

# The Magnetic Scrolls Collection Volume 1

## AMIGA

### GETTING STARTED

Put disk one into drive DF0: and boot your machine. At the prompt type 'Game'. This will run the game from the original disks, using the default graphics mode. To use the game from a hard disk, or to use other graphics modes, see the instructions below.

#### System Requirements

1 MB RAM minimum, the more the better. Optionally, a hard disk, or more floppies.

#### Graphics Options

The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 supports many different graphics modes.

There are four basic modes and their NTSC equivalents:

- 320x256 16 colour (this is the default mode)
- 640x256 4 colour
- 640x512 16 colour
- 640x512 monochrome (no graphics)

On an NTSC machine the vertical resolutions are reduced to 200 (modes 1 and 2) and 400 lines.

#### Special considerations: Disks, Memory, Speed and Flicker

The Amiga can take a few seconds between a floppy disk being inserted and the game being able to use it. In general please let the disk drive light go out before telling the game that you have changed the disk.

The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 is a large, memory-hungry program. Although happy in 1 MB of RAM it may still have to close down some 'Applications' when large animations are to be displayed. To get the best performance from the game avoid running other programs at the same time. If it is necessary to use other Amiga 'Screens' use the options on the 'Main' menu.

Mode 3 uses twice as much memory as modes 1 and 2 and four times as much as mode 4. It also uses lots more memory bandwidth and so slows the computer down a great deal. Mode 3 is only recommended on machines with real 'fast' memory (unlike the A501 upgrade) and with some sort of 'flicker fixer' to overcome the annoying flicker caused by this interlaced mode. Mode 4 also suffers from the flicker problem. Some monitors will give a passable image in modes 3 and 4 if their brightness and contrast are properly adjusted.

Machines with both sorts of 'fast' memory (such as an A500 with A501 and A590 hard disk with memory in the A590 too) should be configured to use the real fast memory first (in this example the memory in the A590)

The program 'FastMemFirst' should be invoked with the 's/startup-sequence' file which is executed whenever the machine is booted.

#### Installation on a Hard Disk

Boot up your system from disk one and type 'install-hd', then follow the instructions. About 2.5 MB of disk space is required if the graphics are not decompressed at install time. If they are, then about 5 MB is needed. It takes about 20 minutes to decompress the graphics, but doing so greatly improves game speed, and is recommended.

## ARCHIMEDES

### GETTING STARTED

#### Running The Magnetic Scrolls Collection Volume 1

The game runs from desktop and can be run from both hard disk or floppy. To run the floppy disk version, double-click on the !collect1 icon. You may be required to alter the memory allocation by using the task display. The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 requires more than 672k in the next free slot of the task display with a 160k screensize to run properly.

If you have a multiscan monitor and your machine has its monitor type configured to 1, game will run in a high resolution mode provided there is enough memory available (not on a one megabyte machine).

#### Running The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 on a one megabyte machine

On a one megabyte machine there is just enough room to run the game. The more memory you can free to the next application slot on the task manager the better. There are two programs supplied, one called Config unplugs some relocatable modules and performs a reset to provide more memory, and Re\_init which replaces the unplugged modules. If The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 does not fit you should execute Config by double clicking on it; the program sets the configuration and performs a reset. Returning to desktop and bringing up the task manager you should be able to reduce the rma size, Font cache and sprite memory to their minimum values to free more memory to the next application slot.

If you are still having difficulty, perform a power on reset as described in the User Guide, then go through the same procedure. It should be possible to get up to 712k free in the next slot with a 160k screen size set.

#### Installing The Magnetic Scrolls Collection Volume 1

If you have a hard disk you should install the game by inserting disk One and double-clicking on the install icon. The program will prompt you for the drive onto which you wish to install The Collection - pressing return will give the default of ads::4. You are then told how much free space you have available and how much is required by the game. If you wish to continue, the install program will prompt you for a directory where installation can take place - pressing return installs in the root directory as ads::4.\$!collect1. If you are not happy with the path you have entered you can alter it if you wish. The program will then proceed with the installation, prompting you to swap disks as necessary. The Collection can now be run either from floppy or hard disk by double-clicking on the !collect1 icon.

#### Stop Press

On disk One of the supplied master disks you will find a file named README. This file contains information for SCSI users relevant at installation time.

## ATARI ST

### GETTING STARTED

The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 is supplied on five double-sided diskettes. A 1MB Atari ST is recommended. Although the game will run on a 520ST, some features will be missing. Two versions of disk One are supplied - one for 512K machines and one for Megabyte machines - please ensure that you use the correct one for your machine.

#### Running The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 from Floppy Disks

If you are going to play the game from floppy disks, we recommend that you copy the supplied disks and always play from the copies.

To copy the supplied disks, see the section 'Copying the supplied disks'.

When running the game from floppy disks, it is preferable to run it from the auto folder as this will allow it to use more of the machine's memory and this is essential for the 520ST. To do this, put the first disk into the disk drive (Drive A: if you have two disk drives), and press the reset button.

#### If your ST has a Hard Disk

You can install The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 onto a hard disk (Megabyte machines only) - this will mean that you do not have to swap floppy disks whilst playing the game, and some parts of the game will run a great deal faster. If you want to install the game onto your hard disk, see the section 'Installing The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 onto a hard disk'.

To run an installed version, open the directory in which you installed it (by double-clicking on its icon), and then double-click on the GAME.PRGM icon. You can still run the Collection from floppy disks if you have a hard disk.

#### If your ST has two double-sided Disk Drives

The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 can use two double-sided floppy disk drives - this will reduce the frequency of disk swaps during play.

To take advantage of your two-drive system, simply rename the file called 2DISKS - on disk One of the supplied set - to be called ARGS. To do this:

1. Ensure that disk one of the supplied set is not write-protected.
2. Insert the disk into drive A: and double-click on the icon from drive A: on your desktop.
3. click on the icon 2DISKS to highlight it.
4. Move the mouse pointer to the 'File' menu at the top of the desktop and select the 'Show Info' option from this menu.
5. Using the Backspace key, erase the name 2DISKS and then type in ARGS and press Return.

#### Installing The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 onto a Hard Disk

If you have an ST with a megabyte of memory (1040ST or upgraded 520ST) you can install the game onto a hard disk - if your ST has only a half megabyte of memory, you cannot. See the section 'If you have a 520ST' for an explanation.

The supplied installation program does a great deal more than simply copying files onto your hard disk. It performs the following tasks:

1. It asks you where you want the game to be installed. The default is c:\collect1 but you may choose any valid path on your hard disk. If you have hard disk partitions for d: (or any other drive), you can choose to install the game there instead. The install program will check that you have sufficient space on the selected drive - if you have not it will tell you so before quitting to the desktop.
2. It checks what sort of monitor you have to determine how it will display the graphics for you. If you have a colour monitor the install program will invite you to choose between 4-colour mode (in which the graphics are displayed using subtle grey shades) or 16-colour mode. The advantage of 4-colour mode is that you have considerably more screen space available for text and you will therefore generally find the game more playable. If you have a monochrome monitor this choice does not apply and the graphics will automatically be displayed in black and white.

3. It asks you whether you want the graphics decompressed onto your hard disk.

If you choose to have the graphics decompressed the game will run significantly faster but this will cost substantially more disk space. If you have the disk space we strongly recommend that you select this option.

4. It installs the The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 file set according to its defaults or your replacement criteria.

5. It optionally decompresses the graphics onto your hard disk. This will take between 25 and 45 minutes but we strongly recommend that you do this.

The install program will check the available space on your hard disk and warn you if there is insufficient to complete the installation process. If your disk is particularly full you may find either that you are unable to install the game or that there is insufficient disk space to decompress its graphics.

#### Running the Install Program

To run the install program simply put disk Two of the supplied disk set into Drive A: and double-click on the INSTALL.TOS icon on your desktop. Then just follow the on-screen instructions.

#### Copying the supplied disks

Please ensure that you copy the correct disk One for your machine. You will need four formatted double-sided floppy disks. To format a floppy disk:

- put the disk in the drive
- click once on the disk's icon on the desktop to highlight it
- select 'Format...' from the 'Files' menu
- click on the 'double-sided' box
- type in the name of the disk ('One', 'Two', 'Three', 'Four')
- click on the 'format' button

#### If you have a single double-sided disk drive

Put the appropriate disk One of the supplied master disk set in the drive, drag the drive A: icon onto the drive B icon, and insert the first blank disk when prompted.

Repeat this for all four disks in the set, making sure that all the files are copied.

#### If you have two (or more) double-sided disk drives

Put the appropriate disk One of the supplied master disk set in drive A: and the first blank disk in drive B:, and drag the drive A: icon onto the drive B icon.

Repeat this for all four disks in the set, making sure that all the files are copied.

#### Choosing the Graphics display Mode

When you run the game, it has to decide which screen mode is to be used to display the graphics. Two simple criteria are used to make this choice. Firstly, if the monitor attached is a monochrome monitor then the graphics can only be displayed in black and white.

If you have a colour monitor the display mode chosen will be the same as that currently employed by the desktop unless you have specified otherwise during the installation process.

#### If you have a 520ST

If you have a 520ST, certain facilities in the game will be unavailable to you due to memory limitations. Menu items on the Main and Accessories menus that are greyed out will not be selectable.

You will not be able to install The Magnetic Scrolls Collection Volume 1 onto a hard disk if you have a half-megabyte ST - this is because the hard disk driver takes up too much memory and there is not enough left to run the game. You can still run the Collection from floppy disks, but you should switch off your hard disk and reset the ST before you do so.

#### Stop Press

On disk One of the supplied master disks you will find a file named README. This file contains version information and may additionally refer to any quirks and/or problems encountered after going to press.

To read this file:

1. At the desktop double-click on the README icon
2. Select the SHOW option offered by the desktop

# FRANCAIS: ATARI ST

## POUR UTILISER LA COLLECTION

Le volume 1 de la Collection Magnetic Scrolls est fourni sur cinq disquettes à double face. Il est recommandé d'avoir un Atari ST à 1 MB. Vous pouvez jouer également sur 520ST mais quelques caractéristiques manqueront.

Deux versions de la disquette 1 vous sont fournies, une pour les machines à 512K et une pour les machines à mégabyte. Veuillez utiliser la version appropriée.

### Pour utiliser la Collection à partir des disquettes

Si vous utilisez des disquettes, nous vous conseillons de faire des copies des disquettes fournies et de toujours jouer à partir des copies.

Pour copier les disquettes fournies, veuillez vous référer à la section "Pour copier les disquettes fournies".

Quand vous utilisez le jeu à partir de disquettes, il est préférable de le faire à partir du dossier auto car cela permettra d'utiliser plus de la mémoire de la machine. Ceci est essentiel pour le 520ST. Placez la première disquette dans le lecteur de disquette (Lecteur A : si vous avez deux lecteurs) et appuyez sur la touche de remise à zéro (reset).

### Si votre ST a un disque dur

Vous pouvez installer la Collection sur disque dur (machines à mégabyte seulement) : vous n'aurez pas à changer de disquette au cours du jeu et certaines parties du jeu seront beaucoup plus rapides. Si vous voulez installer la Collection sur votre disque dur, référez-vous à la section "Pour installer la Collection sur disque dur".

Pour utiliser une version installée, ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé la Collection (en cliquant deux fois sur son icône) et en cliquant deux fois sur l'icône GAME.PRG.

Vous pouvez toujours utiliser la Collection sur disquettes si vous avez un disque dur.

### Si votre ST a deux lecteurs de disquettes à double face

La Collection peut utiliser deux lecteurs de disquettes à double face - ceci réduira le nombre de changements de disquette au cours du jeu.

Pour que la Collection puisse utiliser les deux lecteurs, vous n'avez qu'à renommer le fichier appelé 2DISKS sur la disquette "un" fournie, pour le nommer ARGS :

1. Vérifiez que la disquette "un" fournie n'est pas protégée d'écriture.
2. Insérez la disquette dans le lecteur A : et cliquez deux fois sur l'icône du lecteur A : de votre desktop.
3. Cliquez sur l'icône 2DISKS pour la mettre en valeur.
4. Placez le pointeur de la souris dans le menu "File" (Dossier) en haut du desktop et choisissez l'option "Show Info" (Montrer Info) de ce menu.
5. Utilisez la touche de rappel arrière pour effacer le nom 2DISKS, taper ARGS et appuyez sur Return.

### Pour installer la Collection sur disque dur

Si vous avez un ST avec une mémoire d'un mégabyte (1040ST ou 520ST amélioré) vous pouvez installer la Collection sur disque dur. Si votre ST n'a qu'une mémoire d'un demi mégabyte, vous ne pouvez pas installer la Collection. Référez-vous à la section "Si vous avez un 520ST" pour plus d'explications.

Le programme d'installation de la Collection fait beaucoup plus que copier des fichiers sur votre disque dur. Il a aussi les fonctions suivantes :

1. Il vous demande où vous désirez installer le jeu. Par défaut, il sera placé sous c:\collect1 mais vous pouvez choisir n'importe quelle entrée disponible sur votre disque dur.
- Si vous avez des partitions de disque dur pour d : ou tout autre lecteur, vous pouvez choisir d'y installer la Collection. Le programme d'installation vérifiera que vous avez assez d'espace sur le lecteur choisi. Si vous n'avez pas assez d'espace, il vous le dira avant de passer au desktop.
2. Il vérifie le genre de moniteur que vous avez pour déterminer l'affichage des graphismes. Si vous avez un moniteur couleur le programme d'installation vous invitera à choisir entre le mode 4 couleurs (dans lequel les graphismes sont faits de subtiles nuances de gris) et le mode 16 couleurs. L'avantage du mode 4 couleurs est que vous aurez beaucoup plus d'espace sur l'écran pour le texte et par conséquent, vous trouverez le jeu plus facile à utiliser.

Si vous avez un moniteur monochrome, vous n'avez pas le choix et les graphismes s'afficheront automatiquement en noir et blanc.

3. Il vous demande si vous voulez que les graphismes soient décompressés sur votre disque dur. Si vous choisissez d'avoir les graphismes décompressés, le jeu sera beaucoup plus rapide mais prendra plus de place sur le disque. Si vous avez assez d'espace sur votre disque, nous vous conseillons vivement de choisir cette option.

4. Il installe l'ensemble de fichiers de la Collection par défaut ou selon vos critères de remplacement.
5. Il peut décompresser les graphismes sur votre disque dur. Cela prend entre 25 et 45 minutes mais nous vous le recommandons vivement. Le programme d'installation vérifiera l'espace disponible sur votre disque dur et vous avertira s'il n'y en a pas assez pour terminer le processus d'installation. Si votre disquette est pleine, l'ordinateur vous dira soit que vous ne pouvez pas installer la Collection soit que vous n'avez pas assez d'espace pour décompresser les graphismes de La Collection.

### Pour utiliser le Programme d'Installation

Pour utiliser le programme d'installation, insérez la disquette 2 de la série de disquettes fournies dans le lecteur A : et cliquez deux fois sur l'icône INSTALL>TOS de votre desktop. Suivez ensuite les instructions sur écran.

### Pour copier les disquettes fournies

Veuillez vous assurer de bien copier la disquette Une appropriée à votre machine. Vous avez besoin de quatre disquettes à double face formatées. Pour formater une disquette :

- Insérez la disquette dans le lecteur
- Cliquez une fois sur l'icône de la disquette dans le desktop pour la mettre en valeur
- Choisissez "Format..." dans le menu "Files"
- Cliquez sur le registre "double-sided" (double face)
- Tapez le nom de la disquette ("Un", "Deux", "Trois", "Quatre")
- Cliquez sur le bouton "Format"

### Si vous avez un lecteur simple de disquette à double face

Insérez la première disquette de la Collection dans le lecteur, tirez l'icône du lecteur A : sur l'icône du lecteur B et insérez la première disquette vierge à l'incitation.

Répétez ceci pour les quatre disquettes en vérifiant que tous les fichiers sont copiés.

### Si vous avez deux lecteurs (ou plus) de disquette à double face

Insérez la première disquette de la Collection dans le lecteur A : et la première disquette vierge dans le lecteur B : puis, tirez l'icône du lecteur A : sur l'icône du lecteur B.

Répétez ceci pour les quatre disquettes en vérifiant que tous les fichiers sont copiés.

### Pour choisir le Mode d'affichage des Graphismes

L'une des premières choses que La Collection doit décider au moment de commencer est le mode d'écran qu'il doit utiliser pour afficher les graphismes. La Collection prend sa décision sur deux critères simples.

Premièrement, si le moniteur branché est un moniteur monochrome, les graphismes sont toujours affichés en noir et blanc.

Si vous avez un moniteur couleur, la Collection utilisera le mode d'affichage que le desktop était en train d'utiliser à moins que vous n'en ayez spécifié un autre au cours de l'installation.

### Si vous avez un 520ST

Si vous avez un 520ST, vous n'aurez pas accès à certaines fonctions à cause de la mémoire limitée. Vous ne pourrez pas choisir les articles en gris dans le menu principal et le menu des Accessoires.

Vous ne pourrez pas installer la Collection sur un disque dur si vous avez un ST à demi mégabyte parce que le lecteur de disque dur a besoin de trop de mémoire et qu'il n'y en a pas assez pour utiliser le jeu. Vous pouvez toujours utiliser la Collection à partir de disquettes, mais vous devez d'abord éteindre votre disque dur et remettre le ST à zéro.

### Stop Press

Sur la disquette Une des disquettes maîtresses fournies, vous trouverez un fichier appelé READ.ME. Ce fichier contient des informations sur les versions ainsi que d'éventuelles informations sur les problèmes que vous risquez de rencontrer après la mise sous presse.

Pour lire ce fichier :

1. Sur le desktop, cliquez deux fois sur l'icône READ.ME.
2. Choisissez l'option SHOW du desktop.

# ARCHIMEDE

## POUR COMMENCER

### Pour Utiliser le volume1 de la Collection Magnetic Scrolls

Le jeu fonctionne sur desktop et vous pouvez utiliser soit des disquettes soit des disques durs. Pour utiliser la version disquette, cliquez deux fois sur l'icône lcollect1.

Vous devrez peut-être changer la répartition de la mémoire en utilisant le distributeur de tâches. Pour fonctionner correctement, la Collection a besoin de plus de 672k à la prochaine place libre du distributeur de tâches, avec un écran de 160k.

Si vous avez un moniteur à balayage multiple et si votre machine a son type de moniteur installé sur 1, la Collection aura une haute résolution à condition d'avoir suffisamment de mémoire disponible (pas sur une machine à un mégabyte).

### Pour utiliser la Collection sur une machine à un mégabyte

Sur une machine à un mégabyte, il y a juste assez de place pour utiliser la Collection. Plus vous pouvez libérer de mémoire jusqu'à la prochaine application du distributeur de tâches, plus vous aurez de fenêtres fonctionnant correctement dans la Collection. Il y a deux programmes fournis. Le premier, Config, débranche certains modules déplaçables et effectue une remise à zéro pour fournir plus de mémoire. Le second s'appelle Re-init et remet à leur place les modules débranchés. Si la Collection ne rentre pas vous devrez utiliser Config en cliquant deux fois dessus; le programme règle la configuration et effectue une remise à zéro. En retournant au desktop et en amenant le distributeur de tâches vous pourrez réduire au maximum la taille du rma, de la mémoire des caractères et la mémoire objet pour libérer le plus possible de mémoire jusqu'à la prochaine place d'application.

Si la Collection ne fonctionne toujours pas, effectuez alors une remise à zéro avec la machine allumée comme il est décrit dans le guide de l'utilisateur, puis recommencez le processus. Il devrait être possible d'obtenir jusqu'à 712k à la prochaine place avec un écran de 160k.

### Pour installer la Collection

Si vous avez un disque dur avec assez de place disponible, vous pouvez installer la Collection en insérant la disquette un et en cliquant deux fois sur l'icône d'installation pour mettre le programme d'installation en route. Le programme vous demande le lecteur dans lequel vous désirez installer la Collection et si vous appuyez sur Return, il vous donne par défaut ads:4. Vous savez maintenant de combien d'espace libre vous disposez et combien d'espace la Collection va utiliser. Si vous désirez continuer, vous devez indiquer le répertoire dans lequel vous voulez mettre la Collection. Si vous appuyez sur Return, vous installez dans le répertoire racine sous ads:4.\$!collect1. Si vous n'êtes pas satisfait de la voie dans laquelle vous êtes entré, vous avez la possibilité de la changer. Le programme commence ensuite à installer la Collection et vous demande de changer de disquette. La Collection peut maintenant fonctionner sur disquettes ou sur disque dur si vous cliquez deux fois sur l'icône lcollect1.

### Stop Press

Sur la disquette Une des disquettes maîtresses se trouve un fichier appelé README. Ce fichier contient des informations pour les utilisateurs SCSI qui sont utiles au moment de l'installation.

# AMIGA

## POUR COMMENCER

Insérez la disquette dans le lecteur DFO : et amorcez votre machine. A l'incitation, tapez "Game". Cela mettra le jeu en route à partir des disquettes originales en utilisant le mode de graphisme par défaut. Pour utiliser le jeu à partir d'un disque dur, ou pour utiliser d'autres modes de graphismes, consultez les instructions ci-dessous.

### Exigences du système

1 MB de RAM au minimum. Plus il y en a, mieux c'est. Facultatif : un disque dur ou plus de disquettes.

### Options de Graphismes

La Collection accepte plusieurs modes de graphismes différents.

Il y a quatre modes de base et leurs équivalents NTSC :

1. 320 x 256 16 couleurs (mode par défaut)
2. 640 x 256 4 couleurs
3. 640 x 512 16 couleurs
4. 640 x 512 monochrome (pas de graphismes)

Sur une machine NTSC les résolutions verticales sont réduites à 200 (modes 1 et 2) et 400 lignes.

### Considérations spéciales : Disquettes, mémoire, vitesse et voyant

L'Amiga met quelques secondes avant de pouvoir utiliser le jeu après l'insertion de la disquette. En général, attendez que le voyant du lecteur de disquette se soit éteint avant de dire au jeu que vous avez changé de disquette.

La Collection est un programme qui demande beaucoup de mémoire. Bien qu'il soit satisfait avec 1 MB de RAM il devra peut-être fermer quelques "Applications" pour afficher d'importantes animations. Pour tirer le meilleur parti du jeu évitez d'utiliser plusieurs programmes en même temps. S'il est nécessaire d'utiliser d'autres "Ecrans" Amiga, utilisez les options du menu "Principal".

Le mode 3 utilise deux fois plus de mémoire que les modes 1 et 2 et quatre fois plus que le mode 4. Il utilise aussi beaucoup plus de bande de mémoire et par conséquent ralentit énormément l'ordinateur. Le mode 3 n'est recommandé que pour les machines avec une mémoire "rapide" réelle (contrairement au A501 amélioré) et une sorte de "flicker fixer" (réglage de scintillement) pour supprimer le scintillement gênant causé par ce mode imbriqué. Le mode 4 aussi pose le problème du scintillement. Certains moniteurs donneront une image passable en modes 3 et 4 si la luminosité et le contraste sont correctement ajustés.

Les machines avec les deux sortes de mémoire "rapide" (comme les A500 avec disque dur A501 et A590 avec mémoire également dans le A590) doivent être configurés pour utiliser tout d'abord la mémoire rapide réelle (dans cet exemple, la mémoire du A590).

Le programme "FastMemFirst" doit être appelé avec le fichier "s/startup-sequence" (séquence de départ) qui est effectuée à chaque fois que la machine est amorcée.

### Installation sur disque dur

Amorcez votre système à partir de la disquette un et tapez "install-hd" puis, suivez les instructions. Vous avez besoin d'environ 2,5 MB d'espace de disquette si les graphismes ne sont pas décompressés au moment de l'installation. S'ils le sont, vous n'avez besoin que d'environ 5 MB. Il faut environ 20 minutes pour décompresser les graphismes mais la vitesse de jeu est bien meilleure si vous le faites et nous vous le conseillons.

## DEUTSCH: ATARI ST

### Betrieb von "The Magnetic Scrolls Collection: Band Eins"

"The Magnetic Scrolls Collection" wird auf fünf doppelseitigen Disketten geliefert. Die Benutzung eines Atari ST mit 1 MB Speicherkapazität ist empfohlen. Das Spiel kann zwar auch auf einem 520 ST betrieben werden, jedoch stehen dann einige der Funktionen nicht zur Verfügung. Zwei Versionen von Disk 1 werden mitgeliefert: eine für Computer mit 512K und die andere für Geräte mit 1 Megabyte.

### Betrieb von "The Magnetic Scrolls Collection" von Disketten

Wenn Sie das Spiel von Disketten spielen möchten, empfehlen wir Ihnen Kopien der Originaldisketten anzufertigen und diese Kopien zum Spielen verwenden.

Hinweise zum Kopiervorgang finden sie unter dem Abschnitt "Kopieren der Originaldisketten".

Beim Spielen von Disketten sollte der Auto-Folder benutzt werden, da so die Speicherkapazität des Gerätes besser genutzt werden kann, dies ist besonders beim 520 ST von größter Wichtigkeit. Um den Auto-Folder benutzen zu können, führen Sie die Diskette 1 ins Laufwerk ein (Laufwerk A; wenn Ihr Gerät mehr als ein Laufwerk besitzt) und drücken dann den Reset-Knopf.

### ST mit Festplatte

"The Magnetic Scrolls Collection" kann auf der Festplatte installiert werden (nur Megabyte-Geräte) - dies macht ein Auswechseln von Disketten während des Spiels unnötig, und einige Spielfunktionen nehmen weniger Zeit in Anspruch. Wenn Sie das Spiel auf die Festplatte installieren möchten, beachten Sie bitte die Hinweise im Abschnitt "Installation auf die Festplatte".

Um das Spiel von der Festplatte zu betreiben, brauchen Sie nur das Verzeichnis, in dem es installiert wurde, zu öffnen. Klicken Sie das Icon des Verzeichnisses und dann das GAME.PRG-Icon zweimal an. Sie können "The Magnetic Scrolls Collection" von Disketten betreiben, selbst wenn Ihr Gerät eine Festplatte besitzt.

### ST mit zwei doppelseitigen Laufwerken

Das Programm kann von zwei doppelseitigen Laufwerken betrieben werden - dadurch wird die Zahl der Diskettenwechsel reduziert. Damit das Spiel beide Laufwerke benutzen kann, brauchen Sie nur die Datei mit dem Namen 2DISKS, die auf Diskette 1 des Originalsets enthalten ist, in ARGS umzutauschen:

1. Vergewissern Sie sich, daß Diskette 1 des Originalsets nicht schreibgeschützt ist.
2. Führen Sie Diskette 1 ins Laufwerk A: ein und klicken Sie das Icon von A: auf ihrer Arbeitsfläche zwei mal an.
3. Icon 2DISKS anklicken, um es hervorzuheben.
4. Mit dem Mauscursor das Datei-Menü oben auf der Arbeitsfläche öffnen und SHOW-INFO-Option von diesem Menü wählen.
5. Mit Hilfe der Lösch taste den Namen 2DISKS löschen, ARGS eintippen und die Return-Taste drücken.

### Installation von "The Magnetic Scrolls Collection" auf die Festplatte

Wenn Ihr ST 1 MB Speicherkapazität besitzt (1040 ST oder erweiterter 520 ST), kann das Spiel auf die Festplatte installiert werden. Besitzt Ihr Gerät nur ein halbes MB Speicherkapazität, ist dies nicht möglich. Hinweise finden Sie im Abschnitt "520 ST" weiter unten.

Das mitgelieferte Installationsprogramm bietet weit mehr als nur ein Kopieren der Disketten auf die Festplatte:

1. Sie werden zu Beginn des Programms gefragt, wo Sie das Spiel installieren möchten. Der ursprünglich eingestellte Pfad ist c:\collect1, doch können Sie jeden anderen gültigen Pfad auf Ihrer Festplatte wählen.

Wenn Laufwerksunterteilungen für d: oder andere Laufwerke zur Verfügung stehen, kann das Spiel auch dort installiert werden. Das Installationsprogramm wird die vorhandene Speicherkapazität des entsprechenden Laufwerks überprüfen - ist nicht genügend Platz vorhanden, wird Ihnen dies mitgeteilt, bevor das Programm zur Arbeitsfläche zurückkehrt.

2. Für die Anzeige von Grafiken überprüft das Programm die Art des angeschlossenen Monitors. Besitzen Sie einen Farbmonitor, so fordert das Programm Sie auf, zwischen dem Vierfarben-Modus (die Grafiken werden in vier verschiedenen Grautönen dargestellt) oder dem 16-Farben-Modus zu wählen. Der Vorteil des Vierfarben-Modus ist, daß

auf dem Bildschirm mehr Platz für Text vorhanden ist, was das Spiel weitaus "spielbarer" macht.

Bei einem Monochrom-Monitor steht diese Wahl nicht zur Verfügung, die Grafiken werden hier automatisch in schwarz/weiß angezeigt.

3. Das Programm überläßt Ihnen die Wahl, ob Sie die Grafiken entschlüsselt installieren möchten oder nicht. Entschlüsselte Grafiken laufen beträchtlich schneller, nehmen aber auch entsprechend mehr Raum auf der Festplatte ein. Wenn genügend Platz auf der Festplatte vorhanden ist, empfehlen wir Ihnen, daß Sie die Grafiken entschlüsseln.

4. Das Programm installiert die "The Magnetic Scrolls Collection"-Dateien entsprechend den ursprünglichen Einstellungen oder den von Ihnen bestimmten Kriterien.

5. Darüber hinaus kann das Programm die Grafiken auf Ihrer Festplatte entschlüsseln. Dieser Vorgang nimmt zwar zwischen 25 und 45 Minuten in Anspruch, jedoch wird diese Option wärmstens von uns empfohlen.

Das Installierungsprogramm wird den auf der Festplatte vorhandenen Speicherplatz überprüfen und Sie warnen, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist, um den Installierungsvorgang zu beenden. Ist Ihre Festplatte voll, so kann es geschehen, daß das Spiel nicht installiert werden kann oder die Grafiken nicht entschlüsselt werden können.

### Betrieb des Installierungsprogramms

Diskette 2 des mitgelieferten Disk-Sets in Laufwerk A: einführen und das INSTALL.TOS-Icon auf der Arbeitsfläche zweimal anklicken. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### Kopieren der Originaldisketten

Dazu benötigen Sie vier formatierte doppelseitige Disketten. Bitte vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige, für Ihren Computer bestimmte Disk Eins kopieren.

Formatierung einer Diskette:

- Diskette ins Laufwerk einführen.
- Disketten-Icon auf der Arbeitsfläche einmal anklicken, um es hervorzuheben.
- "Format..." vom Dateimenü wählen.
- Icon mit der Aufschrift "Double-sided" anklicken.
- Namen der Diskette eintippen ("Eins", "Zwei", "Drei" und "Vier").
- Den "Format"-Knopf anklicken.

### Kopieren bei Gerät mit nur einem doppelseitigen Laufwerk

Die entsprechende Disk Eins ins Laufwerk einführen, das Laufwerk A:-Icon auf das Laufwerk B:-Icon ziehen und bei Aufforderung die erste leere Diskette eingeben.

Diesen Vorgang für alle restlichen Disketten im Set wiederholen, wobei Sie überprüfen sollten, daß auch alle Dateien kopiert wurden.

### Kopieren mit zwei oder mehreren doppelseitigen Laufwerken

Die entsprechende Disk Eins ins Laufwerk A: und die erste leere Diskette ins Laufwerk B: einführen; dann das Laufwerk A:-Icon auf das Laufwerk B:-Icon ziehen. Diesen Vorgang für alle restlichen Disketten im Set wiederholen, wobei Sie überprüfen sollten, daß auch alle Dateien kopiert wurden.

### Wahl des Grafikmodus

Bei Spielstart muß das Programm eine Entscheidung über die Art der Grafikanzeige treffen. Dies geschieht nach zwei einfachen Kriterien. Ist der angeschlossene Monitor ein Monochrom-Monitor, werden die Grafiken schwarz/weiß angezeigt. Ist der angeschlossene Monitor ein Farbmonitor, so wird das Programm den auf der Arbeitsfläche angezeigten Grafikmodus verwenden, es sei denn, Sie haben während des Installationsvorgangs einen anderen Modus angegeben.

### 520 ST

Besitzen Sie einen 520 ST, so stehen Ihnen aufgrund der begrenzten Speicherkapazität einige der Spielfunktionen nicht zur Verfügung. Diese erscheinen auf den Haupt- und Untermenüs in grau. Wenn Sie einen ST mit einem halben MB Speicherkapazität besitzen, kann das Spiel nicht auf die Festplatte installiert werden, da der Festplattentreiber zu viel Speicherkapazität verbraucht, so daß für das eigentliche Spiel nicht genügend Platz vorhanden ist. Sie können das Spiel von Disketten betreiben, doch sollten Sie Ihre Festplatte abschalten und den ST dementsprechend neu einstellen.

### Letzte Meldungen

Auf Diskette 1 des Originalsets befindet sich eine Datei mit dem Namen READ.ME. Diese Datei enthält zusätzliche Informationen und Hinweise über Eigenheiten des Programms und/oder etwaige Probleme, die nach der Erstellung des dieses Handbuchs erschienen. Um diese Datei lesen zu können, brauchen Sie nur das READ.ME-Icon auf der Arbeitsfläche und dann die SHOW-Option anzuklicken.

## ARCHIMEDES

### START

Das Spiel wird von der Arbeitsfläche aus betrieben, entweder von Disketten oder von der Festplatte. Für den Betrieb von der Festplatte klicken Sie das \collect1-Icon zweimal an. Es kann erforderlich sein, daß mit Hilfe der Task-Anzeige die Speichereinteilung geändert werden muß. Um reibungslos laufen zu können, benötigt "The Magnetic Scrolls Collection" mehr als 672K des nächsten freien Speicherblocks der Task-Anzeige, sowie eine Bildschirmgröße von 160K.

Besitzen Sie einen Multiscan-Monitor und Ihr Gerät wurde auf den Monitortyp 1 eingestellt, so wird das Spiel mit einer hohen Auflösung betrieben, wenn ausreichende Speicherkapazität, d.h. mehr als 1 Megabyte, vorhanden ist.

### "The Magnetic Scrolls Collection" auf einem Gerät mit 1 Megabyte Speicherkapazität

Bei einem Computer mit 1MB Speicherkapazität ist gerade ausreichend Platz vorhanden, um das Spiel betreiben zu können. Je mehr Speicherkapazität Sie für den nächsten Anwendungsbereich des Task-Managers freisetzen können, desto mehr Fenster können problemlos gezeigt werden. Zwei verschiedene Programme stehen zur Verfügung: Das eine, "Config" genannt, schaltet einige temporäre Module ab und führt einen Reset-Vorgang durch, um die Speicherkapazität zu erhöhen. Das zweite Programm, mit der Bezeichnung "Re-init", ersetzt alle abgeschalteten Module. Falls "The Magnetic Scrolls Collection" nicht genügend Platz findet, sollte das Config-Programm gestartet werden, indem Sie es zweimal anklicken; das Programm stellt nun die benötigten Konfigurationen ein und führt ein "Reset" durch. Wenn Sie nun auf die Arbeitsfläche zurückkehren und den Task-Manager aufrufen, sollten Sie in der Lage sein, RMA-Größe, Schriftspeicher und Spritespeicher auf deren kleinsten Wert zu reduzieren, um mehr Speicherkapazität für den nächsten Anwendungsbereich freizusetzen.

Sollte das "The Magnetic Scrolls Collection"-Programm immer noch nicht laufen, so sollten Sie einen Netz-Kaltstart durchführen, wie er im Handbuch für Ihr Gerät beschrieben wird, und dann den Vorgang wiederholen. Es ist möglich, bis zu 712K des nächsten Blocks freizusetzen, wenn zuvor eine Bildschirmgröße von 160K festgesetzt wurde.

### Das Installieren von "The Magnetic Scrolls Collection" auf eine Festplatte

Steht Ihnen eine Festplatte mit ausreichendem Platz zur Verfügung, so sollten Sie das Programm auf die Festplatte installieren, indem Sie Diskette 1 einführen und das Installierungs-Icon zweimal anklicken, um den Vorgang zu starten. Das Programm wird Sie nach dem Laufwerk fragen, auf welches das Spielprogramm installiert werden soll. Das Drücken der Return-Taste wählt die ursprüngliche Einstellung ad fs: 4. Das Programm gibt Ihnen daraufhin Auskunft über das vorhandene Speichervermögen und wieviel das Programm "The Magnetic Scrolls Collection" benötigt. Wenn Sie den Installierungsvorgang fortsetzen wollen, werden Sie um die Angabe des Verzeichnisses, in das Sie "The Magnetic Scrolls Collection" installieren möchten, gebeten. Durch Drücken der Return-Taste wird das Spielprogramm im Root-Directory unter adfs:4.\$\collect1 installiert. Wenn Sie möchten, können Sie jedoch auch einen anderen Pfad wählen. Das Programm wird nun auf der Festplatte installiert, wobei Sie zu bestimmten Zeiten aufgefordert werden, die Disketten auszutauschen. "The Magnetic Scrolls Collection" kann nun sowohl von Disketten als auch von der Festplatte betrieben werden, indem Sie jeweils das \collect1-Icon zweimal anklicken.

Besitzen Sie ein Gerät mit 4 MB Speicherkapazität, so kann "The Magnetic Scrolls Collection" auf eine RAM-Diskette installiert werden, indem Sie während des Installierungsvorganges ram: anstelle eines Laufwerks und eine 2,3 MB RAM-Diskette angeben. Dies ist nur von Vorteil, wenn Ihr Gerät keine Festplatte besitzt oder Sie die Speicherkapazität Ihrer Festplatte für andere Programme freihalten möchten.

### LETZTE MELDUNGEN

Auf Disk Eins unter den Originaldisketten befindet sich die Datei README. Diese Datei enthält wichtige Installier-Informationen für SCSI-Benutzer.

## AMIGA

### START

Diskette 1 in das Lautwerk DFO. einführen und den Rechner booten. Auf die entsprechende Aufforderung hin tippen Sie "Game" ein. Das Spiel kann nun von den Kopien der Originaldisketten betrieben werden, wobei der voreingestellte Grafikmodus verwendet wird. Möchten Sie das Spiel von einer Festplatte spielen oder einen anderen Grafikmodus benutzen, so lesen Sie bitte die folgenden Hinweise.

### Systemerfordernisse

Mindestens 1 MB RAM; je mehr, desto besser. Oder eine Festplatte oder zusätzliche Disketten.

### Grafikoptionen

"The Magnetic Scrolls Collection" kann mit verschiedenen Grafikoptionen gespielt werden.

Vier Grundmodi und deren NTSC-Äquivalente stehen zur Verfügung:

1. 320 x 256 16 Farben (ursprüngliche Einstellung)
2. 640 x 256 vier Farben
3. 640 x 512 16 Farben
4. 640 x 512 Monochrom (keine Grafiken)

Bei einem NTSC-Gerät ist die vertikale Auflösung auf 200 (Modul 1 und 2) und 400 Linien reduziert.

### Besonderheiten: Disketten, Speicher, Geschwindigkeit und Flimmern

Bei einem Amiga-Computer können einige Sekunden zwischen dem Einführen einer Diskette und der Anwendung der darauf vorhandenen Daten vergehen. Im allgemeinen sollten Sie warten, bis das Laufwerklicht erloschen ist, bevor Sie dem Spiel angeben, daß Sie die Disketten ausgetauscht haben. "The Magnetic Scrolls Collection" ist ein umfangreiches Spiel, das viel Speicherplatz benötigt. Obwohl es mit 1 MB RAM zufriedenstellend betrieben werden kann, ist es manchmal erforderlich, andere im Speicher vorhandene Programme oder Installationen zu schließen, wenn längere Animationssequenzen gezeigt werden. Für eine optimale Spielleistung sollten keine anderen Programme gleichzeitig betrieben werden. Falls andere Amiga-"Bildschirme" benötigt werden, sollten Sie die Optionen vom Hauptmenü wählen.

Modus 3 benötigt doppelt so viel Speicherkapazität wie Modus 1 und 2 und vier Mal so viel wie Modus 4. Er benötigt ebenfalls eine größere Verarbeitungsbreite, was die Laufgeschwindigkeit des Computers beträchtlich verringert. Modus 3 sollte nur verwendet werden, wenn Ihr Gerät einen "schnellen" Speicher besitzt (dies ist selbst bei der erweiterten Version des A501 nicht der Fall) und darüber hinaus eine Art "Flickerfeststeller", der das lästige Flimmern, das bei dieser Art von Überlagerungs-Mode auftauchen kann, abstellt. Einige Monitore geben ein zufriedenstellendes Bild in Modus 3 und 4, wenn Helligkeit und Kontrast entsprechend eingestellt sind.

Geräte mit beiden Arten von schnellem Speicher (wie z.B. der A500 mit A501 und A590 Festplatte mit Speicher im A590) sollten so eingestellt werden, daß sie den schnellen Speicher zuerst benutzen (in diesem Beispiel den Speicher im A590).

Das Programm "FastMemFirst" sollte mit der "/startup-sequence"-Datei auferufen werden, die beim Einschalten des Geräts ausgeführt wird.

### Installation auf eine Festplatte

Booten Sie das System mittels Diskette 1, tippen Sie "install-hd" ein und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Für das Programm werden ungefähr 2,5 MB benötigt, wenn die Grafiken vor dem Installierungsvorgang nicht entschlüsselt werden. Entschlüsselte Grafiken benötigen ungefähr 5 MB. Der Entschlüsselungsvorgang dauert ungefähr 20 Minuten, wird aber dringend empfohlen, da somit die Spielgeschwindigkeit erheblich erhöht wird.

## ITALIANO:

### ATARI ST

#### PER ESEGUIRE COLLEZIONE PERGAMENE MAGNETICHE

Il Volume 1 di Collezione Pergamene Magnetiche viene fornito su cinque dischetti a doppio lato. Si consiglia di utilizzare un Atari ST con 1MB di memoria. Anche se il gioco può essere eseguito su un ST520, alcune delle caratteristiche vengono omesse.

#### Eseguire Collezione Pergamene Magnetiche da Dischetti

Se intendi eseguire il gioco dai dischetti, ti consigliamo di copiare subito i dischetti originali e di giocare sempre con le copie.

Per copiare i dischetti originali, vedi alla sezione 'Copiare i dischetti'.

Quando si esegue da dischetti, è sempre preferibile far girare il gioco dal folder (fascicolo) automatico, in modo da aver più memoria disponibile, cosa essenziale per macchine ST520.

Per farlo, inserisci il primo dischetto nell'unità disco (in quella A: se disponi di due unità), e poi premi il tasto di 'reset'. Il dischetto Uno viene fornito in due versioni - una per macchine da 512K e una per macchine da 1 Megabyte - accertati di usare quella giusta per la tua macchina.

#### ST con Disco Rigido

Puoi anche installare il gioco su disco rigido (solo macchine Megabyte) - questo significa che non devi togliere ed inserire dischetti durante l'esecuzione del gioco e che alcune parti del programma girano molto più veloci. Se desideri installare Collezione Pergamene Magnetiche su disco rigido, vedi alla sezione 'Installazione di Collezione Pergamene Magnetiche su disco rigido'.

Per eseguire una versione installata, apri la directory su cui hai installato il gioco (facendo un doppio clic sulla sua icona), poi fai un doppio clic sull'icona GAME.PRG.

Anche se disponi di disco rigido, puoi sempre eseguire il programma dai dischetti.

#### ST con Unità Disco a doppio lato

Il gioco è in grado di utilizzare unità disco a doppio lato di lettura - questo riduce la frequenza di alternanza dei dischetti durante il gioco.

Per poter utilizzare ambedue le unità, tutto quello che devi fare è rinominare il file chiamato 2DISKS che si trova sul dischetto 1 della serie fornita, in modo da chiamarlo ARGS. Per farlo,

1. Controlla che il dischetto 1 non sia protetto.
2. Inserisci il dischetto nell'unità A.
3. Fai clic sull'icona 2DISKS per evidenziarla.
4. Sposta il puntatore del mouse sul menu 'File' in alto sulla finestra e seleziona da questo l'opzione 'Show Info' (Visualizza Informazioni).
5. Mediante il tasto Freccia Indietro ← (Back-space), cancella il nome 2DISKS e poi scrivi ARGS e premi Ritorno.

#### Installazione di Collezione Pergamene Magnetiche su disco rigido.

Se disponi di un ST con un megabyte di memoria (ST1040 o ST520 potenziato), puoi installare il gioco su disco rigido - se il tuo ST dispone solo di mezzo megabyte di memoria, non è possibile. Per ulteriori spiegazioni, vedi alla sezione 'Se disponi di un ST520'.

Il programma Install esegue molto di più della semplice copiatura dei file su disco rigido, ma ti dà anche le seguenti prestazioni:

1. Ti chiede se vuoi installare il gioco. Il predefinito è c:\collect1 ma puoi sceglierti qualunque percorso valido sul tuo disco rigido.

Se disponi di disco rigido con ripartizioni per d: o qualunque altra unità, puoi scegliere in alternativa di installarvi il gioco. Il programma Install controlla che ci sia spazio sufficiente sull'unità selezionata - se non c'è, ti avverte prima di uscire dalla finestra.

2. Controlla il tipo di monitor di cui disponi per stabilire come visualizzare la grafica. Se disponi di un monitor a colori, il programma Install ti invita a scegliere tra modalità a 4 colori (in cui la grafica viene visualizzata utilizzando lievi sfumature di grigio) o modalità a 16 colori.

Il vantaggio della modalità a 4 colori è che puoi disporre di maggiore spazio sullo schermo per il testo e quindi il gioco risulta molto più manegge-

ole.

Se disponi di un monitor monocromatico, questa scelta non c'è e la grafica viene visualizzata automaticamente in bianco e nero.

3. Ti chiede se vuoi la grafica decompressa sul disco rigido.

Se scegli di avere la grafica decompressa, il gioco gira notevolmente più veloce, ma ti costa parecchio spazio sul disco. Se disponi di spazio sufficiente, ti consigliamo vivamente di scegliere questa opzione.

4. Installa la serie di file di Collezione Pergamene Magnetiche secondo i suoi criteri predefiniti, oppure secondo i tuoi sostitutivi.

5. Decomprime come opzione la grafica sul disco rigido. Questo impiega tra 25 e 45 minuti, ma te lo consigliamo vivamente.

Il programma Install controlla lo spazio disponibile sul disco rigido e ti avverte se è insufficiente per completare la procedura di installazione. Se il disco è particolarmente pieno, potresti non essere in grado di installare il gioco oppure non avere abbastanza spazio per decomprimere la grafica del programma.

#### Esecuzione del Programma Install

Per eseguire il programma Install, basta inserire il dischetto Due della serie fornita nell'unità A: e fare un doppio clic sull'icona INSTALL.TOS sulla finestra. Poi segui le istruzioni sullo schermo.

#### Copiare i dischetti

Assicurati di copiare il dischetto Uno giusto per la tua macchina. Occorrono quattro dischetti a doppio lato formattati. Per formattare un dischetto:

- inserisci il dischetto nell'unità
- fai un clic sull'icona del disco per evidenziarla
- seleziona "Format..." sul menu "File"
- fai clic sulla casella "double-sided"
- digita il nome del dischetto ("Uno", "Due", "Tre", "Quattro")
- fai clic sul bottone "format"

Se hai una sola unità disco a doppio lato

Inserisci il dischetto 1 appropriato nell'unità, trascina l'icona dell'unità A: sull'icona dell'unità B: e inserisci il primo dischetto vergine quando ti viene sollecitato. Ripeti per tutti e quattro i dischetti, accertandoti che siano stati copiati tutti i file.

#### Se hai due (o più) unità disco a doppio lato

Inserisci il dischetto 1 appropriato nell'unità A: e il primo dischetto vergine nell'unità B: poi trascina l'icona dell'unità A: su quella dell'unità B:.

Ripeti per tutti e quattro i dischetti, accertandoti che siano stati copiati tutti i file.

#### Sceita della Modalità di visualizzazione della Grafica

Quando il gioco si avvia, una delle prime cose che deve stabilire è quale modalità di schermo utilizzare per visualizzare la grafica. Per effettuare la decisione, il gioco adopera due semplici criteri. Primo, se il monitor collegato è di tipo monocromatico, allora la grafica può essere visualizzata solo in bianco e nero.

Se disponi di un monitor a colori, allora il gioco usa qualunque modalità di visualizzazione che la finestra sta usando, a meno che non hai specificato diversamente durante la procedura di installazione.

#### Se hai un ST520

Se disponi di un ST520, alcune funzioni del gioco non sono disponibili a causa delle limitazioni di memoria. Alcune voci del Menu Principale e Accessori sono in grigio e non possono essere selezionate. Se disponi di ST da mezzo megabyte, non puoi installare Collezione su disco rigido - questo perché l'unità rigida prende troppa memoria e non ne rimane abbastanza per far girare il gioco. Puoi sempre eseguire Collezione Pergamene Magnetiche dai dischetti, ma allora devi escludere il disco rigido e risistemare il ST prima di farlo.

#### Ultimissime

Sul dischetto 1 originale, troverai un file chiamato READ.ME. Questo file contiene informazioni sulla versione e può anche fare riferimenti alle stranezze e ai problemi che si possono incontrare.

Per leggere questo file:

1. Fai clic sull'icona READ.ME sulla finestra.
2. Seleziona l'opzione SHOW sulla finestra.

## ARCHIMEDE

### PER INIZIARE

#### Eseguire Collezione Pergamene Magnetiche

Il gioco si esegue dalla finestra sia con disco rigido sia con dischetti. Per eseguire la versione con dischetti, fai un doppio clic sull'icona !collect1. Ti può essere chiesto di alterare l'allocatione di memoria mediante la visualizzazione del compito. Per poter funzionare correttamente, Collezione Pergamene Magnetiche richiede più di 672k nel prossimo posto libero della visualizzazione del compito.

Se disponi di un monitor a poliscansione (multiscan) e la tua macchina ha il monitor configurato su 1, il gioco gira in modalità ad alta risoluzione, a patto che ci sia sufficiente memoria disponibile (non su una macchina da 1 megabyte).

#### Esecuzione di Collezione Pergamene Magnetiche su macchina da 1 megabyte

Su una macchina da 1 megabyte c'è appena posto per eseguire il gioco. Più memoria riesci a liberare sulla prossima applicazione con il programma di gestione del compito (task manager), più finestre potranno essere eseguite con comodità in Collezione Pergamene Magnetiche. A questo scopo, sono forniti due programmi, uno chiamato Config che stacca alcuni moduli ricollocabili e che esegue un resettaggio per dare più memoria, e l'altro chiamato Re\_init che sostituisce i moduli staccati. Se Collezione non riesce ad essere contenuto, devi eseguire Config facendoci sopra un doppio clic; il programma allora imposta la configurazione ed esegue un resettaggio. Tornando alla finestra e richiamando il task manager (gestione di compito), dovresti essere in grado di ridurre la dimensione del rma, il font cache e la memoria sprite ai valori minimi in modo da liberare più memoria per la prossima applicazione.

Se Collezione Pergamene Magnetiche non gira ancora, allora esegui un resettaggio di accensione come descritto nella Guida per l'Utente, poi rifai la stessa procedura. Dovrebbe essere possibile passare a 712k liberi nella prossima collocazione con un valore di dimensione di schermo di 160k.

#### Installazione di Collezione Pergamene Magnetiche

Se disponi di disco rigido con spazio libero, inserendo il dischetto 1 e facendo clic sull'icona di installazione per eseguire il programma Install. Il programma ti chiede in quale unità vuoi installare Collezione Pergamene Magnetiche, premendo il tasto di ritorno, ottieni i predefiniti di adfs:4. Ti viene quindi comunicato quanto spazio hai a disposizione e quanto ne userà Collezione. Se vuoi proseguire, ti viene chiesto in quale directory mettere il gioco. Premendo il tasto di ritorno, installi la radice della directory come adfs:4.\$!collect1. Se non sei soddisfatto del percorso iniziato, puoi modificarlo come desideri. Il programma procede, quindi, ad installare il gioco sollecitandoti a cambiare i dischetti quando richiesto. Adesso Collezione può essere eseguito sia da dischetti sia da disco rigido facendo un doppio clic sull'icona !collect1.

Sul dischetto Uno degli originali forniti troverai un file chiamato README. Questo file contiene informazioni per utenti SCSI rilevanti al momento dell'installazione.

## AMIGA

### AVVIAMENTO

Inserisci il dischetto 1 nell'unità DFO: e inizia la macchina. Al sollecito, batti 'Game'.

Questo esegue il programma dai dischetti originali, utilizzando la modalità grafica predefinita.

Per eseguire il gioco dal disco rigido, o per utilizzare altre modalità grafiche, vedi le istruzioni più avanti.

#### Occorrente

Un minimo di 1 MB di RAM, più ne hai meglio è. Opzionalmente, un disco rigido o più dischetti.

#### Opzioni Grafiche

Collezione Pergamene Magnetiche supporta diverse modalità grafiche.

Cui ci sono quattro modalità di base e i loro equivalenti NTSC:

1. 320x256 a 16 colori (questa è la modalità predefinita)
2. 640x256 a 4 colori
3. 640x512 a 16 colori
4. 640x512 in monocromia (niente grafica)

Su macchine NTSC, le risoluzioni verticali sono ridotte a 200 (modalità 1 e 2) e 400 righe.

#### Considerazioni particolari: Dischi, Memoria, Velocità e Tremolio

L'Amiga può impiegare alcuni secondi tra l'inserzione del dischetto e la sua utilizzazione. In genere, aspetta che la spia dell'unità si spenga prima di comunicare al gioco che hai cambiato il dischetto. Collezione Pergamene Magnetiche è un programma molto grosso e mangia-memoria. Anche se va bene con 1 MB di RAM, può sempre necessitare di chiedere alcune 'Applications' (Applicazioni) quando devono essere visualizzate delle grosse animazioni. Per ottenere le migliori prestazioni dal gioco, evita di far girare altri programmi contemporaneamente. Se è necessario usare altre

'Videate' (Screens) Amiga, utilizza le opzioni sul menu 'Principale' (Main).

La modalità 3 prende il doppio di memoria della modalità 1, mentre la 2 ne prende quattro volte quella della 4. Inoltre, prende anche un sacco di ampiezza di banda di memoria, per cui rallenta molto il computer. La modalità 3 è consigliabile solo su macchine dotate di vera memoria 'veloce' (a differenza della versione A501) e di un qualche tipo di 'fissatore' per il tremolio.

La modalità 4 inoltre, soffre del problema di tremolio. Alcuni tipi di monitor danno un'immagine passabile in modalità 3 e 4 se si regola bene la luminosità e il contrasto.

Le macchine con entrambi i tipi di memoria 'veloce' (quali un A500 con A501 e disco rigido A590 con memoria anche nel A590) devono essere configurate per utilizzare la vera memoria veloce per prima (in questo esempio, la memoria nel A590).

Il programma 'FastMemFirst' si chiama mediante il file 's/startup-sequence' che viene eseguito ogni volta che si inializza la macchina.

#### Installazione su Disco Rigido

Inizializza il sistema dal dischetto 1 e digita 'install-hd', poi segui le istruzioni. Occorrerà circa 2,5 MB di spazio sul disco, se al momento dell'installazione la grafica non è decompressa. Se lo è, allora occorrono 5 MB. Per decomprimere la grafica ci vogliono circa 20 minuti, ma in questo modo si incrementa moltissimo la velocità del gioco, per cui è consigliabile farlo.