

# FASCINATION

## ISTRUZIONI PER L'AVVIO

Inserire il Cd nel lettore CD-ROM

Digitate la lettera corrispondente al drive del CD-ROM e poi premete INVIO. Ora premete Install (convalidate premendo INVIO) e seguite le istruzioni visualizzate a video per completare la installazione. Dopo l'installazione vi troverete all'interno della directory FASCIN, per lanciare il gioco digitate GO e convalidate con il tasto INVIO.

**Attenzione:** dovete disporre di almeno 510 Kb di memoria convenzionale libera. Per controllare la memoria libera sul vostro computer, digitate CHKDSK, quindi premete il tasto INVIO.

**Se non disponete di una memoria sufficiente:**

Per potenziare lo spazio di memoria convenzionale potrete:

- Ridurre il numero dei "File" e dei "Buffer", specificato nel file Config.sys. Per modificare questi file, consultate il manuale delle istruzioni del vostro computer.

## LA STORIA.

Jeffrey Miller, PDG del Quantum Unlimited Laboratory è un miliardario della Florida che ha fatto fortuna con la ricerca farmaceutica: La sua ultima ed eccezionale scoperta è una scoperta cerebrochimica che, con molte probabilità, rivoluzionerà il mondo della neuropsichiatria. Esso ha, infatti, la proprietà di neutralizzare, senza effetti collaterali, a dosi omeopatiche, certi inibitori del comportamento secreti dal cervello.

Ma Petert Hillgate, specialista in chirurgia plastica, radiato dall'Ordine dei Medici per colpa professionale e già condannato per esercizio illegale e per i suoi rapporti con la malavita internazionale, ha capito subito quale profitto può trarre da questa sostanza rivoluzionaria che, a dosi, agisce come potente stimolante, ma con effetti devastanti, sul sistema nervoso. Sicuro del suo successo, anche se rivolto ad un pubblico profano, ha deciso di impiantare numerose sedi per la sua commercializzazione in tutto il mondo.

DAL GIORNALE DI BORDO DEL VOLO FAS 458 - PARIGI – MIAMI

COMANDANTE PILOTA DORALICE MAY.

**0600 GMT** - Decollo perfetto - Velocità costante 900 Km/ ora - Vento calmo - Si potrà dominare.

**0730 GMT** - Equipaggio OK - Passeggeri - Niente da segnalare.

**0845 GMT** - Servizio pranzo - Ancora salmone.

**0915 GMT** - Gemelle chiedono di visitare cabina di pilotaggio.

**1020 GMT** - Il PNC segnala il malessere di un passeggero. Secondo la lista di imbarco, si tratta di Fayard Nichols, 59 anni.

**1030 GMT** - Fayard Nichols chiede di “parlare al comandante per dettare le sue ultima volontà e per comunicargli una questione di grandissima importanza”. Vado a vedere. L'uomo, che sta effettivamente molto male, si attacca alla mia giacca ed ha appena il tempo di mormorare al mio orecchio: “Per favore, aiutatemi... Prendete la mia valigetta... Il suo contenuto non deve cadere nelle mani sbagliate. C'è una provetta che vi chiedo di consegnare personalmente al Pdg del Quantum Unlimited laboratory di Miami personalmente... La combinazione della valigetta è... AARGH! E Fayard Nichols muore.

**11h00 GMT** - Un'ambulanza aspetterà il cadavere a Miami. Rifletto sulla missione che mi è stata affidata. Una formalità che non turberà molto il mio scalo di 48 ore in Florida.

Nell'accettare, suo malgrado, questa missione, Doralice non pensa certo che sarà implicata, con pericolo di vita, in una delle più terribili congetture che possono affliggere questo mondo.

## INTERATTIVITÀ

È molto semplice, in realtà basta mettersi di fronte allo schermo per cinque minuti per capire tutto. Chi, tuttavia, volesse conoscere meglio le istruzioni del gioco, ecco una spiegazione più dettagliata.

### IL RUOLO DEI CURSORI

Fare scorrere il cursore sullo schermo corrisponde all'azione di "esaminare". Ciò permette di localizzare:

- *l'uscita*: si ha allora un cursore "porta"
- *gli oggetti o i luoghi importanti* (in basso appare un testo che li elenca)
- *i personaggi*: cursore/nuvoletta. È possibile mostrare o dare loro un oggetto oppure questi personaggi possono avere qualcosa da dire
- *i testi da leggere*, che spariscono con una semplice pressione del mouse: cursore "click IF OK"

### GLI OGGETTI DA PRENDERE

Premere con il mouse su un oggetto, permette di prelevare tale oggetto, in questo caso:

- *premere il pulsante destro* del mouse permette di inserire l'oggetto in inventario
- *premere il pulsante sinistro* del mouse permette di utilizzare questo oggetto nell'immagine: "utilizzare su" apparirà allora sul video, seguito dal nome dell'oggetto, del luogo o del personaggio che è stato scelto con il cursore.

Premere a sinistra: si usa

Premere a destra: si cambia idea

Così, premere sul pulsante sinistro del mouse può significare: dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare a seconda del contesto.

### L'INVENTARIO

Si può richiamare l'inventario premendo il pulsante destro del mouse. Nel punto desiderato apparirà, allora, una lista di oggetti posseduti (se necessario).

### LE FINESTRE

È possibile visualizzare, a dimensioni ingrandite, certi luoghi o oggetti in una finestra che possiede, nell'angolo superiore sinistro, un'icona per richiuderla e, nell'angolo superiore destro, un'icona per spostarla. È possibile aprire alcune finestre contemporaneamente: in questo caso, per "attivare" una finestra occorre premere al suo interno con il pulsante sinistro del mouse.

### LA GESTIONE

Un menù "salvare, caricare, uscire" può essere richiamato in ogni momento, grazie al tasto funzione F1 o mediante la pressione con il mouse dell'angolo superiore sinistro dello schermo. questo menù viene proposto sistematicamente in caso di insuccesso della missione.

- *Salvare*: esistono 10 posizioni per salvare il gioco su un dischetto esterno (o su disco). Premere con il mouse su una delle linee, inserire il nome del salvataggio e confermare. Per annullare tutti i salvataggi, cancellare gli schedari .INF e .CAT.
- *Caricare*: ognuna delle 10 posizioni può sempre essere ripresa. Si ritroverà il gioco nello stesso istante in cui era stato salvato.
- *Uscire*: permette di uscire dal gioco.

### CONSIGLI

Il vostro scopo è di portare a buon fine la missione che vi è stata affidata da Fayard Nichols appena prima della sua morte: consegnare, cioè, il contenuto della sua valigetta (non dimenticate che la combinazione è "AARGH") al presidente del Quantum Unlimited Laboratory. Non sarà semplice perché avrete presto grossi problemi.

Se dimostrate un po' di curiosità, di capacità di deduzione e molta astuzia, avrete il piacere di apprezzare la sorprendente conclusione di quest'affare...

- Cominciate esaminando ogni nuovo schermo.
- Leggete bene i testi.
- Prendete tutti gli oggetti che si possono prendere e riflettete su ogni loro possibile uso. Un oggetto serve sempre, qui o un po' più avanti.
- Mostrate gli oggetti ai personaggi, ciò potrà fornirvi informazioni interessanti.
- Salvate l'arrivo in ogni luogo nuovo e il momento che precede un'operazione delicata.