HEART OF CHINA

TECHNICAL REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE• DEUTSCH • ITALIANO

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

HEART OF CHINA
Quick Reference Card

AMIGA INSTALLATION & LOADING

Installation Procedure
The following are instructions for installing *Heart of China* onto a hard disk and booting the program. Both can be done from either the Workbench or the CLI. In the instructions we assume that you are using floppy drive **DF0:** and hard drive **DH0:**. If your drives go by different names, replace the drive label in the example with the correct one. For example, if you have an Amiga 3000, you will probably need to replace DH0: with WORK:.

Copying *Heart of China* to a Hard Disk
1. Boot your system.
2. Insert *Heart of China* #1 into the first internal floppy disk drive.
3. From Workbench, double click on the HEART_OF_CHINA_ #1 icon and then on the Install icon.From the CLI, type **CD DF0:** and press the return key. Then type **INSTALL** and press the return key. The Dynamix Install Utility window will appear.
4. Choose which drive and directory you wish to install the program to. The default is: DH0:DYNAMIX/CHINA. To change the path click in the Destination Directory default path and type in the new one.
5. Click on the **INSTALL** button.
6. At the prompt, click on the OKAY button to install the program files. To cancel the installation process, click on the CANCEL button.

Note: If you are using backup disks that were copied using the Workbench, you must rename the copies of the game disks to remove the words "copy of" from the disk label. If the words "copy of" are not removed, you will be unable to use the hard drive installation program.

Amiga Loading Instructions (From Floppy Disk)
Note: You may run the *Heart of China* program from multiple floppy drives.

Self-Booting
1. Insert *Heart of China* Disk #1 into drive DF0:.
2. Turn on the system.

From Workbench
1. Boot your system with Workbench.
2. Insert *Heart of China* Disk #1 into a disk drive.
3. Double click on the HEART_OF_CHINA_#1 disk icon.
4. Double click on the CHINA icon.

From the CLI
1. Boot your system with the CLI.
2. Insert *Heart of China* Disk #1 into floppy drive DF0:
3. Type **CD DF0:** and press the return key.
4. Type **CHINA** and press the return key.

Amiga Loading Instructions (From a Hard Disk)
From Workbench
1. Load Workbench.
2. Double click on the hard disk icon.
3. Double click on the Dynamix drawer.
4. Double click on the CHINA drawer.
5. Double click on the CHINA icon.

From the CLI
1. Load a CLI window.
2. Type **CD DH0:DYNAMIX/CHINA** and press the return key.
3. Type **CHINA** and press the return key.

Amiga Specific Notes
1. *Heart of China* does not multitask with other programs. For best performance, make sure no other programs are running when you start *Heart of China*.
2. Although your system may have one megabyte of memory, you still may not have enough available memory to run *Heart of China*. Self-booting the program from disk should provide you with enough free memory to run the program. NOTE: Memory allocated for hard disk partitions or resident programs will reduce the amount available for running programs.

PC AND COMPATIBLES GAME INSTALLATION

Smart Start ™
In an effort to make game installation as painless as possible, we've created Smart Start™. Smart Start™ will automatically determine the graphics, sound, and input devices and the speed capability of your computer system to optimise game characteristics. Smart Start™ will also take you step-by-step through the process of installing your game on a hard drive or making a backup copy. Don't be intimidated, just jump in and try it!
In the example below it is assumed that you are using floppy drive A, if not please substitute all references to drive A with the appropriate drive label.

Copying *Heart of China* to a Hard Drive
1. After booting, insert *Heart of China* disk #1 in Drive A
2. Type **A: [ENTER]**
3. Type **INSTALL [ENTER]**
4. Select **"Copy Heart of China to Hard Drive"** from the Smart Start™ menu.
5. Follow the on screen instructions.

Making a Backup Copy
Heart of China is not copy protected. Smart Start™ has a built in facility for helping you to create a backup.
1. After booting, insert *Heart of China* disk #1 in Drive A
2. Type **A: [ENTER]**
3. Type **INSTALL [ENTER]**
4. Select **"Make a Backup Copy"** from the Smart Start™ menu.
5. Follow the on screen instructions.

Setting Preferences
Smart Start™ will do its best in deciding what type of computer equipment you have, but sometimes it may make a mistake or you may wish to try other graphics modes, sound configurations, etc. To modify Smart Start™ preferences, follow these steps; once you have installed to your Hard Drive.

1. **From a hard drive**: go to the *HOC* directory on your hard drive.
2. Type **INSTALL [ENTER]**
3. Select "**Change Graphics**" or "**Change Sounds/Music**" from the Smart Start™ menu.
4. Follow the on screen instructions.

To run the game type "HOC" from the *Heart of China* hard disk directory.

TROUBLESHOOTING

Problem: My computer has at least 640K of memory, but I receive a message saying there is not enough memory to run *Heart of China*.
Possible Solution: *Heart of China* requires at least 560K of free memory. Your computer may be running a "pop up" (TSR) program or it may be connected to a device such as a LAN that uses a portion of the memory. In order to run *Heart of China*, you will need to free up some of the computer's memory or select a different graphics mode from the Smart Start™ (Install) program.

Problem: The joystick is not working properly.
Possible Solution: Press **Alt-C** or select "Joystick" under the Calibrate Menu to calibrate the joystick.

Problem: When playing from the keyboard strange things happen such as the cursor moving all around the screen.
Possible Solution: Press **Alt-J** to turn off the joystick or **Alt-D** to disengage the mouse. Also, joystick calibration, **Alt-C**, may alleviate the problem.

Problem: I get tired of hearing the music, but I still want to hear sound effects.
Possible Solution: Press **Alt-M** to turn off the music or select "music off" from the Options Menu.

Problem: Graphics appear in a mode that I don't want.
Possible Solution: Use Smart Start™ to select the type of graphics you desire. Also check the original package to see if you are running a version of *Heart of China* that contains the graphics mode you are trying to select.

KEYBOARD HOT KEYS
ESC VCR Menu
Alt R or *F9* Restart
Alt Q Quit
Alt S Sound ON/OFF
Alt M Music ON/OFF
F2 Both Sound & Music ON/OFF
Alt P Pause Game
F5 Save Game
F7 Restore Game

NOTE: During character interaction and non-interactive story sequences, pressing **Spacebar** or **Enter** will advance to the next dialogue box or story screen.

HEART OF CHINA

Overview

Welcome to *Heart of China*, the second game to use the new Dynamix Game Development System (DGDS). As you are about to discover, the world of Jake Masters is unlike anything you've seen in computer gaming. Because of all this, it's important that you understand the elements that make *Heart of China* so unique.

The characters have character...
The characters in *Heart of China* all have personalities and a past... it's important to remember this when you deal with them. Also, just like real people, they remember things that you've said or done to them. Keep this in mind because everything you say and do will affect their actions in the future.

Time clicks on...
Time passes in the world of Jake Masters. This means that, just like in the real world, things happen with or without you. It also means that the passage of time becomes a factor in everything you do.

You are the main characters...
Heart of China unfolds almost entirely through the eyes and minds of three main characters. What they see you see. What they know you know. There's a lot of information locked away in the minds of these individuals. Each one has different skills and knowledge... learn to use them.

What you see is what you get...
In *Heart of China*, you don't type commands to make things happen. You *enter* Jake Master's world and physically make things do what you want them to do. This is one of the most revolutionary concepts of the game. Through the use of a point-and-click interface, you actually *pick up* objects and *use* them. Want to start a tank? Simply pick up the keys, place them in the ignition and turn the key. It's simple yet incredibly powerful. The point-and-click commands are fully explained in the following pages. Mastery of the basic techniques takes only moments, after which you can begin to explore, learn and grow in your interactive abilities.

Story Flow

Plot Branches

One of the most unique, and potentially overlooked, elements of *Heart of China* is the multiple ways in which you can proceed through game play. These multiple "plot paths" are present because the interactive storyline of *Heart of China* is NOT LINEAR in design. There are often several ways to proceed into the story when faced with a puzzle or obstacle. It's important to remember that your actions affect the *flow* and *direction* of the adventure you are playing... you truly "interact" with the game.
There are several *entirely* different endings to the story. The ending that you experience, and the paths you take to reach that ending, are completely dependent upon the actions and decisions that you make throughout gameplay.

Plot Branch Alert
Because of the numerous options that plot paths present, it is important that you're aware when you've chosen a story pathway that could have been approached from a different direction. That's why the Plot Branch alert is used. It will appear at any point in the adventure when you've chosen a path that could have been approached in a different way. The Plot Branch alert won't tell you what you've done that could be done differently, it only alerts you to the fact that you have bypassed a potential piece of the story. Also, keep in mind that the Plot Branch alert does not tell you if the choice you made was the best one, it simply indicates that there was another plot path available for you to proceed down. Remember this if you find yourself at a point in the adventure that appears to be a dead end. If you are absolutely "stuck," you may have ventured down a plot path that makes it impossible to successfully complete your mission.

Romance Meter
Your actions and choices will not only determine the physical flow of the storyline but the relationship between Kate Lomax and "Lucky" Jake Masters. To see how you're doing in the romance department, you can access a Romance Meter (a small heart located in the lower left-hand corner of the screen during flight sequences) which visually displays Kate Lomax's current feelings toward Lucky. There are three stages to the meter: Passionate, Neutral and Cold. By *left clicking* on the icon, you'll be able to see a story panel that displays, through thought boxes, the feelings that the two characters have for one another.

IMPORTANT!
Keep a watch on the Romance Meter! You may solve all of the game's puzzles correctly and still not get the optimal ending sequence if Kate and Lucky aren't nose-to-nose come Paris.

The Smart Cursor

"Hey! My cursor keeps changing!"
Yes, that's right. The cursor you know and love changes in DGDS games when moved over certain items. That's because it's *smart* and wants to tell you something about what it's pointing at.

In addition to *pointing in different directions,* the cursor will, at times, completely *change shape* to inform you about items, places or people you should pay attention to. We've taken the liberty of interpreting this language of *cursor-ease* for you:

•When the cursor changes to an exit sign it's telling you that by *left clicking* on this spot you can enter another room.

•When the cursor changes to a pointed exit it's differentiating between two closely placed,but different, exits.

•If the cursor changes to a conversation bubble, you can *left click* to engage in a conversation with the person the cursor is pointing at.

•If the cursor changes to a magnifying glass, it's your cue that you can *left click* to "zoom in" and get a closer look at what the cursor is pointing at.

•In some situations the cursor will change to a hand icon. This tells you that the character may engage in hand to hand contact with the items on-screen.

Multiple Characters

While travelling, you'll find that you can pick up companions who will travel with you. Because characters have their own strengths and weaknesses, you'll find the need to place different individuals in "control". The characters present in your party are represented by icons located in the bottom corners of the screen. The Inventory Icon is located in the lower right-hand corner of the screen and always represents the character that is controlling the action. The Secondary Character Icon is located in the lower left-hand corner and always indicates a secondary traveller who is not controlling the action.

SWITCHING ACTIVE CHARACTERS

Choosing which character to lead the adventure is an important part of puzzle solving in *Heart of China.* Because each character has specialised skills, you'll need to pick *who* does *what* to successfully complete your quest. You can switch the Secondary Character with the Controlling Character by simply *left clicking* on the Secondary Character Icon.

Inventory Screens

INVENTORY ICON

Located on the bottom right corner of all game play windows, the Inventory icon represents the Controlling Character. It's use is straightforward and very simple.

- To give an object to one of the characters, simply move the item on the top of that character's icon and drop it.
- To access the Main Inventory Window, *right click* on the Inventory Icon.
- To access the Quick Inventory Window, *left click* on the Inventory Icon.
- To use an object, the current holder of that object must be the controlling character.

MAIN INVENTORY WINDOW

Accessed by *right clicking* on the Inventory Icon, the Main Inventory Window gives you control over all items that you have placed into a character's inventory. You can *drop* the items from inventory, give them to the character to use or transfer them to the Secondary Character's inventory to use.

QUICK INVENTORY WINDOW

Accessed by *left clicking* on the Inventory Icon, the Quick Inventory Window shows you *only* the object inventory. While you will not be able to use the inventory items on the character from this menu, you can quickly *move* objects from inventory.

Object Use

Using objects in the world of *Heart of China* is easy. Simply *move* objects to where you want them to be used or perform an *action* on objects that need something done to them.

- If you want to pick something up off the ground and put it in your inventory, you simply *move* the object onto the Inventory Icon (or Secondary Character Icon) and drop it.
- If you want to *use* an item on something, simply take it out of inventory and drop it on the thing you wish to use it on. If you want to give an object to a character (besides Chi, Kate or Lucky), do the same.
- Sometimes to complete a task or solve a puzzle it is necessary for you to trade objects between different Characters. This can be accomplished easily from either the main or quick inventory screens.

Character Interaction

"Character interaction," or talking to other characters, is a vital part of *Heart of China.* The on-screen cursor will change to the *talk bubble* when it is moved over characters that you can talk to. To engage in conversation with characters, simply *left click* on them when the *talk bubble* is active.

Beyond Basics...Advanced Techniques

Here are a few tips and hints that will be helpful once you've mastered the basics.

TIME

In *Heart of China*, time is an ever-present companion. People come and go, change moods and respond to the passage of time, just as people in the real world do. Also, you must remember that each day that Lucky delays in rescuing Kate he loses $20,000 dollars. This means that if you make a mistake and have to wait around to correct it... it's going to cost you!

INVENTORY AND OBJECTS

Always remember that objects can be dragged *directly* from the Quick Inventory window to the game environment. If you need to give an object to another character or use an object from inventory on an object in the current room, simply *move* the object from Quick Inventory to the place desired.

CHARACTER INTERACTION

The display duration for dialogue boxes shown during character interaction can be controlled in two ways.

1. The *operate* command (*left click*) will immediately move you to the next dialogue box.
2. The TEXT SPEED settings in the VCR MENU section can be adjusted to speed up or slow down the display duration of all dialogue boxes.

CURSOR ICONS AND LIMITED KNOWLEDGE

Generally speaking, the "smart cursor" in *Heart of China* will alert you to areas of interest by changing the direction it points or by changing shape. However, there is a limitation to the cursor's intelligence. It can only tell you what the controlling character knows about. For instance, if you're trying to locate something hidden in a room and Lucky doesn't know where the object is, the cursor will not change to indicate the item. In some instances locating hidden objects requires the trial and error approach, using the OPERATE and LOOK commands to investigate areas where a character's knowledge is limited.

THOUGHT BOXES AND DESCRIPTION BOXES

When you issue a LOOK command, you will get one of two types of description boxes:

1. THOUGHT BOX Shown when a character has a personal comment about what you are looking at. Thought Boxes give insight into each of the main characters and valuable clues on game play.
2. DESCRIPTION BOX Offers text descriptions of whatever you are looking at.

Meanwhile & Story Sequences

Heart of China operates in a *living* environment where events are happening all the time, whether you're present or not. When an event of interest occurs and you aren't there to witness it, a Meanwhile Screen will pop up introducing a sequence that shows you what's occurring.

Meanwhile sequences are intended to convey information that heightens the cinematic experience of the story. It's important to note that these sequences are not interactive, you can't affect them, and the information given in the sequences isn't known to your game alter-egos unless the character is pictured in the sequence. The fact that characters aren't knowledgeable of the events shown in meanwhile sequences is important to remember. It means that their questions and responses to other characters will only deal with elements that they are aware of.

Controls

Game Play Menus

VCR MENU

Pressing the **ESC** key or *left clicking* on the top of any game play screen will bring up the VCR Menu. This is the main menu from which all others are accessed. The following is a breakdown of the 5 menus, and their sub-menus, available from the VCR Menu.

- **CONTROLS MENU**
  - DIFFICULTY: Adjusts difficulty levels in arcade sequences.
  - TEXT SPEED: Adjusts the duration of Dialogue Box display.
  - DETAIL LEVEL: Adjusts the amount of animation displayed.
  - VCR: Returns you to the VCR Menu.
  - PLAY: Returns you to game play.
- **OPTIONS MENU**
  - JOYSTICK ON/OFF
  - MOUSE ON/OFF
  - SOUNDS ON/OFF
  - MUSIC ON/OFF
  - VCR: Returns you to the VCR Menu.
  - PLAY: Returns you to game play.
- **CALIBRATE**
  - BUTTON THRESHOLD: Allows fine tuning of what the game considers a button "click."
  - JOYSTICK: Brings up joystick calibration screen, with instructions on "centring" your joystick for the game.
  - MOUSE: See below.
  - VCR: Returns to the VCR Menu.
  - PLAY: Returns to game play.
- **MOUSE SUB-MENU**
  - MOUSE SPEED: Controls how fast the cursor moves with mouse movement.
  - CALIBRATE: Returns to the CALIBRATE menu.
  - PLAY: Returns you to game play.
- **FILES**
  - SAVE SUB-MENU: See below.
  - RESTORE SUB-MENU: See below
  - RESTART: Quits the current adventure and restarts the game from the beginning.
  - VCR: Returns to the VCR Menu.
  - PLAY: Returns to game play.

•• **SAVE** SUB-MENU Brings up the Save menu. Up to 20 games can be saved in one directory. The Save feature is NOT operational during Meanwhile Story sequences, dialogue sequences or arcades.

•• **RESTORE** SUB-MENU Brings up the Restore menu. Restoring a previously saved game will quit the current game.

- **QUIT** Brings up the QUIT menu.
  - YES: Quits the game and exits to DOS
  - NO: Aborts the QUIT game command, returning you to game play.

Walk Through

WARNING: The following documentation is for *beginning* adventure game players only. The contents include answers to some game puzzles and hints that experienced adventurers may not wish to see. Continue reading *only* if you need help getting started with *Heart of China.*

1. After the introduction to *Heart of China* you will find yourself at a dock on Hong Kong Harbour. You will notice that there is some familiar looking debris floating in the water. Move the cursor arrow over the debris with the arrow keys or the mouse. By *right clicking* with the mouse (or pressing ENTER from the keyboard) you will bring up a description of the debris.
2. Now it's time to get Lucky ready for action. Move the cursor arrow over the inventory icon (the small man in the box) and *right click* on it (press spacebar). This will bring you to the main inventory screen. Select the gun (*left click*) and drag it over Lucky.
3. Release the mouse button (press spacebar) and presto, Lucky is armed and ready to go.
4. Now move the cursor over the sea gull and *left click and hold* the mouse button (press enter). You should now see gun crosshairs on the sea gull.
5. Now *right click* while still holding down the left mouse button (press spacebar) to fire the gun. Bye bye birdie!
6. Now you are ready to head on to bigger and better things. Move the cursor arrow towards the bottom of the screen until it transforms into an "EXIT" sign. *Left click* on it (press spacebar from the keyboard). A helpful tip here: if you are ever confused about where an exit leads, *right clicking* on it will bring up a description of where the exit goes.
7. The next thing you will see is a rickshaw coolie and a travel menu. Move the cursor arrow using the mouse or the arrow keys until "Town" is highlighted. *Left click* on "Town" or press spacebar on the keyboard.
8. Welcome to Hong Kong. To your right you will see two doorways. One leads to Ho's Bar and the other to Madam Wu's. Move the cursor over the closest door and *left click* on it (press spacebar).
9. You have now entered the seedy dive known as Ho's Bar. Never mind the goons seated in the booths for the moment: you need to talk to the proprietor. Move the cursor arrow to the left side of the screen and *left click* on the exit icon (press spacebar).

10. After a really great scrolling effect you will find yourself face-to-face with Ho and a lady of the evening. You need to speak with Ho to see if he has seen Zhao Chi (the man Lomax told you to find in the intro). Move the cursor over Ho's head. It will change into a talk bubble. *Left click* on it (press spacebar) to talk to him.
11. Ho will not give you any helpful information concerning Chi, but the object of this conversation is to attract the attention of the large men in the other half of the bar without making them angry enough to beat you senseless. It's a bit tricky.
12. Assuming you navigate the conversations with Ho and the bar goons correctly, you will find yourself addressing Zhao Chi. Now you have to convince him to accompany you on your perilous quest. If you aren't successful at first, try again: these puzzles are a little difficult until you learn the personalities of the characters.
13. Since Chi doesn't believe planes can fly, you'll have to prove to him that it is possible. Go back to the street and grab one of the leaflets blowing around and fold it into a paper aeroplane. After you get Chi on board, head back to the street by left clicking on the exit icon at the bottom of the screen in Ho's bar.
14. Now you are back on the streets of Hong Kong. If you have Chi with you (and it's highly advisable that you do!), another character icon will appear at the lower left side of the screen. At this point you need to visit Madam Wu, the master herbalist. Move the cursor over the door to her shop and *left click* on it (press Spacebar) to enter.
15. Because Madam Wu is slightly xenophobic, she won't talk to Lucky at first. You will need to switch between Chi and Lucky to complete this conversation. If you get through the conversation successfully, Master Wu will send you to get some sea gull doo-doo to make a potion. After you leave Wu's, *left click* on the coolie to bring up the travel menu. Select "Dock" from the menu.
16. Once you get to the dock you will need to change characters to obtain what you need. To accomplish this, *left click* on the Secondary Character icon at the left side of the screen. The inventory icon and the Secondary Character icon will exchange places.
17. Voilà! You are now Chi. Next, move the cursor over Chi's inventory and *left click* to bring up the quick inventory screen.
18. *Left click and hold* on the prune and drag it out of the inventory screen.
19. Drop the prune on the sea gull.
20. The sea gull will give you a 'gift'.
21. Move the cursor over the sea gull residue and the cursor will change shape. *Left click* on the doo-doo. As Chi won't touch the stuff, you will have to change characters again.
22. After Lucky finishes making a few remarks about the absurdity of his predicament, move the cursor over the sea gull residue and *left click* and drag it to the inventory icon at the lower right of the screen (press spacebar and then use the arrow keys on the keyboard).
23. Once you have moved the sea gull goo over the inventory icon release the mouse button (press spacebar from the keyboard). The sea gull goo is now safely deposited in your inventory.
24. Now you need to head back to Wu's. Give her the sea gull dropping and she will create a potion for you.
25. She may try to offer you other items in addition to medicinal herbs.
26. After you finish with Master Wu, you can check out the other locations in Hong Kong. If you're a glutton for punishment, you can visit Lomax.
27. When you arrive at the airport, *left click* on the door of the plane to enter the Yankee Eagle (press spacebar).
28. If the customs agent gives you any flak, don't worry about it: that's his job. Just don't try to use a fake passport.
29. Once you are inside the Yankee Eagle, move the cursor to the cockpit and *left click* (spacebar) on the "FLY" icon. You must be Lucky to fly the plane.
30. And it's off to Ghengdu! Good Luck!

Disk Problems

TECHNICAL HELP (MS-DOS ONLY)

If you are having problems with a game disk or if the game locks up at any point, it may be because the game conflicts with the current configuration of your computer or any memory resident programs that are loaded. Before assuming that the disk is faulty, please boot your system with a "Dynamix Boot Disk," a disk containing only the operating system, to see if the problem persists. Following are instructions on how to create a Dynamix Boot Disk. In the instructions, it is assumed that you are using floppy drive A and hard drive C. If your configuration is different, replace the drive label in the instructions with the one that matches your setup.

FORMATTING FROM A HARD DRIVE

A) Place a blank disk in drive **A**.
B) At the C prompt, type: **format a:/s**
NOTE: If your **A** drive is a high density drive and you are using double density disks, you will need to type: **format a:/4/s** (for 5.25" disks)
or type: **format a:/n:9/t:80/s** (for 3.5" disks).

FORMATTING FROM A DISKETTE DRIVE

A) Place your DOS disk in drive **A**.
B) At the **A** prompt, type: **format a:/s** (be sure to switch to a blank disk when prompted by the FORMAT program.)
NOTE: If your **A** drive is a high density drive and you are using double density disks, you will need to type: **format a:/4/s** (for 5.25" disks)
or type: **format a:/n:9/t:80/s** (for 3.5" disks).
C) Press **[ENTER].**
D) Respond to the DOS prompts. Now you should create a CONFIG.SYS file on your Dynamix Boot Disk, with a files=20 statement. Follow these instructions to create this file:

A) Type: **a: [ENTER]**
B) Type: **copy con config.sys [ENTER]**
C) Type: **files=20 [ENTER]**
D) Press **F6 [ENTER]**

You should see the message: **"1 File(s) copied".** You will now have to re-boot your computer with your new Dynamix Boot Disk in the drive. Turn your computer off then on or press **Ctrl-Alt-Del**.

HEART OF CHINA
Quick Reference Card

INSTALLATION & CHARGEMENT D'AMIGA

Procédure d'installation

Vous trouverez ci-après des instructions pour l'installation de *Heart of China* sur disque dur et l'initialisation du programme. Vous pouvez effectuer les deux opérations à partir du Workbench ou du CLI. Dans les instructions, nous supposons que vous utilisez l'unité de disquettes **DF0:** et l'unité de disque dur **DH0:**. Si vos unités fonctionnent sous des noms différents, remplacez la désignation de l'unité de l'exemple par la désignation correcte. Si, par exemple, vous avez un Amiga 3000, vous devrez probablement remplacer DH0: par WORK:.

Copie de *Heart of China* sur disque dur

1. Amorcez votre système.
2. Insérez *Heart of China* #1 dans la première unité de disquettes interne.
3. A partir de Workbench, cliquez deux fois sur l'icône HEART_OF_CHINA_ #1, puis sur l'icône Installer. A partir de CLI, tapez **CD DF0:** et appuyez sur la touche retour. Tapez ensuite **INSTALL** et appuyez sur la touche retour. La fenêtre Dynamix Install Utility apparaît.
4. Choisissez l'unité et le répertoire dans lequel vous souhaitez installer le programme. Le paramètre par défaut est : DH0:DYNAMIX/CHINA. Pour modifier le chemin d'accès, cliquez sur celui du Répertoire de Destination et tapez le nouveau.
5. Cliquez sur le bouton **INSTALL (installer)**.
6. A l'invite, cliquez sur le bouton OKAY (OK) pour installer les fichiers du programme. Pour annuler le processus d'installation, cliquez sur le bouton CANCEL (annuler).

Remarque : Si vous utilisez des disquettes de sauvegarde copiées en utilisant le Workbench, vous devez renommer les copies des disquettes du jeu pour supprimer les mots "copie" de la désignation de la disquette. Si les mots "copie" ne sont pas supprimés, vous ne pourrez pas utiliser le programme d'installation de l'unité de disque dur.

Instructions de chargement d'Amiga (à partir de la Disquette)

Remarque : vous pouvez exécuter le programme *Heart of China* à partir de plusieurs unités de disquettes.

Réinitialisation automatique du programme

1. Insérez la disquette 1 de *Heart of China* dans l'unité DF0:.
2. Mettez le système en marche.

A partir de Workbench

1. Lancez votre système avec Workbench.
2. Insérez la disquette 1 de *Heart of China* dans l'unité de disquettes.
3. Cliquez deux fois sur l'icône de la disquette HEART_OF_CHINA_#1.
4. Cliquez deux fois sur l'icône China.

A partir de CLI

1. Lancez votre système avec le CLI.
2. Insérez la disquette 1 de *Heart of China* Disk dans l'unité de disquettes DF0:
3. Tapez **CD DF0:** et appuyez sur la touche retour.
4. Tapez **CHINA** et appuyez sur la touche retour.

Instructions de chargement d'Amiga (à partir d'un disque dur)

A partir de Workbench

1. Chargez Workbench.
2. Cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.
3. Cliquez deux fois sur le tiroir Dynamix.
4. Cliquez deux fois sur le tiroir China.
5. Cliquez deux fois sur l'icône China.

A partir de CLI

1. Chargez une fenêtre CLI.
2. Tapez **CD DH0:DYNAMIX/CHINA** et appuyez sur la touche retour.
3. Tapez **CHINA** et appuyez sur la touche retour.

Remarques spécifiques d'Amiga

1. *Heart of China* ne fonctionne pas en multitâches avec d'autres programmes. Afin d'assurer le meilleur fonctionnement possible, assurez-vous qu'aucun autre programme n'est exécuté lorsque vous lancez *Heart of China.*
2. Même si votre système a un méga-octet de mémoire, vous n'avez peut-être pas assez de mémoire disponible pour exécuter *Heart of China.* En réinitialisant automatiquement le programme à partir de la disquette, vous devriez obtenir assez de mémoire libre pour exécuter le programme. REMARQUE : la mémoire allouée pour des partitions de disques durs ou des programmes résidents réduira la quantité disponible pour l'exécution de programmes.

INSTALLATION DU JEU SUR PC ET ORDINATEURS COMPATIBLES

Smart Start ™

Afin que l'installation de jeux soit aussi simple que possible, nous avons créé Smart Start™. Smart Start™ détermine automatiquement les périphériques graphiques, de son et d'entrée, ainsi que le potentiel de vitesse de votre ordinateur pour optimiser les caractéristiques du jeu. Smart Start™ vous conduira également à travers les différentes étapes du processus d'installation de votre jeu sur une unité de disque dur ou de création d'une copie de sauvegarde. Ne vous laissez pas intimider, lancez-vous !

Dans l'exemple ci-dessous, il est supposé que vous utilisez l'unité de disquettes A. Si ce n'est pas le cas, remplacez toutes les références à l'unité A par la désignation d'unité appropriée.

Copie de *Heart of China* sur Disque Dur

1. Après l'initialisation, insérez la disquette 1 de *Heart of China* dans l'unité A.
2. Tapez **A: <Entrée>**
3. Tapez **INSTALL <Entrée>**
4. Sélectionnez **"Copy Heart of China to Hard Drive" ("Copier Heart of China sur le Disque Dur")** à partir du menu Smart Start™.
5. Suivez les instructions données à l'écran.

Création d'une copie de sauvegarde

Heart of China n'est pas incopiable. Smart Start™ comporte un dispositif intégré pour vous aider à créer une copie de sauvegarde.

1. Après l'initialisation, insérez la disquette 1 de *Heart of China* dans l'unité A
2. Tapez **A: <Entrée>**
3. Tapez **INSTALL <Entrée>**
4. Sélectionnez **"Make a Backup Copy" ("Faire une Copie de Sauvegarde")** à partir du menu Smart Start™.
5. Suivez les instructions données à l'écran.

Etablissement des Préférences
Smart Start™ fera de son mieux pour déterminer votre type d'ordinateur. Il arrive cependant qu'il se trompe ou que vous souhaitiez essayer d'autres modes de graphismes, d'autres configurations de son, etc. Pour modifier les préférences de Smart Start™, suivez cette démarche, une fois l'installation sur votre disque dur effectuée.

1. **A partir d'un disque dur** : allez dans le répertoire HOC de votre disque dur.
2. Tapez **INSTALL <Entrée>**
3. Sélectionnez **"Change Graphics"** (**"Changer les Graphismes"**) ou **"Change Sounds/Music"** (**"Changer les Sons/la Musique"**) à partir du menu Smart Start™.
4. Suivez les instructions données à l'écran.

Pour exécuter le jeu, tapez "HOC" à partir du répertoire de disque dur de *Heart of China*.

DÉPANNAGE

Problème : mon ordinateur a au moins 640 Ko de mémoire, mais un message s'affiche à l'écran indiquant qu'il n'y a pas assez de mémoire pour exécuter *Heart of China*.
Solution possible : *Heart of China* nécessite au moins 560 Ko de mémoire libre. Votre ordinateur exécute peut-être un programme déroulant (résident) ou il est connecté à un dispositif tel qu'un réseau local qui utilise une partie de la mémoire. Pour exécuter *Heart of China*, vous devez libérer une partie de la mémoire de l'ordinateur ou sélectionner un mode de graphismes différent à partir du programme (Installer) Smart Start™.

Problème : le joystick ne fonctionne pas correctement.
Solution possible : appuyez sur **Alt-C** ou sélectionnez "Joystick" dans le menu Calibrate (Etalonner) pour étalonner le joystick.

Problème : lorsque vous jouez à partir du clavier, il se passe des choses étranges, comme le déplacement du curseur sur l'écran.
Solution possible : appuyez sur **Alt-J** pour désactiver le joystick ou sur **Alt-D** pour libérer la souris. L'étalonnage du joystick ,**Alt-C**, peut également supprimer le problème.

Problème : je suis fatigué d'entendre la musique, mais je voudrais continuer à écouter les effets de son.
Solution possible : appuyez sur **Alt-M** pour arrêter la musique ou sélectionnez "music off" ("arrêter la musique") à partir du menu Options.

Problème : les graphismes apparaissent dans un mode dont je ne veux pas.
Solution possible : utilisez Smart Start™ pour sélectionner le type de graphismes que vous souhaitez. Vérifiez également le coffret d'origine pour voir si vous exécutez une version de *Heart of China* qui contient le mode de graphismes que vous essayez de sélectionner.

Touches rapides du clavier

ECHAP Menu VCR (Magnétoscope)
Alt R ou *F9* Relancer
Alt Q Quitter
Alt S Son connecté/déconnecté
Alt M Musique connectée/déconnectée
F2 Son et musique connectés/déconnectés
Alt P Interruption du jeu
F5 Enregistrement du jeu
F7 Remettre le jeu à zéro

Remarque : lors d'interactions entre personnages et de séquences non-interactives de l'histoire, appuyez sur la **Barre d'Espacement** ou sur **Entrée** pour passer à la prochaine boîte de dialogue ou au prochain écran de l'histoire.

HEART OF CHINA
vue d'ensemble

Bienvenue à *Heart of China*, deuxième jeu utilisant le nouveau Dynamix Game Development System (DGDS). Vous êtes sur le point de découvrir que le monde de Jake Masters est différent de tout ce que vous avez pu voir dans les jeux vidéo. C'est pourquoi il est important que vous compreniez ce qui rend *Heart of China* tellement unique.

Les personnages ont du caractère...
Les personnages dans *Heart of China* ont tous de la personnalité et un passé... qu'il est important d'avoir à l'esprit lorsque vous avez à faire à eux. Comme des personnes réelles, ils se rappellent des choses que vous leurs avez dites ou faites. Gardez ceci à l'esprit, parce que tout ce que vous dites et faites influencera leurs actions à venir.

Les heures défilent...
Le temps passe dans le monde de Jake Masters. Cela signifie que, comme dans le monde réel, des choses se passent avec ou sans vous. Cela signifie aussi que le temps qui passe devient un facteur important dans tout ce que vous faites.

Vous êtes les personnages principaux...
Heart of China se déroule presque entièrement à travers le regard et dans l'esprit de trois personnages principaux. Ce qu'ils voient, vous le voyez aussi. Ce qu'ils savent, vous le savez aussi. Beaucoup d'informations sont contenues dans l'esprit de ces trois individus. Chacun possède des talents et des connaissances différents... Apprenez à vous en servir.

Tel écran, tel écrit...
Dans *Heart of China*, vous ne tapez pas des commandes pour faire en sorte que les choses se produisent. Vous *entrez* dans le monde de Jake Master et, physiquement, vous faites en sorte que les choses fassent ce que vous voulez. C'est l'un des concepts les plus révolutionnaires du jeu. Grâce à une interface pointer et cliquer, vous *ramassez* des objets et vous les *utilisez*. Vous voulez démarrer un tank ? Il vous suffit de prendre les clés et de mettre le contact en la tournant. C'est simple et pourtant incroyablement puissant. Les commandes pointer et cliquer sont entièrement expliquées sur les pages suivantes. La maîtrise des techniques de base ne prend qu'un moment. Après cela, vous pouvez commencer à explorer, apprendre et progresser dans vos capacités interactives.

Déroulement de l'Histoire

Choix d'Actions

L'un des éléments les plus uniques et potentiellement oubliés de *Heart of China* réside dans les diverses manières d'avancer dans le jeu. Ces nombreuses "voies d'action" sont données parce que l'histoire interactive de *Heart of China* N'EST PAS conçue de façon LINEAIRE. Il y a souvent plusieurs manières de progresser dans l'histoire, pour faire face à une énigme ou un obstacle. Rappelez-vous que vos actions influencent le *déroulement* et la *direction* de l'aventure que vous vivez... vous êtes réellement en train d'"interagir" avec le jeu.
L'histoire a plusieurs fins *totalement* différentes. La fin que vous expérimentez et les voies que vous empruntez pour l'atteindre dépendent entièrement de vos actions et des décisions que vous prenez tout au long du jeu.

Indicateur de Choix d'Actions
En raison des nombreuses options que présentent les voies d'action, il est important que vous soyez conscient, lorsque vous avez choisi une voie, que vous auriez pu y accéder en empruntant une autre direction. C'est à cela que sert l'Indicateur de Choix d'Actions. Au cours de l'aventure, il apparaîtra à chaque fois que vous choisirez une voie que vous auriez pu emprunter d'une autre façon. L'Indicateur de Choix d'Actions ne vous indiquera pas ce que vous auriez pu faire différemment. Il attire simplement votre attention sur le fait que vous avez laissé de côté une partie importante de l'histoire. Rappelez-vous également que l'Indicateur de Choix d'Actions ne vous indique pas si vous avez fait le meilleur choix, mais simplement qu'une autre voie d'action était disponible. Rappelez-vous ceci si vous vous trouvez en un point de l'aventure qui semble être une impasse. Si vous êtes complètement "bloqué", vous avez peut-être emprunté une voie d'action qui vous empêche de terminer votre mission avec succès.

Compteur d'Idylle
Vos actions et choix ne détermineront pas seulement le déroulement de l'histoire, mais aussi la relation entre Kate Lomax et "Lucky" Jake Masters. Pour mesurer vos performances au niveau de l'idylle, vous pouvez accéder au Compteur d'Idylle (un petit coeur situé dans le coin inférieur gauche de l'écran pendant les séquences de vol), qui affiche les sentiments momentanés de Kate Lomax envers Lucky. Il indique trois états : Passion, Neutralité et Froideur. En *cliquant* sur l'icône *avec le bouton gauche*, vous verrez un panneau d'histoire qui affiche, à travers des boîtes de pensée, les sentiments des deux personnages l'un envers l'autre.

IMPORTANT !
Surveillez le Compteur d'Idylle ! Vous réussirez peut-être à résoudre correctement toutes les énigmes du jeu, sans pour autant parvenir à la séquence finale optimale si Kate et Lucky ne se retrouvent pas face à face au moment d'arriver à Paris.

Curseur Intelligent

"Eh ! Mon curseur n'arrête pas de changer !"
Oui, c'est vrai. Le curseur que vous connaissez bien change dans les jeux DGDS lorsque vous les déplacez sur certains éléments. C'est parce qu'il est *intelligent* et veut vous indiquer quelque chose sur ce qu'il désigne.

Il n'*indique* pas seulement *différentes directions*, il *change* parfois totalement *de forme* pour attirer votre attention sur certains éléments, endroits et personnes. Voici ce que signifient les différentes formes du curseur :

•Lorsque le curseur prend la forme d'un signe de sortie, il vous indique qu'en *cliquant* à cet endroit *avec le bouton gauche,* vous pouvez entrer dans une autre pièce.

•Lorsqu'il prend la forme d'un pointeur de sortie, il fait une distinction entre deux sorties proches l'une de l'autre, mais différentes.

•S'il prend la forme d'une bulle, vous pouvez *cliquer sur le bouton gauche* pour engager une conversation avec la personne désignée par le curseur.

•S'il se transforme en loupe, cela vous indique que vous pouvez *cliquer sur le bouton gauche* pour "faire un agrandissement" et regarder de plus près ce que désigne le curseur.

•Dans certaines situations, il se transforme en icône prenant la forme d'une main. Ceci vous indique que le personnage peut toucher les éléments de l'écran.

Personnages multiples

En voyageant vous vous apercevrez que vous pouvez trouver des compagnons de voyage. Les personnages ayant leurs propres forces et faiblesses, vous éprouverez le besoin de placer divers individus sous "contrôle". Les personnages de votre équipe sont représentés par des icônes situées dans les coins inférieurs de votre écran. L'Icône d'Inventaire est située dans le coin inférieur droit de l'écran et représente toujours le personnage contrôlant l'action. L'Icône du Personnage Secondaire est située dans le coin inférieur gauche et indique toujours un voyageur secondaire qui ne contrôle pas l'action.

CHANGEMENT DE PERSONNAGES ACTIFS

Le choix du personnage qui dirigera l'aventure représente une partie importante de la résolution d'énigmes dans *Heart of China*. Chaque personnage ayant des talents particuliers, vous devrez choisir *qui* fera *quoi* pour mener à bien votre recherche. Vous pouvez remplacer le Personnage Secondaire contre le Personnage de Contrôle en *cliquant* sur l'Icône de Personnage Secondaire *avec le bouton gauche*.

Ecrans d'Inventaire

ICÔNE D'INVENTAIRE

Situé dans le coin inférieur droit de toutes les fenêtres de jeux, l'icône d'Inventaire représente le Personnage de Contrôle. Son utilisation est très simple :

- Pour donner un objet à l'un des personnages, il suffit de déplacer l'élément au sommet de l'icône du personnage concerné et de le lâcher.
- Pour accéder à la Fenêtre d'Inventaire Principal, *cliquez* sur l'Icône d'Inventaire *avec le bouton droit.*
- Pour accéder à la Fenêtre d'Inventaire Rapide, *cliquez* sur l'Icône d'Inventaire *avec le bouton gauche.*
- Pour utiliser un objet, son propriétaire courant doit être le Personnage de Contrôle.

FENÊTRE D'INVENTAIRE PRINCIPAL

La Fenêtre d'Inventaire Principal, à laquelle vous accédez *en cliquant* sur l'Icône d'Inventaire *avec le bouton droit,* permet de contrôler tous les éléments que vous avez placés dans l'inventaire d'un personnage. Vous pouvez les *déplacer* de l'inventaire, les donner au personnage afin qu'il les utilise ou les transférer dans l'inventaire du Personnage Secondaire afin qu'il puisse s'en servir.

FENÊTRE D'INVENTAIRE RAPIDE

La Fenêtre d'Inventaire Rapide, à laquelle vous accédez *en cliquant* sur l'Icône d'Inventaire *avec le bouton gauche, ne* vous montre *que* l'inventaire d'objets. Bien que vous ne puissiez pas utiliser les éléments de l'inventaire sur le personnage à partir de ce menu, vous pouvez rapidement *déplacer* les objets de l'inventaire.

Utilisation des objets

L'utilisation d'objets dans l'univers de *Heart of China* est facile. Vous n'avez qu'à les déplacez là où vous voulez qu'ils soient utilisés ou effectuer une *action* sur ceux qui en ont besoin.

- Si vous voulez ramasser quelque chose par terre et le mettre dans votre inventaire, il vous suffit de *déplacer* l'objet sur l'Icône d'Inventaire (ou l'Icône de Personnage Secondaire) et de le lâcher.
- Si vous souhaitez *utiliser* un élément sur quelque chose, sortez-le de l'inventaire et lâchez-le sur l'élément où vous voulez l'utiliser. Si vous voulez donner un objet à un personnage (en plus de Chi, Kate ou Lucky), procédez de la même manière.
- Il est parfois nécessaire pour effectuer une tâche ou résoudre une énigme d'échanger des objets entre différents personnages. Cela est facile à réaliser à partir des écrans d'inventaire principal ou rapide.

Interaction entre les personnages

"L'interaction entre les personnages" ou les conversations avec d'autres personnages constitue une partie essentielle de *Heart of China*. Le curseur sur l'écran se transforme en *bulle* lorsqu'il est déplacé sur des personnages auxquels vous pouvez parler. Pour engager une conversation avec des personnages, il suffit de *cliquer* sur ceux-ci a*vec le bouton gauche,* lorsque la *bulle* est activée.

Au-delà de la base ... des techniques avancées

Voici quelques conseils et suggestions qui vous aideront lorsque vous aurez maîtrisé les bases.

TEMPS

Dans *Heart of China*, le temps est omniprésent. Il y a un va-et-vient de personnes changeant d'humeur au fil du temps, comme dans le monde réel. Vous devez également vous rappeler que Lucky perd 20.000 dollars à chaque fois qu'il reporte d'un jour le sauvetage de Kate. Cela signifie que si vous faites une erreur et que vous devez attendre pour la corriger... cela va vous coûter cher !

INVENTAIRE ET OBJETS

Rappelez-vous toujours que vous pouvez déplacer des objets *directement* de la fenêtre d'Inventaire Rapide vers l'environnement du jeu. Si vous devez donner un objet à un autre personnage ou utiliser un objet de l'inventaire sur un objet dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez, *déplacez* l'objet de l'Inventaire Rapide à l'endroit souhaité.

INTERACTION ENTRE LES PERSONNAGES

La durée d'affichage des boîtes de dialogue montrées pendant l'interaction entre les personnages peut être contrôlée de deux manières.

1. Avec la commande *utiliser* (*cliquer sur le bouton gauche*), vous passez immédiatement à la boîte de dialogue suivante.
2. Les paramètres de TEXT SPEED (Vitesse de texte) dans la section du MENU VCR (Magnétoscope) peuvent être réglés pour accélérer ou ralentir la durée d'affichage de toutes les boîtes de dialogue.

ICÔNES DE CURSEUR ET CONNAISSANCES LIMITÉES

De façon générale, le "curseur intelligents de *Heart of China* attirera votre attention sur des zones d'intérêt en pointant dans une autre direction ou en changeant de forme. Il y a cependant une limite à son intelligence. Il ne peut que vous indiquer ce que sait le personnage de contrôle. Si par exemple vous essayez de localiser un objet caché dans une pièce et que Lucky ne sait pas où se trouve cet objet, le curseur ne se changera pas pour indiquer l'élément. Dans certains cas, la localisation d'objets masqués se fait par tâtonnements à l'aide des commandes OPERATE (Utiliser) et LOOK (Regarder) pour examiner des zones dont un personnage n'a qu'une connaissance limitée.

BOÎTES À PENSÉES ET BOÎTES DE DESCRIPTION

Lorsque vous émettez une commande LOOK (Regarder), vous obtenez l'un des deux types de boîtes de description :

1. Boîte à pensées : indiquée lorsqu'un personnage émet un commentaire personnel sur ce que vous regardez. Les boîtes à pensées permettent de comprendre les personnages principaux et procurent de précieux indices sur le jeu.
2. Boîte de description : fournit des descriptions de texte sur tout ce que vous regardez.

Séquences d'intervalle & séquences de l'histoire

Heart of China se déroule dans un environnement *vivant*, où les événements se succèdent, que vous soyez présent ou non. Lorsque se produit un événement intéressant et que vous n'y assistez pas, un écran d'intervalle se déroule, introduisant une séquence vous montrant ce qui se passe.

Les séquences d'intervalle sont censées apporter des informations rehaussant l'aspect cinématographique de l'histoire. Il convient de souligner que ces séquences ne sont pas interactives, vous ne pouvez pas les modifier et les informations données dans les séquences ne sont pas connues de vos alter egos du jeu, à moins que le personnage ne soit représenté dans la séquence. Il est important de se souvenir que les personnages ne sont pas bien informés des événements montrés dans les séquences d'intervalle. Cela signifie que leurs questions et réponses adressées à d'autres personnages ne porteront que sur des éléments qu'ils connaissent.

Commandes

Menus de jeu

MENU VCR (MAGNÉTOSCOPE)

En appuyant sur la touche **ECHAP** ou *en cliquant sur le bouton gauche* au sommet de n'importe quel écran de jeu, vous ferez apparaître le Menu VCR (Magnétoscope.) C'est le menu principal à partir duquel tous les autres sont accessibles. Vous trouverez ci-après le détail des 5 menus avec leurs sous-menus auxquels vous pouvez accéder à partir du Menu VCR (Magnétoscope).

- **Menu CONTROLS (Commandes)**
  - DIFFICULTY (Difficulté) : règle les niveaux de difficultés dans les séquences de jeux d'arcade.
  - TEXT SPEED (Vitesse du texte) : règle la durée d'affichage de la Boîte de Dialogue.
  - DETAIL LEVEL (Niveau de détail) : règle la quantité d'animation affichée.
  - VCR (Magnétoscope) : revient au Menu VCR (Magnétoscope).
  - PLAY (Jeu) : revient au jeu.
- **Menu OPTIONS (Options)**
  - JOYSTICK ON/OFF (Joystick actif/inactif)
  - MOUSE ON/OFF (Souris active/inactive)
  - SOUNDS ON/OFF (Sons actifs/inactifs)
  - MUSIC ON/OFF (Musique active /inactive)
  - VCR (Magnétoscope) : permet de revenir au Menu VCR (Magnétoscope).
  - PLAY (Jeu) : permet de revenir au jeu.
- **CALIBRATE (Etalonner)**
  - BUTTON THRESHOLD (Configuration des boutons) : permet d'effectuer un réglage précis de ce que le jeu considère comme un "clic" de bouton.
  - JOYSTICK: fait apparaître l'écran d'étalonnage du joystick, avec des instructions sur le "centrage" de votre joystick pour le jeu.
  - MOUSE (Souris) : voir ci-dessous.
  - VCR (Magnétoscope) : revient au Menu VCR (Magnétoscope)
  - PLAY (Jeu) : revient au jeu.
- **Sous-menu MOUSE (Souris)**
  - MOUSE SPEED (Vitesse de la souris) : contrôle la vitesse de déplacement du curseur à l'aide de la souris.
  - CALIBRATE (Etalonner) : revient au menu Etalonner.
  - PLAY (Jeu) : revient au jeu.
- **FILES (Fichiers)**
  - Sous-Menu SAVE (Enregistrer) : voir ci-dessous.
  - Sous-Menu RESTORE (Restaurer) : voir ci-dessous.
  - RESTART (Redémarrer) : permet de quitter l'aventure en cours et de redémarrer le jeu depuis le début.
  - VCR (Magnétoscope) : Revient au Menu VCR (Magnétoscope).
  - PLAY (Jeu) : revient au jeu.
  - Le Sous-Menu **SAVE (Enregistrer)** fait apparaître le menu Enregistrer. 20 jeux peuvent être enregistrés dans un répertoire. La fonction Enregistrer N'est PAS opérationnelle pendant les séquences d'intervalle de l'histoire, les séquences de dialogues ou de jeux d'arcade.
  - Le Sous-Menu**RESTORE (Restaurer)** fait apparaître le menu Restaurer. Le fait de restaurer un jeu enregistré auparavant met fin au jeu en cours.
  - **QUIT (Quitter)** fait apparaître le menu Quitter.
  - YES (Oui) : met fin au jeu et revient sous DOS.
  - NO (Non) : abandonne la commande Quitter le jeu et vous permet de revenir au jeu.

Traverser

Mise en garde : la documentation suivante ne s'adresse qu'aux joueurs *débutants* de jeux d'aventure. Elle comprend des réponses à certaines énigmes du jeu ainsi que des suggestions que des aventuriers expérimentés ne souhaitent peut-être pas voir. Continuez à lire *uniquement* si vous avez besoin d'aide pour démarrer avec *Heart of China.*

1. Après l'introduction à *Heart of China*, vous vous retrouverez sur un dock dans le port de Hong Kong. Vous remarquerez des débris familiers flottant dans l'eau. Déplacez la flèche du curseur sur les débris avec les touches de commande du curseur ou avec la souris. En *cliquant sur le bouton droit* de la souris (ou en appuyant sur ENTREE à partir du clavier), vous ferez apparaître une description des débris.
2. Il est temps maintenant de préparer Lucky à l'action. Déplacez la flèche du curseur sur l'icône d'inventaire (le petit homme dans la boîte) et *cliquez* dessus *avec le bouton* sur celle-ci (appuyez sur la barre d'espacement). Vous accéderez ainsi à l'écran d'inventaire principal. Sélectionnez l'arme (*cliquez sur le bouton gauche*) et déplacez-la sur Lucky.
3. Lâchez le bouton de la souris (appuyez sur la barre d'espacement) et aussitôt, Lucky est armé et prêt à partir.
4. Déplacez maintenant le curseur sur la mouette et *cliquez sur le bouton gauche* de la souris et *maintenez-le enfoncé* (appuyez sur entrée). A présent, vous devriez voir la mouette dans l'axe de visée de l'arme.
5. *Cliquez* maintenant *sur le bouton droit* de la souris tout en maintenant enfoncé le bouton gauche (appuyez sur la barre d'espacement) pour tirer. Au revoir, oiseau !
6. Vous êtes maintenant prêt à aborder des choses plus importantes et plus intéressantes. Déplacez la flèche du curseur en bas de l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en signe de "Sortie". *Appuyez* dessus *avec le bouton gauche* (appuyez sur la barre d'espacement à partir du clavier). Un conseil utile à ce niveau : si vous ne savez pas où conduit une sortie, *cliquez* dessus *avec le bouton droit* pour obtenir une description de sa destination.
7. Vous apercevez ensuite un coolie et son pousse-pousse, ainsi qu'un menu de voyage. Déplacez la flèche du curseur à l'aide de la souris ou les touches de commande du curseur jusqu'à ce que le terme "Ville" soit activé. *Cliquez* sur "Ville" *avec le bouton gauche* ou appuyez sur la barre d'espacement sur le clavier.
8. Bienvenue à Hong Kong. A votre droite, vous pouvez voir deux portes. L'une d'elles conduit à Ho's Bar et l'autre chez Madame Wu. Déplacez le curseur vers la porte la plus proche et *cliquez* dessus *avec le bouton gauche* (appuyez sur la barre d'espacement).
9. Vous êtes maintenant dans le bouge minable connu sous le nom de Ho's Bar. Ne faites pas attention aux gangsters assis dans les cabines pour le moment : vous devez parler au propriétaire. Déplacez la flèche du curseur vers la partie gauche de l'écran et *cliquez* sur l'icône de sortie *avec le bouton gauche* (appuyez sur la barre d'espacement).
10. Après un très grand effet de déplacement, vous vous retrouverez face à face avec Ho et une dame de la soirée. Vous devez parler à Ho pour savoir s'il a vu Zhao Chi (l'homme que Lomax vous a demandé de trouver dans l'intro). Déplacez le curseur sur la tête de Ho. Elle va se transformer en bulle. *Appuyez* dessus *avec le bouton gauche* (appuyez sur la barre d'espacement) pour lui parler.
11. Ho ne va vous donner aucune information utile concernant Chi, mais cette conversation a pour but d'attirer l'attention des hommes imposants se trouvant de l'autre côté du bar sans les rendre furieux au point de vous frapper trop brutalement. C'est un peu difficile.
12. En admettant que vous meniez correctement les conversations avec Ho et les gangsters du bar, vous allez pouvoir parler à Zhao Chi. Vous devez maintenant le convaincre de vous accompagner dans votre recherche périlleuse. Si vous ne réussissez pas du premier coup, réessayez : ces énigmes posent quelques difficultés tant que vous ne connaissez pas les personnalités des personnages.
13. Etant donné que Chi ne croit pas que les avions puissent voler, vous devrez lui prouver que c'est possible. Retournez dans la rue et saisissez l'un des prospectus voltigeant en l'air et faites-en un avion en papier. Après avoir fait monter Chi à bord, retournez dans la rue en cliquant avec le bouton gauche sur l'icône de sortie dans la partie inférieure de l'écran dans le bar de Ho.
14. Vous êtes de nouveau dans les rues de Hong Kong. Si Chi est avec vous (ce qui est fortement recommandé), une autre icône de personnage apparaîtra dans la partie inférieure gauche de l'écran. A ce stade, vous devez rendre visite à Madame Wu, maître herboriste. Déplacez le curseur sur la porte de son magasin et *cliquez* dessus *avec le bouton gauche* (appuyez sur la barre d'espacement) pour entrer.
15. Etant donné que Madame Wu est légèrement xénophobe, elle ne va pas parler à Lucky dans un premier temps. Vous devrez passer de Chi à Lucky pour conclure cette conversation. Si vous parvenez jusqu'à la fin de la conversation, Master Wu vous enverra chercher un peu de fiente de mouette pour faire une potion. Après avoir quitté Madame Wu, *cliquez* sur le coolie *avec le bouton gauche* pour faire apparaître le menu de voyage. Sélectionnez "Dock" à partir du menu.
16. Une fois arrivé au dock, vous devrez changer de personnage pour obtenir ce dont vous avez besoin. A cet effet, *cliquez avec le bouton gauche* sur l'icône de Personnage Secondaire sur la partie gauche de l'écran. L'icône d'inventaire et celle du Personnage Secondaire échangent leurs places.
17. Voilà ! Vous êtes Chi à présent. Ensuite, déplacez le curseur sur l'inventaire de Chi et *cliquez sur le bouton gauche* pour faire apparaître l'écran d'inventaire rapide.
18. *Cliquez sur le bouton gauche et maintenez-le enfoncé* sur le pruneau et déplacez-le hors de l'écran d'inventaire.
19. Lâchez le pruneau sur la mouette.
20. La mouette vous fait un "cadeau".
21. Déplacez le curseur sur les restes de la mouette et il changera de forme. *Cliquez* sur la fiente *avec le bouton gauche*. Etant donné que Chi n'y touchera pas, vous devrez de nouveau changer de personnage.
22. Lorsque Lucky aura fait quelques remarques sur l'absurdité de sa situation difficile, déplacez le curseur sur la fiente de la mouette, *cliquez avec le bouton gauche* et déplacez-les vers l'icône d'inventaire dans la partie inférieure droite de l'écran (appuyez sur la barre d'espacement, puis utilisez les touches de commande du curseur sur le clavier).
23. Une fois la fiente de la mouette déplacée sur l'icône d'inventaire, relâchez le bouton de la souris (appuyez sur la barre d'espacement à partir du clavier). La fiente de la mouette est maintenant en sécurité dans votre inventaire).
24. Vous devez maintenant retourner chez Madame Wu. Donnez-lui la fiente de la mouette et elle vous créera une potion.
25. Elle essaiera peut-être de vous offrir d'autres éléments en plus des herbes médicinales.
26. Lorsque vous aurez terminé avec Maître Wu, vous pourrez examiner les autres emplacements à Hong Kong. Si vous êtes masochiste, vous pouvez visiter Lomax.

27. A votre arrivée à l'aéroport, *cliquez* sur la porte de l'avion *avec le bouton gauche* pour entrer dans le Yankee Eagle (appuyez sur la barre d'espacement).
28. Si le douanier vous fait des critiques, ne vous inquiétez pas : cela fait partie de son travail. Mais n'essayez pas d'utiliser un faux passeport.
29. Une fois à l'intérieur du Yankee Eagle, déplacez le curseur vers le cockpit et *cliquez avec le bouton gauche* (barre d'espacement) sur l'icône "VOLER". Vous devez être Lucky pour piloter l'avion.
30. Le voilà partir pour Ghengdu ! Bonne chance !

Problèmes de disquette

ASSISTANCE TECHNIQUE (UNIQUEMENT MS-DOS)

Si vous avez des problèmes avec une disquette de jeu ou si le jeu se bloque à un endroit, cela est peut-être dû aux conflits entre le jeu et la configuration en cours de votre ordinateur ou tout programme résident en mémoire, chargé. Avant de supposer que la disquette est défectueuse, initialisez votre système avec une "Disquette d'Initialisation Dynamix," qui ne contient que le système d'exploitation, pour voir si le problème persiste. Veuillez trouver ci-après des instructions sur la manière de créer une Disquette d'Initialisation Dynamix. Il est supposé dans les instructions que vous utilisez l'unité de disquettes A et l'unité de disque dur C. Si votre configuration est différente, remplacez la désignation de l'unité dans les instructions avec celle qui convient à votre configuration.

FORMATAGE À PARTIR D'UN DISQUE DUR

A) Mettez une disquette vierge dans l'unité **A**.
B) A l'invite du C, tapez : **format a:/s** Remarque : si votre unité **A** est une unité haute densité et que vous utilisez des disquettes double densité, vous devez taper : **format a:/4/s** (pour des disquettes 5,25") *ou* : **format a:/n:9/t:80/s** (pour des disquettes 3,5").

FORMATAGE À PARTIR D'UNE UNITÉ DE DISQUETTES

A) Mettez votre disquette DOS dans l'unité **A**.
B) A l'invite du **A**, tapez : **format a:/s** (assurez-vous de sélectionner une disquette vierge lorsque le programme Format affiche son invite). Remarque : si votre unité **A** est une unité haute densité et que vous utilisez des disquettes double densité, vous devez taper : **format a:/4/s** (pour des disquettes 5,25") ou : **format a:/n:9/t:80/s** (pour des disquettes 3,5").
C) Appuyez sur **<Entrée>.**
D) Répondez aux invites du DOS. Vous devez maintenant créer un fichier CONFIG.SYS sur votre Disquette d'Initialisation Dynamix, avec une instruction files=20. Suivez ces instructions pour créer ce fichier :

A) Tapez : **a: <Entrée>**
B) Tapez : **copy con config.sys <Entrée>**
C) Tapez : **files=20 <Entrée>**
D) Appuyez sur **F6 <Entrée>**

Vous devez voir apparaître le message : **"1 Fichier(s) copié(s)".** Il vous faut maintenant réinitialiser votre ordinateur avec votre nouvelle Disquette d'Initialisation Dynamix dans l'unité. Eteignez votre ordinateur, puis allumez-le ou appuyez sur **Ctrl-Alt-Del.**

HEART OF CHINA
Quick Reference Card

INSTALLIERUNG UND STARTEN VON AMIGA

Installierung
Hier folgen Anweisungen zum Installieren von *Heart of China* auf Festplatte und zum Starten des Programms. Dies kann von der Workbench oder dem CLI vorgenommen werden. In der Anleitung wird davon ausgegangen, daß Sie das Diskettenlaufwerk **DF0:** und die Festplatte **DH0:** verwenden. Falls Ihre Laufwerke andere Bezeichnungen haben, verwenden Sie bitte die korrekte Bezeichnung in den Beispielen. Wenn Sie z. B. den Amiga 3000 haben, muß wahrscheinlich DH0: durch WORK: ersetzt werden.

Kopieren von *Heart of China* auf Festplatte

1. Starten Sie das System.
2. Legen Sie die Diskette *Heart of China* #1 in das erste interne Diskettenlaufwerk ein.
3. Von der Workbench aus doppelklicken Sie auf das Symbol HEART_OF_CHINA_ #1 und dann auf das Install-Symbol. Vom CLI aus geben Sie **CD DF0:** ein und drücken dann die Return-Taste. Geben Sie dann **INSTALL** ein, und drücken Sie die Return-Taste. Dann erscheint das Dynamix Install Utility-Fenster.
4. Wählen Sie das gewünschte Laufwerk und das Verzeichnis, in dem das Programm installiert werden soll. Die Standardeinstellung ist DH0:DYNAMIX/CHINA. Um den Pfadnamen zu ändern, klicken Sie auf den Standardpfad Destination Directory (Zielverzeichnis) und geben den neuen Pfadnamen ein.
5. Klicken Sie auf **INSTALL** (Installieren).
6. Nach der Eingabeaufforderung klicken Sie auf OKAY, um die Programmdateien zu installieren. Um die Installierung abzubrechen, klicken Sie CANCEL (Abbrechen).

Hinweis: Wenn Sie Sicherungsdisketten verwenden, die mit der Workbench kopiert wurden, sollten Sie diese Kopien der Spieldisketten neu benennen, um die Worte "Kopie von" vom Diskettenlabel zu entfernen. Wenn diese Wörter nicht entfernt werden, kann das Festplatten-Installierungsprogramm nicht benutzt werden.

Amiga Ladeanweisung (von der Diskette)
Hinweis: Sie können *Heart of China* von Mehrfach-Diskettenlaufwerken betreiben.

Selbststart

1. Legen Sie die Diskette *Heart of China* #1 in das Laufwerk DF0: ein.
2. Schalten Sie das System ein.

Von der Workbench

1. Starten Sie das System mit der Workbench.
2. Legen Sie die Diskette *Heart of China* #1 in ein Laufwerk ein.
3. Doppelklicken Sie auf das Diskettensymbol HEART_OF_CHINA_#1.
4. Doppelklicken Sie auf das CHINA-Symbol.

Vom CLI

1. Starten Sie das System mit dem CLI.
2. Legen Sie die Diskette *Heart of China* #1 in das Laufwerk DF0: ein.
3. Geben Sie **CD DF0:** ein, und drücken Sie die Return-Taste.
4. Geben Sie **CHINA** ein, und drücken Sie die Return-Taste.

Amiga Ladeanwiesung (von der Festplatte)
Von der Workbench

1. Laden Sie die Workbench.
2. Doppelklicken Sie auf das Festplattensymbol.
3. Doppelklicken Sie auf die Dynamix-Schublade.
4. Doppelklicken Sie auf die CHINA-Schublade.
5. Doppelklicken Sie auf das CHINA-Symbol.

Vom CLI

1. Laden Sie ein CLI-Fenster.
2. Geben Sie **CD DH0:DYNAMIX/CHINA** ein, und drücken Sie die Return-Taste.
3. Geben Sie **CHINA** ein, und drücken Sie die Return-Taste.

Amiga-spezifische Hinweise

1. *Heart of China* kann nicht im Multitasking mit anderen Programmen betrieben werden. Um eine optimale Leistung zu erzielen, sollten Sie darauf achten, daß keine anderen Programme laufen, wenn *Heart of China* gestartet wird.
2. Auch wenn Ihr System über 1 Megabyte Speicherplatz verfügt, ist möglicherweise dennoch nicht genügend Speicherplatz für *Heart of China* vorhanden. Wenn das Programm von der Diskette gebootet wird, ist normalerweise genügend Speicherplatz vorhanden. Hinweis: Speicherplatz für Festplattenpartitionen oder speicherresidente Programme verringert den zum Betrieb des Programms verfügbaren Speicherplatz.

SPIELINSTALLIERUNG AM PC UND KOMPATIBLEN GERÄTEN

Smart Start ™
Um die Installierung so einfach wie möglich zu gestalten, haben wir Smart Start™ entwickelt. Smart Start™ legt automatisch Grafik, Klang und Eingabegeräte fest, sowie die Geschwindigkeit, mit der Ihr Computer die Spielcharakteristiken optimiert. Smart Start™ führt Sie Schritt für Schritt durch die Programminstallierung auf Festplatte oder durch das Erstellen einer Sicherungskopie. Keine Angst, einfach rein und ausprobieren!
Das folgende Beispiel bezieht sich auf Laufwerk A; andernfalls ersetzen Sie bitte die Laufwerksangabe A überall durch die entsprechende Laufwerksangabe.

Kopieren von *Heart of China* auf Festplatte

1. Nach dem Start legen Sie die *Heart of China*-Diskette #1 in das Laufwerk A ein.
2. Geben Sie **A:** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
3. Geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Wählen Sie **"Copy Heart of China to Hard Drive" (Heart of China auf Festplatte kopieren)** aus dem Smart Start™-Menü.
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Erstellen einer Sicherungsdiskette
Heart of China besitzt keinen Kopierschutz. Smart Start™ verfügt über eine Funktion zur Erstellung von Sicherungskopien.

1. Nach dem Starten legen Sie die *Heart of China*-Diskette #1 in das Laufwerk A ein.
2. Geben Sie **A:** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
3. Geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Wählen Sie **"Make a Backup Copy" (Sicherheitskopie erstellen)** aus dem Smart Start™-Menü.
5. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Einstellen von Präferenzen
Smart Start™ hilft Ihnen bei der Angabe Ihrer Hardwarekonfiguration, aber gelegentlich macht es einen Fehler, oder Sie wollen einen anderen Grafikmodus, Klangkonfigurationen etc. ausprobieren. Um Smart Start™-Präferenzen zu ändern, gehen Sie nach der Installierung der Festplatte fogendermaßen vor:

1. **Von der Festplatte**: gehen Sie zum *HOC*-Verzeichnis auf der Festplatte.
2. Geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
3. Wählen Sie aus dem Smart Start™-Menü **"Change Graphics" (Grafik ändern)** oder **"Change Sounds/Music" (Klang/Musik ändern)**.
4. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Um den Spieltyp "HOC" aus dem *Heart of China* Festplattenverzeichnis zu betreiben:

FEHLERBESEITIGUNG

Problem: Mein Computer hat mindestens 640 Kbyte Speicherplatz, aber er gibt die Meldung aus, daß nicht genügend Speicherplatz verfügbar ist, um *Heart of China* laufen zu lassen.
Mögliche Lösung: *Heart of China* benötigt mindestens 560 Kbyte freien Speicherplatz. Ihr Computer verfügt vielleicht über ein speicherresidentes Pop-Up-Programm oder er ist beispielsweise an ein LAN angeschlossen, das einen Teil des Speichers benötigt. Um *Heart of China* laden zu können, müssen Sie Speicherplatz freimachen oder aus dem Smart Start-™ Installationsprogramm einen anderen Grafikmodus wählen.

Problem: Der Joystick funktioniert nicht richtig.
Mögliche Lösung: Drücken Sie **Alt-C** oder wählen Sie "Joystick" im Menü Calibrate (Kalibrierung), um den Joystick zu kalibrieren.

Problem: Beim Spielen über Tastatur passieren komische Dinge, z. B. bewegt sich der Cursor über den ganzen Bildschirm.
Mögliche Lösung: Drücken Sie **Alt-J**, um den Joystick abzuschalten, oder **Alt-D**, um die Maus abzuschalten. Wenn der Joystick mit **Alt-C** neu kalibriert wird, kann das Problem beseitigt sein.

Problem: Ich will die Musik nicht hören, aber die Klangeffekte sollen eingeschaltet bleiben.
Mögliche Lösung: Drücken Sie **Alt-M**, um die Musik auszuschalten, oder wählen Sie "music off" (Musik aus) im Menü Options (Optionen).

Problem: Die Grafiken erschienen in einem Modus, den ich nicht will.
Mögliche Lösung: Wählen Sie mit Smart Start™die gewünschte Grafikart. Prüfen Sie auch die Originalpackung, um zu sehen, ob Sie mit einer Version von *Heart of China* spielen, die den Grafikmodus enthält, den Sie wählen wollen.

FUNKTIONSTASTEN

ESC	VCR-Menü
Alt R oder *F9*	Neustart
Alt Q	Beenden
Alt S	Klang Ein/Aus
Alt M	Musik Ein/Aus
F2	Klang & Musik Ein/Aus
Alt P	Spielpause
F5	Spiel speichern
F7	Spiel wiederherstellen

Hinweis: Während der Spielhandlung gelangen Sie durch Drücken der **Leertaste** oder der **Eingabetaste** zum nächsten Dialogfeld bzw. Bildschirm.

HEART OF CHINA
Eine Übersicht

Willkommen bei *Heart of China*, dem neuen Spiel für das neue Dynamix Game Development System (Dynamix Spielentwicklungs-System) (DGDS). Wie Sie bald bemerken werden, ist die Welt von Jake Masters anders als alles, was Sie von Computerspielen gewohnt sind. Deshalb ist es wichtig zu verstehen, welche Elemente von *Heart of China* neu sind.

Charaktere mit Charakter...
Die Hauptdarsteller von *Heart of China* besitzen eine Persönlichkeit und eine Vergangenheit ... das sollten Sie nicht vergessen, wenn Sie mit Ihnen umgehen. Wie echte Menschen erinnern sie sich an Dinge, die Sie zu ihnen gesagt haben oder die Sie gemacht haben. Vergessen Sie das nicht, denn das beeinflußt das Verhalten der Figuren im Verlauf des Spiels.

Die Zeit läuft ...
In der Welt von Jake Masters vergeht die Zeit. Es geschehen also Dinge, mit Ihnen oder auch ohne Sie, wie im richtigen Leben. Das bedeutet auch, daß die vergehende Zeit ein Faktor für Ihr Handeln wird.

Sie sind die Hauptdarsteller ...
Heart of China stellt sich fast ausschließlich aus der Sicht der drei Hauptpersonen dar. Was die Hauptdarsteller sehen, sehen auch Sie. Was die Hauptdarsteller wissen, wissen auch Sie. In den Köpfen dieser Individuen befinden sich Unmengen von Information. Jeder Einzelne hat andere Fähigkeiten und Wissen ... lernen Sie, diese Eigenschaften einzusetzen.

Sie bekommen, was Sie sehen ...
In *Heart of China* geben Sie nicht Befehle ein, damit sich etwas tut. Sie gehen in die Welt von Jake Master hinein, und die Dinge tun das, was Sie von ihnen wollen. Das ist eines der revolutionärsten Konzepte des Spiels. Mit Hilfe der Zeigen-und-Klicken-Schnittstelle können Sie Gegenstände *aufnehmen* und *benutzen*. Wollen Sie einen Panzer starten? Nehmen Sie einfach die Schlüssel auf, stecken Sie sie in die Zündung und drehen Sie den Schlüssel herum. Es ist einfach und sehr wirkungsvoll. Die Zeigen-und-Klicken-Befehle werden auf den folgenden Seiten vollständig erklärt. Die Grundlagen lernen Sie ganz schnell, danach können Sie Ihre interaktiven Fähigkeiten erforschen und erweitern.

Handlung

Handlungsverläufe

Eines der einzigartigsten und vielleicht übersehenen Elemente von *Heart of China* sind die unterschiedlichen Möglichkeiten, das Spiel fortzusetzen. Diese Handlungsoptionen sind verfügbar, weil der interaktive Geschichtsverlauf von *Heart of China* nicht linear entworfen ist. Oft gibt es mehrere Arten, in die Geschichte zu gehen, wenn ein Rätsel oder ein Hindernis auftaucht. Dabei ist zu beachten, daß der *Ablauf* und die *Richtung* des Abenteuers dadurch beeinflußt werden. Sie interagieren also wirklich mit dem Spiel.
Für den Ausgang der Geschichte gibt es mehrere verschiedene Möglichkeiten. Der Schluß, den Sie erleben, und die Wege, die Sie einschlagen, um ihn zu erreichen, hängt völlig von den Handlungen und Entscheidungen ab, die Sie während des Spiels vornehmen.

Meldung zum Handlungsverlauf
Da die Handlung mehrere Optionen ermöglicht, sollten Sie sich bewußt sein, daß Sie die Geschichte auch anders hätten angehen können. Dazu wird die Meldung zum Handlungsverlauf benutzt. Sie erscheint an jeder beliebigen Stelle des Abenteuers, sobald Sie einen Weg eingeschlagen haben, der auch anders beschritten werden kann. Die Meldung zum Handlungsverlauf macht keine genauen Angaben darüber, was Sie hätten anders machen können, sie zeigt nur an, daß Sie einen möglichen Teil der Handlung ausgelassen haben. Denken Sie auch daran, daß die Meldung Ihnen nicht mitteilt, ob Ihre Wahl die beste war. Das gilt auch, wenn Sie in Ihrem Abenteuer an einen Punkt kommen, der eine Sackgasse zu sein scheint. Wenn Sie völlig festsitzen, haben Sie vielleicht einen Handlungsweg beschritten, der es unmöglich macht, die Mission erfolgreich zu beenden.

Romantikmesser
Ihre Handlungen und Ihre Wahl bestimmen nicht nur den äußeren Handlungsablauf, sondern auch die Beziehung von Kate Lomax und "Lucky" Jake Masters. Um Ihre Erfolge in Sachen Romantik zu sehen, gibt es einen Romantikmesser (ein kleines Herz in der unteren linken Ecke des Bildschirms bei Flugsequenzen), der Kate Lomax's aktuellen Gefühlsstand zu Lucky anzeigt. Es gibt drei Stadien: Leidenschaftlich, Neutral und Kalt. Durch *Linksklicken* auf das Symbol können Sie eine Handlungsanzeige sehen, die in Denkblasen die Gefühle der beiden Hauptdarsteller füreinander anzeigt.

WICHTIG!
Beachten Sie den Romantikmesser! Sie können die Spielrätsel genau lösen und trotzdem keine optimale Schlußsequenz erhalten, wenn Kate und Lucky bis Paris nicht beieinander sind.

Der denkende Cursor

"Hey! Mein Cursor ändert sich dauernd!"
Ja, stimmt. Ihr altbekannter und geliebter Cursor ändert sich in DGDS-Spielen, wenn Sie ihn über bestimmte Gegenstände bewegen. Und zwar weil er *denkt* und Ihnen etwas über den angezeigten Gegenstand sagen will.

Außer daß er *in verschiedene Richtungen zeigt*, ändert der Cursor gelegentlich *seine Form*, um Sie über Gegenstände, Orte oder Personen zu informieren, die Sie im Auge behalten sollten. Wir haben uns die Freiheit genommen, Ihnen die *Cursorsprache* zu übersetzen.

•Wenn sich der Cursor in ein Ausgangszeichen verwandelt, zeigt er Ihnen an, daß Sie durch **Linksklicken** auf diese Stelle einen anderen Raum betreten können.

•Wenn sich der Cursor zu einem Ausgangsschild mit Spitze verwandelt, zeigt er zwei dicht beieinanderliegende Ausgänge an.

•Wenn sich der Cursor in eine Sprechblase verwandelt, können Sie *linksklicken*, um sich an einer Konversation mit der Person zu beteiligen, auf die der Cursor zeigt.

•Wenn der Cursor sich in eine Lupe verwandelt, können Sie durch *Linksklicken* den Gegenstand vergrößern und genauer betrachten.

•Gelegentlich verwandelt sich der Cursor in eine Hand. Das bedeutet, daß die Figur einen Hand-zu-Hand-Kontakt mit den Gegenständen auf dem Bildschirm herstellen kann.

Verschiedene Charaktere

Beim Reisen werden Sie bemerken, daß Sie Reisekameraden mitnehmen können. Da verschiedene Charaktere unterschiedliche Stärken und Schwächen haben, müssen Sie die Führung unterschiedlichen Charakteren überlassen. Die vorhandenen Charaktere werden durch Symbole in den unteren Bildschirmecken angezeigt. Das Inventarsymbol befindet sich unten rechts am Bildschirm und zeigt immer den Charakter an, der das Spiel steuert. Das Sekundär-Charakter-Symbol ist unten links am Bildschirm und zeigt einen zweiten Reisenden an, der das Geschehen nicht steuert.

WECHSELN AKTIVER FIGUREN
Bei der Lösung des Rätsels von *Heart of China* ist es wichtig, die Steuerfigur für das Abenteuer auszuwählen. Jeder Charakter hat besondere Fähigkeiten, und Sie müssen auswählen, *wer was* tut, damit das Abenteuer glücklich zu Ende geht. Sie können den Sekundär-Charakter mit dem Steuer-Charakter tauschen, indem Sie einfach auf das Sekundär-Charakter-Symbol *linksklicken*.

Inventarbildschirme

INVENTARSYMBOL
Das Inventarsymbol unten rechts am Bildschirm stellt den Steuer-Charakter dar. Seine Benutzung ist einfach.

- Um einem Charakter einen Gegenstand zu geben, bewegen Sie das Objekt auf das Symbol des Charakters und lassen es fallen.
- Um das Hauptinventarfenster zu erreichen, *rechtsklicken* Sie auf das Inventarsymbol.
- Um das Schnellinventarfenster zu erreichen, *linksklicken* Sie auf das Inventarsymbol.
- Um einen Gegenstand benutzen zu können, muß der derzeitige Besitzer des Objekts der Steuer-Charakter sein.

HAUPTINVENTARFENSTER
Durch *Rechtsklicken* auf das Inventarsymbol gelangen Sie in das Hauptinventarfenster und können alle Gegenstände steuern, die Sie in das Inventar eines Charakters gelegt haben. Sie können die Gegenstände aus dem Inventar *fallenlassen*, dem Charakter geben, um es zu benutzen, oder zum Gebrauch auf das Inventar des Sekundär-Charakters übertragen.

SCHNELLINVENTARFENSTER
Durch *Linksklicken* auf das Inventarsymbol kann das Schnellinventarfenster *nur* das Objektinventar anzeigen. In diesem Menü können Sie nicht die Inventargegenstände des Charakters von diesem Menü benutzen, aber Sie können schnell Objekte aus dem Inventar *bewegen*.

Gebrauch von Objekten

Es ist einfach, in der Welt von *Heart of China* Gegenstände zu benutzen. *Bewegen* Sie die Gegenstände einfach dahin, wo sie benutzt werden sollen, oder führen Sie einen *Vorgang* an Gegenständen aus, mit denen etwas geschehen soll.

- Wenn Sie etwas vom Boden aufheben und in Ihr Inventar aufnehmen möchten, *bewegen* Sie den Gegenstand auf das Inventarsymbol (oder das Sekundär-Charakter-Symbol) und lassen ihn los.
- Wenn Sie einen Gegenstand an etwas *benutzen* wollen, nehmen Sie ihn aus dem Inventar und lassen ihn auf dem Gegenstand los, an dem Sie ihn benutzen wollen. Wenn Sie einer Figur einen Gegenstand geben wollen (außer Chi, Kate oder Lucky), dann machen Sie es ebenso.
- Manchmal müssen Sie Objekte zwischen zwei Figuren hin- und herbewegen, um eine Aufgabe oder ein Rätsel zu lösen. Das geht am einfachsten vom Haupt- oder Inventarbildschirm aus.

Interaktion der Charaktere

"Character Interaction" oder das Reden mit anderen Figuren ist in *Heart of China* von großen Bedeutung. Der Cursor wird zu einer *Sprechblase*, sobald er auf Figuren bewegt wird, die sprechen können. Um eine Unterhaltung mit einer Figur zu beginnen, können Sie einfach auf die Figur *linksklicken*, wenn die Sprechblase aktiv ist.

Nach den Grundlagen ... Fortgeschrittene

Und hier ein paar Tips und Hinweise, die von Nutzen sein können, wenn Sie die Grundlagen bereits beherrschen.

ZEIT
In *Heart of China* ist die Zeit ein allgegenwärtiger Faktor. Die Personen kommen und gehen, die Stimmung wechselt, und sie reagieren auf den Verlauf der Zeit, genau wie im richtigen Leben. Denken Sie auch daran, daß Luke mit jedem Tag, den er bei der Rettung von Kate verstreichen läßt, $20.000 Dollar verliert. Das bedeutet also: Wenn Sie einen Fehler machen und warten müssen, bis Sie ihn korrigieren können, dann kostet das etwas!

INVENTAR UND OBJEKTE
Denken Sie immer daran, daß Objekte *direkt* aus dem Schnellinventarfenster in die Spielumgebung gezogen werden können. Wenn Sie einer anderen Figur einen Gegenstand aus dem Inventar geben oder den Gegenstand an einem Objekt im aktuellen Raum benutzen wollen, *bewegen* Sie das Objekt einfach vom Schnellinventar zur gewünschten Stelle.

INTERAKTION DER CHARAKTERE
Die Anzeigedauer von Dialogfeldern bei der Figureninteraktion kann auf zwei Arten gesteuert werden.

1. Der Befehl *operate (Linksklick)* bringt Sie direkt ins nächste Dialogfeld.
2. Die Einstellung TEXT SPEED (Textgeschwindigkeit) im VCR-Menü kann angepaßt werden, um die Anzeigedauer aller Dialogfelder zu beschleunigen oder zu bremsen.

CURSORSYMBOLE UND BESCHRÄNKTES WISSEN
Ganz allgemein weist der denkende Cursor in *Heart of China* auf wichtige Bereiche hin, indem er die Zeigerichtung und die Form verändert. Es gibt jedoch eine Grenze für die Cursor-Intelligenz. Er kann nur anzeigen, was die steuernde Figur weiß. Wenn Sie beispielsweise versuchen, einen versteckten Gegenstand in einem Raum zu finden, und Lucky weiß nicht, wo dieses Objekt ist, ändert sich der Cursor nicht, um es anzuzeigen. Manchmal ist es zur Lokalisierung versteckter Objekte erforderlich, sie durch Probieren zu finden, und zwar mit den Befehlen OPERATE (Handeln) und LOOK(Schauen) -Befehlen, mit denen die Bereiche erkundet werden können, in denen das Wissen der Figur nicht sehr ausgeprägt ist.

GEDANKENFELDER UND BESCHREIBUNGSFELDER
Wenn Sie einen LOOK (Schauen)-Befehl ausgeben, bekommen Sie eine von zwei Arten von Beschreibungsfeldern:

1. Gedankenfeld: Erscheint, wenn eine Figur einen persönlichen Kommentar zu den Dingen abgibt, die Sie eben anschauen. Gedankenfelder geben einen Einblick in den Charakter der Hauptfiguren sowie wichtige Hinweise zur Spielführung.
2. Beschreibungsfeld: Bietet Textbeschreibungen aller Gegenstände, die Sie anschauen.

Nebenhandlungs- und Handlungssequenzen

Heart of China findet in einer *lebenden* Umgebung statt, in der laufend Dinge geschehen, egal, ob Sie dabei sind oder nicht. Wenn ein wichtiges Ereignis geschieht und Sie merken es nicht, erscheint ein Nebenhandlungs-Bildschirm und zeigt eine Sequenz an, die Ihnen zeigt, was geschieht.

Nebenhandlungs-Seqenzen geben Informationen, die den Kinoeffekt der Geschichte erhöhen. Dabei ist es wichtig, daß diese Sequenzen nicht interaktiv sind, sie können nicht verändert werden, und die Informationen sind auch Ihren Alter egos im Spiel nicht bekannt, außer, wenn die Figur in der Sequenz dargestellt wird. Sie sollten nicht vergessen, daß die Figuren die Ereignisse von Nebenhandlungs-Sequenzen nicht kennen. Ihre Fragen und Antworten gegenüber anderen Figuren behandeln also nur Themen, die ihnen bekannt sind.

Steuerung

Spielmenüs

VCR-Menü
Mit der **ESC** -Taste oder durch Linksklicken am oberen Teil eines Spielbildschirms erscheint das VCR-Menü. Das ist das Hauptmenü, von dem aus alle anderen Menüs zugänglich sind. Unten folgt ein Abriß der 5 Menüs und ihrer Untermenüs, die über das VCR-Menü erreichbar sind.

- **CONTROLS Steuerungs-Menü**
  - DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad): Steuert den Schwierigkeitsgrad in Arkade-Sequenzen.
  - TEXT SPEED (Textgeschwindigkeit): Steuert die Anzeigedauer der Dialogfelder.
  - DETAIL LEVEL (Detailebene): Steuert die Detaildichte der angezeigten Animationen.
  - VCR: Bringt Sie ins VCR-Menü zurück.
  - PLAY (Spielen): Bringt Sie ins Spiel zurück.
- **OPTIONS (Optionen)-Menü**
  - JOYSTICK ON/OFF (Joystick ein/aus)
  - MOUSE ON/OFF (Maus ein/aus)
  - SOUNDS ON/OFF (Klang ein/aus)
  - MUSIC ON/OFF (Musik ein/aus)
  - VCR: Bringt Sie ins VCR-Menü zurück.
  - PLAY (Spielen): Bringt Sie ins Spiel zurück.
- **CALIBRATE (Kalibrierung)**
  - BUTTON THRESHOLD (TASTEN-SCHWELLENWERT): Ermöglicht eine Feinabstimmung des Tastenklicks.
  - JOYSTICK: Ruft einen Joystick-Kalibrierungsbildschirm auf, der Anleitungen zur Zentrierung des Joysticks zum Spiel gibt.
  - MOUSE (MAUS): Siehe unten.
  - VCR: Bringt Sie ins VCR-Menü zurück.
  - PLAY (SPIELEN): Bringt Sie ins Spiel zurück.
- **MOUSE (Maus)-Untermenü**
  - MOUSE SPEED (Mausgeschwindigkeit): Steuert die Geschwindigkeit des Cursors beim Bewegen der Maus.
  - CALIBRATE (Kalibrierung): Bringt Sie wieder ins CALIBRATE-Menü.
  - PLAY (SPIELEN): Bringt Sie ins Spiel zurück.
- **FILES (Dateien)**
  - SAVE (Speichern)-Untermenü: Siehe unten.
  - RESTORE (Wiederherstellen)-Untermenü: Siehe unten.
  - RESTART (Neustart): Beendet das aktuelle Abenteuer und startet das Spiel neu von Anfang an.
  - VCR: Bringt Sie ins VCR-Menü zurück.
  - PLAY (Starten): Bringt Sie ins Spiel zurück.
  - **SAVE (Speichern)**-Untermenü. Ruft das Speichern-Menü auf. In einem Verzeichnis können bis zu 20 Spiele gespeichert werden. Die Speicherfunktion ist bei Nebenhandlungs-Sequenzen, Handlungssequenzen, Dialogsequenzen und Arkaden nicht verfügbar.
  - **RESTORE (Wiederherstellen)**-Untermenü Ruft das Wiederherstellen-Menü auf. Durch Wiederherstellen eines früher gespeicherten Spiels velassen Sie das aktuelle Spiel.
  - **QUIT** (Beenden): Ruft das QUIT-Menü auf.
  - YES (JA): Beendet das Spiel und kehrt zu DOS zurück.
  - NO (NEIN): Bricht den Befehl "QUIT game" ab und bringt Sie zum Spiel zurück.

Hindurchgehen

Achtung: Die nun folgende Dokumentation ist nur für *Neulinge*. Sie finden Antworten auf Rätsel und Hinweise, die erfahrene Spieler vielleicht nicht sehen wollen. Lesen Sie also bitte *nur dann* weiter, wenn Sie beim Starten von *Heart of China* Schwierigkeiten haben.

1. Nach der Einleitung von *Heart of China* befinden Sie sich auf dem Dock des Hafens von Hong Kong. Im Wasser schwimmen Trümmer, die Ihnen bekannt vorkommen. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursortasten oder der Maus über die Trümmer. Durch *Rechtsklicken* mit der Maus (oder durch Drücken der Eingabetaste auf der Tastatur) können Sie eine Beschreibung der Trümmer aufrufen.
2. Jetzt sollten Sie Lucky startbereit machen. Bewegen Sie den Cursorpfeil über das Inventarsymbol (den kleinen Mann im Feld) und *rechtsklicken* Sie (drücken Sie die Leertaste). Dadurch gelangen Sie zum Inventarbildschirm. Wählen Sie das Gewehr *(linksklicken)*, und ziehen Sie es zu Lucky.
3. Lassen Sie die Maustaste los (drücken Sie die Leertaste), und schon ist Lucky bewaffnet und startklar.
4. Bewegen Sie jetzt den Cursor über die Möwe, und *linksklicken und halten* Sie die Maustaste gedrückt (drücken sie die Eingabetaste). Jetzt sehen Sie ein Fadenkreuz über der Möwe.

5. Klicken Sie jetzt *rechts und halten* Sie dabei die linke Maustaste gedrückt (Leertaste drücken), um das Gewehr abzufeuern. Tschüß, Vögelchen!
6. Jetzt können Sie sich größeren und bedeutenderen Dingen zuwenden. Bewegen Sie den Cursorpfeil unten zum Bildschirm, bis er sich in ein Exit-Symbol verwandelt. *Klicken* Sie mit der *linken* Maustaste darauf (drücken Sie die Leertaste auf der Tastatur). Ein nützlicher Hinweis: Wenn Sie nicht wissen, wohin ein Exit führt, können Sie durch *Rechtsklicken* eine Beschreibung aufrufen.
7. Als nächstes sehen Sie einen Rikscha-Kuli und ein Reise-Menü. Bewegen Sie den Cursorpfeil mit der Maus oder den Cursortasten, bis "Town" (Stadt) markiert ist. *Linksklicken* Sie auf "Town", oder drücken Sie die Leertaste auf der Tastatur.
8. Wilkommen in Hong Kong. Rechts sehen Sie zwei Durchgänge. Einer führt zu Ho's Bar und der andere zu Madame Wu. Bewegen Sie den Cursor über die nächste Tür und *linksklicken* Sie darauf (drücken Sie die Leertaste).
9. Sie sind jetzt in der zwielichtigen Spelunke, Ho's Bar. Achten Sie jetzt nicht auf die Schlägertypen in den Nischen: Sie suchen den Besitzer. Bewegen Sie den Cursorpfeil auf dem Bildschirm nach links, und *linksklicken* Sie auf das Exit-Symbol (drücken Sie die Leertaste).
10. Nach einem großartigen Scrollingeffekt befinden Sie sich Ho und der Dame des Abends gegenüber. Sie müssen mit Ho reden, um herauszufinden, ob er Zhao Chi gesehen hat (Lomax hat Ihnen in der Einleitung gesagt, daß Sie ihn suchen müssen). Bewegen Sie den Cursor über Ho's Kopf. Der Cursor wird zu einer Sprechblase. *Linksklicken* Sie darauf (drücken Sie die Leertaste), um mit ihm zu reden.
11. Ho gibt ihnen keine nützlichen Hinweise über Chi, aber es ist das Ziel der Unterhaltung, die Aufmerksamkeit einiger riesiger Männer auf der anderen Seite der Spelunke zu erregen, ohne daß sie wütend werden und Sie zusammenschlagen. Das ist eine diffizile Aufgabe.
12. Wenn Sie die Unterhaltung mit Ho und den Schlägertypen richtig führen, sprechen Sie bald Zhao Chi an. Zuerst müssen Sie ihn dazu überreden, Sie auf ihrer gefährlichen Unternehmung zu begleiten. Wenn Sie nicht auf Anhieb erfolgreich sind, versuchen Sie es nochmals: Es ist ein bißchen schwierig, bis Sie den Charakter der einzelnen Figuren kennen.
13. Da Chi nicht glaubt, daß Flugzeuge fliegen können, müssen Sie ihn vom Gegenteil überzeugen. Gehen Sie auf die Straße zurück, nehmen Sie eines der herumfliegenden Flugblätter, und machen Sie daraus einen Papierflieger. Wenn Chi an Bord gegangen ist, gehen Sie durch Linksklicken auf dem Exit-Symbol unten am Bildschirm in Ho's Bar.
14. Nun sind Sie wieder in den Straßen von Hong Kong. Wenn Chi bei Ihnen ist (und das ist zu empfehlen!), erscheint ein anderes Charaktersymbol in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Jetzt müssen Sie die kräuterkundige Madame Wu besuchen. Bewegen Sie den Cursor über die Tür zu ihrem Laden, und *linksklicken* Sie darauf (drücken Sie die Leertaste), um hineinzugehen.
15. Da Madam Wu etwas fremdenfeindlich ist, spricht Sie zuerst nicht mit Lucky. Sie müssen zwischen Chi und Lucky hin- und herschalten, um die Unterhaltung zu führen. Wenn Sie die Unterhaltung erfolgreich führen, schickt Meisterin Wu Sie los, um Möwenkot für einen Trank zu suchen. Wenn Sie Wu verlassen haben, *linksklicken* Sie auf dem Kuli, um das Reisemenü aufzurufen. Wählen Sie "Dock" aus dem Menü.
16. Wenn Sie zum Dock gehen, müssen Sie die Figur wechseln, um das zu bekommen, was Sie brauchen. Dazu *linksklicken* Sie auf die Sekundär-Charakter-Symbol links auf dem Bildschirm. Das Inventarsymbol und das Sekundär-Charakter-Symbol tauschen den Standort.
17. Voilà! Jetzt sind Sie Chi. Als nächstes bewegen Sie den Cursor über Chis Inventar und *linksklicken*, um den Schnellen Inventarbildschirm aufzurufen.
18. *Linksklicken und halten Sie* die Backpflaume, und ziehen Sie sie aus dem Inventarbildschirm.
19. Lassen Sie die Backpflaume auf die Möwe fallen.
20. Dann läßt auch die Möwe etwas fallen.
21. Bewegen Sie den Cursor über den Möwenkot, und der Cursor verändert seine Form. *Linksklicken* Sie auf dem Möwenkot. Da Chi so etwas nicht anfaßt, müssen Sie wieder die Figur wechseln.
22. Nachdem Lucky einige Bemerkungen über die Absurdität der Lage gemacht hat, bewegen Sie den Cursor über den Möwenkot und *linksklicken* und ziehen ihn zum Inventarsymbol unten rechts auf dem Bildschirm (drücken Sie die Leertaste, und benutzen Sie dann die Cursortasten auf der Tastatur).
23. Wenn Sie den Möwenkot zum Inventarsymbol gezogen haben, lassen Sie die Maustaste los (drücken Sie die Leertaste auf der Tastatur). Jetzt ist der Möwenkot sicher in Ihrem Inventar.
24. Jetzt müssen Sie zurück zu Wu. Geben Sie ihr den Möwenkot, und sie bereitet Ihnen davon einen Trank.
25. Es kann sein, daß sie Ihnen außer medizinischen Kräutern noch andere Sachen anbietet.
26. Wenn Sie mit Meisterin Wu fertig sind, können Sie die anderen Orte in Hong Kong anschauen. Falls Sie Masochist sind, können Sie Lomax besuchen.
27. Wenn Sie am Flughafen ankommen, *linksklicken* Sie auf die Tür des Flugzeugs, um hineinzugelangen (drücken Sie die Leertaste).
28. Wenn der Zollbeamte Ihnen Ärger macht, machen Sie sich keine Sorgen: es ist sein Beruf. Benutzen Sie eben keinen gefälschten Paß.
29. Wenn Sie im Flugzeug sind, bewegen Sie den Cursor zum Cockpit und *linksklicken* (Leertaste) auf das"FLY"(Fliegen)-Symbol. Sie müssen Lucky sein, um das Flugzeug fliegen zu können.
30. Und los nach Ghengdu! Viel Glück!

Schwierigkeiten mit der Diskette

TECHNISCHE HILFE (NUR MS-DOS)
Falls Sie Probleme mit einer Spieldiskette haben oder wenn das Spiel blockiert, kann das an einem Konflikt mit der aktuellen Konfiguration des Computers oder an speicherresidenten Programmen liegen, die geladen sind. Bevor Sie also annehmen, daß ein Diskettenfehler vorliegt, starten Sie bitte das System mit einer "Dynamix-Startdiskette", die nur das Betriebssystem enthält, um zu sehen, ob das Problem danach immer noch besteht. Unten folgen Anweisungen zum Erstellen einer Dynamix-Startdiskette. In den Anleitungen wird vorausgesetzt, daß Sie das Diskettenlaufwerk A und Festplatte C benutzen. Wenn Ihre Konfiguration anders ist, ersetzen Sie die Laufwerksbezeichnung in der Anleitung mit der Bezeichnung in Ihrer Konfiguration.

FORMATIEREN VON DER FESTPLATTE

A) Legen Sie eine Leerdiskette in das Laufwerk **A** ein.
B) Nach der Eingabeaufforderung von C geben Sie ein: **format a:/s**. Hinweis: Wenn Laufwerk **A** über eine hohe Dichte verfügt und Sie Disketten mit doppelter Dichte benutzen, müssen Sie folgendes eingeben: **format a:/4/s** (für 5,25-Zoll-Disketten); *oder* geben Sie ein: **format a:/n:9/t:80/s** (für 3.5"-Zoll-Disketten).

FORMATIEREN VOM DISKETTENLAUFWERK AUS

A) Legen Sie Ihre DOS-Diskette in das Laufwerk **A**.
B) Nach der Eingabeaufforderung von **A** geben Sie ein: **format a:/s** (versichern Sie sich, daß Sie eine Leerdiskette einlegen, sobald Sie vom FORMAT-Programm dazu aufgefordert werden). Hinweis: Wenn Ihr Laufwerk **A** ein Laufwerk mit hoher Dichte ist und Sie Disketten mit doppelter Dichte verwenden, müssen Sie folgendes eingeben: **format a:/4/s** (für 5,25-Zoll-Disketten); oder geben Sie ein: **format a:/n:9/t:80/s** (für 3,5-Zoll-Disketten).
C) Drücken Sie die Eingabetaste.
D) Beantworten Sie die DOS-Abfragen. Jetzt sollten Sie eine CONFIG.SYS-Datei auf der Dynamix-Startdiskette erstellen und die Angabe "files=20" eintragen. Gehen Sie hierzu folgendermaßen vor:

A) Geben Sie **a:** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
B) Geben Sie **copy con config.sys** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
C) Geben Sie **files=20** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
D) Drücken Sie **F6,** und betätigen Sie die Eingabetaste.

Nun erscheint die Meldung: "**1 File(s) copied" (1 Datei(en) kopiert)**. Jetzt muß der Computer mit der neuen Dynamix-Startdiskette im Laufwerk neu gestartet werden. Schalten Sie den Computer aus, und drücken Sie dann **Ctrl-Alt-Del** bzw. **Strg-Alt-Entf**.

HEART OF CHINA
Quick Reference Card

INSTALLAZIONE E CARICAMENTO SU AMIGA

Procedura d'installazione
Quelle che seguono sono le istruzioni per installare {*Heart of China*} su un disco rigido e per avviare il programma. Entrambi le operazioni possono essere eseguite sia da Workbench che da CLI. Le istruzioni sottintendono l'uso dell'unità per dischetti floppy **DF0:** e del disco rigido **DH0:**. Se le unità di cui si dispone hanno altri nomi, sostituire l'etichetta dell'unità dell'esempio con quella corretta. Se, ad esempio, si dispone di un computer Amiga 3000, sarà probabilmente necessario sostituire DH0: con WORK:.

Copia di *Heart of China* sul disco rigido
1. Avviare il computer.
2. Inserire {*Heart of China* #1} nella prima unità floppy.
3. Da Workbench fare un doppio clic prima sull'icona {HEART_OF_CHINA_ #1} e poi sull'icona Install. Da CLI digitare {**CD DF0:**} premere il tasto Invio. Poi digitare {**INSTALL**} e premere il tasto Invio. Appare la finestra di dialogo Dynamix Installation Utility (Utility di installazione Dynamix).
4. Scegliere l'unità e la directory in cui si vuole venga installato il programma. Il percorso predefinito è {DH0:DYNAMIX/CHINA}. Per modificarlo fare clic sul percorso predefinito {Destination Directory} e digitare il nuovo nome.
5. Fare clic sul pulsante **INSTALL** (Installa).
6. Per installare i file di programma, al prompt fare clic sul pulsante OKAY. Per annullare l'installazione fare clic sul pulsante CANCEL (Annulla).

Nota: Per poter installare il programma usando i dischetti di backup copiati tramite Workbench, bisogna prima assegnare un nuovo nome alle copie dei dischetti del programma in modo da eliminare le parole «copy of» dall'etichetta dei dischetti. Se le parole «copy of» non vengono eliminate il programma di installazione resta inoperativo.

Istruzioni di caricamento per Amiga (da dischetto)
Nota: E' possibile lanciare il programma *Heart of China* da più di un'unità floppy.

Auto-caricamento
1. Inserire il Disco #1 di *Heart of China* nell'unità DF0:.
2. Accendere il computer.

Da Workbench
1. Avviare il sistema tramite Workbench.
2. Inserire il Disco #1 di *Heart of China* in un'unità floppy.
3. Fare un doppio clic sull'icona del disco HEART_OF_CHINA_#1.
4. Fare un doppio clic sull'icona CHINA.

Da CLI
1. Avviare il sistema tramite CLI.
2. Inserire il Disco #1 di *Heart of China* nell'unità floppy DF0:
3. Digitare **CD DF0:** e premere il tasto Invio.
4. Digitare **CHINA** e premere il tasto Invio.

Istruzioni di caricamento per Amiga (da disco rigido)
Da Workbench
1. Caricare Workbench.
2. Fare clic sull'icona del disco rigido.
3. Fare un doppio clic sul cassetto Dynamix.
4. Fare un doppio sul cassetto CHINA.
5. Fare un doppio clic sull'icona CHINA.

Da CLI
1. Caricare una finestra CLI.
2. Digitare {**CD DH0:DYNAMIX/CHINA**} e premere il tasto Invio.
3. Digitare {**CHINA**} e premere il tasto Invio.

Note per utenti Amiga
1. *Heart of China* non supporta la funzione multitasking con altri programmi. Per ottenere prestazioni ottimali accertarsi che al caricamento di *Heart of China* non vi siano attivi altri programmi.
2. Anche un megabyte di memoria disponibile può essere insufficiente all'esecuzione di *Heart of China*. L'autocaricamento del programma da dischetto dovrebbe mettere a disposizione una quantità di memoria sufficiente all'esecuzione del programma. Nota: La memoria assegnata a partizioni del disco rigido o a programmi residenti riduce la quantità di memoria disponibile all'esecuzione degli altri programmi.

INSTALLAZIONE SU PC E COMPATIBILI

Smart Start ™
Con {Smart Start™} l'installazione del gioco diventa una procedura semplice e agevole. Smart Start™ determina automaticamente la configurazione di grafica, suono, dispositivi di input e velocità del computer, ottimizzando così le caratteristiche del gioco. La procedura Smart Start™ permette l'installazione passo a passo del gioco su disco rigido, oltre a consentire l'esecuzione di copie di backup. Con questa procedura tutte le complicazioni sono state eliminate.
Nell'esempio che segue si presuppone l'utilizzo dell'unità A, in caso contrario sostituire i riferimenti all'unità A con quella appropriata.

Copia di *Heart of China* su disco rigido
1. Dopo aver avviato il computer inserire il Disco #1 di *Heart of China* nell'unità A
2. Digitare **A: <Invio>**
3. Digitare **INSTALL <Invio>**
4. Dal menu di Smart Start™ selezionare **"Copy Heart of China to Hard Drive" («Copia Heart of China su disco rigido»)**.
5. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Esecuzione di una copia di backup
Heart of China non è protetto contro la copia. Smart Start™ dispone di una funzione per l'esecuzione di copie di backup.

1. Dopo aver avviato il computer inserire il Disco #1 di *Heart of China* nell'unità A
2. Digitare **A: <Invio>**
3. Digitare **INSTALL <Invio>**

4. Dal menu di Smart Start™ selezionare **"Make a Backup Copy" («Esegui copia di backup»)**.
5. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Impostazione delle preferenze
Smart Start™ legge la configurazione del vostro computer, ma a volte può commettere errori, oppure potreste voler provare un'altra modalità grafica, una diversa configurazione del suono ecc.. Per modificare le preferenze di Smart Start™, dopo aver installato il gioco sul disco rigido, seguire le seguenti istruzioni.

1. **Dal disco rigido**: portarsi nella directory *HOC*.
2. Digitare **INSTALL <Invio>**
3. Dal menu di Smart Start™ selezionare **"Change Graphics" («Cambia grafica»)** o **"Change Sounds/Music" («Cambia suono/musica»)**.
4. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Per caricare il gioco digitare «HOC» dalla directory del disco rigido contenente i file di *Heart of China*.

DIAGNOSTICA

Problema: Il computer dispone di almeno 640K di memoria ma al caricamento di *Heart of China* dà un messaggio di memoria insufficiente.
Possibile soluzione: *Heart of China* richiede un minimo di 560K di memoria libera. Può darsi che il computer abbia caricato un programma «pop up» (TSR), oppure che sia collegato ad un dispositivo (LAN ad es.) che occupa una parte della memoria. Per consentire il caricamento di *Heart of China* si dovrà liberare della memoria, oppure selezionare un'altra modalità grafica tramite il programma Smart Start™ (Install).

Problema: Il joystick non funziona correttamente.
Possibile soluzione: Per calibrare il joystick premere **Alt-C** oppure selezionare "Joystick" dal menu Calibrate (Calibrazione).

Problema: Usando la tastiera per giocare si riscontrano anomalie di funzionamento, ad esempio il cursore si sposta lungo lo schermo.
Possibile soluzione: Premere **Alt-J** per disattivare il joystick o **Alt-D** per disattivare il mouse. Oppure ancora calibrare il joystick tramite **Alt-C**.

Problema: Si vuole disattivare la musica ma conservare gli effetti sonori.
Possibile soluzione: Premere **Alt-M** per disattivare la musica, oppure dal menu Options (Opzioni) selezionare "music off" («Disattiva musica»).

Problema: Viene selezionata una modalità grafica non desiderata.
Possibile soluzione: Usare Smart Start™ per selezionare la modalità grafica desiderata. Controllare inoltre il programma originale per accertarsi che la versione di *Heart of China* disponga della modalità grafica desiderata.

TASTI DI SCELTA RAPIDA
ESC Menu VCR
Alt R o *F9* Riavviamento
Alt Q Uscita
Alt S Attiva/Disattiva suono
Alt M Attiva/Disattiva musica
F2 Attiva/Disattiva sia il suono che la musica
Alt P Pausa gioco
F5 Salva gioco
F7 Ripristina gioco

Nota: Durante l'interazione dei personaggi e le sequenze narrative non interattive premere la **Barra spaziatrice** o **Invio** per passare alla finestra di dialogo o alla schermata narrativa successiva.

HEART OF CHINA
panoramica

Vi presentiamo *Heart of China*, il secondo videogame in grado di utilizzare il nuovo {Dynamix Game Development System} (DGDS). Come potrete ben presto constatare quello di {Jake Masters} è un mondo nuovo nell'universo dei videogame. Data la sua originalità è quindi necessario innanzitutto familiarizzare con quegli elementi che contraddistinguono *Heart of China*.

I personaggi sono personalizzati...
Ogni personaggio di *Heart of China* ha un suo carattere e una sua storia... non dimenticatelo mentre interagite con loro. Inoltre, come le persone reali, si ricordano di quello che gli viene detto e delle azioni che subiscono. Tutto quello che dite o fate influenzerà le loro azioni future.

Il tempo scorre...
Come nel nostro, anche nel mondo di Jake Master il tempo passa. Questo significa che gli avvenimenti si succedono, con o senza di voi. Significa inoltre che il trascorrere del tempo è un fattore da tenere presente in ogni vostra azione.

I personaggi principali siete voi...
Il mondo di *Heart of China* si svolge quasi interamente sotto gli occhi e tramite i ragionamenti di tre personaggi principali. Vedono quello che vedete voi. Sanno quello che sapete voi. La loro memoria contiene un numero enorme di informazioni. Ognuno è dotato di attitudini e conoscenze proprie... imparate a sfruttarle.

Quello che vedi è quello che hai...
Con *Heart of China* non si devono digitare comandi per eseguire azioni. Si *entra* nel mondo di Jake Master e si manipolano fisicamente le cose per modellarle secondo il proprio volere. Questo è uno dei concetti più rivoluzionari del gioco. Tramite un'interfaccia punta-e-clicca gli oggetti vengono *raccolti* e *utilizzati*. Vuoi far partire un carro armato? Basta raccogliere le chiavi, inserirle nel cruscotto e girarle. E' un metodo semplice ma allo stesso tempo estremamente efficace. I comandi punta-e-clicca vengono illustrati nelle pagine che seguono. Familiarizzare con queste tecniche è facile, dopo di che si può iniziare ad esplorare ed accrescere la propria capacità e abilità interattiva.

Flusso narrativo

Diramazioni della trama

Una degli elementi più caratteristici, e potenzialmente trascurati, di *Heart of China* è la possibilità di intraprendere nuovi «percorsi narrativi». Questi percorsi sono disponibili grazie alla Non Linearità della struttura narrativa interattiva di *Heart of China*. Quando la narrazione giunge ad un ostacolo o ad un enigma è possibile procedere in diversi modi. E' importante tenere a mente che le azioni da voi intraprese hanno effetto sul *flusso* e sulla *direzione* dell'avventura a cui si gioca... si tratta di una reale «interazione» con il gioco.
Ci sono a disposizione numerosi epiloghi alla storia. L'epilogo che sperimenterete, e il percorso che seguirete per raggiungerlo, dipendono interamente dalle azioni e dalle decisioni prese durante lo svolgimento del gioco.

Avviso di diramazione della trama
Date le numerose diramazioni di trama possibili, è importante essere a conoscenza delle varie opzioni e direzioni disponibili quando si sceglie un dato percorso narrativo. L'avviso di diramazione della trama viene impiegato a questo fine. Viene visualizzato in tutti i punti dell'avventura in cui viene scelto un percorso che offriva altre alternative. L'avviso di diramazione della trama non fornisce informazioni sulle possibili alternative, avverte solo che si è saltato un potenziale aspetto narrativo. L'avviso di diramazione della trama, inoltre, non dice se la scelta fatta è la migliore, informa solo che si poteva procedere lungo un altro percorso narrativo. E' un particolare da tenere presente quando ci si ritrova in situazioni narrative senza apparenti sbocchi. Se ci si trova completamente «bloccati» in un vicolo cieco può significare che si è intrapreso un percorso narrativo che non permette il compimento della missione.

Passionometro
Le vostre azioni e le vostre scelte non influenzano soltanto il flusso narrativo ma anche la relazione fra Kate Lomax e «Lucky» Jake Master. Per verificare lo stato di questa relazione sentimentale basta accedere al Passionometro (un cuoricino situato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo durante le sequenze di volo) che visualizza i sentimenti di Kate Lomax per Lucky. Il passionometro può dare tre responsi: Passionate (Appassionato), Neutral (Neutro) e Cold (Freddo). Facendo *clic con il pulsante sinistro* sull'icona appaiono dei fumetti in cui sono riportati gli stati d'animo affettivi dela coppia.

IMPORTANTE!
Tenete d'occhio il Passionometro. Per giungere all'epilogo ideale non è sufficiente risolvere correttamente tutti gli enigmi del gioco, Kate e Lucky, infatti, devono giungere a Parigi mano nella mano!.

IL CURSORE INTELLIGENTE

«Ehi! Il cursore cambia continuamente forma!»
Proprio così. Nei giochi DGDS il vostro amato cursore cambia forma quando viene portato su certi elementi del gioco. Ciò è possibile grazie al cursore *intelligente* che fornisce informazioni sull'elemento su cui si trova.

Oltre ad *indicare diverse direzioni* il cursore a volte *cambia la sua forma* per fornire informazioni sugli oggetti, sui luoghi e sui personaggi a cui rivolgere l'attenzione. Le forme che il cursore può assumere sono le seguenti:

•Quando il cursore assume la forma di un segnale di uscita *fare clic con il pulsante sinistro* su di esso per entrare in un'altra stanza.

•Quando il cursore assume la forma di un segnale di uscita dotato di punta significa che ci sono a disposizione due uscite poste una vicino all'altra.

•Quando il cursore assume la forma di un fumetto *fare clic con il pulsante sinistro* per iniziare una conversazione con la persona su cui è puntato il cursore.

•Quando il cursore assume la forma di una lente d'ingrandimento è possibile *fare clic con il pulsante sinistro* per ingrandire la zona su cui è puntato il cursore.

•In alcune situazioni il cursore assume la forma di una mano. Ciò per indicare che il personaggio può entrare in contatto fisico con i relativi oggetti sullo schermo.

Personaggi multipli

Quando viaggiate vi accorgerete che è possibile raccogliere compagni di viaggio. Dato che i personaggi hanno le loro qualità e i loro difetti, avrete l'esigenza di posizionare «in modo gerarchico» i diversi personaggi. I personaggi del vostro gruppo sono rappresentati tramite icone situate agli angoli della parte bassa dello schermo. L'icona Inventario si trova nell'angolo in basso a destra dello schermo e rappresenta sempre il personaggio che controlla l'azione. L'icona Personaggio secondario si trova nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e indica un viaggiatore secondario che non esercita alcun controllo sull'azione.

PASSAGGIO DA UN PERSONAGGIO ATTIVO AD UN ALTRO

La scelta del personaggio di guida di un'avventura è di importanza fondamentale per la risoluzione degli enigmi di *Heart of China*. Dato che ogni personaggio ha attitudini e capacità proprie, per avanzare nel gioco si deve scegliere sia *l'esecutore* che *l'azione* da eseguire. Per passare dal Personaggio in controllo a quello secondario basta *fare clic con il pulsante sinistro* sull'icona del Personaggio secondario.

Schermate Inventario

ICONA INVENTARIO

Si trova nell'angolo in basso a destra delle finestre del gioco, essa rappresenta il Personaggio in controllo. L'utilizzo di questa icona e semplice e diretto.

- Per assegnare un oggetto a uno dei caratteri basta portare l'oggetto in questione sull'icona del carattere a cui lo si vuole assegnare e rilasciare il pulsante.
- Per accedere alla Finestra inventario principale *fare clic con il pulsante destro* sull'icona Inventario.
- Per accedere alla Finestra inventario rapida *fare clic con il pulsante sinistro* sull'icona Inventario.
- Perché un oggetto possa venire utilizzato il suo proprietario deve essere il personaggio in controllo dell'azione.

FINESTRA INVENTARIO PRINCIPALE

Per accedervi fare *clic con il pulsante destro* sull'icona Inventario. Questa finestra permette di controllare tutti gli oggetti di cui dispone un personaggio. E' possibile *eliminare* oggetti dall'inventario, assegnarli a un personaggio o trasferirli all'inventario del Carattere secondario.

FINESTRA INVENTARIO RAPIDA

Per accedervi *fare clic con il pulsante sinistro* sull'icona Inventario. Questa finestra visualizza *unicamente* l'inventario degli oggetti. Questa finestra non consente di assegnare gli oggetti dell'inventario ad un carattere, ma permette di *spostare* rapidamente gli oggetti fra gli inventari.

Impiego degli oggetti

In *Heart of China* l'utilizzo degli oggetti è semplice. Basta *spostare* gli oggetti nella posizione in cui si vuole vengano impiegati o dove si vuole che eseguano *azioni* su elementi della narrazione che ne possono beneficiare.

- Se volete raccogliere un oggetto dal terreno e inserirlo nell'inventario, basta *spostare* l'oggetto sull'icona Inventario (oppure sull'icona Personaggio secondario) e rilasciare il pulsante del mouse.
- Se si vuole *usare* un oggetto su qualcosa basta prenderlo dall'inventario e rilasciarlo sulla relativa destinazione. Per assegnare un oggetto ad un carattere (diverso da Chi, Kate o Lucky), la procedura resta invariata.
- A volte, per completare un compito o risolvere un enigma, è necessario barattare oggetti fra i diversi caratteri. Ciò può avvenire sia dalla finestra inventario principale che rapida.

Interazione fra i personaggi

L'«interazione fra i personaggi», o la loro conversazione, è un aspetto importante di *Heart of China*. Il cursore su schermo, quando viene posizionato su un carattere con cui potete dialogare, assume la forma di un *fumetto*. Per iniziare la conversazione *fare clic con il pulsante sinistro* sul personaggio dotato di *fumetto*.

Tecniche di gioco avanzate

Ecco alcuni suggerimenti che, una volta familiarizzato con gli elementi di base del gioco, vi potranno tornare utili.

TEMPO

Il trascorrere del tempo, in *Heart of China*, è un fattore importante. I personaggi si avvicendano, i loro umori cambiano, proprio come nella vita reale. Non bisogna poi dimenticare che per Lucky ogni giorno di ritardo nel salvare Kate gli costa $20.000 dollari. Ciò significa che quando fate un errore, il tempo che impiegate per correggerlo vi costa caro!

INVENTARIO E OGGETTI

Ricordatevi che gli oggetti possono essere trascinati *direttamente* dalla Finestra inventario rapida all'ambiente di gioco. Per assegnare un oggetto ad un altro personaggio, oppure per utilizzare un oggetto presente nella stanza corrente, basta *spostare* l'oggetto desiderato dalla Finestra inventario rapida alla posizione desiderata.

INTERAZIONE FRA I PERSONAGGI

La durata di visualizzazione delle finestre di dialogo che appaiono durante l'interazione fra personaggi può essere controllata in due modi.

1. Il comando *esegui (clic con il pulsante sinistro)* porta immediatamente alla finestra di dialogo successiva.
2. Le impostazioni TEXT SPEED (Velocità testo) nella sezione Menu VCR possono essere regolate in modo da accelerare o rallentare la durata di visualizzazione di tutte le finestre di dialogo.

ICONE CURSORE E LIMITI COGNITIVI

Di solito il «cursore intelligente» di *Heart of China* vi avvisa, quando rileva aree d'interesse, cambiando la sua direzione di puntamento o la sua forma. Anche la sua intelligenza ha comunque dei limiti. E' in grado di darvi solo le informazioni di cui il Personaggio in controllo è a conoscenza. Se, ad esempio, cercate di localizzare un oggetto nascosto in una stanza e Lucky non sa dove si trova, il cursore resterà inattivo. In alcuni casi la localizzazione degli oggetti richiede un approccio empirico, i comandi OPERATE (Esegui) e LOOK (Guarda) vanno usati per investigare le aree di cui il personaggio ne sa poco o niente.

CASELLE PENSIERI E DESCRIZIONE

Il comando LOOK (Guarda) offre due tipi di caselle di descrizione:

1. Caselle Pensieri: Appaiono quando un personaggio ha qualcosa da dire riguardo il punto che si sta osservando. Le caselle Pensieri offrono preziosi indizi di gioco di cui i personaggi principali sono a conoscenza.
2. Caselle Descrizione: Offrono del testo di descrizione riguardo all'oggetto che si sta osservando.

Sequenze narrative e avvenimenti paralleli

Heart of China opera in un ambiente *vivo*, dove gli avvenimenti si succedono senza sosta, indipendentemente dalla vostra presenza. Quando altrove, in vostra assenza, succede qualcosa di pertinente al gioco appare lo Schermo avvenimento parallelo in cui viene descritto l'evento.

Le sequenze degli avvenimenti paralleli forniscono informazioni che aumentano il coinvolgimento narrativo. E' importante notare che queste sequenze non sono interattive, non è possibile modificarle in alcun modo, e che le informazioni che forniscono non vengono trasmesse ai vostri alter ego di gioco a meno che il personaggio non vi partecipi in prima persona. Il fatto che i personaggi non vengano aggiornati degli avvenimenti paralleli è un elemento importante del gioco. Le loro domande e risposte hanno attinenza solo con gli elementi di cui sono a conoscenza.

Controlli

Menu di gioco

MENU VCR

Premendo il tasto **Esc** o *facendo clic con il pulsante sinistro* sulla parte superiore di una schermata di gioco viene visualizzato il menu VCR. Questo è il menu principale dal quale è poi possibile accedere a tutti gli atri menu. Segue un elenco dei cinque menu e dei relativi sottomenu disponibili dal menu VCR.

- **Menu CONTROLS (Controlli)**
  - DIFFICULTY (Difficoltà): Regola il livello di difficoltà nelle sequenze sala giochi.
  - TEXT SPEED (Velocità testo): Regola la durata di visualizzazione delle finestre di dialogo.
  - DETAIL LEVEL (Livello dettagli): Regola la quantità di animazione visualizzata.
  - VCR: Ritorna al menu VCR.
  - PLAY (Gioco): Ritorna al gioco.
- **Menu OPTIONS (Opzioni)**
  - JOYSTICK ON/OFF (Attiva/Disattiva Joystick)
  - MOUSE ON/OFF (Attiva/Disattiva mouse)
  - SOUNDS ON/OFF (Attiva/Disattiva suono)
  - MUSIC ON/OFF (Attiva/Disattiva musica)
  - VCR: Ritorna al menu VCR.
  - PLAY (Gioco): Ritorna al gioco.
- **Menu CALIBRATE (Calibrazione)**
  - BUTTON THRESHOLD (Soglia pulsante): Permette la regolazione fine di quello che il gioco considera un «clic» del pulsante.
  - JOYSTICK: Richiama lo schermo di calibrazione joystick dotato delle istruzioni per «centrare» il joystick per il gioco.
  - MOUSE: Vedi sotto.
  - VCR: Ritorna al menu VCR.
  - PLAY (Gioco): Ritorna al gioco.
- **Sottomenu MOUSE**
  - MOUSE SPEED (Velocità mouse): Controlla la velocità di spostamento del cursore tramite il mouse.
  - CALIBRATE (Calibrazione): Ritorna al menu Calibrazione.
  - PLAY (Gioco): Ritorna al gioco.
- **Menu FILES (File)**
  - Sottomenu SAVE (Salva): Vedi sotto.
  - Sottomenu RESTORE (Ripristina): Vedi sotto.
  - RESTART (Riparti): Esce dall'avventura corrente e ne comincia una nuova.
  - VCR: Ritorna al menu VCR.
  - PLAY (Gioco): Ritorna al gioco.
  - **Sottomenu SAVE (Salva)**
    Richiama il sottomenu Salva. In ogni directory si possono salvare fino a venti giochi. La funzione Salva **non** è attiva durante le sequenze narrative parallele, né durante le sequenze di dialogo o della sala giochi.
  - **Sottomenu RESTORE (Ripristina)**
    Richiama il sottomenu Ripristina. Ripristinando una un gioco salvato in precedenza quello corrente viene abbandonato.
  - **QUIT (Esci)**: Richiama il menu Esci.
  - YES (Sì): Esce dal gioco e ritorna al DOS
  - NO: Annulla il comando Esci e ritorna al gioco.

Panoramica

Attenzione: Le pagine che seguono sono intese esclusivamente per giocatori *principianti*. Contengono alcuni suggerimenti e risposte agli enigmi di gioco che i giocatori esperti potrebbero non voler conoscere. Proseguite nella lettura *solo* se non sapete come fare ad andare avanti con *Heart of China*.

1. Dopo la schermata introduttiva di *Heart of China* vi troverete su un molo del porto Hong Kong. Noterete galleggiare nell'acqua dei detriti dall'aspetto familiare. Tramite i tasti di direzione o il mouse posizionate la freccia del cursore sui detriti. Facendo *clic con il pulsante destro* (oppure premendo il tasto Invio della tastiera) appare una descrizione dei detriti.
2. E' il momento buono per Lucky per entrare in azione. Posizionate la freccia cursore sull'icona inventario (l'omino nella casella) e fate *clic con il pulsante destro* su di essa (oppure premete la barra spaziatrice). Appare la Finestra inventario principale. Selezionate la pistola (facendovi un clic con il pulsante sinistro) e trascinatela su Lucky.
3. Rilasciate il pulsante del mouse (oppure premete la barra spaziatrice), e voilà, Lucky è armato e pronto per l'avventura.

4. Spostate il cursore sul gabbiano e *farvi clic con il pulsante sinistro*, tenete premuto il pulsante del mouse (oppure premere il tasto Invio). Il mirino della pistola punterà sul gabbiano.
5. Fate *clic con il pulsante destro* sempre tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse (oppure premete la barra spaziatrice) per sparare. Ciao ciao gabbiano!
6. Adesso siete ormai pronti per affrontare avventure ancora più pericolose. Posizionate la freccia del cursore sulla parte bassa dello schermo finché non si trasforma in un segnale di "Exit" («Uscita»). Fare *clic con il pulsante sinistro* su di esso (oppure premete la barra spaziatrice). Suggerimento: se non sapete di preciso dove sbocchi un'uscita, fate clic su di essa *con il pulsante destro*, appare un messaggio che lo precisa.
7. L'oggetto successivo che vedrete è un risciò e un menu di viaggio. Spostate il cursore freccia finché non viene visualizzato il segnale "Town" («Città»). Fate *clic con il pulsante sinistro* su di esso oppure premete la barra spaziatrice della tastiera.
8. Benvenuti a Hong Kong. Alla vostra destra vedrete due porte. Una conduce all'Ho's Bar, l'altra da Madam Wu. Posizionate il cursore sulla porta più vicina e fate *clic con il pulsante sinistro* su di essa (oppure premete la barra spaziatrice).
9. Come noterete l'Ho's Bar è un locale di ordine piuttosto infimo. Ignorate per il momento i brutti ceffi seduti ai tavoli: dovete innanzitutto parlare con il proprietario. Portate il cursore freccia sulla parte sinistra dello schermo e fate *clic con il pulsante sinistro* sull'icona dell'uscita (oppure premete la barra spaziatrice).
10. Vedrete scorrere un effetto grafico mozzafiato, poi vi troverete faccia a faccia con Ho e una bella di notte. Dovete parlare con Ho per capire se ha incontrato Zhao Chi (l'uomo che Lomax, nell'introduzione, vi ha detto di incontrare). Posizionate il cursore sulla testa di Ho, apparirà un fumetto. Fate *clic con il pulsante sinistro* sul fumetto (oppure premete la barra spaziatrice) per avviare la conversazione.
11. Non vi fornirà alcuna informazione riguardo Chi ma non importa, lo scopo della conversazione è di attirare l'attenzione di quel tipo grande e grosso seduto nell'altra parte del bar, possibilmente senza farlo incavolare al punto di farvi menare di brutto. Più facile dirlo che farlo.
12. Supponendo che riusciate ad indirizzare la conversazione con Ho e i tipacci sui giusti binari, vi troverete davanti Zhao Chi. Adesso dovete convincerlo ad accompagnarvi nella vostra pericolosa avventura. Se non avete successo al primo tentativo, riprovate: gli enigmi sono piuttosto complicati se non si conoscono i caratteri dei personaggi.
13. Dato che Chi ritiene impossibile che gli aereoplani possano volare dovrete dimostrarglielo. Tornate nel vicolo e afferrate uno dei volantini trasportati dal vento, piegatelo fino a fargli assumere la forma di un aereoplano di carta. Fatevi salire Chi a bordo, ritornate sui vostri passi facendo *clic con il pulsante sinistro* sull'icona dell'uscita posta nella parte bassa della schermata dell'Ho's Bar.
14. Vi ritroverete nei vicoli di Hong Kong. Se Chi si trova con voi (e fate di tutto perché lo sia!), apparirà un'altra icona nella parte in basso a sinistra dello schermo. Adesso dovete visitare Madam Wu, l'esperta erborista. Posizionate il cursore sulla porta del suo negozio e fate *clic con il pulsante sinistro* su di essa (oppure premete la barra spaziatrice) per entrare.
15. Dato che Madam Wu è un po' xenofoba dapprincipio non vorrà parlare con Lucky. Per completare questa conversazione dovrete alternarvi tra il personaggio di Chi e quello di Lucky. Completata la conversazione con successo Master Wu vi manderà a raccogliere del guano di gabbiano per preparare una pozione. Dopo aver lasciato Wu fare *clic con il pulsante sinistro* sul risciò per visualizzare il menu di viaggio. Dal menu selezionare "Dock" («Molo»).
16. Per ottenere quello che vi serve, una volta giunti al molo, dovrete cambiare personaggion più di una volta. Per far ciò fate *clic con il pulsante sinistro* sull'icona Personaggio secondario situata nella parte sinistra dello schermo. L'icona inventario e quella del carattere secondario si scambieranno le posizioni.
17. E voilà! Eccovi trasformato in Chi. Posizionate il cursore sull'inventario di Chi e fate *clic con il pulsante sinistro* per visualizzare la finestra inventario rapida.
18. Fate *clic con il pulsante sinistro* e trascinate la prugna fuori dalla finestra inventario.
19. Rilasciate la prugna sul gabbiano.
20. Il gabbiano vi lascerà un «regalino».
21. Posizionate il cursore sulla schitta di gabbiano, il cursore cambierà forma. Fate *clic con il pulsante sinistro* su di essa. Dato che a Chi non passa neanche per la testa di maneggiare quella schifezza dovrete cambiare di nuovo i personaggi.
22. Una volta che Lucky ha esaurito le sue rimostranze circa l'assurdità della vostra richiesta, posizionate il cursore sulla pupu di gabbiano, fate *clic con il pulsante sinistro* e trascinatela sull'icona inventario in basso a destra nello schermo (oppure premete la barra spaziatrice e i tasti di direzione della tastiera).
23. Una volta posizionato la cacca di gabbiano sull'icona inventario, rilasciate il pulsante del mouse (oppure premete la barra spaziatrice). Il guano è adesso al sicuro, nella cassaforte del vostro inventario.
24. Adesso vi tocca tornare da Wu. Consegnatele il guano in modo che possa prepararvi la pozione.
25. Potrebbe volervi offrire altre cose a parte le erbe medicinali.
26. Una volta esaurito i convenevoli con Master Wu date un'occhiata agli altri luoghi. Se siete ghiotti di punizioni fate una capatina da Lomax.
27. Arrivati all'aereoporto fate *clic con il pulsante sinistro* sul portellone del velivolo per salire a bordo dello Yankee Eagle (oppure premete la barra spaziatrice).
28. Se il funzionario della dogana mette giù storie non prendetevela troppo, è il suo mestiere. Attenti a non usare un passaporto falso.
29. Una volta a bordo dello Yankee Eagle posizionate il cursore sulla plancia dei comandi e fate *clic con il pulsante sinistro* (oppure premete la barra spazio) sull'icona "FLY" («Volo»). Dovete essere Lucky per far volare l'aereoplano.
30. Destinazione Ghengdu! In bocca al lupo!

Problemi con i dischetti

GUIDA TECNICA (SOLO MS-DOS)

Se sperimentate problemi con un dischetto del gioco, oppure se il gioco a un certo punto si blocca, significa che probabilmente ci sono dei conflitti fra il software del gioco e la configurazione corrente del computer, oppure con uno dei programmi residenti caricati. Prima di dare la colpa ai dischetti provate ad avviare il computer con inserito un dischetto "Dynamix Boot Disk" («Dischetto di avviamento Dynamix»), un dischetto che contiene soltanto il sistema operativo, e verificate se in problema persiste. Quelle che seguono sono le istruzioni per creare un Dynamix Boot Disk (dischetto di avviamento Dynamix). Le istruzioni presuppongono l'impiego dell'unità A e del disco rigido C. Se la vostra configurazione è diversa, sostituire le etichette delle unità date nelle istruzioni con quelle corrispondenti alla vostra configurazione.

FORMATTAZIONE DA UN DISCO RIGIDO

A) Inserire un dischetto vuoto nell'unità **A**.
B) Al prompt C digitare: **format a:/s** Nota: Se il dischetto inserito in A è ad alta densità digitate: **format a:/4/s** (per dischetti 5.25") *o* digitare: **format a:/n:9/t:80/s** (per dischetti 3.5").

FORMATTAZIONE DA UN'UNITÀ PER DISCHETTI

A) Inserire un dischetto del DOS nell'unità **A**.
B) Al prompt **A** digitare: **format a:/s** (inserire un dischetto vuoto quando appare il prompt del programma di formattazione.) Nota: Se l'unità **A** e il relativo dischetto sono ad alta densità digitare: **format a:/4/s** (per dischetti 5.25") oppure digitare: **format a:/n:9/t:80/s** (per dischetti 3.5").
C) Premete **<Invio>.**
D) Rispondete ai prompt del DOS. Poi create un file Config.Sys sul vostro Dynamix Boot Disk (dischetto di avviamento Dynamix), con l'istruzione files=20. Per creare il file seguite le seguenti istruzioni:

A) Digitate: **a: <Invio>**
B) Digitate: **copy con config.sys <Invio>**
C) Digitate: **files=20 <Invio>**
D) Premete **F6 <Invio>**

Dovreste veder apparire il messaggio: "**1 File copiato".** Riavviate il computer lasciando inserito nell'unità il vostro nuovo Dynamix Boot Disk (dischetto di avviamento Dynamix). Spegnete il computer oppure premete **Ctrl-Alt-Canc**.

Having Technical Problems?

Why not call our helpline on:

0121 326 6418

The line is open Monday to Friday between 9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any query you may have.

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