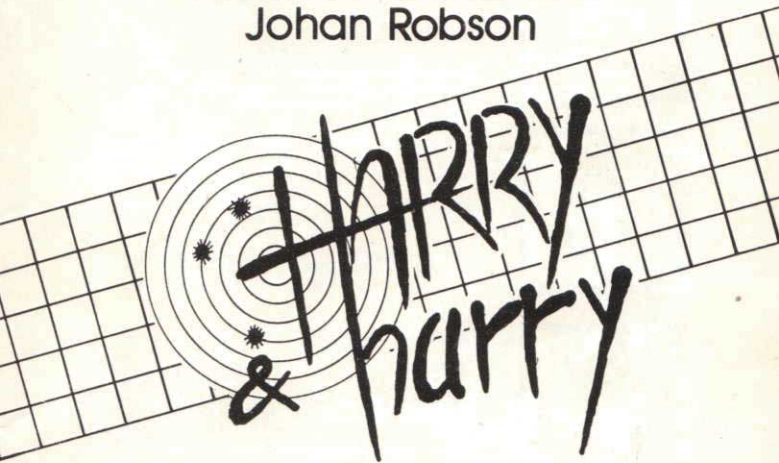


Jean-Marc Menou
Johan Robson



La Boîte de Rajmahal

ERE
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program. Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If the program is on a cassette, then clean regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.

Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen.

Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch in dem magnetischen Feld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern.
- den Datenträger nach dem Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Bei Benutzung eines Kassettenrekorders regelmäßig die Köpfe des Kassettenrekorders mit einem in Alkohol getränkten Wattestäbchen zu säubern.

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE". Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt.

Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattet.



VOCABULAIRE CHAPITRE 1 ET 2

Agenda	Fauteuil(s)	Papier
Annuaire	Fenêtre	Paquet
Allumette	Frigo	Pendule
Aquarelle		Phonographe
Aspirine		Pièce
		Placard
Baignoire	Gangsters	Poêle
Billet	Gouttière	Porte(s)
Blaireau		Poubelle
Boîtes	Harry	
Bouteille(s)		Radio
Bureau		Rasoir
Buffet	Illustré	Revolver
		Robinet
		Rouleau
	Journal	
Cadavre		Sandwich
Canapé		Savon
Canard	Lampe	Serviette
Canne	Lavabo	Spaghetti
Casserole	Lit	
Chaise(s)	Livres	
Chat	Lobeogardinal	
Clef		Table
Clope(s)		Tablette
Corbeau		Tabouret
Corde		Tapis
Couteau		Téléphone
	Manteau	Tiroir
	Matelas	Trou
Dico	Médicaments	
Disques	Miroir	
	Mur	
		Vasistas
Escalier(s)		Verres
Evier	Œufs	Volet

ACTIONS ET VERBES UTILISÉS POUR LES CHAPITRES 1 ET 2

Agrippe	Ecoute	Mange
Allume	Eteins	Mets
Attaque	Examine	
Attends		Observe
Attrape	Ferme	Ouvre
Avale	Fouille	
	Frappe	
	Fume	Pose
Bilan		Pousse
Bois		Prends
	Jette	
Cache		Regarde
Casse		
Cogne		Saute
Coupe	Lance	
Crie	Lis	Traîne

FRANÇAIS

chargement : RUN "ERE

ET VOUS DANS TOUT ÇA ?

Voilà le topo : vous êtes un rond-de-cuir sans avenir (ni passé d'ailleurs). Ce beau matin de février 1934, vous quittez votre modeste appartement au Hiklass Building à Los Angeles, comme vous le faites depuis des années. Votre mission ? Acheter le journal ! Mais, à peine sorti du kiosque à journaux, deux types bondissent d'une caisse et vous assomment en hurlant : "On a le prof !".

MAIS COMMENT TUER HARRY ?

Voici un guide, chapitre par chapitre, qui vous permettra de mener rondement l'affaire.

CHAPITRE 1 :

"Un pavillon comme les autres"

Vous voilà réveillé, les mains liées par une corde derrière le dos, dans une cave humide. Il faudra sortir de là !

Comment faire ? Déplacements : en vous fiant à la flèche directionnelle en bas à droite de l'écran, tapez "e" pour aller à l'est, "n" pour aller au nord, etc. Pour passer portes et fenêtres, tapez la direction ("n" ou "o", par exemple). Si vous ne passez pas, c'est que la porte doit être fermée à clef pour l'instant !

Vous pouvez également taper "n" (monter un escalier) et "d" (descendre).

ORDRES : d'abord, attendez que la flèche apparaisse en bas à gauche. Pour donner vos ordres, tapez au moins les 4 premières lettres d'un verbe, puis un espace, puis (éventuellement) les 4 premières lettres du nom.

Exemple : "cass chai" ou, si vous préférez, "Je casse la chaise avec ma canne".

Pour refaire la dernière action, taper "r".

(En cas de désespoir, vous trouverez dans ce livret une liste des verbes disponibles).

Pour savoir ce que vous avez sur vous, tapez "i".

Pour savoir dans quel sale état vous êtes, tapez "bilan".

Pour savoir la pièce où vous vous trouvez, tapez "reg".

CHAPITRE 2 : "Fenêtre sur cour"

Le soir. Après votre dure journée chez Harry, vous rentrez au Hiklass, une seule idée en tête : dormir. Mais qu'est-ce que c'est que ces deux ambulanciers, l'air patibulaire, qui emmènent un vieillard ?

Arrivés à votre hauteur, le vieux, en agrippant votre bras, gémit : "La boîte... chez moi... vite... l'agente... rendez-vous...". A ce moment-là les 2 Harr... euh ambulanciers, l'endorment à l'aide d'une matraque médicale, puis montent avec lui dans l'ambulance, laquelle démarre en trombe. Belle soirée en perspective !

Comment faire ? D'abord, pour rentrer chez vous, taper "s" puis "o".

DEPLACEMENTS ET ORDRES : comme au premier chapitre.

CHAPITRE 3 : "Chez Phil"

C'est plus décontracté déjà. Mais comment diable la séduire, celle-là ?

Comment faire ? Il suffit de répondre.

P.S. : Si, au bout d'une heure et demi de jeu, vous n'êtes toujours pas sorti du pavillon (chap. 1), alors... mais vous verrez bien !

ENGLISH

loading : RUN "ERE

WHAT ABOUT YOU ?

Here's the sickening truth : you're a faceless bureaucrat with no future (you don't even remember your past). On this depressing February morning of 1934 you leave your humble apartment at the Hiklass Building in Los Angeles, just as you've been doing since before you were born. Your exciting mission ? Buy the paper. But just as you turn away from the news-stand, 2 hideous thugs leap out of a limo and hammer you into unconsciousness. You hear them yell "We got de prof !".

HOW TO KILL HARRY ?

Here's a chapter-by-chapter guide which should see you through.

CH. 1 : Suburban Death House Horror !

You wake up, your hands tied behind your back, in a damp basement. Gotta get outta here !

Move : There's a direction-marker on the screen. "e" moves you east, "n", north, etc. For doors and windows, just type the direction. Doors are sometimes temporarily locked. "u" and "d" for stairs.

Orders : Wait for the arrow ! Type in at least the 4 first letters of a verb, followed by a space, and then (if necessary) 4 letters of a noun. e.g. "brea chai" or "break the chair".

To repeat the last order : type in "r". If you get desperate, there's a list of the verbs in this booklet.

To know what you're carrying : "i".

To know what state you're in : "state".

To know where you are : "look".

CH. 2 : A hi window

It's evening, and you've just made it back to the Hiklass. A couple of hard-mouthed white-coats are leading an old guy towards an ambulance. When they pass you, the old man grabs your arm (feebly) and croaks "The box... my place... hurry... the agent... appointment...". That's when the 2 Harr... I mean ambulance-men put him to sleep with medical coshes, bundle him into the car and speed away ! You've got quite an evening ahead. To enter your apartment : "s", then "o". The other orders are like for the 1st chapter.

CH. 3 : Chez Phil

This is more like it ! All you have to do is make her fall for you in a big way. How ? Just answer a few friendly questions.

P.S. : If, after an hour and a half of play, you're still a prisoner in the suburban death house (chap. 1), then... well, you'll see for yourself !

VOCABULARY CHAPTER 1 AND 2

Armchair	Fridge	Radio
Aspirin	Frypan	Razor
		Records
Basin	Gangsters	Rolling-pin
Bath	Glasses	Room
Bed	Gun	Rope
Body		Rug
Books		
Bottle(s)	Harry	
Box	Hole	
*	Jacket	Sandwich
Cane		Saucepan
Cat	Key	Shave-brush
Chair(s)	Knife	Shelf
Cigarette(s)		Side-board
Clock		Sink
Coat	Lamp	Soap
Comic	Lobeogardinal	Sofa
Crow		Spaghetti
Cupboard	Match	Stairs
	Mattress	Stool
Desk	Medicine	
Diary	Mirror	Table
Directory		Tap
Dictionary	Newspaper	Ticket
Door(s)		Towel
Drainpipe	Packet	Trashcan
Drawer	Painting	
Duck	Paper	
	Phone	Wall
Eggs	Phonograph	Window

ACTIONS AND VERBS CHAPTERS 1 AND 2

Attack		Read
Break	Jump	
		Search
Catch	Knock	Shout
Cut		Shut
	Light	Smoke
Drag	Listen	State (your state)
Drink	Look	Swallow
Eat	Observe	Take
Examine	Off (turn off)	Throw
	Open	Try (try-on)
Grab		
Hide	Push	
Hit	Put (put down)	Wait

VOKABULAR KAPITEL 1 UND 2

Ablage	Jacke	Sandwich
Aquarell		Schallplatten
Aspirin		Schlüssel
	Kadaver	Schrank
Badetuch	Katze	Schreibtisch
Badewanne	Kiste	Schubblade
Bett	Kochtopf	Seife
Bratpfanne	Kuchenrolle	Sessel
Bücher	Kühlschrank	Sofa
Buffet		Spaghetti
	Lampe	Spiegel
Eier	Lobeogardinal	Spülbecken
Eintrittskarte	Loch	Stock
Ente		Streichholz
		Strick
		Stuhl (Stühle)
Fenster	Mantel	Terminkalender
Fensterladen	Matratze	Telefon
Flasche (Flaschen)	Medikament	Telefonbuch
Fluppe (Fluppen)	Messer	Teppich
	Mülleimer	Tisch
Gangster		Treppe
Gläser	Paket	Tür (Türen)
Grammophon	Papier	
Guckfenster		Wand
	Rabe	Wanduhr
Harry	Radio	Waschbecken
Hocker	Rasierpinsel	Wasserhahn
	Rasierer	Wörterbuch
	Revolver	
Illustrierte	Rohr	Zeitung
		Zimmer

HANDLUNGEN UND VERBEN KAPITEL 1 UND 2

An (Anmachen)		Trink
Aus (Ausmachen)	Nimm	
Beobachte		Untersuch
Bilanz machen	Öffne	
Drück		
Durchsuche	Pack	Verschling
Fang		Versteck
Greif an		
Hört zu	Rauch	
		Warte
Iß	Schau an	Wirf
	Schließe	
Klopf	Schmeiß weg	
	Schneide	Zerstören
Lege	Schrei	Zich an
Lies	Spring	Ziehen

DEUTSCH

Laden : RUN "ERE

UND WELCH ROLLE SPIELEN SIE?

Hier ist das Drehbuch: Sie sind ein Aktenmensch ohne Zukunft (und außerdem ohne Vergangenheit). An diesem schönen Februarmorgen im Jahre 1934, verlassen Sie Ihre bescheidene Wohnung im Hiklass Building in Los Angeles, so, wie Sie es schon seit Jahren tun. Ihre Mission? Eine Zeitung kaufen. Aber kaum als Sie den Zeitungskiosk verlassen wollen springen zwei Typen aus einer Kiste, betäuben sie und schreien: "Wir haben den Professor".

ABER WIE KANN MAN HARRY TÖTEN?

Kapitel für Kapitel finden Sie einen Wegweiser, der Ihnen erlaubt, die Affäre mit Schwung zu lenken.

KAPITEL 1 : "Ein Haus wie jedes andere"

Da sind Sie also nun aufgewacht, die Hände auf dem Rücken verbunden, inmitten eines feuchten Kellers. Sie müssen da raus!

Aber wie? Ortsveränderungen: Verlassen Sie sich auf den Richtungspfeil, der sich rechts unterhalb des Bildschirms befindet und tippen Sie ein "o" um Richtung Osten zugehen, ein "n" für den Norden usw.

Um Fenster und Türen zu überwinden, tippen Sie eine Richtung ("n" oder "o" z.B.). Wenn Sie nicht weitergehen können, dann bedeutet das, daß die Tür vorübergehend abgeschlossen ist. Sie können auch "h" tippen (Treppe hochgehen) und "r" tippen (Treppe runtergehen).

BEFEHLE: Zunächst warten Sie, bis Sie der Computer fragt, "Was tun". Um Ihre Befehle zu geben, müssen Sie wenigstens die ersten vier Buchstaben eines Verbes tippen, dann einmal die Leertaste drücken

und dann eventuell die ersten vier Buchstaben des Namens eingeben.

Beispiel: "zers stuh" oder wenn Sie wollen "ich zerstöre den stuhl mit meinem stock". Vermeiden Sie große Buchstaben!

Um die letzte Aktion noch einmal zu machen, tippen Sie "r" (In einem hoffnungslosen Fall finden Sie in diesem kleinen Bluch eine Verbenliste). Wenn Sie wissen wollen, was Sie bei sich haben, tippen Sie "i".

Wenn Sie wissen wollen, in was für einem Zustand Sie sind, tippen Sie "bilanz".

Wenn Sie wissen wollen, in welchem Stück Sie sich befinden, tippen Sie "reg".

KAPITEL 2: "Fenster zum Hof"

Abend. Nach ihrem anstrengenden Tag bei Harry, gehen Sie nach Hause und haben nur einen Wunsch: schlafen. Aber was sind das bloß für Krankenpfleger; sie haben Galgengesichter und nehmen diesen alten Mann mit?

Auf ihrer Höhe angekommen, nimmt der Alte ihren Arm und stöhnt: "Die Kiste... bei mir... schnell... die Agentin... gehen Sie... In diesem Moment betäuben die 2 Harr... äh Krankenpfleger den Alten mit einem medizinischen Gummiknüppel, steigen dann mit ihm in den Krankenwagen und fahren wie der Blitz weg.

Na, das wird ja ein schöner Abend. Was können Sie tun? Zunächst einmal, damit Sie zu sich nach Hause können, tippen Sie "s" und dann "e". Ortsveränderungen und Befhle: wie im ersten Kapitel.

KAPITEL 3: "Bei Phil"

Das ist schon etwas lockerer. Aber wie zum Teufel kann man die nur verführen? Was kann man tun? Es reicht, zu antworten.



LES CODES D'ENTRÉE

Un système de mots de passe vous permettra de reprendre une partie là où vous l'aviez laissée. Au début de chaque face de votre disquette, l'ordinateur vous demandera si vous avez déjà réussi tel ou tel chapitre. Si vous répondez "o" (oui), il faudra ensuite taper le mot de passe (on vous en donne un à la fin de chaque chapitre). Si votre mot est le bon vous passerez !

ENTRY CODES

A system of pass-words allows you to pick up a game where you left off. At the beginning of each side of your disk, you will be asked if you've already managed to get through a particular chapter. Answer "y" or "n". If you answer "y", you will then be asked for the entry code (which is given at the end of the relevant chapter). Just type it in and press "return". Good luck, bureaucrat !

DER EINGANGSCODE

Ein Kennwort-System gibt Ihnen die Möglichkeit, das Spiel dort wieder aufzunehmen, wo Sie es zuletzt beendet haben.

Zu Beginn jeder Seite Ihrer Diskette, fragt Sie der Computer, ob Sie schon dieses oder jenes Kapitel geschafft haben. Wenn Sie mit "j" (ja) antworten, müssen Sie anschließend das Kennwort eingeben (am Ende eines jedes Kapitels wird Ihnen ein Kennwort gegeben). Wenn Ihr Wort das richtige ist, kommen Sie weiter. Wir wünschen Ihnen viel Glück, Aktenmensch!

GARANTIE / GUARANTEE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

If, in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return the cassette (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

Sollte, dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

NOM / NAME :

Adresse / Address / Adresse :

Code postal / Post code / Postleitzahl :

Ville / Town / Stadt :

Marque de votre ordinateur / Mark of your computer / Ihr Computer :

Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Computer) :

Magnétophone utilisé / Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder :

Nom du logiciel / Name of software product / Name des Programmes :

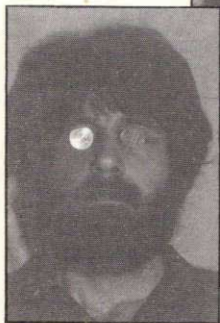
Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Programm) :

Problème rencontré / The problem encountered / Problembeschreibung :

Date / Datum :

Cachet du Revendeur / Dealer's stamp

Händlerstempel :



Johan Robson

Jean-Marc MENOU

Déjà connu comme l'inventeur des "Echecs MENOU" (il est actuellement champion du monde), ce jeune 19ème Dan en "Menou Karaté" tourne son attention à présent vers les ascenseurs. "Je m'y consacre", avoue-t-il. Avis aux amateurs!

Already widely known as the conceptual genius behind the Menou Chess phenomenon (he is currently ranked N°1 in the world), this young 19th Dan in Menou Karaté is now turning his attention to lifts. "That's what I'm working on now", he admits. Going up!!

Schon als Erfinder der MENOU - Schachspiele (er ist zur Zeit der Weltmeister) bekannt geworden, widmet dieser 19. Dan aus "Menou Karaté" seine ganze Aufmerksamkeit nun den Fahrstühlen zu. "Ich widme mich ihnen ganz", gesteht er. Hinweis für alle Amateure!

Johan Robson

Nul besoin de vous le présenter! Voici, néanmoins, quelques faits peu connus concernant notre sympathique idole: sa tête, entièrement démontable, est invisible à 100%, même à haute température! Et saviez-vous qu'il a personnellement remporté la bataille de Friedland sous un faux nez?

"Needs no introduction! Although we managed to dig up some little known facts about him, when we realized what they were we buried them again.

Überflüssig, ihn vorzustellen! Nichtsdestoweniger sind hier einige Fakten, die sich auf unser sympathisches Idol beziehen: sein Kopf, total abbaubar, ist selbst bei hoher Temperatur 100% ig unsichtbar! Und wußten Sie schon, daß er die Schlacht von Friedland mit einer falschen Nase gewonnen hat?