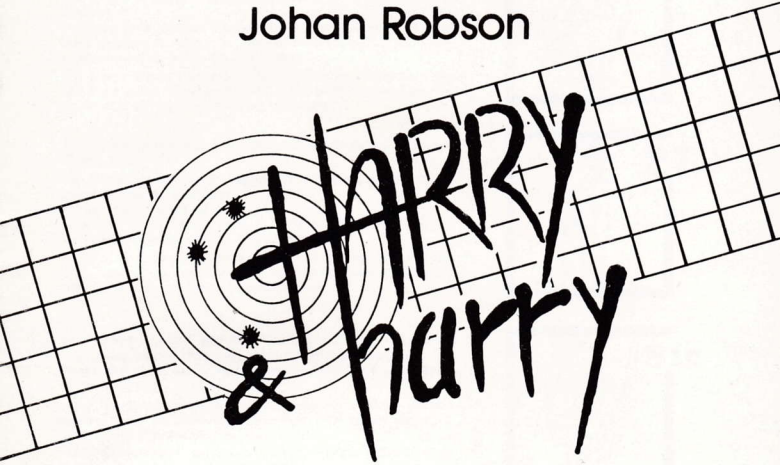
Jean-Marc Menou
Johan Robson



MISSION TORPEDO

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

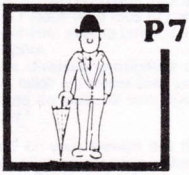
Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :
- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

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 hear or magnetic fields (loud speackers and TV sets).

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

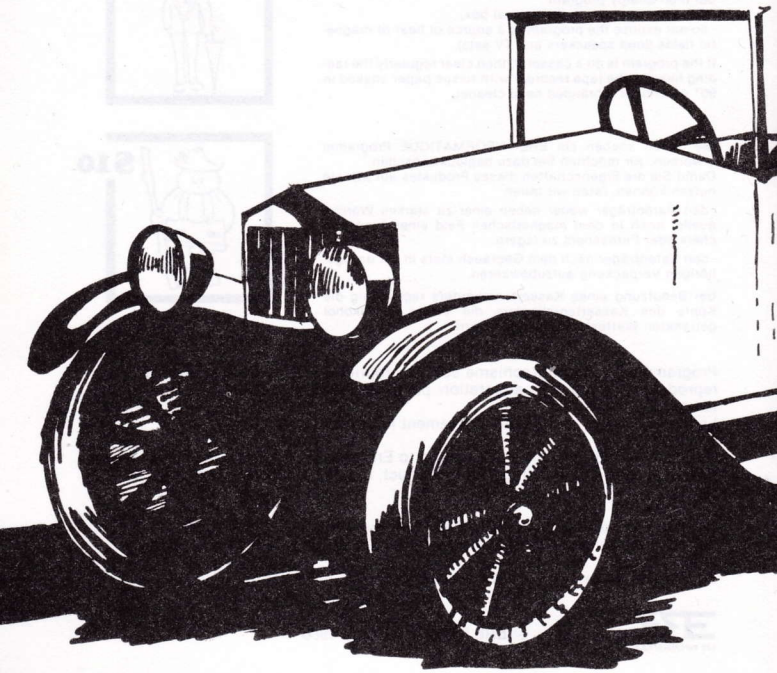


Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen.
Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- 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.

ERE INFORMATIQUE



FRANÇAIS

chargement : RUN "ERE

CHAPITRE 1 : "Mission Torpedo"

F.B.I. DOSSIER DE MISSION

CODE DE MISSION : TORPEDO
AGENTS SUR LE COUP : X38 et Marthe Hari
OBJECTIF : Vous assurer qu'un maximum de suspects, tous résidant au Hiklass Building, vous accompagneront à l'Opéra. Nos renseignements nous indiquent que le Boss est actuellement domicilié au Hiklass sous une fausse identité.
MOYENS : Politesse, charme, fausse identité (dictateur, représentant, artisan, agent secret, etc.).

Vous disposez d'un peu plus d'une heure pour :
1. Vous présenter poliment chez chacun des suspects.
2. Gagner leur confiance (servez-vous des fiches signalétiques et de l'agenda du Prof).
3. Vous assurer de la présence, ce soir, d'un maximum de suspects dans votre loge à l'Opéra.

Quand vous aurez accompli cette mission, rendez-vous devant le Hiklass.

Comment faire ? De nouveau au Hiklass. Ils n'ont pas tous l'air commode, ces suspects.
Cette fois-ci, deux sortes d'actions :
1. "Que faire ?"
vous permet de vous déplacer, comme d'habitude (n, s, e, o, m, d,),
de lire l'agenda,
de consulter les fiches signalétiques concernant les suspects (les touches "1" à "–"),
de frapper à une porte (ex : "frappe porte o").

2. "Que dire ?"
vous permet, face à un suspect, de lui parler. Utilisez des mots en entier (ex : "l'agent X38 à votre service").

Pour savoir combien de temps il vous reste pour réussir vos interviews et vous retrouver en bas devant le Hiklass, tapez "h".

CHAPITRE 2 : "Rideau"

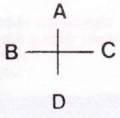
Ah, l'ambiance inimitable d'une grande soirée culturelle ! Nous voilà tous (y compris le Boss, peut-être, avec la boîte) dans une loge de l'Opéra.
Etant donné les diverses sensibilités de vos invités, il va falloir les placer bien judicieusement, faute de quoi, ils vont sûrement se disputer !

Comment faire ? En vous servant des flèches du clavier, placez le losange en face d'un personnage. Puis tapez "p" suivi du numéro de la place (ex : "p7"). Le voilà assis à la place 7 ! Pour ôter quelqu'un d'une place, tapez "l" (comme libre) suivi du numéro de la place (ex : "l2"). La place est maintenant libre.
Quand tout le monde est installé de façon à éviter toute bagarre prématurée, tapez "s".

CHAPITRE 3 : "L.A. by night"

Ça ne sent pas très bon, c'est vrai.
Ce qu'il faut faire, à l'aide de vos alliés, c'est rattraper le Boss et vite ! Il a bien mijoté son coup, le coquin, alors ça ne va pas être de la tarte !

Comment faire ?
Avec manette de jeu :



A vous avancez dans le sens du regard
B vous tournez d'1/4 de tour à gauche
C vous tournez d'1/4 de tour à droite
D vous faites demi-tour.

Pour savoir ce qu'un de vos amis propose en cas de pépin, placez le curseur sur la lettre voulue et appuyez sur le bouton de tir. Pour choisir parmi les solutions proposées par un de vos alliés, tapez "a", "b", ou "c".

Au clavier :
1 à 8 pour voir qui vous accompagne,
"n, s, e, o" pour regarder dans un sens donné,
"q" pour avancer dans le sens du regard,
"m" pour monter,
"d" pour descendre.

Pour savoir ce qu'un de vos amis propose en cas de pépin, placez le curseur (à l'aide des flèches) sur la lettre voulue, puis appuyez sur "return".

Pour choisir parmi les solutions proposées par un de vos alliés, tapez "a", "b" ou "c" (inutile d'appuyer sur "return").

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 !

VOCABULAIRE UTILISÉ POUR LE CHAPITRE 1

Agenda
Agent
Ambassadeur
Ami
Angleterre

Biochimie
Bonjour
Bretagne

Chandli
Chasseur
Concierge
Cousin

D (descends)
Désireux

E (Est)
Enquêteur

Fakir
Fervent
Frappe

Galettes
Gernain

Hariano
Harrissov
Harry

Italie

Karkovie

Legouzougec
Lis
Locataire
Loyer

M (Monter)

N (Nord)

O (Ouest)
Oldmaid

Papillons
Pates
Perroquets
Plombier
Poésie
Porte
Prof

Régler
Remords
Représentant

S (Sud)
Seamas
Shakespeare

Tournesol
Turbans

Valet
Voisin

Whisky

X 38

Zhkcrba

Cette liste non-exhaustive vous permettra de savoir un minimum sur les suspects.

Chapitre 2 et 3 le vocabulaire n'est pas nécessaire.

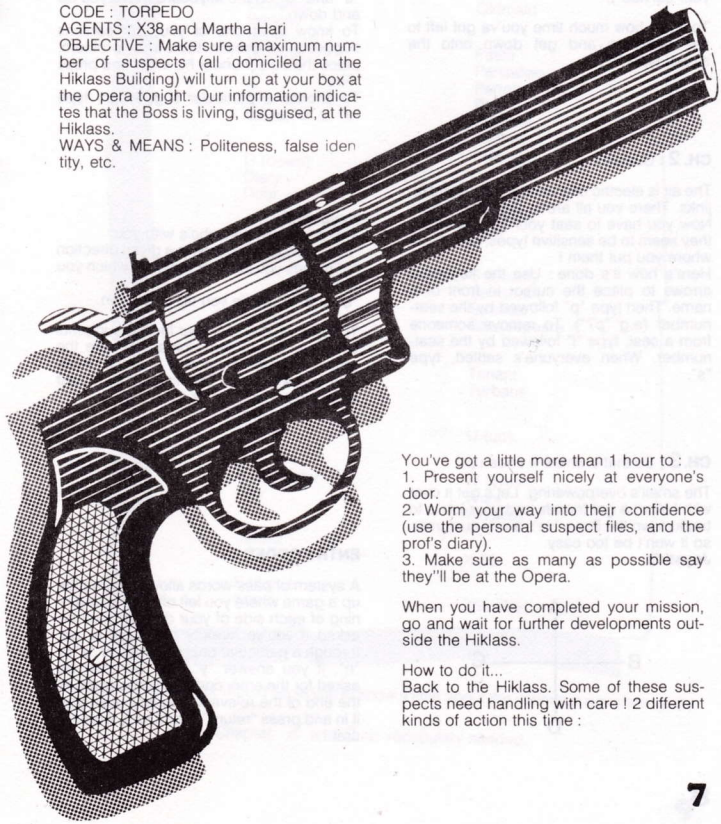
ENGLISH

loading : RUN "ERE

CH.1 : Mission Torpedo

F.B.I. MISSION FILE

CODE : TORPEDO
AGENTS : X38 and Martha Hari
OBJECTIVE : Make sure a maximum number of suspects (all domiciled at the Hiklass Building) will turn up at your box at the Opera tonight. Our information indicates that the Boss is living, disguised, at the Hiklass.
WAYS & MEANS : Politeness, false identity, etc.



You've got a little more than 1 hour to :
1. Present yourself nicely at everyone's door.
2. Worm your way into their confidence (use the personal suspect files, and the prof's diary).
3. Make sure as many as possible say they"ll be at the Opera.

When you have completed your mission, go and wait for further developments outside the Hiklass.

How to do it...
Back to the Hiklass. Some of these suspects need handling with care ! 2 different kinds of action this time :

1. "What's it to be ?"
lets you move normally (n, s, e, w, u, d,),
read the diary,
read the suspect files (keys "1" to "–"),
and knock at a door ("knock door e").

2. "What do you say ?"
lets you say what you want to a suspect. Use complete words (e.g. "Agent X38 at your service").

To know how much time you've got left to see everyone and get down onto the street, type "h".

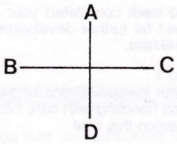
CH. 2 : Curtains

The air is electric on this night of cultural hi-jinks. There you all are in your opera box. Now you have to seat your guests. Since they seem to be sensitive types, be careful where you put them !
Here's how it's done : Use the keyboard arrows to place the cursor in front of a name. Then type "p" followed by the seat-number (e.g "p7"). To remove someone from a seat, type "l" followed by the seat-number. When everyone's settled, type "s".

CH. 3 : So that's where it ends up !

The smell's overpowering. Let's get it over with ! You've got friends and your job is to track down the Boss. He's a wily customer, so it won't be too easy.

Joystick



A you move forward in the direction in which you're looking.
B you turn around to the left (90°)
C you turn around to the right (90°)
D you turn right around (180°).

"u" and "d" on the keyboard move you up and down.
To know what one of your companions suggests whenever there's a problem, place the cursor under his initial and press "Fire".
To choose a particular suggestion, type "a" or "b" or "c".

Keyboard
1 to 8 lets you see who's with you,
"n, s, e, w" lets you look in a given direction
"q" moves you in the direction in which you are looking
"u" and "d" move you up and down.

To know what one of your friends suggests whenever a problem comes up, use the arrows to place the cursor under an initial and press "return". To choose a particular suggestion, type "a" or "b" or "c".

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 !

VOCABULARY CHAPTER 4

Agent
Amateur
Ambassador

Biochemistry
Birdseed
Brittany
Butler
Butterfly

Chandli
Cousin

D (down)
Diary
Door

E (East)
England

Fakir
Friend

Hariano
Harrissov
Harry
Hello
Hunter

Investigator
Italy

Janitor

Karkovia
Knock

Legouzougec

N (North)
Neighbour

Oldmaid

Pasta
Pancakes
Parrots
Pay
Plumber
Poetry
Prof

Read
Remorse
Rent

S (South)
Salesman
Seamas
Shakespeare

Tenant
Turbans

U (up)

W (West)
Want
Whiskey

X 38

Zhkcrba

This non-exhaustive list should allow you to know a little about the various suspects or guilty murderers.

Chapter *2* and *3* no vocabulary needed.

DEUTSCH

Laden : RUN "ERE

KAPITEL 1 : "Torpedo Mission"

F.B.I. MISSIONSAKTEN

MISSIONSCODE: TORPEDO
ZUR VERFÜGUNG STEHENDE AGENTEN:
X38 und Marthe Hari

ZIEL: Sie müssen sich versichern, daß ein Maximum an Verdächtigen, die alle im Hiklass Building wohnen, Sie zur Oper begleiten werden. Aufgrund unserer Infor- unter einem Pseudonym im Hiklass Building wohnt.

wohnt.
MITTEL: Höflichkeit, Charme, falsche Identität (Diktator, Vertreter, Künstler, Geheimagent usw...).

Es steht Ihnen etwas mehr als 1 Stunde zur Verfügung um:
1. Sich höflich bei jedem Verdächtigen vorzustellen,
2. Deren Vertrauen zu gewinnen (benutzen Sie die Karteikarten und den Terminkalender des Professors).
3. So viel Verdächtige wie möglich heute abend in Ihrer Loge in der Oper neben sich zu haben.

Wenn Sie diese Mission erfüllt haben, gehen Sie weiter zum Hiklass.

Wie können Sie das machen?
Erneut im Hiklass. Die sehen nicht alle sehr zufrieden aus, diese Verdächtigen.
Dieses Mal gibt es 2 Handlungsmöglichkeiten:
1. "Was tun"
ermöglicht Ihnen, wie gehabt, den Ort zu wechseln (n, s, o, w, h, r), den Terminkalender zu lesen, in die Karteikarten der Verdächtigen einzusehen (Tasten "1" bis "–"),
und an eine Tür zu klopfen (Bspl.: "klopfe Tür o").

2. "Was sagen"
ermöglicht Ihnen, wenn Sie vor einem Verdächtigen stehen, Ihn anzusprechen. Benutzen Sie die Wörter vollständig (Bspl.: "Agent X38 zu Ihrer Verfügung").

Damit Sie wissen, wieviel Zeit Ihnen bleibt, um die Interviews zu schaffen und um sich dann wieder nach unten vor das Hiklass zu begeben, tippen Sie "z".

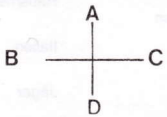
KAPITEL 2: "Vorhang"

Ach, diese unnachahmbare Stimmumg eines großartigen kulturellen Abends! Da sind wir nun alle (mit dabei der Boss, vielleicht mit dem Kästchen) in einer Loge in der Oper.
Da Ihnen die diversen Wünsche und Launen Ihrer eingeladenen Gäste bekannt sind, müssen Sie Ihnen wohlüberlegt die Plätze zuweisen, da sie sich sonst streiten werden.
Was machen Sie am besten? Wenn Sie die Pfeile der Tastatur benutzen, verschieben Sie den Rhombus so weit, bis er sich gegenüber irgendeiner Person befindet. Drücken Sie dann auf "p" und danach auf die gewünschte Platznummer (Bspl.: "p7").
Nun befindet er sich also auf Platz Nr. 7. Um jemanden von seinen Platz zu verdrängen, tippen Sie auf "f" (wie "frei") gefolgt von der Platznummer (Bspl.: "f2"). Der Platz ist nun frei. Wenn nun alle so sitzen, daß ein Kampf vermieden werden kann, drücken Sie dann auf "s".

KAPITEL 3: "L.A. bei Nacht"

Es sieht nicht gut aus, das stimmt schon. Sie müssen nun mit Hilfe Ihrer Verbündeten ganz schnell den Boss einholen. Der Schlaue hatte seinen Coup lange genug geplant, also wird das wohl ein harter Brocken sein.

Was können Sie machen?
Mit den Griff:



A Sie bewegen sich in Blickrichtung weites
B Sie machen eine Vierteldrehung nach links
C Sie machen eine Vierteldrehung nach rechts
D Sie kehren um.

Um zu wissen, was einer Ihrer Freunde vorschlägt, wenn eine Schwierigkeit auftritt, müssen Sie den Schieber auf den gewünschten Buchstaben bringen und auf den Schieß knopf drücken.
Wenn Sie unter den verschiedenen Lösungsvorschlägen Ihrer Verbündeten aussuchen wollen, dann tippen Sie "a", "b" oder "c".

Die Tastatur:
1 bis 8 = sehen wer begleitet,
"ri, s, o, w" um in eine bestimmte Richtung zu schauen,
"q" um in Blickrichtung weiterzugehen,
"h" um hochzugehen,
"r" um runterzugehen.

Wenn Sie wissen wollen, was einer Ihrer Freunde in einem Schwierigkeitsfall als Lösung vorschlägt, müssen Sie den Schieber (mit Hilfe der Pfeile) auf den gewünschten Buchstaben bringen und dann auf "return" drücken. Wenn Sie unter den Lösungsvorschlägen eines Ihrer Verbündeten eine Auswahl treffen wollen, drücken Sie auf "a", "b" oder "c" (sie brauchen nicht mehr auf "return" zu drücken).

DER EINGANGSCODE

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

VOKABULAR KAPITEL 1

Agent
Amateur
Ambassador

Begierig
Bezahlen
Biochemie
Bretagne
Butterkekse

Chandi
Cousin

Diener

England

Fakir
Freund

Gewissensbiß
Guten Tag

H (Hochgehen)
Hariano
Harrisov
Harry
Hausmeister

Italien

Jäger

Klempner
Kopf
Krakau

Legouzougec
Lies

Miete
Mieter

N (Norden)
Nachbar
Nudeln

O (Osten)
Oldmaid

Papagei
Poesie
Professor

R (Runtergehen)

S (Süden)
Seamas
Shakespeare

Schmetterling
Sonnenblume

Taschenkalender
Tür
Turbane

Untersuchungsbeamter

Vertreter

W (Westen)
Whisky

X 38

Zhkcrba

Mit dieser einfachen Liste wird Ihnen ermöglicht, ein Minimum über die Verdächtigen zu erfahren.

Kapitel 2 und 3 kein Vokabular notwendig.

NOTES/NOTIZEN

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 :**

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 :

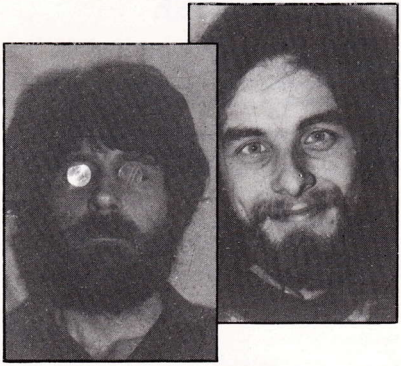
.....

.....

.....

Date / Datum : **Cachet du Revendeur / Dealer's stamp**

..... **Händlerstempel :**



Johnny 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 Karate" 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?