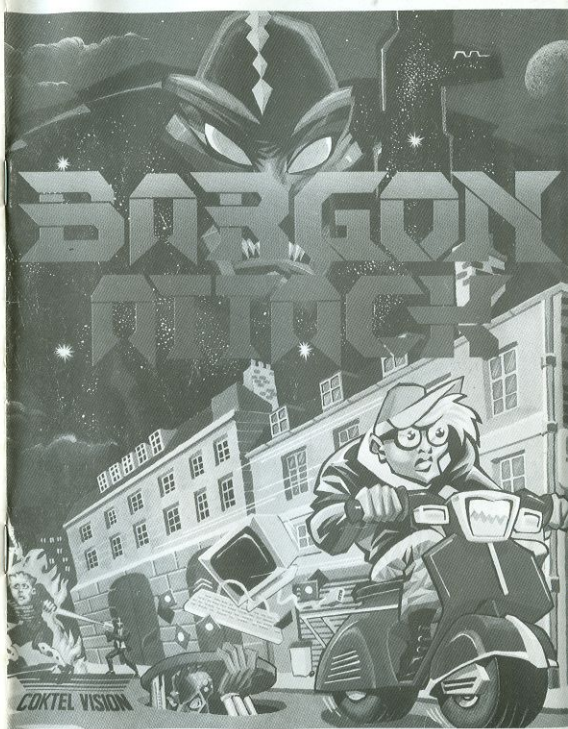


S.A.V.
COKTEL VISION
Parc Tertiaire de Meudon
Immeuble "Galilée"
5, rue Jeanne Braconnier
92366 - MEUDON-LA-FORET Cedex
Tel.: (33-1) 46.30.13.89



Concep'tion : Serge et Claude MARC
Project Manager : Muriel TRAMIS
Programming : M.D.O.
Graphisms : Rasheed
Music & Sound effects : Charles CALLET
Production : Coktel Vision

MISE EN ROUTE RAPIDE

- Votre logiciel est livré avec un livret en couleurs qui sert de protection contre le piratage. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.
- Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.
- Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI ST ET AMIGA

- 1 - Insérez la disquette 1.
- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le. Le logiciel se charge automatiquement.
- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES, disquettes

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le.
- 2 - Insérez la disquette 1.
- 3 - Tapez GO et envoyez.
- 4 - Confirmez votre configuration en tapant O pour oui.
- 5 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez.
- 7 - Passez le test de protection.
- 8 - Pour une mise en route ultérieure tapez GOC et envoyez.

Sur PC disque dur, CDTV, CD ROM

Voir mise en route détaillée.

1- L'HISTOIRE

TOUT COMMENCE PAR UN LOGICIEL...

Paris, aujourd'hui.

L'adolescent mince et blond qui roule en scooter un walkman sur les oreilles, c'est vous! Vous possédez BARGON ATTACK. Vous l'avez acheté dans une petite boutique qui a pour nom INVADERS. La caissière avait un sourire un peu figé mais tellement charmant que vous en avez oublié votre monnaie. Le vendeur vous a même offert un light-phaser en prime, vous vous souvenez? Très sympathique ce vendeur, malgré la crispation permanente de sa mâchoire... "Vous affronterez d'abord les bargoniens à mains nues puis armé..." c'est ce que vous aviez lu au dos de la jaquette. Suivait ensuite une courte énumération d'appareils de combat aériens et terrestres. Mais ce qui n'était écrit nulle part, c'est que certains bargoniens tués à l'écran se rematérialisaient sur Terre et dans notre système solaire à bord de leur vaisseau spatial! Car par l'intermédiaire du logiciel BARGON ATTACK, les bargoniens attaquent réellement la Terre.

Si la caissière et le vendeur d'INVADERS avaient ce sourire figé (mais cordial au demeurant) c'est qu'un masque en latex dissimulait leur visage bargonien.

L'APOCALYPSE

Malgré la distance incommensurable qui sépare nos deux planètes, les bargoniens ont réussi à intégrer le système solaire. Pour l'instant ils ne sont pas encore assez nombreux sur Terre. Ils se cachent. Paris et ses catacombes les abritent. Mais attention! Déjà leur flotte interstellaire se reconstitue aux confins de notre univers! Bientôt il sera trop tard! Quand les hordes bargoniennes déferleront, aucun rempart ne sera assez puissant pour protéger la Terre. L'invasion se précipitera quand un joueur arrivera à la phase ultime de l'attaque et qu'il fera exploser la planète Bargon à l'écran.

Alors à des milliards et des milliards d'années-lumière Bargon subira l'Apocalypse et puis disparaîtra... avant de renaître, sous nos yeux stupéfaits, dans le ciel de la planète Terre afin de la réduire à néant.

UNE SECTE BIEN MYSTERIEUSE

En attendant...

Vous vous promenez dans Paris... et soudain vous assistez à un assassinat. En toile de fond: la tour Eiffel, le Sacré-Coeur, les colonnes de Buren, les quais de la Seine et ses bouquinistes, la fontaine St Michel... tous ces monuments et tous ces lieux qui font la renommée de la capitale française... sans oublier les réserves du Louvre.

De temps en temps vous croisez un membre de l'Eglise Réformée du Partenariat Cosmique. Une cacoule dissimule son visage. Surtout ne l'irritez pas... Sinon gare... Cette secte mystérieuse est apparue depuis peu dans Paris. On ignore ses origines. Elle gagne en nombre de jour en jour et certains dont vous, s'en inquiètent. Cependant en son sein vous avez un allié: Sark... Sark a besoin de vous et vous ménage, vous servirez ses intérêts plus tard. Si vous êtes encore en vie bien sûr...

Donc baladez-vous! Ouvrez l'oeil. Furetez à gauche et à droite, repérez les détails qui clochent. Vous étiez à la poursuite d'un assassin? Vous allez à la rencontre d'un autre monde! Celui de Bargon!

Vous avez le sens de l'observation, un esprit déductif, des nerfs d'acier, des réflexes de pistoler... Alors pas de problème... Vous serez le grain de sable qui enrayera la machine de guerre bargonienne!

De toute façon vous n'avez pas le choix... Vous devez rester vivant... car SANS VOUS LA TERRE EST FICHUE!

LA PLANETE BARGON

Pour la sauver vous devrez même vous rendre sur Bargon! La nature sur Bargon est à l'échelle de la mégalomanie de ses habitants: démesurée! A l'infini du ciel s'oppose l'infini des espaces désertiques, l'abîme des canyons, la luxuriance tropicale des forêts. L'air y est stagnant: quand le vent souffle, c'est une tempête. Pas de hameau, pas de village, pas de ville! Seulement six mégapoles, dures, excessives, envahissantes.

Ne traînez pas. Si vous désirez faire du tourisme, attendez plutôt la normalisation des relations bargo-terriennes. Les bargoniens ne sont pas spécialement réputés pour leur sens de l'hospitalité. Ce qui les caractérise au contraire c'est leur xénophobie.

Les bargoniens sont des guerriers fanatiques!
La razzia est leur seul idéal!
La violence est leur seule compagne!
La mort est leur seule religion!

LE GRAND JEU

Pour nous envahir, ils risquent leur vie au GRAND JEU!

Des bargoniens courent sur un terrain immense. Tout autour de ce terrain des gradins volants sur

lesquels ont pris place les foules bargoniennes conviées au spectacle. La course est retransmise en direct sur les ordinateurs des terriens qui jouent à BARGON ATTACK en toute innocence. Du ciel bargonien, au milieu de l'arène, tombe en permanence un faisceau lumineux, le BATON DE LUMIERE, celui qui ouvre la VOIE, ou la ferme. C'est la matérialisation bargonienne des tirs terriens.

Les bargoniens touchés à l'écran meurent réellement sur BARGON, brisés par le bâton de lumière. Et si quelques-uns se rematérialisent sur Terre ou dans notre système solaire à bord de leur appareil de combat, la grande majorité des participants au GRAND JEU par contre n'a pas cette chance... Ceux qui réussissent (qui ont trouvé LA VOIE comme ils disent) ont forcément un parent ou ami à venger, ou plus simplement une revanche à prendre sur la peur qu'ils ont éprouvée au moment de mourir.

Aussi n'espérez d'eux aucune pitié!

Pitié? Ce mot n'existe pas en langue bargonienne!

2- INTERACTIVITE

Pour l'ensemble du jeu, l'ergonomie d'utilisation est simplifiée à l'extrême.

LE ROLE DES CURSEURS

Lorsque vous promenez le curseur "flèche" sur l'écran, cela correspond à l'action d'examiner. Un texte s'affiche lorsque vous passez sur une zone active (soit un simple mot, soit un commentaire du héros). Ceci permet de repérer:

- les objets ou endroits remarquables.
- les personnages: vous pouvez leur montrer ou leur donner un objet, ou bien leur permettre de s'exprimer.
- la sortie: le curseur "flèche" se transforme alors en curseur "porte".

Lorsque vous cliquez le curseur "flèche" :

- au sol: le héros se déplace s'il y a lieu jusqu'à l'endroit indiqué.
- sur un endroit remarquable: le héros se déplace vers la zone cliquée et accomplit l'action si nécessaire (pousser une porte...).
- sur un objet: le héros se déplace vers l'objet, le ramasse, l'objet devient le curseur et la phrase "UTILISER{ nom de l'objet }SUR" s'affiche. L'objet peut être utilisé immédiatement ou être mis en inventaire.

L'UTILISATION DES OBJETS

Une fois l'objet au bout du curseur, vous pouvez :

- le mettre en inventaire: cliquez le bouton droit à n'importe quel endroit.
- l'utiliser sur une zone: si vous déplacez le curseur "objet" sur l'écran vous voyez apparaître le nom des zones actives; si vous cliquez le bouton gauche cela permet l'utilisation de l'objet sur la zone choisie, ex: "UTILISER CLE SUR SERRURE". L'action est déterminée par l'objet: le héros se déplace et accomplit l'action.

- l'utiliser sur vous: si vous cliquez le bouton gauche sur le héros, ex: "UTILISER CAGOULE SUR MOI".

NOTA: utiliser un objet sur un autre objet de l'inventaire.

Une fois l'objet au bout du curseur, déplacez-le dans le coin haut/ gauche de l'écran et cliquez: l'inventaire s'ouvre présentant la liste des objets disponibles.

L'INVENTAIRE

Lorsque vous cliquez le bouton droit de la souris avec le curseur "flèche", cela fait apparaître le menu inventaire et son contenu disposé en ligne. Cliquez le bouton gauche sur une ligne et l'objet devient curseur; vous pouvez alors "utiliser sur" ou "remettre en inventaire" (voir cas précédents).

Refermez l'inventaire en cliquant le bouton droit n'importe où, ou bien le bouton gauche à l'extérieur de la fenêtre "inventaire".

LA GESTION

Un menu "sauver, charger, quitter" est appelé à tout moment par la touche fonction F1 ou lorsque vous cliquez le coin haut/gauche de l'écran. Ce menu est proposé systématiquement en cas d'échec de la mission.

- **sauver** : quinze positions pour sauvegarder l'état du jeu sur une disquette externe (ou sur un disque dur) apparaissent. Cliquez sur l'une des lignes, entrez le nom de la sauvegarde, validez. Pour annuler toutes les sauvegardes, effacez le fichier .CAT.

- **charger** : chacune des quinze positions peut être reprise. Vous retrouvez le jeu dans l'état où vous l'aviez sauvegardé.

- **quitter** : vous permet de sortir du jeu.

MISE EN ROUTE DETAILLEE

1-DÉMARRER

1.1 - ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

1.2 - IBM PC et COMPATIBLES, DISQUETTES

Voire ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis envoyez la commande en pressant la touche ENTER. Confirmez votre configuration (O), ou non (N).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés:

- l'un présentant différentes cartes graphiques: faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...)
- en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.

- un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante. Attention **ce logiciel ne tient pas compte des joysticks sur PC**, utilisez le clavier ou la souris.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé O), elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTERSOUND MDO en dernière page de ce manuel).

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM : Voir procédure décrite au § ci-après.

1.3 - IBM PC et COMPATIBLES, DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A (ou B), et tapez A: (ou B:) puis envoyez. Tapez **INSTALL** puis envoyez. Suivez alors les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit

de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez alors **GO** puis envoyez.

ATTENTION: Vous devez disposer d'au moins 550 K de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche ENTER.

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM :

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifiés dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ce fichier, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG.SYS dans son état initial.

- Créer une disquette système "bootable" à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancer ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

1.4 - CDTV

Insérez le CD dans votre lecteur et allumez le CDTV. Le jeu est prêt à fonctionner. Déplacez le curseur à l'écran au moyen des quatre touches "flèches" de votre télécommande. Appuyez sur les boutons gauche et droite pour sélectionner.

Si vous avez des difficultés pour déplacer le curseur à l'écran, appuyez une seule fois sur le bouton "Joy/Mouse" de votre télécommande.

1.5 - CD-ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD-ROM.

Si vous ne disposez pas de disque dur, insérez une disquette vierge formatée dans le lecteur A (ou B). Depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:), tapez **INSTALL** (envoi) et suivez les instructions à l'écran pour l'installation sur une disquette. Après l'installation, pour lancer le jeu, tapez **GO** après le A:> puis envoyez. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (envoi).

Si vous disposez d'un disque dur, depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:) tapez **INSTALL** et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire (directory) du disque dur où a été installé le jeu. Tapez **GO** (envoi). Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** (envoi).

ATTENTION: Vous devez disposer d'au moins 490 Ko de mémoire RAM libre conventionnelle hors mémoire étendue. Pour vérifier la mémoire libre de votre ordinateur, tapez CHKDSK puis pressez la touche ENTER.

SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM :

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez:

- Diminuer le nombre de "Files" et "Buffers" spécifiés dans le fichier CONFIG.SYS.

- Désactiver la ligne installant le driver microsoft du CDROM dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Cette ligne commence généralement par: MSCDEX. Pour désactiver cette ligne, placez au début de la ligne le mot: REM.

Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT dans leur état initial.

IMPORTANT

En cas de mauvais fonctionnement de votre CD après la procédure de lancement décrite dans le manuel, et si vous avez une disquette jointe à l'CD, utilisez la procédure de lancement suivante :

Si vous ne disposez pas de disque dur, après avoir mis en service votre ordinateur, mettez la disquette de lancement dans le lecteur A, puis tapez **A:** (envoyez) puis **GO** (envoyez)

En cas de mauvais fonctionnement, recommencez en tapant **BGO** (au lieu de GO).

Si vous disposez d'un disque dur, copiez tout le contenu de la disquette de lancement dans votre répertoire de jeu. Tapez **BGO** (envoi). Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, tapez **BGO** (envoi).

2- PASSER LE TEST DE PROTECTION

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Vous disposez d'un livret composé de couleurs répétées par une lettre et un nombre. Le jackpot affiche un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre livret et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple: vert.

Si vous utilisez la **souris**: positionnez le curseur sur la touche portant la couleur de la dite case, en l'occurrence la touche verte, et cliquez (la touche s'enfonce); positionnez le curseur sur ENTER et cliquez pour confirmer votre choix.

Si vous utilisez le **clavier numérique de votre micro**, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur, puis la touche ENTER pour confirmer votre choix.

La touche "S.O.S." résume ces instructions successivement en français, anglais, allemand, espagnol ou italien. Pour les lire:

- à la souris, cliquez sur "SOS"
- au clavier, pressez la barre ESPACE.

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTERSOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à **COKTEL VISION**.

En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin.

Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles, ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

RAPID START UP PROCEDURE

- This software is distributed with a color card which serves as a copy protection device. Keep this document in a safe place, it will be necessary at each start up.
- Make a copy of the program. By using a copy you avoid any risk of damaging the original.
- Do not write-protect your disks during use.

On the ATARI ST and AMIGA

- 1 - Insert disk number 1.
- 2 - Switch on the computer or reboot it. The software will automatically load itself.
- 3 - Complete the protection test.

On the IBM PC and compatibles

- 1 - Switch on the computer or reboot it.
- 2 - Insert disk number 1.
- 3 - Type GO, then press Return or Enter key.
- 4 - Confirm your configuration by typing Y.
- 5 - Indicate the type of mouse you have.
- 6 - Indicate the type of sound required.
- 7 - Complete the protection test.
- 8 - To prepare for a later start up, type GOC and press the Return or Enter key.

On IBM PC and compatibles with hard disks, CDTV and CD-ROM

See Detailed Start Up Procedure.

1. THE STORY

IT ALL STARTS WITH A SOFTWARE...

Paris, the present time.

The slim blond teenager riding a scooter and listening to his walkman is YOU! You've got **BARGON ATTACK**. You bought it in the little shop called **INVADERS**. The cashier had a strange smile but she was so charming that you forgot to pick up your change. The sales assistant even gave you a light-phaser as a free gift, remember? Very pleasant guy he was, even with his funny tight-jawed look...

"First you'll tackle the Bargonians unarmed, then armed..." is what you read on the back. Then there was a short list of the land and air combat equipment. But what they failed to mention was that the Bargonians killed on the screen re-materialized on Earth and on their spaceship in our solar system!

The Bargonians are able to invade the Earth by means of the **BARGON ATTACK** software!

The girl at the cash desk and the sales assistant smiled so stiffly (though pleasantly enough) because their true Bargonian features were covered by a rubber mask.

THE APOCALYPSE

Despite the unimaginable distance that separates our two planets, the Bargonians have been able to reach our solar system. They are not yet numerous enough on Earth. They are hiding out in Paris and its catacombs. But, be warned! Already their interstellar fleet is on the borders of our universe, and very soon it will be too late to stop them. When the Bargonian hordes go into action, nothing will be able to stop them. The invasion will be triggered when a player arrives at the last stage of the attack and is about to make the Bargon planet explode on the screen.

Then, billions and billions of light-years from us, the Bargon planet will undergo its Apocalypse and disappear, - only to reappear, under our astonished gaze, in the sky of planet Earth which it will then reduce to nothing.

A VERY MYSTERIOUS SECT...

Meanwhile...

You are strolling around Paris when, suddenly, you witness a murder. In the background: the Eiffel tower, the Sacré-Coeur church, the Buren columns, the quays of the river Seine and its secondhand bookstalls, the Saint-Michel fountain, all the famous sights of the French capital, including the cellars of the Louvre museum.

From time to time, you come across a member of the Reformed Church of Cosmic Partnership, his face hidden by a hood. Whatever you do, don't annoy him. Be on the lookout. This mysterious sect has recently appeared in Paris. Nobody knows where it has come from. Each day it increases the number of its followers, and some people, like yourself, are beginning to find its presence worrying. But you and your friends have an ally: Sark. Sark needs you and treats you well, so that you can be useful to him later. If you are still alive, of course!

So take your stroll, and keep your eyes peeled. Watch out all the time and try to spot the details that seem strange. You were looking for the killer? In reality, you're going to find yourself up against a whole new world! The world of Bargon!

Your sense of observation is acute, your mind is sharp, your nerves are made of steel, you have a gunman's lightning reflexes... So there's no problem... You'll be the tiny grain of sand that will bring the Bargonian war machine to a grinding halt!

Anyway, you have no choice... You've got to stay alive, BECAUSE WITHOUT YOU THE EARTH IS DOOMED!

THE PLANET BARGON

To save the Earth you will have to go to Bargon. On this planet, nature is on the same scale as the megalomania of its inhabitants: unlimited! The infinite sky stretches above the infinite desert spaces, the abysmal canyons, the tropical luxuriousness of the forests. There the air is stagnant, and if it ever moves there is a frightful storm. No hamlets or villages or towns! Just six vast cities, each one a nightmarish megalopolis.

Don't hang around! If you want to see the sights, wait until Bargon has established friendly relations with Earth. The Bargonians are not too well-known for their hospitality! In fact, they are notoriously xenophobic.

The Bargonians are fanatical warriors!

Raids are their way of visiting!

Violence is their constant mate!

Death is their only religion!

THE GREAT GAME

To invade us, they are prepared to risk their lives in the GREAT GAME.

Bargonians move across an immense playing-field. All around it there are flying stands holding the Bargonians come to watch the show. The race is retransmitted live on the computers of the Earthlings playing BARGON ATTACK in all innocence. From the Bargonian sky, in the middle of

the arena, there falls a permanent beam of light, the STAFF OF LIGHT, which opens or closes the WAY. It is the Bargonian materialization of the earth shots.

The Bargonians hit on the screen really die on BARGON, smashed by the STAFF OF LIGHT. And though some of them re-materialize on Earth or in our solar system on board their combat craft, the vast majority of those taking part in the GREAT GAME are not so lucky... Those who succeed (by finding the WAY, as they put it) usually have a friend or relative to avenge, or they simply want to take revenge for the terrible fear they felt at the moment of death.

So, don't expect any pity!

Pity? This word does not exist in Bargonian!

2. INTERACTION

The moves you make in the course of game have been programmed for easy use.

USING THE CURSORS

When you move the "arrow" cursor around the screen, this corresponds to the action of examining. A text comes up when you touch an active zone (a word, or a commentary of the hero). This allows you to find:

- the important objects or places.
- the characters: you can show or give them an object, or allow them to express themselves.
- the way out: the "arrow" cursor then becomes a "door" cursor.

When you click the "arrow" cursor :

- on the ground or floor: the hero moves to the place indicated.
- on a significant place: the hero moves to the place you clicked on and does the appropriate action (open a door...).
- on an object: the hero moves to it, picks it up, then the object becomes the cursor and the phrase "USE (name of object) ON" appears on the screen. The object can be used immediately or stored in the inventory.

USING OBJECTS

When you have your cursor on an object, you can:

- put it in the inventory: click the right button anywhere.
- use it in an active zone: if you move the "object" cursor around the screen, you will see appearing the name of the active zones; if you click the left button, this will allow you to use the object on the chosen zone. For example: "USE KEY ON LOCK". The action is determined by the object: the hero moves and carries out the appropriate action.
- use it on yourself: if you click the left button on the hero, for example: "USE HOOD ON ME".

NOTE : to use an object on another object in the inventory.

When the cursor is on the object, move it up to the top left-hand corner of the screen and click: the inventory opens and presents the list of available objects.

THE INVENTORY

When you click the right-hand button of the mouse with the "arrow" cursor, this brings up the inventory menu and its contents set out in a row. Click the left-hand button on a line and the object becomes the cursor; you can then "use it on" something or "put it back in inventory" (see previous case).

Close the inventory by clicking the right-hand button anywhere at all, or else the left-hand button outside the "inventory" window.

MANAGING YOUR GAMES

You can call up a menu with "Save, Load, Quit" any time, by pressing the F1 key, or when you click the top left-hand corner of the screen. This menu is always proposed when your mission fails.

- **save** : fifteen positions are shown to save the game in progress on an outside disk (or hard disk). Click on one of the lines, enter the save name, and press <ENTER>. To cancel all the saves, erase the .CAT file.

- **load** : each of the fifteen positions can be returned to. You will get back the game in the state you saved it.

- **quit** : allows you to abandon the game.

DETAILED START UP PROCEDURE

1 - START UP

1.1 - ATARI ST and AMIGA

Insert the disk in the drive. If the software consists of several disks, insert disk 1. Switch on your computer, the software loads automatically.

1.2 - IBM PC and COMPATIBLES, Disk Drive

With your computer booted, insert the game disk in drive A. If the program consists of several disks, insert disk 1, type GO, then press the RETURN or ENTER key.

Confirm your configuration (Y), or no (N).

If you type N, two further menus are proposed:

- offers an alternative list of graphics cards: make your choice according to the card installed in your computer (Hercules, CGA, EGA, VGA...) by typing the letter corresponding to the card indicated on the screen.

- the other concerns the type of mouse (Microsoft or other). Reply by typing the corresponding letter. Attention: **this software does not take into account any joysticks installed on the PC**, for input use the keyboard or the mouse only.

A third choice is offered (the first if you replied Y); it concerns the sound. Attention: the choice "sound with MDO Intersound" should only be made if you possess this interface (see the MDO Intersound description on the last page of this manual).

IF YOU DO NOT HAVE ENOUGH RAM-MEMORY: See the procedure described in the next paragraph.

1.3 - INSTALLATION ON IBM-PC and compatibles, Hard Disk

Insert disk 1 in drive A (or B); then type A: (or B:) and press RETURN or ENTER key. Type **INSTALL** and press RETURN or ENTER key. After installation, start the game going to the directory where it is installed. Then type **GO** and press ENTER or RETURN key.

IMPORTANT : You must have at your disposal at least 550 K of normal free RAM memory space, not extended memory. To verify the available free memory of your computer, type CHKDSK and press ENTER.

IF YOU DON'T HAVE ENOUGH RAM MEMORY SPACE :
To increase normal memory space, you can:

- Reduce the number of Files and Buffers specified in the CONFIG.SYS file. To modify this file, consult your manual. After using the game, you **MUST** put the CONFIG.SYS file back in its original state.

- Create a bootable system disk by using a blank disk. Make sure you follow the instructions in the MS-DOS manual. Any time you want to use the game, insert this disk in the slot before turning on the computer. Then begin the game as instructed above.

1.4 - CDTV

Insert the CD in the player and turn on the CDTV. The game is ready to start. Move the cursor around the screen by means of the four "arrow" keys of your remote control. Press the left or right buttons to select.

If you have any problem moving the cursor around the screen, press once on the "Joy/Mouse" button of the remote control.

1.5 - CD-ROM

Insert Compact Disk in CD-ROM-unit.

If your computer does not have a hard disk, insert a formatted blank floppy into drive A (or B). On the access path for the CD-ROM-unit ("D:" for example) type **INSTALL**, confirm by pressing <ENTER> and follow the instructions on the screen for installation on a floppy disk. Then type **GO**. To start the game just type **GO at A:** and confirm by pressing <ENTER>. If that does not work, try again, this time typing in **BGO** followed by <ENTER>.

If your computer does have a hard disk, type **INSTALL** on the access path for the CD-ROM-unit ("D:" for example) type **INSTALL**, confirm by pressing <ENTER>. Then follow on screen instructions. To start the game after initial installation, just select the hard disk directory on which it was installed. The type **GO** and confirm with <ENTER>. If that does not work, try again, this time using in **BGO** followed by <ENTER>.

IMPORTANT : You must have at your disposal at least 490 K of normal free RAM memory space, not extended memory. To verify the available free memory of your computer, type CHKDSK and press ENTER.

IF YOU DON'T HAVE ENOUGH RAM MEMORY SPACE :
To increase normal memory space, you can:

- Reduce the number of Files and Buffers specified in the CONFIG.SYS file.

- De-activate the microsoft driver line of the CDROM in the AUTOEXEC.BAT file. This line usually starts with: MSCDEX. To deactivate this line, type in the word REM at the beginning of the line. To modify these files, check the manual instructions. After using the game, you **MUST** put the CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files back in their original state.

IMPORTANT

If your CD unit fails to work after the start up procedure described in the manual, and if you have a floppy disk for use in your CD unit, use the following start up procedure:

If your computer does not have a hard disk : after starting up your computer, put the formatted blank floppy disk into slot A, and type **A:** followed by <ENTER>, then **GO** followed by <ENTER>.

In case this does not work, try again, this time typing in **BGO** (instead of GO).

If your computer has a hard disk, copy the contents of the formatted blank floppy disk into your game directory. Type **GO** followed by <ENTER>. If that does not work, try again, this time using **BGO** followed by <ENTER>.

2 - THE COPY PROTECTION TEST

The test takes place on a screen showing a joystick machine alongside a keyboard having colored and numbered keys.

To start the joystick spinning, press any key. A code composed of a letter and a three digit number will be displayed. For example "C 127".

Using your color card note the color of the square indicated by the code number. For example "green".

If you are using the mouse: place the cursor on the screen key indicating the color, in our example on the green key and click (the key presses down); then place the cursor on ENTER and click to confirm your choice.

On the numeric keypad of your computer, press the key with the number corresponding to this color, then press the Enter or Return key to confirm your choice.

The "S.O.S." key resumes these instructions in French, English, German, Spanish and Italian. To read them simply press the spacebar.

THE MDO INTERSOUND INTERFACE

With MDO INTERSOUND, the sound interface for non portable PC compatibles, the quality of sound obtained is comparable with the best of computers.

This interface can be found at your computer dealer or simply by asking COKTEL VISION. Should any problem be encountered please contact our after-sales service.

IN ORDER TO SERVE YOU BETTER

This software has been produced with the greatest of care. However, should an error be detected which has escaped all our various tests, or if you have any remarks on its improvement, don't hesitate to contact us, any useful modification will be included in forthcoming versions.

SCHNELLE INBETRIEBNAHME

Wenn Sie mit Ihrem Computer gut vertraut sind, dann reichen die Angaben unter dem Kapitel SCHNELLE INBETRIEBNAHME. Benötigen Sie genauere Erklärungen, finden Sie diese im Kapitel DETAILLIERTE ANGABEN ZUR INBETRIEBNAHME. In diesem Kapitel finden Sie Ratschläge zur Verwendung, schrittweise Anweisungen zum Starten sowie zum Installieren ihrer Software auf der Festplatte.

ATARI ST UND AMIGA

- 1 - legen Sie die Diskette 1 ein.
- 2 - Schalten Sie Ihren Computer ein oder starten Sie ihn erneut. Die Software wird automatisch geladen.
- 3 - Machen Sie den Schutztest.

WICHTIG

Ihre Software enthält ein Farboster. Hiermit soll sie gegen einen eventuellen Diebstahl geschützt werden. Markieren Sie sie, indem Sie auf dieses Farboster den Titel Ihrer Software schreiben. Bewahren Sie dieses Dokument sorgfältig auf. Sie benötigen es bei jeder späteren Inbetriebnahme.

Machen Sie von Ihrer Software eine Kopie. Das Original ihrer Software bleibt somit in einwandfreiem Zustand.

Wenn Sie Disketten benutzen, versehen Sie diese nicht mit einem Schreibschutz.

IBM PC ODER IBM-KOMPATIBEL

- 1 - Schalten Sie Ihren Computer ein oder starten Sie ihn erneut.
- 2 - Legen Sie die Diskette 1 ein.
- 3 - Geben Sie GO ein und betätigen Sie die RETURN-Taste.
- 4 - Geben Sie Ihre Graphik-Karte an.
- 5 - Geben Sie Ihren Mausstyp an.
- 6 - Geben Sie die gewünschte Soundkarte an.
- 7 - Machen Sie den Schutztest.

1 - DIE GESCHICHTE

AM ANFANG STAND DIE SOFTWARE...

Im Paris unserer Tage:

Ein schlanker, blonder Heranwachsender fährt mit seinem Moped und dem Walkman über den Ohren durch die Stadt - das sind Sie!

Sie besitzen BARGON ATTACK. Sie haben es in einem kleinen Laden mit dem Namen INVADERS gekauft. Die Kassiererin hatte ein etwas starrs Lächeln, war aber derartig liebenswürdig, daß Sie das Kleingeld nicht zurückgenommen haben. Der Verkäufer hat Ihnen sogar einen "Light-Phaser" geschenkt - erinnern Sie sich noch daran? Auch er war sehr sympatisch, obwohl seine Kinnlade wie eingefroren wirkte...

"Zuerst bekämpfen Sie die Bargonier mit nackten Händen, dann mit Waffen...", so stand es auf der Rückseite der Hülle. Dann folgte eine kurze Aufzählung der Waffen für den Luft- bzw. Bodenkampf. Aber nirgendwo stand geschrieben, daß einige der am Bildschirm "getöteten" Bargonier sich auf der Erde wieder materialisieren würden, wie auch in unserem Sonnensystem, an Bord ihres Raumschiffs!

Tatsächlich attackieren die Bargonier die Erde mittels des Programms BARGON ATTACK.

Und wenn das Lächeln der Kassiererin und des Verkäufers von INVADERS so "eingefroren" (wenn auch herzlich) wirkte, so deswegen, weil sie ihr bargonisches Gesicht hinter einer Maske aus Latex verbargen.

DIE APOKALYPSE

Trotz der unermesslichen Distanz zwischen unseren beiden Planeten haben es die Bargonier geschafft, unser Sonnensystem zu erreichen. Derzeit sind sie noch zu wenige auf der Erde. Sie

verstecken sich unter anderem in den Katakomben von Paris. Aber Vorsicht: ihre interplanetarische Raumflotte sammelt sich am Rand unseres Universums! Bald wird es zu spät sein! Wenn die bargonischen Horden uns zu überrennen beginnen, dann wird es keinen Schutzwall geben, der stark genug ist, die Erde zu schützen. Die Invasion wird beginnen, wenn ein Spieler in die letzte Phase des Angriffs eintritt und an seinem Bildschirm den Planeten Bargon zur Explosion bringt.

Dann wird der Planet Bargon in Milliarden und Abermilliarden von Lichtjahren die Apokalypse erleben und verschwinden... um vor unseren erstaunten Augen am Himmel des Planeten Erde wiederzuerstehen, um uns zu vernichten.

EINE ÄUSSERST GEHEIMNISVOLLE SEKTE

In der Gegenwart aber...

fahren Sie durch Paris... und werden überraschend Zeuge eines Mordes. Im Hintergrund der Eifelturm, die Basilika von Sacré-Coeur, die Kolonnen von Buren, die Seineufer und ihre Buchverkäufer, die Fontäne von Saint Michel... alle die Monumente und Sehenswürdigkeiten, die den internationalen Ruf der französischen Hauptstadt begründet haben... nicht zu vergessen die Keller des Louvre mit den Kunstschätzen.

Von Zeit zu Zeit werden Sie einem Mitglied der Reformkirche für kosmische Partnerschaft begegnen. Sein Anlitz ist von einer Kapuze verhüllt. Hüten Sie sich davor, ihn zu reizen... sonst... Diese mysteriöse Sekte ist in der letzten Zeit in Paris aufgetaucht. Über ihre Ursprünge ist nichts bekannt. Sie gewinnt täglich mehr Anhänger, und einige Leute, wie auch Sie selbst, beunruhigt dieses Phänomen. Sie haben aber innerhalb der Sekte einen Verbündeten namens Sark... Sark braucht Sie und schützt Sie, denn Sie sollen später seinen Interessen dienen. Natürlich nur, wenn Sie dann noch leben...

Also gehen Sie ruhig auf Spazierfahrt! Machen Sie die Augen auf und sehen Sie sich überall um, damit Sie die Einzelheiten erkennen, die Ihnen Indizien liefern können. Sie sind dabei, eine andere Welt, die von Bargon, zu entdecken!

Sie brauchen Beobachtungsgabe, Logik, eiserne Nerven und die Reflexe eines Pistolenhelden... dann haben Sie keine Probleme und werden das Sandkorn sein, das die bargonische Kriegsmaschine zum Stillstand bringen kann.

Auf jeden Fall haben Sie keine Wahl... Sie müssen überleben, denn OHNE IHRE HILFE IST DIE ERDE VERLOREN!

DER PLANET BARGON

Um die Erde zu retten, müssen Sie selbst den Planeten Bargon besuchen! Die dortige Natur entspricht in ihrem Größenwahn genau ihren Bewohnern: alles ist maßlos! Ein grenzenloser Horizont wölbt sich über unsehbar weite Wüsteneien, tiefe Schluchten und wild wuchernde Tropenwälder. Die Luft stagniert, wenn aber Wind aufkommt, ist es ein Orkan. Keine Weiler, Dörfer oder Städte! Nur sechs raumverschlingende Megapolen, in denen das Leben hart und exzessiv ist.

Verlieren Sie keine Zeit: wenn Sie Urlaub machen wollen, dann warten Sie besser ab, bis die Beziehungen zwischen Bargon und der Erde sich normalisiert haben. Die Bargonier sind nicht

gerade für Ihre Gastfreundlichkeit bekannt. Was Sie dagegen besonders auszeichnet, ist ihre Fremdenfeindlichkeit.

Die Bargonier sind fanatische Krieger!

Räuberische Überfälle sind ihr einziges Ideal!

Gewalt ist ihre einzige Begleiterin!

Tod ist ihre einzige Religion!

DAS GROSSE SPIEL

Um die Erde zu besetzen, riskieren sie ihr Leben im GROSSEN SPIEL!

Die Bargonier tragen ihren Wettbewerb in einem riesigen Stadion aus. Rundherum sind fliegende Tribünen angeordnet, in denen die bargonischen Massen Platz finden, die zum Schauspiel eingeladen wurden. Der Wettbewerb wird direkt auf die Computer der Erdbewohner übertragen, die völlig nichtsnahend BARGON ATTACK spielen. Vom bargonischen Himmel geht aus der Mitte der Wettkampfarena ein LICHTSTAB aus, der den WEG öffnet oder versperrt. Dies ist die bargonische Verkörperung der von den Erdbewohnern abgegebenen Schüsse.

Die am Bildschirm getroffenen Bargonier sterben wirklich auf BARGON, wo sie von dem LICHTSTAB zerschmettert werden. Auch wenn einige von ihnen sich auf der Erde oder in unserem Sonnensystem an Bord ihrer Kriegsflotte wieder materialisieren, so haben doch die meisten Mitbewerber im GROSSEN SPIEL nicht dieses Glück... Diejenigen, die erfolgreich sind (und DEN WEG gefunden haben, wie sie sagen) haben also immer einen Verwandten oder Freund zu rächen, oder wollen sich einfach für die im Augenblick des Todes ausgestandene Angst revanchieren. Sie sollten also von ihnen kein Mitleid erwarten! Mitleid? Das Wort existiert in der bargonischen Sprache nicht!

2- DIALOGFÄHIGKEIT

Das gesamte Spiel wurde darauf konzipiert, größtmögliche Nutzerfreundlichkeit und Einfachheit in der Bedienung zu gewährleisten.

DIE ROLLE DES CURSORS

Wenn Sie der pfeilförmigen Cursor auf dem Bildschirm bewegen, entspricht dies einer Aktion, die Sie überprüfen sollen. Ein Text erscheint, wenn Sie über eine aktive Zone fahren (dabei kann es sich um ein einziges Wort, oder auch um einen Kommentar des "Helden" handeln). Derart können Sie folgendes aufspüren:

- beachtenswerte Gegenstände oder räumliche Merkmale.
- Personen: Sie können sich an letztere wenden, um Ihnen einen Gegenstand zu zeigen oder zu übergeben, oder einfach, damit diese sich ausdrücken können.
- den Ausgang: in diesem Fall verwandelt sich der Cursor aus der Pfeilform in die Form einer "Tür".

Wenn Sie auf den "Pfeilcursor" klicken:

- am Boden: der Held bewegt sich, wo das möglich ist, bis zu der angegebenen Stelle.

- auf einer "aktiven" Zone: der Held bewegt sich dorthin und führt die erforderliche Handlung aus (z. B.: eine Tür aufmachen...).
- auf einen Gegenstand: der Held bewegt sich auf den Gegenstand zu und nimmt ihn auf; damit verwandelt sich der Cursor in den jeweiligen Gegenstand und der Satz "BENUTZEN (Name des Gegenstandes) MIT" wird angezeigt. Der Gegenstand kann sofort eingesetzt, oder aber ins Inventar aufgenommen werden.

BENUTZUNG DER GEGENSTÄNDE

Wenn Sie den Gegenstand in Cursorform vorliegen haben, können Sie:

- ihn ins Inventar aufnehmen: den rechten Mausknopf egal an welcher Bildschirmstelle drücken.
- ihn auf einer aktiven Zone einsetzen: wenn Sie den "Objektcursor" über den Bildschirm wandern lassen, erscheinen die Namen von aktiven Zonen; wenn Sie links klicken, ermöglicht dies den Einsatz des Gegenstands auf der ausgewählten Zone, z. B. "BENUTZEN SCHLÜSSEL MIT SCHLOSS". Die Art der Handlung wird vom Gegenstand bestimmt: der Held bewegt sich und führt sie aus.
- ihn für Sie selbst einsetzen: wenn Sie mit den Helden mit dem linken Mausknopf anklicken, wie z. B. "BENUTZEN KAPUZE MIT MIR".

ANMERKUNG: Benutzung eines Gegenstandes mit einem anderen aus dem Inventar:

Wenn der Gegenstand als Cursor erscheint, ihn in den oberen linken Bildschirrand bewegen und klicken: damit öffnet sich das Inventar der zur Verfügung stehenden Gegenstände.

INVENTAR

Wenn Sie mit dem Pfeilförmigen Cursor rechts an der Maus klicken, erscheint das INVENTAR-Menü mit seinem Inhalt in mehreren Zeilen. Klicken Sie dann mit dem linken Mausknopf auf eine Zeile, und der gewählte Gegenstand wird zum Cursor, den Sie dann für "benutzen... mit" einsetzen, oder "ins Inventar zurückstellen" können (siehe vorher erwähnte Fälle). Schließen Sie das Inventar, indem Sie gleich an welcher Stelle den rechten Mausknopf betätigen, oder klicken Sie außerhalb des Inventarfensters mit dem linken Knopf.

DATEIENVERWALTUNG

Ein Menü "Speichern, Laden, Ausstieg" kann jederzeit mittels der Funktionstaste F1 oder durch klicken am oberen linken Bildschirrand abgerufen werden. Dieses Menü wird auch automatisch jedesmal dann vorgeschlagen, wenn Sie beim Spiel scheitern.

- **Speichern:** fünfzehn Positionen sind vorgesehen, um den jeweiligen Spielzustand auf einer Diskette (oder auf der Festplatte) zu speichern. Klicken Sie eine der Zeilen an, dann den Namen des Spielstandes eingeben und RETURN drücken.
- **Laden:** jeder der fünfzehn Spielstände kann wieder geladen werden. Dabei kommen Sie an den Punkt des Spiels zurück, an dem Sie gespeichert haben.
- **Ausstieg:** damit können Sie das Spiel beenden.

DETAILLIERTE ANGABEN ZUR INBETRIEBNAHME

1 - STARTEN

1.1 - ATARI ST UND AMIGA

Legen Sie Ihre Diskette in das Diskettenlaufwerk ein. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen. Schalten Sie Ihren Computer ein. Die Software wird automatisch geladen.

1.2 - IBM PC oder IBM-KOMPATIBEL, DISKETTEN

Da Ihr Computer bereits initialisiert ist, brauchen Sie die Diskette mit dem Spiel nur in das Diskettenlaufwerk A einlegen. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen. Geben Sie GO ein und betätigen Sie die Taste ENTER bzw. RETURN. Der Bildschirm zeigt Ihnen die Graphik-Karte an, die Sie in diesem Fall am besten benutzen sowie die an Ihren Computer angeschlossene Maus. Sind Sie mit der Wahl einverstanden, dann geben Sie Y (für "Yes") ein. Falls Ihre Wahl hingegen anders aus, dann geben Sie N (für "No") ein. Haben Sie N eingegeben, dann erscheinen auf dem Bildschirm zwei Menüs:

- In dem ersten werden verschiedene Graphik-Karten angegeben: Je nach Computer haben Sie die Wahl zwischen den Graphik-Karten HERCULES, CGA, EGA, VGA usw. Geben Sie jeweils den auf dem Bildschirm angegebenen Buchstaben ein.
- Im einem zweiten Menü werden verschiedene Maustypen angegeben (Microsoft oder andere Fabrikate). Antworten Sie jeweils mit dem entsprechenden Buchstaben. Es sei darauf hingewiesen, daß **diese Software den PC-Joystick nicht berücksichtigt**. Verwenden Sie nur die Tastatur und die Maus. Dann erscheint eine weitere Wahlmöglichkeit (wenn Sie vorher Y eingegeben haben, ist dies die erste Option). Es handelt sich um den Ton. Vorsicht, der "Ton mit Intersound MD0" ist nur dann möglich, wenn Sie über diese Schnittstelle verfügen (siehe INTERSOUND MD0 auf der letzten Seite dieser Anleitung).

WENN SIE NICHT GENÜGEN RAM-SPEICHERPLATZ HABEN: Siehe die im folgenden Paragrafen angegebene Prozedur.

1.3 - IBM PC oder IBM-KOMPATIBEL, FESTPLATTE

Diskette 1 in das Laufwerk A (oder B) einlegen und an der Tastatur eingeben: A (oder B), dann ENTER, bzw. RETURN betätigen. Dann

INSTALL eingeben und wiederum ENTER, bzw. RETURN betätigen. Dann die am Bildschirm erscheinenden Anweisungen ausführen. Nach beendeter Installation genügt es, das entsprechende Verzeichnis ("Directory") der Festplatte aufzuwerfen und GO einzutippen.

ACHTUNG: Sie benötigen mindestens 550 Kilobyte freien normalen RAM-Speicherplatz (gilt nicht für erweiterten Speicher). Um den vorhandenen Speicherplatz Ihres Computers zu überprüfen, (CHKDSK eintippen und ENTER (bzw. RETURN) betätigen).

WENN SIE NICHT GENÜGEN RAM-SPEICHERPLATZ HABEN:

Zur Erweiterung des normalen Speicherplatzes können Sie folgende Maßnahmen ergreifen:

- Verringern Sie die Anzahl der Dateien oder "Buffers" in Ihrer CONFIG.SYS-Datei. Für alle Änderungen dieser Datei sollten Sie in der Betriebsanleitung Ihres Computers nachlesen. Nach Benutzung des Spiels müssen Sie auf jeden Fall die CONFIG.SYS-Datei wieder in den ursprünglichen Zustand bringen.

- Erstellen Sie eine "boot"-fähige Diskette mithilfe einer unbeschriebenen Diskette. Dazu die Anweisungen des MS-DOS-Handbuchs befolgen. Vor jeder Benutzung des Spiels diese Diskette in das Laufwerk einlegen, bevor Sie Ihren Computer einschalten. Dann das Spiel wie oben angegeben starten.

1.4 - CDTV

CD in das Laufwerk einlegen und CDTV einschalten. Damit können Sie sofort mit dem Spiel beginnen. Den Cursor am Bildschirm mithilfe der vier mit Pfeilen versehenen Tasten Ihrer Fernbedienung bewegen. Auf die Knöpfe links oder rechts drücken, um Hervorhebung zu erzielen.

Falls Sie Schwierigkeiten dabei haben, den Cursor am Bildschirm zu bewegen, ein einziges Mal auf den Knopf "Joy/Mouse" Ihrer Fernbedienung drücken.

1.5 - CD-ROM

Compact Disk in das CD-ROM-Laufwerk einlegen.

Wenn Sie keine Festplatte haben, eine formatierte, unbeschriebene Diskette in Laufwerk A (oder B) einlegen. Vom Datenzugangspfad für CD-ROM-Laufwerk (zum Beispiel D:) "INSTALL" eintippen, mit <ENTER> bestätigen, und die Instruktionen am Bildschirm für Installation auf einer Diskette ausführen. Danach "GO" eintippen; um ins Spiel einzusteigen, müssen Sie jetzt noch "AA" nur noch "GO" eintippen und mit ENTER bestätigen. Wenn das nicht ausreicht, versuchen Sie es nach AA mit der Eingabe von "BGO" und Bestätigung <ENTER>.

Wenn Ihr Computer eine Festplatte hat, vom Datenzugangspfad für das CD-ROM-Laufwerk (zum Beispiel D:) aus "INSTALL" eintippen und bestätigen, dann den am Bildschirm erscheinenden Instruktionen folgen. Danach reicht es zum Einstieg in das Spiel aus, das Verzeichnis ("Directory") der Festplatte auszuwählen, in dem Sie das Spiel installiert haben. **An der Tastatur "GO" eintippen und bestätigen mit <ENTER>. Falls das nicht funktioniert, "BGO" eintippen und bestätigen.**

VORSICHT : Sie benötigen mindestens 490 Kilobyte freien RAM-Speicherplatz (normale Speicherkapazität ohne Speichererweiterung). Zur Prüfung der normalen Speicherkapazität Ihres Computers, genügt es im DOS-Modus ("C:\") CHKDSK einzugeben und mit <ENTER> zu bestätigen.

WENN SIE NICHT GENÜGEN RAM-SPEICHERPLATZ HABEN :

Zur Erweiterung des normalen Speicherplatzes können Sie folgende Maßnahmen ergreifen:

- Verringern Sie die Anzahl der Dateien ("Files") oder "Buffers", die in Ihrer CONFIG.SYS-Datei angegeben ist.
- Deaktivieren Sie die Zeile, die zur Installation des MICROSOFT-Treibers für CD-ROM in der Datei AUTOEXEC.BAT dient. Im allgemeinen beginnt diese Zeile mit MSCDEX. Zur Deaktivierung dieser Zeile schreiben Sie an den Anfang der Zeile das Wort REM. Für alle Änderungen dieser Dateien sollten Sie die Betriebsanleitung Ihres Computers lesen. Nach Benutzung des Spiels müssen Sie auf jeden Fall die CONFIG.SYS- und die AUTOEXEC.BAT Datei wieder in den ursprünglichen Zustand bringen.

WICHTIGER HINWEIS

Falls Ihr CD nach der in dieser Beschreibung angegebenen Startprozedur nicht korrekt funktioniert und Sie über eine Diskette

verfügen, die zum CD-Laufwerk gehört, die folgende Startprozedur durchführen;

Falls Sie keine Festplatte haben, nach Einschalten des Computers die Start-Diskette in das Laufwerk A einlegen, dann A: eintippen (ENTER/RETURN betätigen), gefolgt von GO (erneut ENTER/RETURN).

Falls es dabei Schwierigkeiten gibt, die Prozedur von neuem durchführen, aber dabei BGO (anstatt GO) eingeben.

Falls Sie eine Festplatte haben, den gesamten Inhalt der Start-Diskette in Ihr Dateiverzeichnis ("directory") für Spiele kopieren. Dann GO eintippen und mit (ENTER) bestätigen. Falls das nicht problemlos funktioniert, stattdessen BGO eintippen und mit (ENTER) bestätigen.

2 - DURCHFÜHRUNG DES SCHUTZTESTES

Der Test wird auf dem Bildschirm durchgeführt. Auf dem Bildschirm sieht man einen Jackpot neben einer Tastatur mit farbigen, nummerierten Tasten.

Sie haben eine Broschüre zu Ihrer Verfügung, in der Farbcodierate in einem Raster jeweils mit einem Buchstaben und einer Zahl definiert werden. Der Jackpot zeigt ein Kennwort bestehend aus einem Buchstaben und drei Ziffern an. Beispiel: C 127.

Suchen Sie in der Broschüre die Farbe, die diesen Koordinaten entspricht, in unserem Beispiel die Farbe grün.

Wenn Sie **eine Maus** benutzen: den Cursor auf die Taste bewegen, die der im Raster gefundenen Farbe entspricht (hier grün) und klicken Sie (die Taste bewegt sich nach unten); dann den Cursor auf ENTER plazieren und durch Klicken Ihre Wahl bestätigen. Falls Sie **das Zifferntastenfeld** Ihres Computers benutzen, die Taste drücken, die der Zahl für die gefundene Farbe entspricht, dann ENTER betätigen, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Die Taste "S.O.S." gibt Ihnen die Möglichkeit, diese Anweisungen in einer Kurzfassung nacheinander in Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch am Bildschirm erscheinen zu lassen. Dazu

- mit der Maus auf "SOS" klicken
- an der Tastatur die Leertaste betätigen.

DIE TONSCHNITTSTELLE INTERSOUND MDO

Mit **INTER SOUND MDO**, einer Tonschnittstelle für nicht tragbare IBM-kompatible Geräte, erhalten Sie eine Tonqualität, die es mit den leistungsstärksten Computern auf diesem Gebiet aufnehmen kann.

Sie erhalten diese Schnittstelle bei Ihrem Computerhändler oder auf Anfrage bei COKTEL VISION. Falls Sie Probleme bei der Anwendung haben, wenden Sie sich an unseren Kundendienst.

FÜR EINEN BESSEREN KUNDENDIENST

Diese Software wurde mit größter Sorgfalt hergestellt. Sollte sich trotz der zahlreichen Kontrollen ein Fehler eingeschlichen haben, oder sollten Sie Verbesserungsvorschläge haben, dann wenden Sie sich bitte an untenstehende Adresse. Eventuelle Veränderungen werden bei der nächsten Ausgabe erscheinen.

AVVIAMENTO RAPIDO

- Il programma operativo vi è consegnato con una griglia di colori che funge da protezione contro il pirataggio. Conservate preziosamente questo documento che vi sarà necessario per ogni avviamento.
- Duplicate il programma. In questo modo, utilizzando le copie, non rischierete di deteriorare l'originale.
- Quando utilizzate i dischetti non proteggereteli dalla scrittura.

SU ATARI e AMIGA

- 1 - Inserite il dischetto n. 1.
- 2 - Attivate il vostro computer o reinitializzatelo. Il programma si carica automaticamente.
- 3 - Lanciate il test di protezione.

SU PC IBM E COMPATIBILI, dischetti

- 1 - Attivate il vostro computer o reinitializzatelo.
- 2 - Inserite il dischetto 1.
- 3 - Battete GO e invio.
- 4 - Confermate la vostra configurazione con il tasto Y per Sì.
- 5 - Indicate il tipo di mouse.
- 6 - Indicate il tipo di suono da voi desiderato.
- 7 - Lanciate il test di protezione.
- 8 - Per un ulteriore avviamento battete GOC e invio.

SU PC con disco rigido, CDTV, CD ROM

Vedi avviamento dettagliato.

1 - LA STORIA

E TUTTO COMINCIO' DA UN PROGRAMMA...

Parigi, oggi.

L'adolescente biondo e magrolino, walkman alle orecchie, che scorazza in scooter, siete voi! Avete il gioco BARGON ATTACK. L'avete acquistato in un negozietto di nome INVADERS. La cassiera aveva un sorriso forse un po' stereotipato, ma talmente incantevole che avevate dimenticato di prendere il resto. Il commesso vi aveva offerto anche un light-phaser in omaggio, ve ne ricordate? Simpatico quel commesso, nonostante avesse la mascella costantemente contratta...

"In un primo tempo affronterete i bargoniani a mani nude, poi armato...", avevate letto sulla copertina. E di seguito si poteva leggere un breve elenco di strumenti da combattimento aereo e terrestre. Ma non era scritto da nessuna parte che alcuni bargoniani, uccisi sullo schermo, si sarebbero materializzati sulla Terra e nel nostro sistema solare a bordo dei loro vascelli spaziali!

E' proprio attraverso il programma BARGON ATTACK che i bargoniani lanciano il loro reale attacco contro la Terra.

E il sorriso stereotipato (ma del resto cordiale) della cassiera e del commesso d'INVADERS era dato da una maschera in lattice che dissimulava il loro vero volto bargoniano.

L'APOCALISSE

Malgrado la distanza incommensurabile che separa i nostri due pianeti, i bargoniani sono riusciti a integrarsi nel sistema solare. Per il momento non sono ancora molto numerosi sulla

Terra. Si nascondono. Parigi e le sue catacombe dà loro rifugio. Ma attenzione! La loro flotta interstellare si sta ricostituendo ai confini del nostro universo! Ormai resta poco tempo, e presto sarà già troppo tardi! Quando le orde bargoniane dilagheranno, nessuno scudo sarà abbastanza potente per proteggere la Terra. L'invasione subirà una forte accelerazione quando un giocatore arriverà all'ultima fase dell'attacco e farà esplodere sullo schermo il pianeta Bargon.

Sarà allora che, a miliardi e miliardi d'anni luce, Bargon vivrà l'Apocalisse e sparirà... per poi rinascere, sotto i nostri occhi stupefatti, nel cielo del pianeta Terra allo scopo di annientarlo.

UNA SETTA MISTERIOSISSIMA

Nell'attesa...

State passeggiando per Parigi...quando, improvvisamente vi trovate ad essere testimone di un assassinio. Sullo sfondo: la Torre Eiffel, il Sacro Cuore, le colonne di Buren, i Lungosenna con i loro famosi bouquiniste, la fontana di Saint Michel...e tutti quei monumenti e quei luoghi che hanno reso così famosa la capitale francese...per non parlare dei magazzini del Louvre.

Ogni tanto incrociate dei membri della Chiesa Riformata della Società Cosmica. Una specie di passamontagna nasconde il loro volto. State attento a non irritarli...Altrimenti guai a voi...Questa misteriosa setta è comparsa a Parigi da poco. Si ignorano completamente le sue origini. Giorno dopo giorno conta nuovi adepti e alcune persone, tra cui voi, cominciano a inquietarsene. Esiste tuttavia, al suo interno, un vostro alleato: Sark... Sark ha bisogno di voi e ha cura di voi, e più tardi favorirete i suoi interessi. Se sarete ancora in vita, naturalmente...

Andate a spasso, dunque! Aprite gli occhi. Curiosate a destra e a sinistra, individuate tutti i particolari più strani. Andavate alla ricerca dell'assassino? Ed eccovi, invece, alla scoperta di un altro mondo! Il mondo di Bargon!

Avete spirito d'osservazione, mente deduttiva, nervi d'acciaio, riflessi da vero pistolero...Nessun problema quindi... Sarete il granello di sabbia che farà inceppare la macchina bellica bargoniana!

Ad ogni modo non avete scelta...Dovete restare vivo...PERCHE' SENZA DI VOI LA TERRA E' SPACCIATA!

IL PIANETA BARGON

Per salvare la Terra dovrete recarvi sul pianeta Bargon. Laggiù la stessa natura riflette la megalomania dei suoi abitanti: smisurata! All'infinito del cielo s'oppone l'infinito degli spazi desertici, il precipizio senza fine dei canyon, l'esuberanza tropicale delle foreste. L'aria è immobile: e quando il vento soffia, è subito tempesta. Nessuna fattoria, nessun villaggio, nessuna città! Solo sei megalopoli, dure, eccessive, invadenti.

Non bigheggionate. Se avete voglia di fare il turista, aspettate almeno la normalizzazione delle relazioni bargo-terrestri. I bargoniani non si distinguono certo per il loro senso dell'ospitalità. Sono, invece, conosciuti proprio per la loro xenofobia.

I bargoniani sono guerrieri fanatici!

Fare Razzia è il loro unico ideale!
La violenza è la loro sola compagna!
La morte è la loro unica religione!

IL GRANDE GIOCO

Per dar inizio all'invasione della Terra, i bargoniani rischiano di perdere la vita al GRANDE GIOCO!

Dei bargoniani corrono attraverso un immenso terreno. Tutt'intorno al terreno appaiono terrazze volanti su cui hanno preso posto le folle bargoniane invitate allo spettacolo. La corsa è trasmessa in diretta sui computer dei terrestri che stanno giocando a BARGON ATTACK in tutta innocenza. Dal cielo bargoniano, in mezzo all'arena, cadono continuamente fasci luminosi, le ASTE DI LUCE che apriranno la VIA o la chiuderanno. Si tratta della materializzazione bargoniana dei firi terrestri.

I bargoniani colpiti sullo schermo muoiono realmente su BARGON, stroncati dall'asta di luce. E anche se qualcuno prende di nuovo corpo sulla Terra o nel nostro sistema solare a bordo di apparecchi da combattimento, la grande maggioranza dei partecipanti al GRANDE GIOCO non avrà questa fortuna... Coloro che riescono (che hanno trovato la VIA, come loro stessi dicono) hanno necessariamente un parente o un amico da vendicare, o più semplicemente devono prendersi una rivincita sulla paura provata al momento della morte.

Non aspettatevi alcuna pietà da loro!

Pietà? Questa parola non esiste nella lingua bargoniana!

2 - INTERATTIVITA'

Per l'insieme del gioco, l'ergonomia d'utilizzazione è semplificata al massimo.

IL RUOLO DEI CURSORI

Quando spostate sullo schermo il cursore "freccia", il vostro movimento corrisponde all'azione dell'esaminare. Un testo apparirà nel momento in cui passerete in una zona attiva (sia una parola, sia un commento dell'eroe). Ciò consente di individuare:

- gli oggetti o i luoghi importanti.
- i personaggi: potete mostrar o dar loro un oggetto o farli esprimere.
- l'uscita: il cursore "freccia" si trasforma, allora, in cursore "porta".

Faccendo clic sul cursore "freccia":

- a terra: l'eroe si sposta eventualmente fino al luogo indicato.
- su un luogo importante: l'eroe si sposta verso la zona indicata con il clic e se necessario, compie l'azione (per es: spingere una porta...).

- su un oggetto: l'eroe si sposta verso l'oggetto e lo raccoglie. L'oggetto si trasforma così in cursore e appare la frase "UTILIZZARE (nome dell'oggetto) SU". L'oggetto può essere utilizzato immediatamente o può essere messo nell'inventario.

L'UTILIZZAZIONE DEGLI OGGETTI

Dopo aver indicato l'oggetto con il cursore, potete:

- metterlo nell'inventario: fate clic sul tasto destro in qualsiasi punto
- utilizzarlo su una zona: se spostate il cursore "oggetto" sullo schermo, vedrete apparire il nome delle zone attive; se fate clic sul tasto sinistro, sarete in grado di utilizzare l'oggetto nella zona scelta, es: "UTILIZZARE CHIAVE SU SERRATURA". L'azione è determinata dall'oggetto: l'eroe si sposta e compie l'azione.
- utilizzarlo su di voi: se fate clic con il tasto sinistro sull'eroe, es: "UTILIZZARE PASSAMONTAGNA SU DI ME"

NOTA: Utilizzare un oggetto su un altro oggetto dell'inventario.

Dopo che l'oggetto è stato selezionato dal cursore, spostatelo verso l'angolo alto/sinistro dello schermo e fate clic: l'inventario si aprirà presentando la lista degli oggetti disponibili.

L'INVENTARIO

Premendo il tasto destro del mouse con il cursore "freccia", farete apparire il menu inventario e il suo contenuto disposto in un elenco. Premete il tasto sinistro selezionando l'elenco e l'oggetto si trasformerà in cursore; potete così "utilizzare su" o "rimettere nell'inventario" (vedi caso precedente).

Chiudete l'inventario premendo in qualsiasi punto il tasto destro o il tasto sinistro fuori dalla finestra "inventario".

LA GESTIONE

Un menu "salvare, caricare, abbandonare" può essere chiamato in ogni momento mediante il tasto di funzione F1 o facendo clic sull'angolo alto/sinistro dello schermo. Questo menu viene sistematicamente proposto in caso di fallimento della missione.

- **salvare:** saranno visualizzate quindici posizioni per salvare lo stato del gioco su un dischetto esterno (o sul disco rigido). Fate clic su una delle linee, inserite il nome del salvataggio e confermate. Per annullare tutti i salvataggi cancellate il file .CAT.

- **caricare:** tutte le quindici posizioni possono essere riprese. Ritroverete il gioco nel punto in cui l'avete salvato.

- **abbandonare:** vi consente di uscire dal gioco.

AVVIAMENTO DETTAGLIATO

1. AVVIAMENTO

1.1 - ATARI ST E AMIGA

Inserite il vostro dischetto nel lettore. Se il programma è ripartito in più dischetti, inserite il numero 1. Attivate il computer. Il programma si carica automaticamente.

1.2 - IBM e COMPATIBILI, DISCHETTI

Dopo aver inizializzato il vostro computer, inserite il dischetto del gioco nel lettore A. Se il programma è ripartito in più dischetti, inserite il numero 1. Digitate GO e convalidate premendo il tasto ENTER.

Battendo N, vi saranno proposti due menu:

- in uno sono riportate diverse schede grafiche: sceglietene una a seconda della configurazione del vostro computer (carta Hercules, CGA, VGA...), battendo la lettera corrispondente come viene indicato sullo schermo.

- nell'altro sono elencati i vari tipi di mouse (Microsoft, ecc.). Rispondete battendo la lettera corrispondente. **Attenzione: questo programma non tiene conto dei joystick su PC, dovete, quindi, utilizzare la tastiera o il mouse.**

Vi verrà poi proposta una terza opzione (la prima se avete battuto Y) che riguarda il suono. Attenzione, la scelta "suono con Intersound MDO" è possibile solo se disponete di questo tipo d'interfaccia (vedi la presentazione di INTERSOUND MDO nell'ultima pagina del presente manuale).

SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE:

Vedi procedimento descritto al qui di seguito.

1.3 - IBM PC e COMPATIBILI, DISCO RIGIDO

Inserite il dischetto 1 nel lettore A (o B), e battete A: (o B:) e invio. Digitate INSTALL e invio. Seguite, quindi, le istruzioni che appaiono sullo schermo. Dopo l'installazione, per lanciare il gioco basta accedere al repertorio (directory) del disco rigido dove è stato installato il gioco. Digitate GO e invio.

ATTENZIONE: Dovete disporre di almeno 550 K di memoria RAM libera convenzionale fuori memoria estesa. Per verificare la memoria libera del vostro computer, digitate CHKDSK e premete poi il tasto ENTER.

SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE:

Per aumentare lo spazio memoria convenzionale, potete:

- Diminuire il numero di "File" e "Buffers" specificati nel file CONFIG.SYS. Per modificare questo archivio, consultate le istruzioni per l'uso del vostro PC. Dopo l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente il file CONFIG.SYS al suo stato iniziale.

- Creare un dischetto sistema "bootable" a partire da un dischetto vergine. Per questo, conformatevi alle istruzioni del manuale dell'MS DOS. Per tutte le utilizzazioni del gioco, inserite questo dischetto nel lettore prima di accendere il computer. Lanciate, quindi, il gioco come indicato precedentemente.

1.4 CDTV

Inserite il CD nel vostro lettore e accendete il CDTV. Il gioco è pronto. Spostate il cursore sullo schermo mediante i quattro tasti "freccia" del vostro telecomando. Per selezionare, premete il tasto sinistro e destro.

Se avete qualche difficoltà nello spostare il cursore sullo schermo, premete una sola volta sul pulsante "Joy/Mouse" del vostro telecomando.

1.5 CD-ROM

Inserite il CD nel lettore CD-ROM.

Se non disponete del disco rigido, inserite un dischetto vergine formattato nel lettore A (o B). A partire dal pathname del CD (per esempio D:), digitate INSTALL (convalidate premendo ENTER) e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo per eseguire l'installazione su un dischetto. Dopo l'installazione, per lanciare il gioco, digitate GO dopo l'A>, convalidate, quindi, premendo ENTER. Se non ottenete dei risultati soddisfacenti, ricominciate digitando BGO (convalidare con ENTER).

Se disponete del disco rigido, dal pathname del CD (per esempio D:), digitate INSTALL e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per lanciare il gioco, basta accedere al repertorio (directory) del disco rigido dove è stato installato il gioco. Digitate GO (convalidate con ENTER). Se non ottenete dei risultati soddisfacenti, ricominciate battendo BGO (convalidate con ENTER).

ATTENZIONE: Dovete disporre di almeno 490 K di memoria RAM libera convenzionale fuori memoria estesa. Per verificare la memoria libera del vostro computer, digitate CHKDSK e premete il tasto ENTER.

SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE:

Per aumentare lo spazio memoria convenzionale, potete:

- Diminuire il numero di "File" e "Buffers" specificati nell'archivio CONFIG.SYS.

- Disattivare la linea installando il drive microsoft del CD-ROM nel file AUTOEXEC.BAT. Questa linea comincia generalmente da: MSCDEX. Per disattivarla, mettetela all'inizio della linea la parola: REM.

Per modificare questi file, consultate le istruzioni del vostro PC. Dopo l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente il file CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT al loro stato iniziale.

IMPORTANTE

In caso di cattivo funzionamento del vostro CD dopo il procedimento di lancio descritto nel manuale, e se avete un dischetto unito al CD, utilizzate il procedimento di lancio seguente:

Se non disponete di disco rigido, dopo aver attivato il vostro computer, mettete il dischetto di lancio nel lettore A, e battete A: (convalidate), quindi GO (convalidate)

In caso di cattivo funzionamento, ricominciate digitando BGO (invece di GO).

Se disponete di disco rigido, copiate tutto il contenuto del dischetto di lancio nel vostro repertorio di gioco. Digitate GO (convalidate). Se non ottenete dei risultati soddisfacenti, digitate BGO (convalidate).

2. LANCIO DEL TEST DI PROTEZIONE

Il test ha luogo su uno schermo in cui appare un jackpot accanto a una tastiera con tasti colorati e numerati.

Disponete di una griglia di colori contassegnata da una lettera e un numero. Il jackpot visualizza un codice composto da una lettera e un numero a tre cifre. Esempio: C 127.

Prendete la vostra griglia e individuate il colore della casella mediante tali coordinate. Esempio: verde.

Se volete utilizzare il mouse: posizionare il cursore sul tasto che porta il colore della suddetta casella, in questo caso il tasto verde, e fate clic (il tasto sprofondata); posizionare il cursore su ENTER e fate clic per confermare la vostra scelta.

Se utilizzate la tastiera numerica del vostro PC, battete il tasto del numero corrispondente al colore individuato e poi ENTER per confermare la vostra scelta.

Il tasto "S.O.S." riassume queste istruzioni in francese, inglese, tedesco, spagnolo o italiano. Per poterle leggere:

- con il mouse, fate clic su "S.O.S"
- con la tastiera, premete la barra spazio.

L'INTERFACCIA SONORA INTERSOUND MDO

Con INTERSOUND MDO, interfaccia sonora per PC compatibili

non portabile, la qualità dei suoni ottenuti è paragonabile ai computer più sofisticati.

Troverete questa interfaccia dal vostro rivenditore o semplicemente richiedendola a COKTEL VISION.

Per problemi d'utilizzazione, rivolgersi al nostro SAV.

PER SERVIRVI MEGLIO

Abbiamo realizzato questo programma con la massima cura.

Tuttavia nel caso in cui un errore fosse sfuggito ai nostri controlli, o aveste osservazioni o suggerimenti utili a un suo miglioramento, non esitate a contattarci e vi garantiamo che le modifiche saranno apportate sulla prossima edizione.