditroxyl to dissolve the wall. Put the contract on your life in the Koshan vault. During your abdication ceremony, the hired killer will kill you, well at least it must look this way. Make sure you wear plenty of protection !!! After you have been killed, the Koshan is disbanded and they no longer pose a threat. You have completed your mission and await your next assignment. Congratulations !!!

KOSHAN CONSPIRACY - HINWEISKARTE **IBM CD-ROM Version**

INHALT DER PACKUNG

- eine CD-ROM mit Spiel und Anleitungsheft
- eine Hinweiskarte (Startanteilung, Karten, und strategische Hinweise)

BENÖTIGTE AUSSTATTUNG

- IBM PC 386 minimum (empfohlen 486)
- mindestens 4 Mo RAM (entspricht 580 Ko herkömmlicher Speicherkapazität)
- 2,5 Mo Platz auf der Festplatte
- eine SVGA Karte (640*480, 256 Farben, 512 Ko Speicherkapazität) VESA® VBE kompatibel und ein Farbmonitor
- Soundkarten: Soundblaster®, Pro Audio Spectrum oder 100% kompatibel
- DOS 5.0 oder höher
- MSCDEX 2.21 oder höher
- ein CD-ROM Abspielgerät MPC kompatibel (mit einem minimalen Transfer von 150 Ko/S)
- Eine Microsoft® Maus oder 100% kompatibel

PROGRAMMSTART

1. Schalten Sie Ihren PC und Ihr CD-ROM Abspielgerät ein.
2. Legen Sie die Koshan Conspiracy CD in das CD-ROM Abspielgerät ein.
3. Tippen Sie D: , um das CD-ROM Abspielgerät zu aktivieren.
4. Geben Sie anschließend Install ein und drücken Sie auf die Enter Taste.

Wenn das Spiel geladen ist, geben Sie bitte wie folgt vor :

5. Nach dem prompt (C:), tippen Sie cd KCD und drücken Sie auf die Enter Taste.
6. Tippen Sie KCD und drücken Sie noch einmal auf die Enter Taste.
7. Das menu schlägt Ihnen 3 Wahlen vor :
 - Um Ihr Abenteuer zu beginnen, klicken Sie auf GAME mit der linken Taste der Maus.
 - Um Ihren Agenten zu schaffen, klicken Sie auf CREATION mit der linken Taste der Maus.
 - Um das Handbuch zu bekommen, klicken Sie auf MANUAL mit der linken Taste der Maus.
8. Der läufer bewegt sich mit der rechten Taste der Maus.

PROLOG

Die Geschichte spielt im 22. Jahrhundert. Mehrere Ereignisse haben die Erde stark mitgenommen. Aus diesem Grund wurde eine Weltregierung gebildet, an deren Spitze 9 Weisen stehen : das Confederation of Galaxies (C.O.G). Die Kolonisation des Weltraums macht gute Fortschritte, allerdings haben sich mehrere politisch unabhängige Welten gebildet. Die daraus resultierenden Probleme sucht das Confederation of Galaxies nun zu lösen. Dies geschieht unter größter Geheimhaltung und mit Hilfe des Bureau of Astral Troubleshooters (B.A.T.), eine supergeheime Organisation mit Sitz auf der Erde.

Die Handlung von THE KOSHAN CONSPIRACY spielt in ROMA 2, der Hauptstadt von Shedishan, einem Planeten des B8 systems. Das Confederation of Galaxies hat Kontakt mit dem Bureau of Astral Troubleshooters aufgenommen, denn KOSHAN besitzt das Quasi-Monopol für Echiatone, einem sehr wertvollen Rohstoff. KOSHAN mißbraucht die Macht, die ihnen dieses Monopol gibt. Es wird Zeit, daß hier jemand eingreift...

Um dem bösen Spiel ein Ende zu bereiten, sendet das Bureau of Astral Troubleshooters Sylvia Hadford auf Mission : sie soll KOSHAN glauben machen, sie besitze die Rechte des größten Echiatone Vorkommens, in der Hoffnung, das KOSHAN auf diesen Köder anbeißt. Leider erzielt Sylvia's Mission nicht den gewünschten Erfolg und das B.A.T entschließt sich, einen neuen Agenten aussenden: Jehan Menasis...und das sind Sie.

Sylvia wird Ihnen helfen, Ihre Mission erfolgreich durchzuführen. Vorsicht, denn KOSHAN versucht, sämtlichen Widerstand im Keim zu ersticken und wird Ihnen so manchen Knüppel zwischen die Beine werfen.

Es liegt nun an Ihnen, die Mission, die Ihnen anvertraut wurde, erfolgreiche zu Ende zu führen

**STOP ! BITTE LESEN SIE DEN FOLGENDEN TEIL
NUR, WENN SIE DIE LÖSUNG DES SPIELS
WISSEN MÖCHTEN !**

ERSTER TEIL

MISSION I. DAS TREFFEN MIT SYLVIA

Treffen Sie sich mit Sylvia Hadford im Manoir de Mantoue, einem Hotel im ROMA Sektor. Besorgen Sie sich den Schlüssel von Sylvias Zimmer, damit Sie sie im zweiten Stock aufsuchen können. Während Ihres Besuchs erklärt Ihnen Sylvia, worin Ihr Auftrag besteht. Nachdem sie Ihnen alle Einzelheiten beschrieben hat, gibt Ihnen Sylvia eine Waffe, eine Karte, die Ihnen Zutritt verschafft, eine Kreditkarte (mit einem Guthaben von 10000 Credits), einen elektronischen Wegweiser und ein Videophone. Ihre eigentliche Mission beginnt in dem Augenblick, indem Sie Sylvia verlassen.

Bevor Sie in Richtung Minervaturm aufbrechen, sollten Sie den B.O.B. programmieren. Das Programm, das die Sprache Shedish übersetzt, erweist sich hierbei als das nützlichste. Sie können den B.O.B. auch so programmieren, sodaß er Ihnen die Zeit anzeigt, Ihre augenblickliche Lage bewertet (Kraft, Hunger und Durst) und damit er Ihnen die Kraft der Personen, denen Sie begegnen, anzeigt.

Verbringen Sie ein wenig Zeit in ROMA, um Ihre Kenntnisse zu vervollständigen. Sprechen Sie mit den Leuten, um Informationen über die einzelnen Sektoren zu erhalten, die Sie durchqueren. Kaufen oder stehlen Sie Gegenstände von den Leuten und Händlern, denen Sie begegnen. Implantationen von Morpho und Hypercep unter der Kontrolle des B.O.B. erleichtern Ihnen Ihren Auftrag.

Geld spielt eine entscheidende Rolle in diesem Spiel. Sie benötigen Geld für Essen, zur Fortbewegung und zum Kauf von Gegenständen. Wenn Sie gewisse Gegenständen nicht kaufen können (oder wollen), versuchen Sie, sie zu stehlen.

MISSION II. DIE VERABREDUNG MIT MASSAGLIA

Sie benötigen hierfür ein Stimmenwiedergabegerät, eine leere Kassette, eine CAI Zugangskarte (bekommen Sie von Sylvia) und eine ATA RX Karte (bekommen Sie im Reisebüro). Fahren Sie auf der Via Express bis zum Terminus TB. Nehmen Sie dann ein Moskito Taxi zum Minervaturm. Versuchen Sie, herauszufinden, wieviele Aktien gekauft wurden; wer sie gekauft hat und in welcher Anzahl.

Verlassen Sie den Minervaturm in Richtung Carmentaturm. Verabreden Sie sich mit Massaglia. Bevor Sie sich mit ihm treffen, nehmen Sie Ihre leere Kassette und legen Sie diese in das Stimmenwiedergabegerät ein. Nehmen Sie Massaglias Stimme während der Besprechung auf. Zum Aufnehmen klicken Sie auf das Stimmenwiedergabegerät in Ihrem Bestand. Der Apparat wird groß angezeigt. Drücken Sie auf REC.

Versuchen Sie während Ihrer Verhandlungen mit Massaglia, ihm einige Aktien abzukaufen. Es ist sehr wahrscheinlich, daß Sie in diesem Moment nicht genügend Geld besitzen, dann bleibt Ihnen nur übrig, zum Astoport zurückzukehren, um weitere Anweisungen von Sylvia zu erhalten. Überzeugen Sie sich jedoch in jedem Fall, ob Sie Massaglias Stimme aufgenommen haben (CHAT), bevor Sie den Carmentaturm verlassen.

MISSION III. AUSRAUBEN DER BANK

Sie benötigen hierfür das Stimmenwiedergabegerät mit Aufnahme von Massaglias Stimme, einen Saugnapf und eine Flasche Ditroxyl (bekommen Sie in der Apotheke). Fahren Sie zum TA1, im Nordsektor. Besuchen Sie die Peristyle Bar. Gehen Sie zum Hinterzimmer. Sie betreten einen kleinen Raum, in dem sich drei Männer befinden: einer der drei sitzt und die beiden anderen stehen neben ihm. Kaufen Sie ihm eine Gedächtnistablette ab. Gehen Sie anschließend zum Optiker und bestellen Sie sich Ihre Kontaktlinsen.

Überprüfen Sie, daß sich die Gedächtnistablette in Ihrem Bestand befindet. Warten Sie auf Ihre Kontaktlinsen. Wenn diese fertig sind, wählen Sie das entsprechende Gesicht in Ihrem Bestand und setzen Sie die Linsen ein. Nehmen Sie anschließend ein

Moskito Taxi zum TB1 und zum Carmentaturm. Fliegen Sie dann mit dem Katatruck bis zur Massaglia Bank. Schmelzen Sie die Mauer mit Hilfe des Ditroxyls. Halten Sie die Kassette bereit, auf der Sie vorher die Stimme von Massaglia aufgenommen haben.

Eine Sicherheitskontrolle wird nun Ihr Auge kontrollieren (und wenn Sie jetzt die Kontaktlinsen tragen, sind Sie gerettet). Die Sicherheitskontrolle wird ebenfalls Ihre Stimme kontrollieren wollen. Sowie Sie die Sicherheitskontrollen überwunden haben, zerstören Sie mit Hilfe des Ditroxyls die Tür, die sich ganz rechts unter dem Gewölbe befindet. Nehmen Sie die Aktien an sich und fahren Sie zum TB1 zurück, um den Katatruck zurückzugeben.

MISSION IV. EINBRUCH BEI ZIST HONOR

Sie benötigen hierfür das Seil (bekommen Sie im Industriesektor) und die Zeitung von ROMA (fragen Sie die Einwohner). Gehen Sie zum TA. Lesen Sie die Zeitung (klicken Sie auf die Lupe) und lesen Sie, daß Zist Honor gestorben ist. Brechen Sie deshalb bei ihm ein. Bewegen Sie die Statue in seinem Haus und eine Tür öffnet sich. Folgen Sie dem Geheimgang und nehmen Sie die Aktien und das Buch an sich. Blättern Sie das Buch durch. Es teilt Ihnen mit, wo sich der Minensatellit befindet und wo Sie weitere Aktien finden können.

MISSION V. NEHMEN SIE DEN MÖRDEN DIE AKTIEN AB

Sie benötigen hierfür Waffen, Schutzschilder und eine große Anzahl von Munition. Fahren Sie zum terminal TC, dort finden Sie eine gerade, enge Straße. Sie bemerken zwei Lagerhäuser mit grüner Mauer. Gehen Sie durch die Tür und steigen Sie die Treppen zum zweiten Stock hoch. Dort finden Sie den Direktor der Firma ... tot !!! Gehen Sie zurück auf die Straße, doch rüsten Sie sich für den Kampf mit den Mördern. Falls Sie diesen gewinnen, vergessen Sie nicht, die 25 Aktien an sich zu nehmen, die die Mörder fallen gelassen haben. Heben Sie die Aktien, auf und nehmen Sie sie in Ihren Bestand auf. Kehren Sie dann zum Terminal TB zurück.

MISSION VI. BESCHAFFEN SIE SICH EINEN ECHTEN PRAETOR AUSWEIS

Nehmen Sie ein Mosquito Taxi bis zum Janusturm. Für diese Mission benötigen Sie den Talar des Praetor (bekommen Sie in einem Bekleidungsgeschäft in ROMA) und einen falschen Ausweis (erhältlich in einem Masken- und Attrappengeschäft in ROMA). Überprüfen Sie die Namen der Richter am Gerichtshof im Verzeichnis. Mit dem falschen Ausweis in der Hand, dringen Sie in die Sauna ein. Untersuchen Sie die Kleidungsstücke, die dort am Haken hängen, indem Sie auf das Bestandsfenster klicken und die Lupe auswählen. Der Name des Richters, dem das untersuchte Kleidungsstück gehört, wird angezeigt. Stehlen Sie den Ausweis des Richters mit Namen Kibutus oder Bares, indem Sie ihn gegen Ihren falschen Ausweis austauschen. Fahren Sie anschließend zum Astroport zurück.

MISSION VII. ENTDECKEN SIE WEITERE AKTIEN

Fliegen Sie ins Weltall und machen Sie sich auf die Suche nach dem Satelliten. Das Buch, das Sie Zist Honor gestohlen haben, enthält eine Karte des Sonnensystems und zeigt die Position des Minensatelliten an. Er ist mit brauner Farbe gekennzeichnet. Nachdem Sie auf dem Satelliten gelanden sind, müssen Sie Ihren echten Praetor Ausweis vorweisen können (den Ausweis von Kubitus oder Barex). Auf den Pisten angekommen, können Sie sich mit dem Shershoyer vorwärtsbewegen und sich auf die Suche nach dem vergrabenen Schatz der Banafaoshs machen, der 100 Aktien enthält. Sie finden diesen rechts oben auf der Karte verzeichnet. Mit der Taste S können Sie zwischen der Karte und dem Blickwinkel Ihres Fahrzeuges hin und herschalten. Wenn Sie im richtigen Sektor angekommen sind, werden Sie die Aktien finden. Nehmen Sie diese an sich und kehren Sie zur Basis zurück. Kehren Sie anschließend auf Ihren Planeten zurück.

MISSION VIII. IHRE VERHAFTUNG

Bei ihrer Ankunft am Astroport werden Sie verhaftet. Man verdächtigt Sie zu Unrecht, Sylvia ermordet zu haben. Die Polizei nimmt alles, was Sie besitzen, in Verwahrung. Machen Sie sich aber keine Sorgen, ein Großteil Ihrer Besitztümer wird Ihnen wiedergeben, falls Sie wieder aus dem Gefängnis entlassen werden.

ZWEITER TEIL: DIE ARENA DER GLADATOREN

Sie befinden sich nun im zweiten Teil des Spiels. Sie müssen in der Arena der Gladiatoren gegen andere Verbrecher kämpfen. Falls es Ihnen gelingt, mindestens drei oder vier Gegner zu besiegen, werden Sie freigelassen. Wenn Sie nicht kämpfen, müssen Sie essen, trinken und schlafen. Vergessen Sie dies nicht, denn es hilft Ihnen, Ihre Kräfte zu erhalten. Damit die Zeit schneller vergeht, können Sie «eine Stunde vorwärts» oder «schlafen» auswählen. Während des Essens müssen Sie einen anderen Gefangenen verteidigen. Tauschen Sie anschließend einen Teil Ihres Essens gegen eine Schmerzsonde ein. Sie benötigen diese später, wenn Sie versuchen, den König zu töten. Die Gladiatorenkämpfe sind nicht sehr anspruchsvoll. Schlagen Sie zu, wenn immer sich eine Gelegenheit bietet und bleiben Sie in ständiger Bewegung, um zu vermeiden, daß Sie getroffen werden. Jedes Mal, wenn Sie einen Kampf gewonnen haben, rückt die Stunde der Freiheit näher. Falls Sie jedoch verlieren, werden Sie in Ihre Zelle zurückgeschickt und Sie müssen an weiteren Kämpfen teilnehmen. Sie werden nicht freigelassen, wenn Sie nicht mindestens drei oder vier Kämpfe gewonnen haben.

Die Ermordung des Königs

Sie haben Ihren letzten Kampf gewonnen und die Gunst des Publikums erworben. Leider verweigert Ihnen der König Ihre Begnadigung. Aus lauter Wut darüber drücken Sie die Schmerzsonde in das Auge des Königs und dieser ist sofort tot. Zur großen Überraschung aller findet man nun heraus, daß König nur eine Maschine war. In diesem Moment erhalten Sie einen Schlag über den Kopf und verlieren das Bewußtsein. Das Volk ist währenddessen in Aufruhr.

Die Sache wird heikel

Als Sie wieder zu sich kommen, befinden Sie sich in einem luxuriösen Raum. Plötzlich erscheint ein Mann neben Ihrem Bett. Er ist das Oberhaupt der religiösen Shedishan Sekte, hat aber gleichzeitig auch Einfluß auf die Politik. Er erzählt Ihnen, daß Sie

mehrere Tage lang bewußtlos waren und man sich Sorgen um Sie gemacht hat. Sie sind der Held des Tages, denn Sie haben das Komplott aufgedeckt. Der Koshan hatte den richtigen König durch eine Maschine ersetzt, damit niemand sich dem Koshan entgegenstellen konnte. Das Volk hatte bemerkt, daß der König in letzter Zeit sonderbar und unverantwortlich gehandelt hatte, aber niemand hatte damit gerechnet, daß man der König durch eine Maschine ersetzt hatte. Nach dem Gesetz der Shedishan, sind Sie der neue König. Sie Können aber auch jemand anderen zum König ernennen, falls Ihnen das lieber ist. Der Mann gibt Ihnen Ihre Besitztümer zurück und läßt Sie allein. Während Sie Ihre Sache noch untersuchen, erscheint ein Hologramm des B.A.T. Hauptquartiers.

DRITTER TEIL: INSZENIERUNG IHRES: EIGENEN TODES

Obwohl Sie eigentlich der neue König werden sollten, nimmt ein anderer B.A.T. Agent Ihren Platz ein. Der Koshan hat immer noch das Monopol über das Echiatone. Sie müssen ihn stoppen. Man befiehlt Ihnen, auf den Thron zu verzichten. Sie verfassen ein entsprechendes Adankungsschreiben, das Sie an den Boodish senden. Sie fügen eine zusätzliche Mitteilung bei, in der Sie erklären, daß Ihr Leben bedroht sei. Ein B.A.T. Agent setzt einen Preis auf Ihren Kopf aus. Ein Killer wird engagiert, dieser denkt jedoch, er handle im Auftrag vom Koshan.

Einlarung des Koshan

Fahren Sie zum Minervaturm. Schmelzen Sie die Mauer mit Hilfe des Ditroxyl. Legen Sie den Auftrag, Sie zu töten, in den Safe des Koshan. Während der Abdankungszeremonie wird der Killer versuchen, Sie umzubringen. Das jedenfalls soll er glauben. Gehen Sie deshalb sicher, ein Maximum an Schutzschildern zu tragen !!! Der Koshan ist in die Ermordung verwickelt, denn die Polizei hat in seinem Safe de Auftrag, Sie zu töten, gefunden. Somit ist der Koshan entlarvt und jede Gefahr einer Machtübernahme des Koshan im Keim erstickt. Sie haben gewonnen und warten nun auf Ihre nächste Mission. Herzlichen Glückwunsch !

KOSHAN CONSPIRACY CARTE DE REFERENCE VERSION IBM CD-ROM

CONTENU DE LA BOITE

- Un CD comportant le jeu et le manuel
- Une carte de référence (procédures de démarrage, carte et guide stratégique)

MATERIEL REQUIS

- IBM PC 386 minimum (486 recommandé)
- 4 Mo de RAM (580 Ko de mémoire conventionnelle)
- 2,5 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Une carte SVGA (640x480, 256 couleurs, 512 Ko de mémoire) compatible VESA®
- VBE et un moniteur couleur
- Cartes sonores: Soundblaster®, Pro Audio Spectrum ou 100% compatibles
- DOS 5.0 ou supérieur
- MSCDEX 2.21 ou supérieur
- Un lecteur de CD-ROM compatible MPC (avec un transfert minimum de 150 Ko/s)
- Une souris Microsoft® ou 100% compatible.

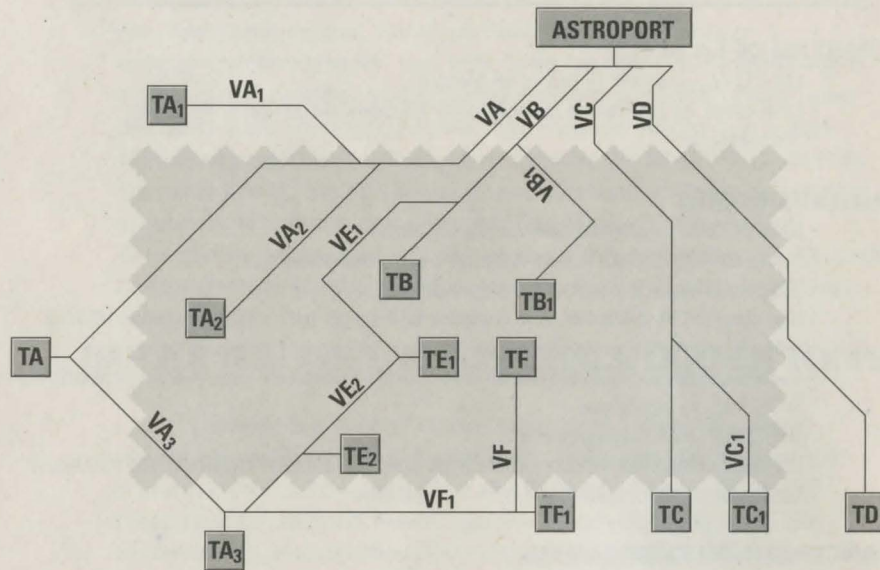
LANCEMENT DU PROGRAMME

1. Allumez votre PC et votre lecteur de CD-ROM.
2. Insérez votre CD de Koshan Conspiracy dans votre lecteur de CD-ROM.
3. Activez le lecteur de CD-ROM en tapant sa lettre d'appellation, D: généralement.
4. Après l'invite (C:), tapez Install et appuyez sur Enter, puis suivez les instructions à l'écran.

Une fois le jeu chargé, veuillez suivre les étapes suivantes :

5. Après l'invite (C:), tapez cd KCD puis appuyez sur Enter.
6. Tapez de nouveau KCD puis Enter.
7. Le menu vous propose 3 choix :
 - Pour commencer votre aventure, cliquez sur JEU avec le bouton gauche de la souris.
 - Pour créer votre agent, cliquez sur CREATION avec le bouton gauche de la souris.
 - Pour accéder au manuel, cliquez sur MANUEL avec le bouton gauche de la souris.
8. Pour déplacer votre curseur, utilisez le bouton droit de la souris.

CARTE DE LA VIA-EXPRESS



ASTROPORT DE ROMA, SECTEUR TOURISTIQUE

Manoir de Mantoue
 Forum Bar
 Ganash Bar
 Restaurant WacDonald's
 Mecafood Bod' Akam
 Apollo Disco
 Pharmacie
 Magasin de confection
 Farces et attrapes
 Agence de voyages
 Salle d'arcades
 Epicerie
 Magasin d'électricité
 Restaurant

TA1 SECTEUR NORD

Drugstore
 Opticien
 Armurier
 Bar Periclou
 Bar Peristyle
 Marché

TA, TA2 SECTEUR ASHAN

Connexion entre les secteurs
 Bar Shedish
 Maison de Zist Honor

TE1, TB1, TB, TF SECTEUR DE LA CITE

Connexion entre tous les secteurs
 Tour carmenta
 Tour du Koshan
 Massaglia Bank
 Tour Janus
 Tour Minerva
 Tour Vertumnus
 Restaurant Gustacio
 Hotel Argileton

TE2, TA3, TF1 SECTEUR SUD

Connexion entre tous les secteurs
 Possibilité d'y acheter et d'y vendre de nombreux objets
 Vendeur de pizza

TC, TC1, TD SECTEUR INDUSTRIEL

Connexion entre tous les secteurs
 Swan Bar
 Bureau de Jehan Menasis
 Welco Inc.

PROLOGUE

L'action se déroule au XXIIème siècle. La Terre, bouleversée par divers événements, a formé un gouvernement mondial dirigé par 9 sages : la Confédération des Galaxies (CFG). La colonisation spatiale bat son plein et de nombreux mondes politiquement autonomes se sont développés. Pour résoudre les problèmes causés par ce développement anarchique, la CFG a recours dans plus grand secret aux services du B.A.T. : le Bureau des Affaires Temporelles, organisation terrienne ultra secrète.

L'action de The KOSHAN CONSPIRACY se situe dans ROMA 2, ville principale de Shedishan, planète du système B8. La Confédération des Galaxies a contacté le Bureau des Affaires Temporelles : la KOSHAN détient en effet le quasi monopole de l'Echiatone, un matériau très précieux. La Koshan abuse du pouvoir que lui confère son monopole. Il est temps d'intervenir...

Pour mettre fin à cette situation, le B.A.T. dépêche Sylvia Hadford : son rôle sera de faire croire qu'elle possède des titres de propriété du plus gros gisement d'Echiatone afin d'appâter la KOSHAN. Mais sa mission ne donne pas les résultats escomptés et le B.A.T décide d'envoyer un nouvel agent : Jehan Menasis...vous en l'occurence.

Sylvia vous aidera à mener à bien votre mission. Mais la KOSHAN, qui cherche à supprimer toute forme de résistance, vous mettra des bâtons dans les roues.

A vous d'assurer la réussite de la mission qui vous a été confiée.

**ARRETEZ!
NE LISEZ PAS CETTE
SECTION, SAUF SI VOUS SOUHAITEZ
CONNAITRE LA SOLUTION DU JEU !**

PREMIERE PARTIE

MISSION I. RENCONTRER SYLVIA

Rencontrez Sylvia Hadford au Manoir de Mantoue, un hôtel qui se situe dans le secteur de ROMA. Vous devez prendre la clef de sa chambre pour lui rendre visite au second étage. Durant votre entretien, elle vous expliquera en quoi consiste votre mission. Après vous en avoir donné tous les détails, elle vous fournira une arme, une carte d'accès, une carte de crédit (avec 10 000 crédits), un guide électronique et un vidéophone. Votre mission ne commencera vraiment que lorsque vous aurez quitté Sylvia.

Avant de vous diriger vers la Tour Minerva, nous vous conseillons de programmer le B.O.B. Le programme le plus utile est celui qui traduit la langue Shedish. Vous pouvez également le programmer pour afficher l'heure, pour avoir son diagnostic sur votre état, (force, faim et soif), et pour analyser la force des gens que vous rencontrerez.

Passez un peu de temps à ROMA pour compléter votre inventaire. Parlez aux gens pour recueillir des informations sur les différents secteurs que vous traverserez. Achetez ou volez des objets aux gens ou aux commerçants. Des implants de morpho et d'hypercep sous le contrôle du B.O.B. vous faciliteront la tâche.

L'argent a un rôle clef dans ce jeu. Vous en aurez besoin pour manger, pour vous déplacer et pour acheter des objets. Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) les acheter, volez-les.

MISSION II. PRENDRE RENDEZ-VOUS AVEC MASSIGLIA

Vous aurez besoin du restitueur vocal, d'une cassette vierge,

d'une carte d'accès CAI (fournie par Sylvia) et d'une carte ATA RX (que vous trouverez à l'agence de voyages). Empruntez la Via-express jusqu'au terminus TB. Prenez un taxi Mosquito jusqu'à la Tour Minerva. Tentez de découvrir combien d'actions ont été achetées, qui les détient et en quelles quantités.

Quittez alors la Tour Minerva pour la Tour Carmenta. Prenez rendez-vous avec Massaglia. Avant de le rencontrer, prenez votre cassette et insérez-la dans le restitueur vocal. Vous devrez enregistrer la voix de Massaglia durant votre entretien. Pour utiliser cet appareil, cliquez sur le restitueur vocal dans votre inventaire. L'appareil apparaît en gros plan; sélectionnez alors REC.

Lors de votre rencontre, essayez de lui racheter quelques actions. Il est fort probable que vous ne disposiez pas d'une somme d'argent suffisante à ce moment-là; il ne vous reste donc plus qu'à retourner à l'Astroport pour obtenir plus d'instructions de Sylvia. Mais avant de partir, assurez-vous d'avoir la voix enregistrée (CHAT).

MISSION III. DEVALISER LA BANQUE

Vous aurez besoin du restitueur vocal avec l'enregistrement de la voix de Massaglia, d'une ventouse et d'une bouteille de Ditroxyl (que vous trouverez en pharmacie). Allez au TA1, dans le secteur Nord. Faites un tour au Peristyle Bar. Pénétrez dans l'arrière-salle. Vous vous retrouverez dans une petite pièce où se trouvent trois hommes: l'un est assis et les deux autres se tiennent près de lui. Achetez une tablette de mémoire à l'individu. Allez chez l'opticien commander vos lentilles. Vérifiez que la tablette se trouve bien dans votre inventaire. Attendez vos lentilles. Lorsqu'elles sont prêtes, allez dans votre inventaire, puis sélectionnez le visage. Appliquez les lentilles. Allez au TB1 et à la Tour Carmenta en taxi Mosquito. Envolez-vous avec le Katatruck jusqu'à la Massaglia Bank. A l'aide de la Ditroxyl, faites fondre le mur. Passez la bande qui contient la voix de Massaglia, que vous avez préalablement enregistrée. Un dispositif de sécurité va ensuite examiner votre oeil (vous êtes sauvés si vous portez les lentilles de contact) et va vouloir identifier votre voix. Lorsque vous aurez franchi le dispositif de sécurité, détruisez à l'aide de la Ditroxyl la porte qui se trouve sous la voûte, tout à fait à droite. Prenez les titres de propriété, et retournez au TB1 pour rapporter le Katatruck.

MISSION IV. ENTRER PAR EFFRACTION CHEZ ZIST HONOR

Vous aurez besoin de la corde (que vous trouverez dans le secteur industriel), et du journal de ROMA (que vous demanderez aux habitants). Allez au TA. Lisez le journal (cliquez sur la loupe). Vous apprenez que Zist Honor est mort. C'est alors que vous entrez chez lui par effraction. Une fois chez lui, bougez la statue, une porte s'ouvre. Empruntez le passage, prenez les titres de propriété et le livre. Feuilletez le livre, celui-ci vous indique où se trouve le satellite minier, et l'endroit où vous trouverez des titres de propriété supplémentaires.

MISSION V. DEPOUILLER LES ASSASSINS DE LEURS TITRES DE PROPRIETE

Prévoyez des armes, des protections, et des munitions en grandes quantités. Allez au Terminal TC, vous verrez bientôt une rue très étroite et rectiligne. Vous apercevrez deux entrepôts aux murs verts. Entrez par la porte et montez au second. Vous découvrirez le directeur de la compagnie....mort!!! Retournez dans la rue, mais préparez-vous à affronter les meurtriers. Si vous gagnez, pensez à récupérer les 25 titres de propriété qu'ils auront laissés tomber. Ramassez-les et ajoutez-les à votre inventaire. Retournez ensuite au Terminal TB.

MISSION VI. TROUVER LA VRAIE CARTE D'IDENTIFICATION DU PRAETOR

Prenez un taxi Mosquito jusqu'à la Tour Janus. Vous aurez besoin de la robe du Praetor (que vous trouverez dans le magasin de confection à ROMA) et de la fausse carte ID (disponible au magasin de farces et attrapes de ROMA). Vérifiez sur le registre le nom des juges qui siègent à la cour. La fausse carte d'identification à la main, pénétrez dans le sauna. Passez en revue les vêtements accrochés en cliquant sur la fenêtre inventaire et en sélectionnant la loupe. Le nom du juge à qui appartient le vêtement sélectionné s'affiche. Volez la carte d'un préteur en levée de séance. Remplacez-la par la fausse carte. Partez ensuite à l'Astroport.

MISSION VII. DECOUVRIR DES TITRES SUPPLEMENTAIRES

Envolez-vous pour l'espace et partez à la recherche du satellite. Le livre que vous aviez volé à Zist Honor renferme une carte du système solaire, et il indique la position du satellite minier. Ce dernier apparaît en marron. Après avoir atterri sur le satellite, vous devrez présenter votre vraie carte de Praetor. Une fois arrivé sur les pistes, vous piloterez le Sershoyer et vous partirez à la recherche du trésor enfoui des Banafooshs, qui renferme 100 titres de propriété. Vous le trouverez en haut à droite sur la carte. La touche S vous permet d'alterner entre la carte et la vue que vous avez à bord du véhicule. Quand vous vous retrouverez dans la bonne section, vous trouverez les titres. Prenez-les et retournez à la base. Retournez ensuite sur la planète.

MISSION VIII. VOTRE ARRESTATION

A votre arrivée à l'Astroport, on vous arrêtera. On vous accuse à tort du meurtre de Sylvia. La police vous prendra tout ce qui vous appartient, mais ne vous inquiétez pas, on vous restituera une grande partie de vos biens si toutefois vous sortez de prison.

DEUXIEME PARTIE : L'ARENE DES GLADIATEURS

Vous voici dans la seconde partie du jeu. Vous devez vous battre contre d'autres criminels dans l'arène des gladiateurs. Si vous parvenez à vaincre au moins trois ou quatre de vos adversaires, on vous libérera. Quand vous ne vous battrez pas, vous devrez manger, boire et dormir. Ne négligez pas ces actions qui vous permettent de maintenir votre force. Pour que le temps aille plus vite, il vous suffit de sélectionner «avancer d'une heure» ou «dormir». Au cours d'un repas, il vous faudra défendre un autre prisonnier. Echangez ensuite de la nourriture contre une sonde de douleur avec celui-ci. Vous en aurez besoin lorsque vous essayerez de tuer le roi. Les combats ne sont pas trop difficiles. Frappez

lorsque c'est possible, et restez en mouvement pour éviter d'être touché. A chaque fois que vous gagnez, le moment de votre libération se rapproche. Quand vous perdez, par contre, on vous renvoie dans votre cellule, et vous devez continuer de vous battre. Vous ne sortirez pas avant d'avoir gagné au moins trois ou quatre combats.

L'ASSASSINAT DU ROI

Vous avez remporté votre dernier combat et vous avez gagné le soutien des foules, mais le roi refuse de vous accorder son pardon. Indigné, vous plongez la sonde de douleur dans l'oeil du roi, lequel meurt sur le coup. A la surprise générale, on découvre que le Roi n'est qu'une machine! C'est à ce moment que vous recevez un coup sur la tête et que vous perdez connaissance. Pendant ce temps, les citoyens s'insurgent.

L'AFFAIRE SE CORSE

A votre réveil, vous vous retrouvez dans une chambre luxueuse. Un homme apparaît soudain près de votre lit. Il est le chef de l'ordre religieux shedishan, mais il contrôle également l'aspect politique des choses. Il vous raconte que vous êtes resté inconscient pendant plusieurs jours, et qu'ils se sont inquiétés. On vous considère comme un héros puisque vous avez dévoilé le complot. Le Koshan avait remplacé le véritable Roi par une machine, afin que personne ne puisse faire face au Koshan. Les gens avaient remarqué que le Roi agissait récemment de façon irrationnelle, mais ils ne s'attendaient sûrement pas à ce qu'il soit remplacé par une machine! D'après la Loi shedishan, vous devez être le prochain Roi ou, si vous le préférez, il vous est possible de nommer quelqu'un d'autre.

L'homme vous rend vos objets puis il s'en va. Tandis que vous passez en revue vos effets, un hologramme du Quartier Général du B.A.T. apparaît.

TROISIEME PARTIE : MISE EN SCENE DE VOTRE PROPRE MORT

Bien que vous deviez devenir le prochain Roi, un autre agent du B.A.T prend votre place. Le Koshan a encore un monopole sur l'échiatone. Il faut les arrêter. On vous ordonne de renoncer au Trône. Vous écrivez votre lettre d'abdication et vous l'envoyez au Boodish, en joignant une note expliquant que votre vie est en danger. Un agent du B.A.T. mettra votre tête à prix. Un tueur est engagé, mais celui-ci pense avoir été engagé par le Koshan.

DEMANTELEMENT DU KOSHAN

Allez à la Tour Minerva. A l'aide de la Ditroxyl, faites fondre le mur. Placez l'ordre de tuer dans le coffre du Koshan. Lors de la cérémonie d'abdication, le tueur vous assassinera. C'est du moins ce qu'il faudra faire croire. Assurez-vous de porter un maximum de protections!!! Après votre assassinat, le Koshan est impliqué puisque les autorités ont trouvé le contrat dans le coffre. Le Koshan est démantelé, et tout danger d'une prise de contrôle est écarté. Vous avez triomphé, et vous attendez votre prochaine mission. Félicitations!

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un autre membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertiges, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaires ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

COPYRIGHT

Copyright 1993 UBI SOFT. Copyright 1993 Haïku Studio. All rights reserved. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corp. VESA is a registered trademark and VBE is a registered trademark of the Video Electronics Standards Association. MPC is a trademark of the multimedia PC Marketing Council. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.

TECHNICAL SUPPORT

In the U.K.:

UBI SOFT Ltd
c/o Technical Support
Finchley House
707 High Road
North Finchley, London N12 0BT
Telephone: (81) 343 9055

TECHNISCHE HILFE

In DEUTSCHLAND

UBI SOFT GmbH
Bartholomäusweg 31
33334 Gütersloh
Tel.: 05241/9465-60
Fax: 05241/9465-65

SERVICE TECHNIQUE

Si le CD fourni avec ce produit s'avérait défectueux, appelez notre Hot Line au (16) 99 08 90 77. Demandez le n° d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce bon sans sa boîte à:

EURO-MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que: Le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

