



INSTRUCTION BOOKLET

**THE FOLLOWING TITLES ARE ALSO
AVAILABLE IN THE KIXX XL RANGE**

TITLES	ATARI ST	AMIGA	PC 3.5"
BATTLEHAWKS 1942™	£14.99	£14.99	£14.99
INDIANA JONES™ and the Last Crusade - The Graphic Adventure	£14.99	£14.99	£15.99
ZAK McKRACKEN and the Alien Mindbenders™	£12.99	£12.99	£12.99
MIDWINTER	£12.99	£12.99	£12.99
World Class LEADER BOARD™ - The Series	-	-	£12.99

**WATCH OUT FOR FURTHER NEW RELEASES
IN 1993!**

Available from all good computer retail outlets. Should you encounter any difficulties in obtaining any of the titles listed, contact KIXX on 021 625 3311.

For hardware compatibilities, please refer to the box or alternatively contact KIXX on 021 625 3311. KIXX reserve the right to change the recommended retail price without prior notification.

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

Design
PAUL CUISSET

Programmer
PAUL CUISSET

Graphics
ERIC CHAHI

Music
JEAN BAUDLOT

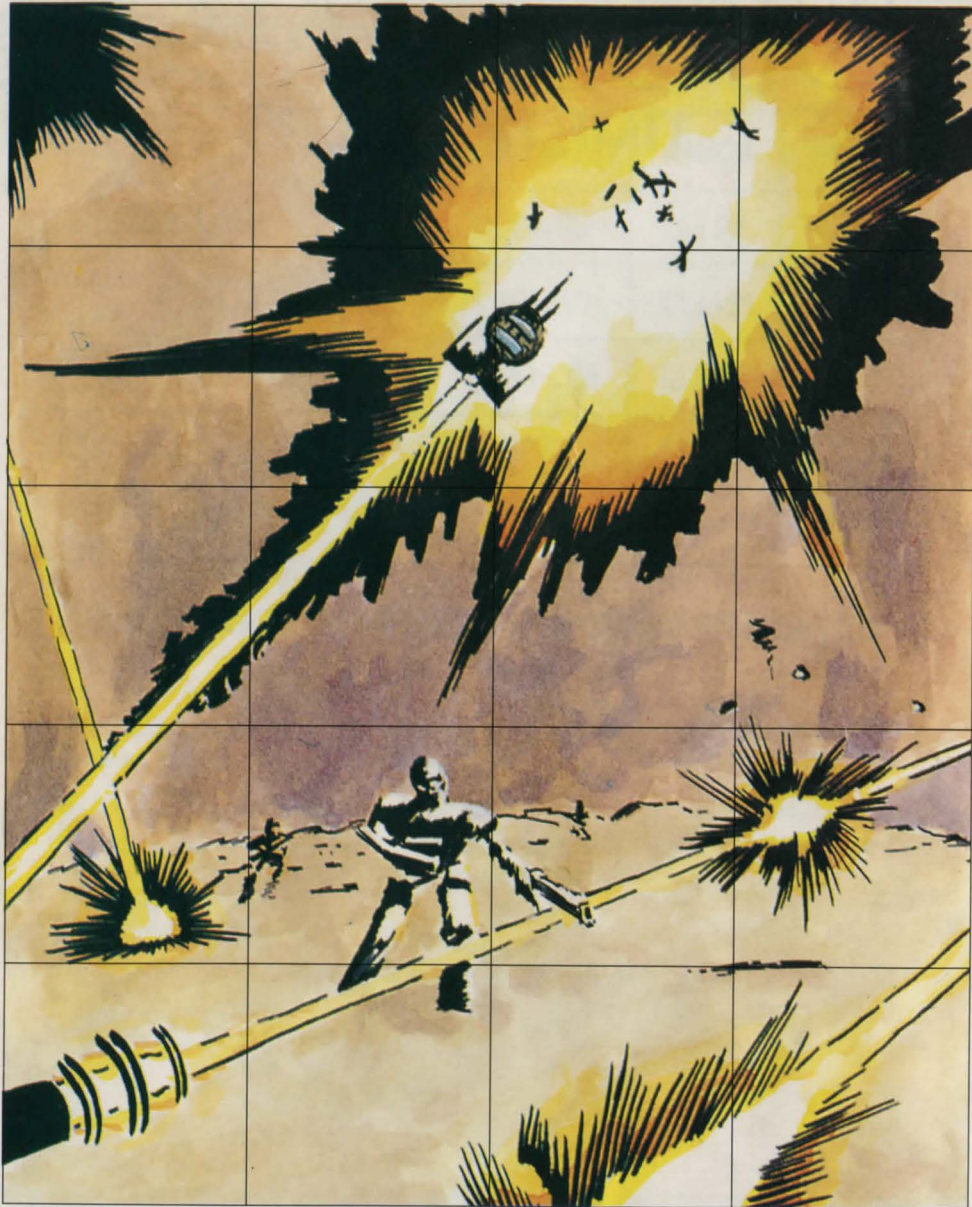
Sound
MARC MINIER / ANTOINE O'HEIX

A

B

C

D



4

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

Beep... beeeep... The strident tone of the control monitor woke her out of a light doze. She froze for an instant, surprised by her brief spell of inattention. She concentrated hard on the screen and began to follow the frenzied movement of the green cursor. It blinked twice then disappeared, loudly signifying the end of its activity. 1304 !! She examined the four figures traced on the cathode screen as if she were discovering them for the first time. "1304 ! My God, THEY'VE DONE IT !", she shouted.

Baley put the file down. The situation was disturbing. The news from the front over the last two months had been alarming and the Crughons' were becoming ever more active on Earth. "Blasted Crughons !" he thought, "We'll never have enough time !". After more than a century of bitter fighting, the human race had seen its proud colonies fall one by one. Now the Earthlings had dug themselves in on the last free planet and were desperately trying to fight off the constant attacks of their deadly enemies. Baley could not stop himself thinking about the terrible fate in store for them if the SDI did not hold out. For two generations, the magnetic field which jealously guarded the planet had unfailingly succeeded in repulsing the Crughons' increasingly virulent attacks. "Heavens ! I hope they can hold out !". A flood of old memories poured into his mind. The images had become blurred but, strangely, the emotions retained their tragic intensity. He remembered their distress... the mad dash across space... the return to the origins of an Earth which had been abandoned a thousand years previously... Lo'Ann, his daughter, then two years old who snuggled down in the arms of her mother, Ellie. He had always admired his wife's courage, and her confidence which she communicated to others had enabled them to endure the great privations of their new existence...

5

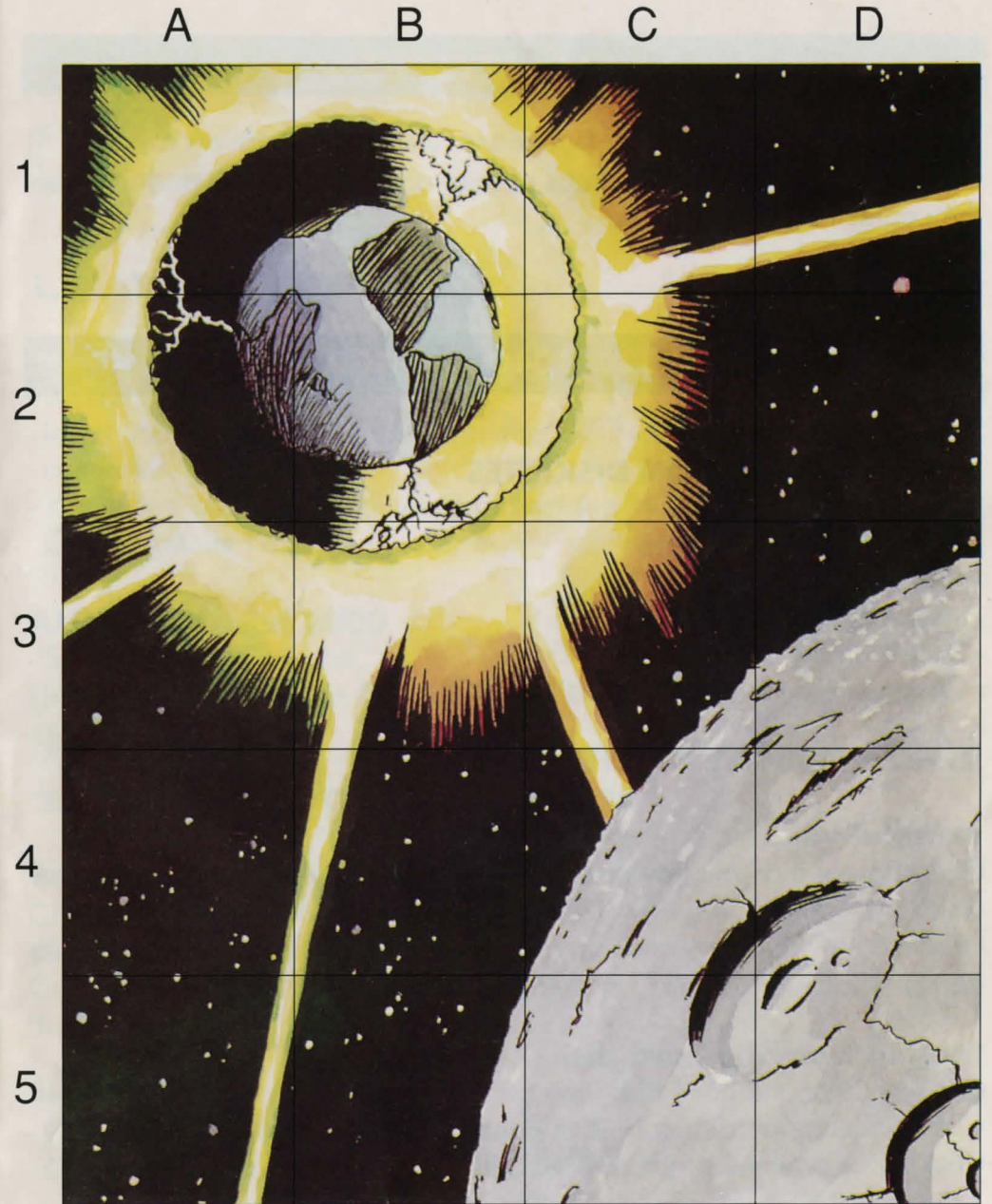
Reconstruction had been difficult with the few resources which the planet still possessed. But SDI was worth any sacrifice... because SDI was their last chance.

The gabble of the intercom rudely awakened him from his daydreams.

- "Father ?"
- "Yes, Lo'Ann... what news ?"
- "We have just detected a Crughon presence and the earthly controller is positive. They have turned the clock back to 1304, the Middle Ages !!"
- "1304 ! Then if my fears were right... No, I daren't think about it... Lo'Ann ! Go to the Chronoporters, we must find out what's happening"

The chronoporting room was buzzing with activity. Two simultaneous flashes of light illuminated the room for a fraction of a second... Two silhouettes trembled for a moment then disappeared forever.

The last act of this tragic war had begun. Historians would call this phase "**The Menace**".



I. BACKUP COPIES

We advise you to make backups of your original diskettes and only use the copies to play the game.

II. ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST, STE

1. HOW TO PLAY ON DISKETTES

Startup from Diskette

- Turn off the computer.
- Insert disk No. 1 in drive A
- Switch on the computer.
- Click twice on the icon DELPHINE.PRG

2. HOW TO PLAY ON THE HARD DISK

Installation

Check to see that you have more than 1080 kilobytes free on your hard disk.

Create a new directory and copy the contents of each of the diskettes into it.

Startup from the hard disk

Click twice on the hard disk icon.

Click twice on the directory icon containing the game.

Click twice on the icon DELPHINE. PRG.

III. AMIGA 500, 1000 AND 2000

(If using an Amiga 500 without expanded memory unplug the external drive if necessary)

1. PLAYING ON DISKETTES

AMIGA 1000

- Switch off the computer.
- Insert the Kickstart diskette into the DFO drive and switch on the computer.
- When the computer asks you to insert the Workbench diskette insert Game diskette No. 1.

AMIGA 500 and 2000

- Switch off the computer.
- Insert diskette No. 1 in the DFO drive and switch on the computer.

2. HOW TO PLAY ON THE HARD DISK

Installation

Check to see that you have more than 1080 kilobytes free on your hard disk.

Create a new directory and copy the contents of each of the diskettes into it.

Startup from the hard disk

- Click twice on the hard disk icon
- Click twice on the directory icon containing the game
- Click twice on the icon DELPHINE. PRG.

A B C D

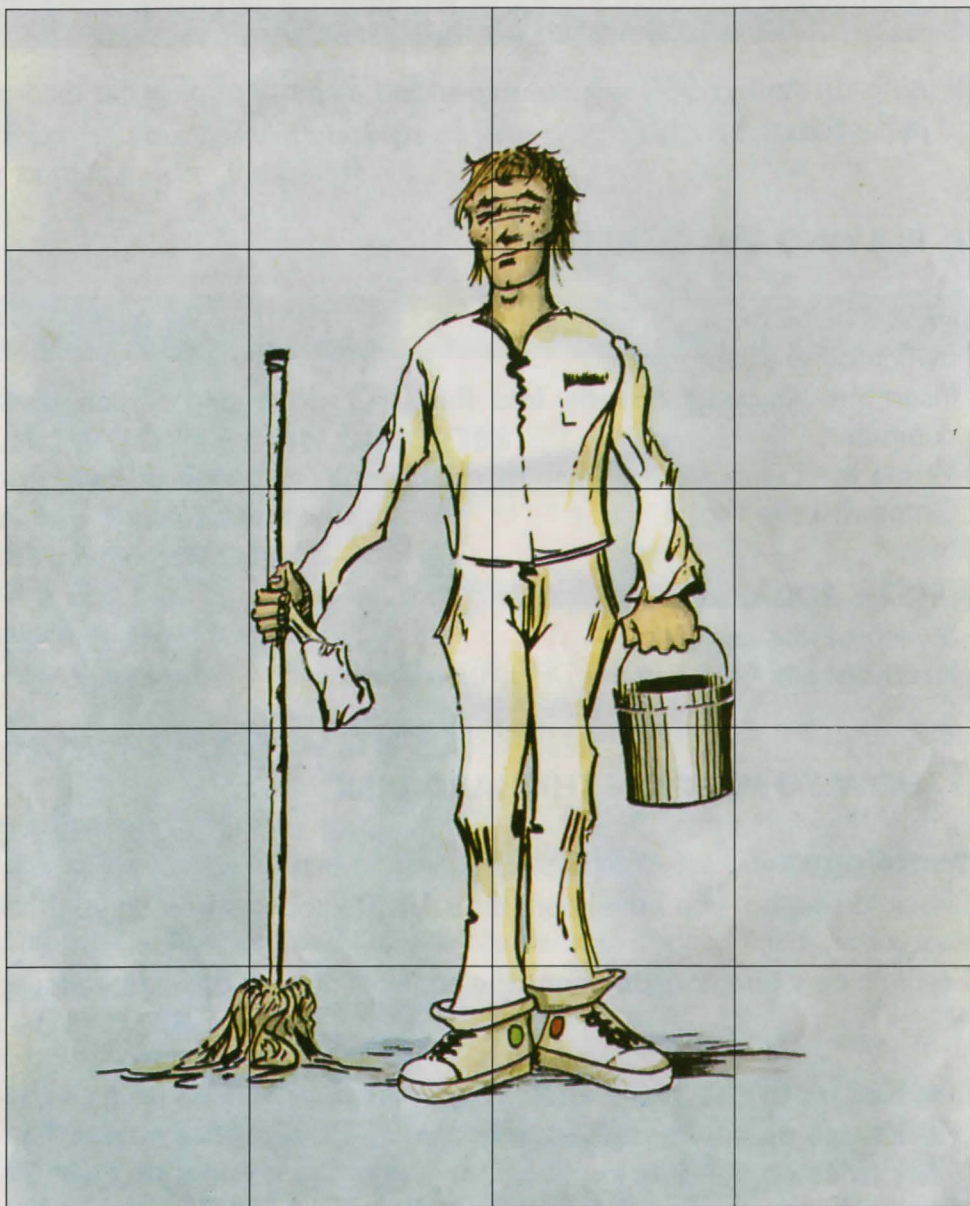
1

2

3

4

5



IV. GAME SYSTEM

"Future Wars" is the first DELPHINE SOFTWARE programme to use the Cinematique system.

This is a new generation games system which is entirely mouse-controlled and is designed to make the game as exciting as possible.

Moving the Hero

The character you are playing moves across the screen as you wish. All you need to do to get him to move is to use the mouse to take the cursor to the spot you want him to go to and press the left hand button of the mouse. The hero will then move to the designated spot.

Your character will stop on the way if an obstacle blocks his path. All you have to do is designate a different spot which will enable him to move round the obstacle.

The Activation Menu

Through the hero, you can take a wide variety of actions despite the very simple activation menu.

The activation menu is displayed when you press the right-hand button of the mouse.

Move the menu bar to the chosen action and press the left-hand button.

You can take the following actions :

EXAMINE : enables you to obtain more details about an object in your environment.

When the mouse cursor becomes a +, choose the object to be examined and press the left-hand mouse button.

Note : just as in real life, your character will not be able to see some of the details if he is too far away from the object he is looking at.

TAKE : is used when you want to collect objects that seem to be useful. When the mouse cursor becomes a +, choose the object to be examined and press the left-hand mouse button.

INVENTORY tells you at all times what objects you have. Press one of the two mouse buttons to quit the inventory.

USE : allows you to take action using an object you own to affect an object or person in your environment.

For instance :

You have a key which you want to use to open a door : USE KEY on DOOR.

You want to give money to your boss (!!!) : USE MONEY on BOSS.

You need something to drink : USE CUP on HERO.

When the cursor changes into a +, select the object you want to use from the list then click on the object or person it is to be used on.

OPERATE : lets you take action on an object or person.

For example,

open the door... OPERATE DOOR

press a button... OPERATE BUTTON.

When the mouse cursor changes into a +, select the object on which you want to take action and press the left-hand button of the mouse.

SPEAK : will serve to help you talk to the people you are going to meet.

When the mouse cursor changes to a +, indicate the character to whom you want to speak and press the left-hand button of the mouse.

The user menu

This menu offers functions which are not part of the game itself but which will, for instance, allow you to save, make backups or reload previous sessions.

You can access this menu by pressing the two mouse buttons simultaneously.

PAUSE : will put the game on hold until you press another mouse button.

RESTART : enables you to start the session again from the very beginning.

BACKUP DRIVE : is used for indicating to the programme which disk drive you want to use to make a backup.

LOAD : to continue playing a game you have backed up.

When the programme asks you to insert the backup diskette, the list of saved sessions which are on the backup diskette will be displayed.

Move the mouse on to the name of the session to be loaded and confirm. (We suggest you have a blank formatted diskette ready)

SAVE : To save to diskette the game you are in the process of playing, when the programme prompts you, insert the backup diskette.

A catalogue containing the list of sessions already on the diskette will be displayed. Choose a free spot and confirm. If there is no room left in the catalogue use a new backup diskette or back up over an existing session.

Note : You can back up a session as long as your hero is alive. Consequently, we advise you to use this option regularly and each time the situation is potentially dangerous.

During some animation sequences when you are not able to control your character, you will not be able to save the game. But be assured that nothing very dangerous will happen during these sequences, unless it is already too late to take preventive action.

A

B

C

D

1

2

3

4

5



ADVICE TO NEW PLAYERS

If you are playing an adventure game for the first time, here are a few suggestions.

- Carefully examine all the objects on the screen at every new point in the game.
- Zoom in closer to the objects you are examining because no one is infallible and our hero may only see some of the fine details if he looks at an object up close.
- Read the messages displayed very carefully because they may give you important clues on how to proceed to the next step in the adventure.
- Use every opportunity you can to take action.
- Talk to everyone you can, they may be able to help you choose the best route.
- Backup your game as soon as you sense danger.

If in spite of all this, you find yourself stuck at any point in the game, check to see whether you have forgotten an object or if you have forgotten to do something earlier on...
Every problem has a solution.

A B C D

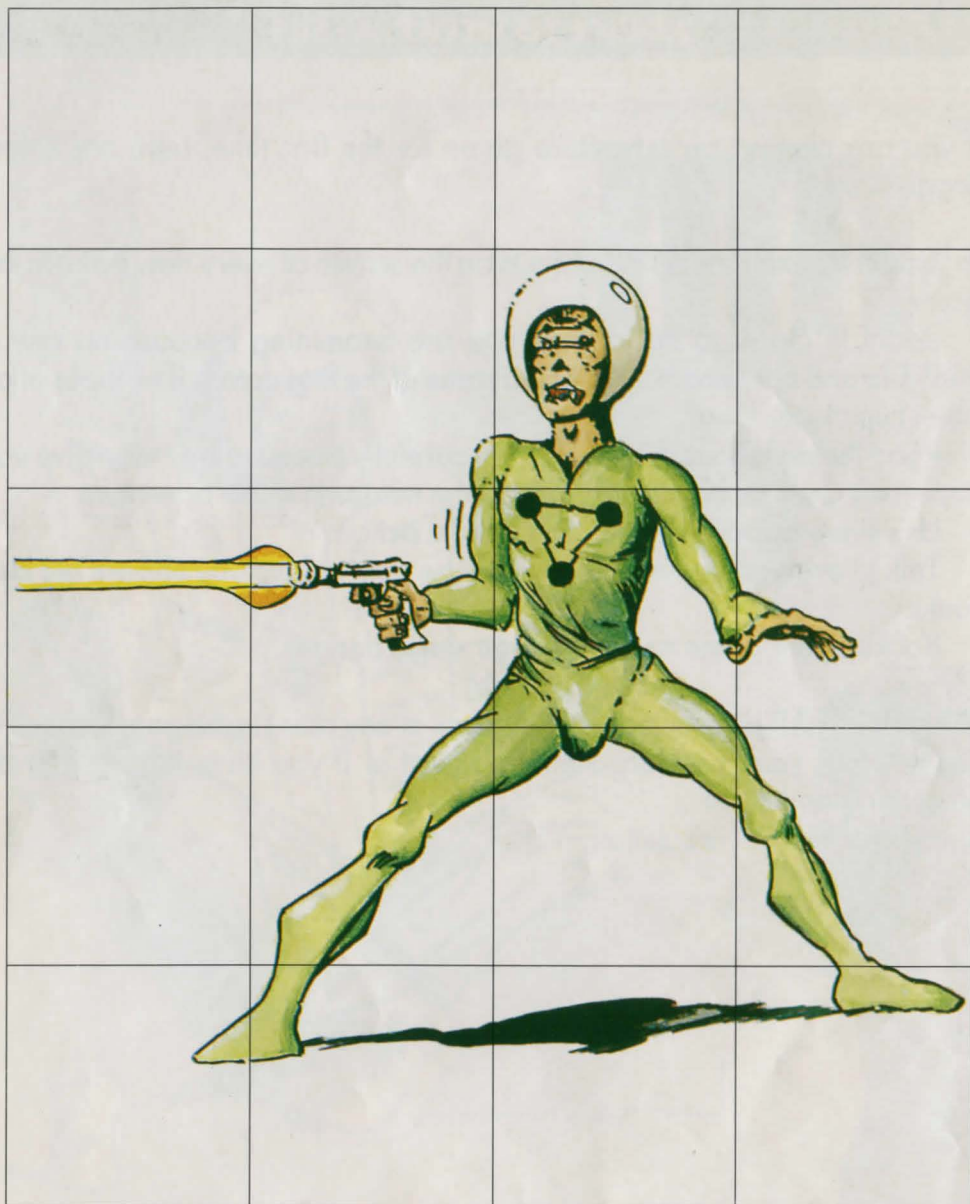
1

2

3

4

5



ATTENTION

The following is for new players who may have difficulty getting started in the game.

Experienced players need not read this page.

- The game begins on scaffolding.
- Examine the bucket at your feet.
- Pick up the bucket.
- Walk to the far left of the scaffolding.
- Examine the scaffolding.
- Activate the red arrow which appears on the control panel displayed on the large screen.
- There is a half-open window at the top right-hand edge of the screen. Walk towards the window.
- When you are facing it, examine the window.
- Activate the window.
- You should be entering the building... but if not, click on the window.
- You will find yourself in a small room, walk up to the central door and activate the door.
- Now carry on...

COPY PROTECTION

To protect our rights, we have perfected a copy protection system which we hope will not cause you too much inconvenience.

When the programme asks you for it, refer to the grid against each page whose number will be indicated.

Then state which of the illustrations displayed on the screen is at the intersection of the column and line requested.



18

IBM PC AND COMPATIBLES

- Loading
 - Turn off your computer for at least ten seconds
 - Switch on computer
 - Insert **DOS** disk in drive A :
 - When computer is ready, insert game disk n° 1 in drive A :
 - Type A : and press **ENTER**
 - Type **INSTALL** and press **ENTER**
 - Follow on-screen prompts.

1. Playing from game disks

- Starting from floppy disks.
 - Turn off computer for at least ten seconds
 - Switch on computer
 - Insert **DOS** disk in drive A :
 - When computer is ready, insert game disk n° 1 in drive A :
 - Type A : and press **ENTER**
 - Type **DELPHINE** and press **ENTER**

2. Playing from your hard disk

- Starting from hard disk
 - Type C : and press **ENTER** (Type a different letter if your hard disk is not called C :)
 - Type **CD \ DELPHINE** and press **ENTER**

3. Keyboard controls

The eight cursor keys will move the cursor one pixel in the direction indicated by the arrow. Pressing the **SHIFT** key and a cursor key simultaneously will move the cursor more quickly. Pressing the **CTRL** key and a cursor key will move the cursor to the centre of one of the eight squares dividing up the screen.

The **ESC** key corresponds to the right mouse button.

Pressing **CTRL** key and **S** key simultaneously will turn sound on/off.

RETURN, **ENTER** and **5** key (the central key on the number keypad) correspond to the left mouse button.

You may also use the following command keys :

- F1 Examine
- F2 Take
- F3 Inventory
- F4 Use
- F5 Activate
- F6 Speak
- F9 « Activate » menu
- F10 « Use » menu

Pressing P key will pause the game until you press it again.

Pressing the + key will speed up the animation

Pressing the - key will slow down the animation.

19

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

Design
PAUL CUISSET

Programmer
PAUL CUISSET

Graphics
ERIC CHAHI

Music
JEAN BAUDLOT

Sound
MARC MINIER / ANTOINE O'HEIX

Time Travellers

Der schrille Ton des Kontrollmonitors ließ sie aus ihrem kleinen Nickerchen erwachen. Einen kurzen Moment fröstelte sie und war verwundert, daß sie tatsächlich eine Weile so unaufmerksam gewesen war. Sie konzentrierte sich wieder auf den Bildschirm und fing an, die rasenden Bewegungen des grünen Cursors mitzuverfolgen. Nach zweimaligem Aufblinken verschwand das kleine Licht wieder, wobei das Ende seiner Aktivität laut und deutlich angezeigt wurde. 1304 !! Sie schaute die vier Ziffern auf dem Kathodenbildschirm noch einmal genau an, so als ob sie sie zum ersten Mal sähe. "1304 ! Mein Gott, sie haben es wirklich getan !" rief sie.

Baley legte die Akte wieder auf den Tisch. Es war eine verwirrende und beunruhigende Situation. Die Nachrichten, die während der vergangenen zwei Monate von der Front kamen, waren durchaus alarmierend, und die Aktivitäten der Crughons waren allmählich nicht mehr zu übersehen. "Verdammte Crughons !" dachte er, "wir werden nie genug Zeit haben !" Nach mehr als einem Jahrhundert erbitterter Kämpfe hatte die menschliche Rasse zusehen müssen, wie eine nach der anderen ihrer stolzen Kolonien fallen mußte. Inzwischen hatten sich die Erdlinge auf einem der letzten freien Planeten verschanzt und versuchten nun, die ständigen Angriffe ihrer Todfeinde abzuwehren. Baley konnte nicht aufhören, darüber nachzudenken, welch schreckliches Schicksal ihnen bevorstehen würde, falls die SDI sich nicht behauptete. Schon seit zwei Generationen war das magnetische Feld, das den Planeten eifersüchtig bewachte, erfolgreich dabei gewesen, die zunehmend böartigen Angriffe der Crughons abzuweisen. "Himmel ! Ich hoffe nur, daß sie durchhalten können !" Eine Menge alter Erinnerungen kamen ihm in den Sinn. Zwar waren die Bilder inzwischen verschwommen, doch die Gefühle behielten merkwürdigerweise ihre tragische Eindringlichkeit. Er erinnerte sich an die Not und an das Leiden... dieser Wahnsinnsschlag durchs All... die Rückkehr zu den Ursprüngen einer Erde, die schon tausend Jahre vorher verlassen worden war... Lo'Ann, seine damals zweijährige Tochter, die sich in den Armen ihrer Mutter Ellie eingekuschelt hatte. Er hatte immer schon den Mut seiner Frau bewundert, die Zuversicht, die sie ausstrahlte, hatte es anderen ermöglicht, die großen Entbehrungen ihrer neuen Existenz zu ertragen... mit den wenigen Ressourcen, die auf dem Planeten noch zur Verfügung standen. Aber die SDI war jedes Opfer wert... weil die SDI ihre letzte Chance war.

Das Geplapper der Sprechanlage weckte ihn aus seinen Tagträumen.

"Vater ?"

"Ja, Lo'Ann, irgendwas Neues ?"

"Wir haben gerade die Anwesenheit von Crughons entdeckt, und der Erdprüfer ist positiv. Sie haben die Uhr in das Jahr 1304 zurückgestellt, ins Mittelalter !!"

"1304 ! Wenn also meine Befürchtungen richtig sind... nein, ich wage nicht daran zu denken... Lo'Ann ! Geh zu den Zeitreportern, wir müssen herausfinden, was da los ist."

Der Raum der Zeitreporter schwirrt vor Aktivität. Für den Bruchteil einer Sekunde blitzten gleichzeitig zwei Lichter auf, die den Raum erleuchteten... Zwei Silhouetten zitterten eine Sekunde lang, um dann für immer zu verschwinden.

Der letzte Akt dieses tragischen Krieges hatte begonnen. Die Historiker würden diese Phase als "Die Bedrohung" bezeichnen.

I. Ersatzkopien

Wir empfehlen Ihnen, Ersatzkopien von Ihrer Originaldiskette zu machen und zum Spielen nur diese Kopien zu benutzen.

II. Atari 520, 1040 ST, MEGA ST

1. Wie man auf Disketten spielt

Diskettenstart

- Schalten sie den Computer ab
- Legen Sie Diskette Nr 1 in Laufwerk A
- Schalten Sie den Computer ein
- Klicken sie das Icon DELPHINE.PRG zweimal an

2. Wie man auf der Festplatte spielt

Installation

Achten Sie darauf, daß Sie auf der Festplatte mehr als 1080 freie Kilobytes haben.

Legen Sie eine neue Directory an, und kopieren Sie den Inhalt jeder Diskette darauf.

Festplattenstart

- Klicken Sie zweimal den Festplattenicon an
- Dann klicken Sie zweimal das Directory-Icon an, auf der sich das Spiel befindet
- Klicken Sie nun zweimal auf DELPHINE.PRG.

III. AMIGA 500, 1000 und 2000

(Falls Sie einen AMIGA ohne erweiterten Speicher benutzen, ziehen Sie gegebenenfalls den Stecker des externen Laufwerkes heraus)

1. Das Spielen auf der Diskette

AMIGA 1000

- schalten Sie den Computer ab
- legen sie die Kickstartdiskette in das DF0-Laufwerk ein und schalten Sie nun den Rechner ein. Kickstart.

- wenn sie aufgefordert werden, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie die Spieldiskette Nr. 1 ein.

AMIGA 500 und 2000

- schalten Sie den Computer ab
- legen Sie die erste Diskette in das DF0-Laufwerk ein und schalten Sie nun den Rechner wieder ein.

2. Auf der Festplatte

Installation

Achten Sie darauf, daß auf der Festplatte mehr als 1080 Kilobytes frei sind. Legen Sie eine neue Directory an, und kopieren Sie den Inhalt jeder Diskette darauf.

Festplattenstart

- Öffnen Sie CLI
- Wenn Sie das Spiel auf DH0 installiert haben, tippen sie "führe HD0LVDT aus" wenn das Spiel auf DH1 ist, tippen Sie "führe HD1LVDT aus"

IV. Das Spielsystem

Future Wars ist das erste DELPHINE SOFTWARE Programm, das das System Cinematique anwendet.

Es ist eine neue Generation von Spielsystemen, die durchgängig mausgesteuert sind und das Spiel so spannend wie möglich gestalten sollen.

Das Bewegen des Helden

Die Person, die Sie darstellen, bewegt sich ganz nach Ihren Wünschen über den Bildschirm. Alles was Sie tun müssen, um ihn zu bewegen, ist, daß Sie die Maus in die Hand nehmen und mit ihr den Cursor an die Stelle bewegen, wohin er soll ; dann drücken Sie ganz einfach auf den linken Mausknopf. Ihr Held wird sich sogleich an die vorgesehene Stelle bewegen.

Wenn allerdings ein Hindernis ihren Weg blockiert, bleibt die Person stehen. In diesem Fall brauchen Sie nur eine andere Stelle auszusuchen und schon kann das Hindernis umgangen werden.

Das Aktivierungsmenü

Trotz des recht einfachen Aktivierungsmenüs haben Sie mit Ihrem Helden einen weiten Handlungsspielraum.

Das Aktivieremenü wird sichtbar, wenn Sie den rechten Mausknopf drücken.

Bringen Sie den Menübalken auf die ausgewählte Handlung und drücken Sie den rechten Mausknopf.

Folgende Handlungen stehen zur Verfügung :

PRÜFE : ermöglicht es Ihnen, weitere Einzelheiten über Gegenstände in Ihrer Umgebung herauszufinden.

Wenn der Mauscursor zu a+ wird, bestimmen Sie das zu untersuchende Objekt und drücken Sie auf den linken Mausknopf

Beachten Sie : genau wie im wirklichen Leben kann Ihre Person keine Einzelheiten erkennen, wenn Sie zu weit weg von dem Gegenstand ist, den Sie betrachten will.

NIMM : benutzt man, wenn man Gegenstände mitnehmen will die nützlich erscheinen.

Wenn der Mauscursor zu a+ wird, bestimmen Sie wieder das zu untersuchende Objekt und drücken den rechten Mausknopf.

INVENTORY : gibt jederzeit darüber Auskunft, welche Gegenstände Sie haben. Um das Inventory verlassen zu können, drücken Sie auf einen der beiden Mausknöpfe.

BENUTZE erlaubt es Ihnen, mit einem Gegenstand, der Ihnen gehört, Handlungen an einem Objekt oder einer Person in Ihrer Umgebung vorzunehmen.

Zum Beispiel ; Sie haben einen Schlüssel der eine Tür öffnen soll : **BENUTZE SCHLÜSSEL** an **TÜR**.

Sie wollen Ihrem Chef Geld geben (!!!) : **BENUTZE GELD** an **CHEF**

Sie brauchen etwas zu trinken : **BENUTZ KÜRBISFLASCHE** an **HELD**.

Wenn der Cursor sich in a+ verwandelt, wählen Sie aus der Liste den Gegenstand den Sie benutzen wollen, klicken Sie dann auf den Gegenstand oder die Person, auf die der Gegenstand angewendet werden soll.

HANDLE läßt Handlungen an Personen oder Gegenständen vornehmen

Z.B. : öffne die Tür... **HANDLE TÜR**
drücke Knopf...**HANDLE KNOPF**

Wenn der Mauscursor sich in a+ verwandelt, wählen sie das Objekt, an dem die Handlung vorgenommen werden soll und drücken Sie dann den linken Mausknopf.

SPRICH : hilft Ihnen, mit den Leuten zu sprechen die Sie treffen.

Wenn der Mauscursor sich in a+ verwandelt, kennzeichnen Sie die Person, mit der Sie sprechen wollen und drücken Sie den linken Mausknopf.

Das Benutzermenü

Dieses Menü bietet Funktionen, die zwar nicht zum Spiel selbst gehören, die aber z.B. zum Speichern, Herstellen von Ersatzkopien oder Laden von abgespeicherten Spielabschnitten dienen.

Den Zugang zu diesem Menü verschaffen Sie sich, indem Sie die beiden Mausknöpfe gleichzeitig drücken.

PAUSE unterbricht das Spiel, bis Sie einen anderen Mausknopf drücken.

RESTART ermöglicht es Ihnen, noch einmal von vorn anzufangen.

BACK UP Laufwerk zeigt an, welches Laufwerk Sie zum Herstellen einer Kopie benutzen können.

LADEN : hiermit setzen Sie ein Spiel fort, das Sie schon begonnen haben. Wenn Sie aufgefordert werden, die Ersatzdiskette einzulegen, erscheint eine Liste gespeicherter Abschnitte, die sich auf der Ersatzdiskette befinden.

Bringen Sie die Maus auf den Namen des Abschnittes, der geladen und bestätigt werden soll.

(Wir schlagen vor, eine leere, formatierte Diskette dafür bereit zu halten).

SICHERN : Um das auf der Diskette befindliche Spiel, das Sie gerade spielen, abzuspeichern (wenn das Programm Sie dazu auffordert), müssen Sie die Ersatzdiskette einlegen. Dann erscheint ein Katalog mit der Liste der Abschnitte, die sich schon auf der Diskette befinden. Wählen Sie eine freie Stelle und bestätigen Sie. Falls auf der Ersatzdiskette kein Platz mehr sein sollte, nehmen Sie eine neue Ersatzdiskette oder Sichern Sie über einen bereits bestehenden Abschnitt.

Beachten Sie : Solange Ihr Held am Leben ist, können Sie den Abschnitt wiederholen (Ersatz). Folglich raten wir Ihnen, diese Option möglichst oft zu benutzen, jedenfalls immer dann, wenn es gefährlich wird.

Während einiger Animationssequenzen, in denen Sie nicht in der Lage sind Ihren Helden zu steuern, können Sie nicht speichern. Sie können aber sicher sein, daß während dieser Sequenzen nichts wirklich Gefährliches passiert, es sei denn, es ist sowieso zu spät, um noch irgendwelche Maßnahmen zu ergreifen.

Ratschläge für Anfänger

Wenn Sie zum ersten Mal ein Adventure spielen, hier ein paar Tips :

An jedem neuen Punkt des Spiels untersuchen Sie sämtliche Gegenstände auf dem Bildschirm.

Gehen Sie nah genug an die Gegenstände heran, die Sie untersuchen wollen, denn keiner ist unfehlbar, und unser Held nimmt vielleicht auch bei näherem Hinschauen nur einige der Feinheiten wahr.

Lesen Sie die Botschaften sehr genau, denn sie geben wichtige Hinweise darauf, wie in diesem Adventure als nächstes vorgegangen werden soll.

Nutzen Sie jede Möglichkeit, Handlungen vorzunehmen.

Sprechen Sie möglichst mit jedem, der Ihnen über den Weg läuft, er könnte Ihnen helfen den richtigen Weg einzuschlagen. Gehen Sie auf den Ersatz zurück, sobald es brenzlich wird.

Falls Sie trotz allem an irgendeinem Punkt hängenbleiben und nicht weiterkommen, überprüfen Sie, ob Sie einen Gegenstand vergessen haben oder ob Sie vielleicht vorher versäumt haben etwas Bestimmtes zu tun...

Für jedes Problem gibt es eine Lösung.

ACHTUNG

Folgendes gilt für Anfänger, die vielleicht Schwierigkeiten haben über den Anfang des Spiels hinauszukommen.

Erfahrene Spieler brauchen diese Seite nicht zu lesen.

Das Spiel fängt mit dem Schaffott an.

Untersuchen Sie den Eimer zu Ihren Füßen.

Betätigen Sie den roten Pfeil der auf dem großen Bildschirm auf der Tafel erscheint.

Am oberen rechten Rand des Bildschirms gibt es ein halboffenes Fenster. Gehen Sie auf das Fenster zu.

Wenn Sie vor dem Fenster stehen, untersuchen Sie es. Öffnen Sie das Fenster.

Sie sollten das Gebäude betreten... wenn nicht, klicken sie auf das Fenster.

Sie werden sich in einem kleinen Raum befinden ; gehen Sie zur mittleren Tür und öffnen Sie sie.

Und nun machen Sie weiter...

MS/PC-DOS KOMPATIBLE

• Ladeanweisung

- Schalten Sie Ihren Rechner für mindestens 10 Sekunden aus.
- Schalten Sie den Computer wieder ein.
- Legen Sie Ihre **DOS**-Diskette in Laufwerk A : ein.
- Wenn das System geladen ist, legen Sie die Spiel-Diskette 1 in Laufwerk A : ein.
- Wurde das DOS von Festplatte gebootet, wechseln Sie bitte mit A : (**RETURN**) auf das Laufwerk A :
- Geben Sie **INSTALL (RETURN)** ein.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1. Spielen von disketten

- Das Spiel wird von Diskette geladen und gestartet.
- Schalten Sie Ihren Rechner für mindestens 10 Sekunden aus.
- Schalten Sie den Computer wieder ein.
- Legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A : ein.
- Wenn das System geladen ist, legen Sie die Spiel-Diskette 1 in Laufwerk A : ein.
- Starten Sie das Programm mit **DELPHINE (RETURN)**.

2. Spielen von einer Festplatte

- Das Spiel wird von einer Festplatte geladen und gestartet.
- Wechseln Sie auf das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel installiert haben (z.B. mit C : (**RETURN**)).
- Wechseln Sie mit **CD \ DELPHINE (RETURN)** in das vom **INSTALL**-Programm angelegte Unter-Verzeichnis.
- Starten Sie das Programm mit **DELPHINE (RETURN)**.

3. Belegung der Tastatur

Die Tasten des Ziffernblocks bewegen den Cursor pixelweise in die durch die Pfeile angegebene Richtung.

Wenn Sie gleichzeitig mit der Cursor-Taste die **SHIFT**-Taste drücken, wird der Cursor schneller bewegt.

Wird gleichzeitig mit der Cursor-Taste die **CTRL**-Taste (auf manchen Tastaturen auch Strg) gedrückt, so wird der Cursor in die Mitte eines der acht Felder gesetzt, in die der Bildschirm aufgeteilt ist.

Die **ESC**-Taste entspricht dem rechten Mouse-Taster.

Mit S (**CTRL** + S) wird der Ton ein- oder ausgeschaltet.

RETURN, **ENTER** und die Taste **S** des Ziffernblocks entsprechen dem linken Mouse-Taster.

Die Funktions-Tasten sind wie folgt belegt :

- F1 Untersuchen
- F2 Nehmen
- F3 Gepäck
- F4 Benutze
- F5 Einschalten
- F6 Sprich
- F9 « Activate »-Menü
- F10 « Use »-Menü

Mit der Taste P legen Sie eine Pause ein, bis die Taste erneut gedrückt wird.

Mit der Taste + beschleunigen Sie die Animation

Mit der Taste - verlangsamen Sie die Animation.

FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS

Design
PAUL CUISSET

Programmer
PAUL CUISSET

Graphics
ERIC CHAHI

Music
JEAN BAUDLOT

Sound
MARC MINIER / ANTOINE O'HEIX

FUTURE WARS

AMIGA 500, 1000 E 2000

(Se usi un AMIGA 500 senza una memoria espansa, è necessario togliere la presa dal drive esterno)

1. COME GIOCARE CON I DISCHETTI

AMIGA 1000

- Spegni il computer.
- Inserisci il dischetto Kickstart nel drive DFO e accendi il computer.
- Quando il computer ti chiede di inserire il dischetto Wordbench, inserisci il dischetto del Gioco No.1.

AMIGA 500 E 2000

- Spegni il computer.
- Inserisci il dischetto No. 1 nel drive DFO e accendi il computer.

2. COME GIOCARE CON L'HARD DISK

Installazione

Assicurati che sul tuo hard disk siano disponibili più di 1080 kilobytes. Crea una nuova directory e copiaci il contenuto di ogni dischetto.

Avvio dall'hard disk

- Clicca per due volte sull'icona dell'hard disk
- Clicca per due volte sull'icona della directory che contiene il gioco
- Clicca per due volte sull'icona DELPHINE.PRG.

• Caricamento

- Spegni il computer per almeno 10 secondi
- Accendi il computer
- Inserisci disco **DOS** nel drive A
- Quando il computer è pronto, inserisci disco n. 1 nel drive A :
- Digita **A :** e premi **ENTER**
- Digita **INSTALL** e premi **ENTER**
- Segui le istruzioni che usciranno sullo schermo

1. Giocare dai dischetti di gioco

• Iniziare da floppy

- Spegni il computer per almeno 10 secondi
- Accendi il computer
- Inserisci disco **DOS** nel drive A :
- Quando il computer è pronto, inserisci n. 1 nel drive A :
- Digita **DELPHINE** e premi **ENTER**

2. Giocare dal tuo disco rigido

• Iniziare da disco rigido.

- Digita **C :** e premi **ENTER** (digita un'altra lettera se il tuo disco rigido non è chiamato C :)
- Digita **CD \ DELPHINE** e premi **ENTER**
- Digita **DELPHINE** e premi **ENTER**

3. Controlli Tastiera

Gli 8 tasti cursore muoveranno il cursore di i pixel nella direzione indicata dalla freccia. Premendo il tasto **SHIFT** e un tasto cursore simultaneamente si muoverà il cursore più velocemente.

Premendo il tasto **CTRL** e un tasto cursore si muoverà il cursore al centro di uno degli 8 quadrati che dividono lo schermo.

Il tasto **ESC** corrisponde al tasto destro del mouse.

Premendo il tasto **CTRL** e il tasto **S** simultaneamente si accenderà o spegnerà il suono.

I tasti **RETURN**, **ENTER** e **5** (e cioè il tasto centrale sulla tastiera numerica) corrispondono al tasto sinistro del mouse.

Potrai usare anche i seguenti tasti di comando :

- F1 Esamina
- F2 Prendi
- F3 Inventory
- F4 Usa
- F5 Attiva
- F6 Paria
- F9 « Attiva » menù
- F10 « Usa » menù

Premendo il tasto **P** si interromperà il gioco finché lo ripremerai ancora.

Premendo il tasto **+** farai aumentare la velocità dell'animazione.

Premendo il tasto **-** farai rallentare la velocità dell'animazione.

To move the hero

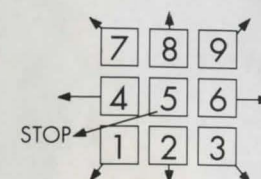
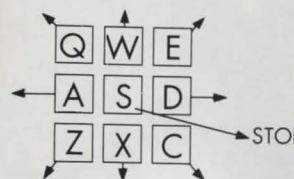
Bewegen des Helden

Per Muovere l'eroe

'Numlock' key in « off » position

Taste Numlock aus

tastiera numerica posizionata in « off »



Mouse movement

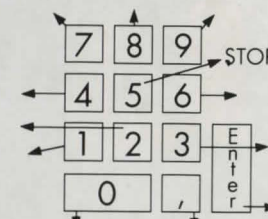
Bewegen des Cursors

Movimenti del mouse

'Numlock' key in « on » position.

Taste Numlock eingeschaltet

Tastiera numerica posizionata in « in »



- « Activate » menu
- « Activate »-Menü
- « Attiva » menù

- « Use » menu
- « Use »-Menü
- « Usa » menù

VALIDATION
VALIDIERUNG
CONVALIDA



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 625 3311.**