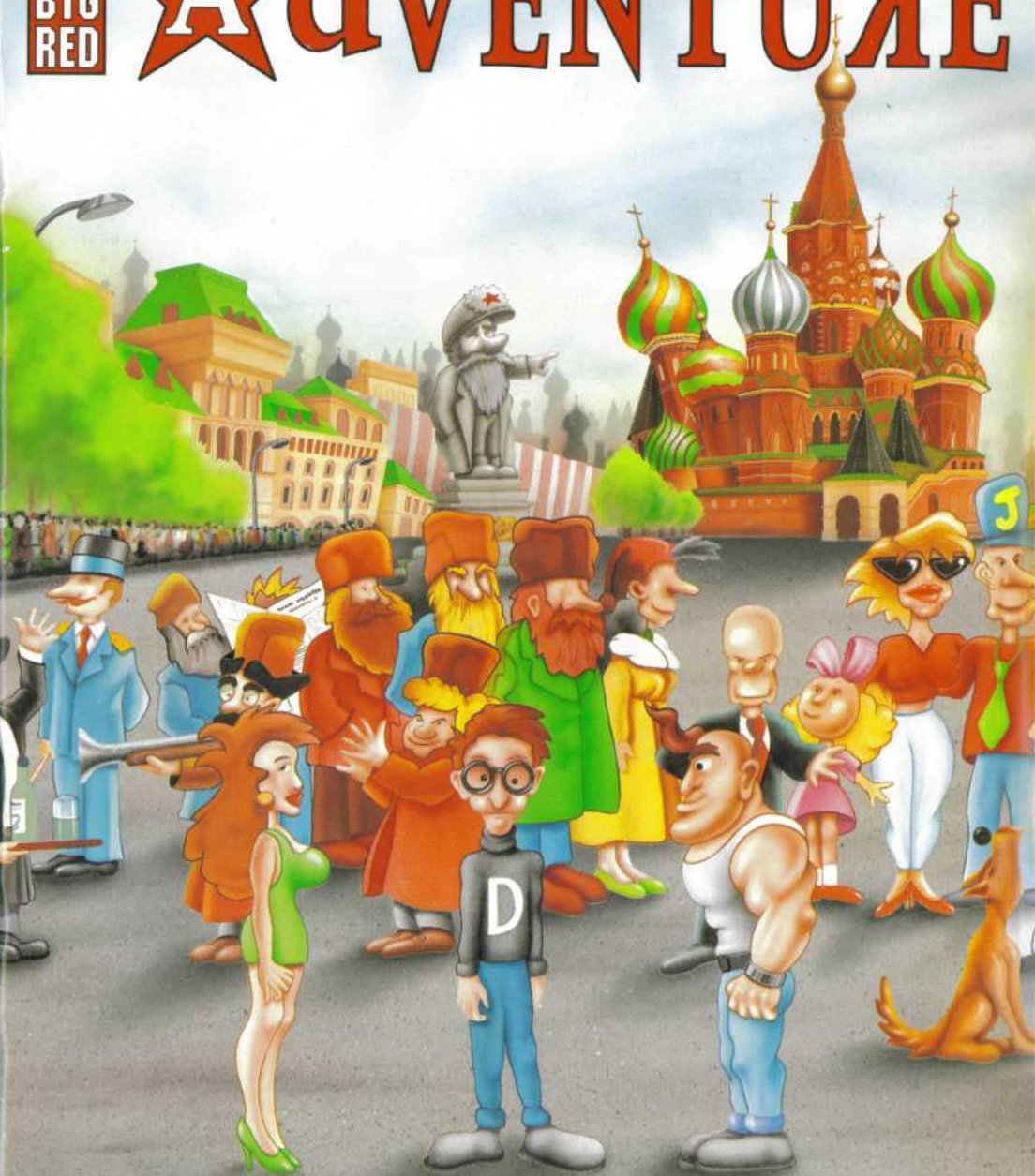


THE
BIG
RED

★Adventure



CORE
DESIGN LIMITED

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by **Core Design Ltd.** to be virus free. **Core Design Ltd.** accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:

- Before loading the disks, make sure they are write protected. This will prevent any virus writing itself to them.
- Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the master disks.
- Never put the disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

PC LOADING INSTRUCTIONS

Insert disk 1 into your disk drive.

Type A: - or whatever drive letter is designated to your drive.

Type install and the installation screen will then appear.

Follow the on-screen prompts and The Big Red Adventure will install to your machine.

When installed, Doug Nuts will appear to tell you what to type in order to run The Big Red Adventure.

BIG RED INTRODUCTION!

In the old Russia there was Communism, queues, the Kremlin, Lenin, the KGB, queues, Karl Marx, the Cold War and queues...

But in the new Russia, things have changed.

Now there is Capitalism, KGB TV, Burger Czar and Trotsky Interactive Games...

Oh, and queues (some things never change)...

Embroiled in this seething cauldron of cutthroat competition and cruel commercial cossacks, we find the beginnings of our adventure - A BIG RED ADVENTURE that spans an entire continent.

In a story of truly epic proportions, we are taken on a crazy, off-the-wall flight of fancy, from the snowy streets of Moscow, slipping and sliding across the icy steppes of Zerograd, along the route of the famed Orient Express - and into the deep red heart of a secret so weird even David Lynch could never match it...

BIG RED REVOLUTION!

In spite of the benefits of Perestroika, not everyone is happy with the decline of the Soviet state. In a secret meeting place somewhere in Moscow, a few old men in faded Red Army uniforms hark back to the days when Marx was called Karl and not Groucho or Harpo.

They formulate a cunning plan to return Mother Russia to Communist rule - only, they didn't reckon on a trio of foreign adventurers accidentally getting in on the action...

BIG RED CHARACTERS!

DOUG NUTS

Doug's a techno-nerd of the first order. There's nothing he likes better than playing with his dongle or fiddling with his software. He often puts his ability with electronics to criminal use - sometimes with hilarious results...



DINO FAGOLI

An ex-boxer of Italian origin, Dino's more than a little punch-drunk, but he's basically a decent and honest kinda guy. He often falls into traps set by people taking advantage of the fact that his brain's the size of a shrivelled walnut...



DONNA FATALE

Donna has the sort of past people describe as being 'chequered'. What they really mean, of course, is 'sordid'. Forever trying to cover-up the indiscretions of her youth, she is often at the mercy of ruthless blackmailers...



BIG RED CONTROLS!

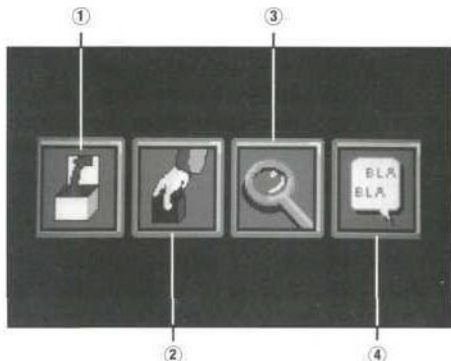
Moving the Characters Around the Screen

Using the MOUSE, move the CURSOR to wherever you want either Doug Nuts, Dino Fagoli or Donna Fatale to go, and press the LEFT MOUSE BUTTON. Doug, Dino or Donna will then walk to the place where you pointed and clicked.

Using the Inventory

Hold down the RIGHT MOUSE BUTTON to bring up the INVENTORY SCREEN. This displays all the OBJECTS you have collected along with ICONS representing your INVENTORY OPTIONS:

1. OPEN/CLOSE
2. PICK UP
3. EXAMINE
4. TALK
5. MONEY



With the RIGHT MOUSE BUTTON still held down, drag the CURSOR over to the ICON you want to select. Said ICON will be highlighted by a Big Red Border. Let go of the RIGHT MOUSE BUTTON and the INVENTORY SCREEN will disappear, leaving you with your selected INVENTORY OPTION.

Using the Inventory Options

1. OPEN/CLOSE

To use the OPEN/CLOSE ICON follow the above instructions for selecting it. Once back in the gameworld, drag the OPEN/CLOSE ICON CURSOR over the object you want to open/close and press the LEFT MOUSE BUTTON. TEXT will appear underneath the ICON CURSOR informing you that you are about to open/close the object.

2. PICK UP

To use the PICK UP ICON follow the above instructions for selecting it. Once back in the gameworld, drag the PICK UP ICON CURSOR over the object you want to pick up and press the LEFT MOUSE BUTTON. That object should then appear in your INVENTORY.

3. EXAMINE

To use the EXAMINE ICON follow the above instructions for selecting it. Once back in the gameworld, drag the EXAMINE ICON CURSOR over the object you want to examine and press the LEFT MOUSE BUTTON. One of the game characters will then give you information about that object.

4. TALK

To use the TALK ICON follow the above instructions for selecting it. Once back in the gameworld, drag the TALK ICON CURSOR over the character you want to talk to and click on the LEFT MOUSE BUTTON. If the character has anything to say, he or she will then say it. Sometimes there will be multiple choice questions or replies for your game character. To select a question/reply, drag the cursor over the question/reply you want. When it highlights, click on the LEFT MOUSE BUTTON and your game character will ask that question/give that reply.

5. MONEY

This ICON is there to tell you how much money your game character currently has in his/her possession. To use the MONEY ICON follow the above instructions for selecting it. Once back in the gameworld, drag the MONEY ICON CURSOR over one of your game character's hands and press the LEFT MOUSE BUTTON. Your game character will then tell you how much money he/she has.

Using the Cursor (in general)

The CURSOR is the most important interface aspect in playing The Big Red Adventure. You use it to move your game character around in the gameworld, to select and use objects, to choose inventory icons and to talk to other characters. If you drag the cursor over an object, TEXT will appear underneath informing you whether you can use or collect the object(s). Sometimes the text will give you a clue, and sometimes the text will not appear at all. If this is the case then select the EXAMINE ICON and text should then appear.

Combining Objects

To combine TWO OBJECTS from your inventory, select OBJECT 1 from the inventory and drag its icon over to your game character's hand. Then bring up the inventory again, select OBJECT 2 and your game character will tell you whether the two objects have been combined or whether a new object has been created by the combination of OBJECTS 1 and 2.

BIG RED OPTIONS!

To bring up the Options Panel, press the ESCAPE key on your keyboard. The following options should appear:

MUSIC - Play the game with the music on or off.

SFX - Play the game with the sound effects on or off.

SAVE A GAME - Save your game.

LOAD A SAVED GAME - Pretty self-explanatory really...

CONTINUE - Continue a game.

EXIT - To DOS.

To select any of the above options, drag the CURSOR over an option and press the LEFT MOUSE BUTTON.

BIG RED HINTS!

Pick up, open/close and examine every object to glean as much information as possible. Likewise, try and talk to everyone you meet.

Profound Statement #1: The Big Red Adventure is just like real life - you have to put as much as you can into it, to get anything of value out of it...

And with that little homily, it's Game On. Enjoy!

BIG RED CREDITS!

For Dynabyte:

Project Manager	BRUNO BOZ
Game Designer	PAOLO COSTABEL
Background Graphics	ALESSANDRO BELLI
Animation	GABRIELE ZUCHELLI ALESSANDRO BELLI
Programmers	PAOLO COSTABEL MAURIZIO GHIRELLI ALBERTO BOZ
Music and Sound	MARCO CAPRELLI
Sound Drivers	MARCO TABINI PAOLO ROSI
Additional Graphics	FRANCESCO RICCERI
Additional Programmers	AUGUSTO PERSEO FEDERICO PEDEMONTE DANIELE BENEGIAMO

For Core Design:

Operations Director	ADRIAN SMITH
Instruction Manual by	GUY MILLER DARREN PRICE
Quality Control	TROY HORTON JAMIE MORTON DARREN PRICE ADRIAN SMITH DAVID WARD
Creative Manager	GUY MILLER
Produced by	JEREMY SMITH

LIMITED WARRANTY

Core Design Ltd.TM warrants to the original purchaser of this Core Design Ltd.TM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Core Design Ltd.TM software is sold "as is", without express or limited warranty of any kind, and Core Design Ltd.TM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. Core Design Ltd.TM agrees to repair or replace, at its option, free of charge, any Core Design Ltd.TM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the software, free of charge to the original purchaser, is the full extent of our liability; please post to:

Core Design Ltd 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS, England.

Please allow 28 days from despatch for return of your software.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Core Design Ltd.TM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATION OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED. CORE DESIGN LTD.TM, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL CORE DESIGN LTD.TM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS CORE DESIGN LTD.TM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law.

All rights reserved. Core Design Ltd 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS England

© 1995 CORE DESIGN LIMITED

VIRUS-WARNUNG

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. **Core Design Ltd.** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusinfektionen entstehen. Um das Risiko einer Virusinfektion zu verringern, sollten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden:

- Vor dem Laden der Disketten überprüfen, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß Viren auf die Disketten übertragen werden.
- Vor dem Laden des Spiels das Gerät immer für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Andernfalls kann die Originaldiskette mit einem Virus infiziert werden.
- Niemals die Disketten mit einem Viruskiller-Programm behandeln, da die Informationen auf den Disketten dadurch gelöscht werden.

LADEANWEISUNGEN FÜR PCs

Legen Sie die Disk 1 in Ihr Diskettenlaufwerk.

Geben Sie A: oder den jeweiligen Kennbuchstaben Ihres Laufwerks ein.

Geben Sie nun Install ein. Daraufhin erscheint der Installationsbildschirm.

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, und The Big Red Adventure wird auf Ihrem Gerät installiert.

Nach Abschluß der Installation erscheint Doug Nuts auf Ihrem Bildschirm und teilt Ihnen mit, was Sie eingeben müssen, um The Big Red Adventure starten zu können.

DIE GROSSE ROTE EINLEITUNG!

Im alten Rußland gab es Kommunismus, Schlangestehen, den Kreml, Lenin, den KGB, Schlangestehen, Karl Marx, den Kalten Krieg und Schlangestehen...

Doch im neuen Rußland ist alles anders.

Jetzt gibt es Kapitalismus, KGB TV, Burger-Zar und Trotzki Interactive Games...

Oh, und natürlich Schlangestehen (einige Dinge ändern sich eben nie)...

Inmitten dieses brodelnden Hexenkessels knallharter Konkurrenz und kriegerischer Kommerzkosaken liegt der Beginn unseres Abenteuers - des BIG RED ADVENTURE, das einen ganzen Kontinent umspannt.

Diese Geschichte von wahrlich epischen Ausmaßen führt uns an die ungewöhnlichsten, fantastischsten Orte: Von den verschneiten Straßen Moskaus schlittern und rutschen wir entlang der Strecke des berühmten Orient Expreß über die eisigen Steppen von Zerograd - hinein in das rote Herz eines so merkwürdigen Geheimnisses, daß selbst David Lynch es nicht übertreffen könnte...

DIE GROSSE ROTE REVOLUTION!

Trotz der Vorteile der Perestroika ist nicht jedermann glücklich über den Verfall des Sowjetstaates. An einem geheimen Ort irgendwo in Moskau kommen einige alte Männer in verschlissenen Uniformen der Roten Armee zusammen und besinnen sich auf die alten Tage, als Marx noch Karl hieß und nicht Groucho oder Harpo.

Sie fassen den raffinierten Plan, Mütterchen Rußland wieder unter kommunistische Regierung zu bringen - aber sie haben die Rechnung ohne ein Trio von ausländischen Abenteurern gemacht, die durch Zufall in die Geschichte verwickelt werden...

DIE GROSSEN ROTEN FIGUREN!

DOUG NUTS

Doug ist ein Techno-Freak ersten Ranges. Es gibt nichts, was ihm mehr Spaß macht, als mit seinem Apparat zu spielen und an seiner Software herumzufummeln. Häufig benutzt er seine Geschicklichkeit im Umgang mit Elektronik zu kriminellen Zwecken - manchmal mit urkomischen Resultaten...



DINO BEAN

Bei Dino, einem ehemaligen Boxer italienischer Abstammung, hatten die vielen Schläge auf den Hinterkopf leider eine gegenteilige Wirkung, doch er ist ein wirklich netter und ehrlicher Kerl. Er fällt häufig in die Gruben, die andere Leute gegraben haben, um die Tatsache auszunutzen, daß Dinos Hirn die Größe einer vertrockneten Walnuß hat...



DONNA FATALE

Donna hat eine Vergangenheit, die manche Leute als 'bewegt' bezeichnen, womit sie allerdings eher 'schmutzig' meinen. Obwohl sie sich krampfhaft bemüht, ihre Jugendsünden verborgen zu halten, findet sie sich häufig der Gnade skrupelloser Erpresser ausgeliefert...



GROSSE ROTE STEUERUNG!

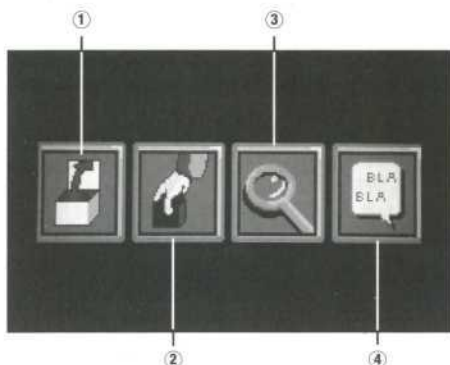
Figuren auf dem Bildschirm umherbewegen

Mit der Maus bewegen Sie den Cursor an den Ort, an den Sie Doug Nuts, Dino Bean oder Donna Fatale gehen lassen wollen, und drücken dann den Linken Mausknopf (LMK). Daraufhin geht die jeweilige Figur an die von Ihnen angeklickte Stelle.

Benutzung des Inventars

Halten Sie den Rechten Mausknopf (RMK) gedrückt, um den Inventarbildschirm aufzurufen. Dort werden alle Gegenstände abgebildet, die Sie gesammelt haben, sowie Icons, die Ihre Inventaroptionen darstellen:

1. ÖFFNEN/SCHLIESSEN
2. AUFSAMMELN
3. UNTERSUCHEN
4. SPRECHEN
5. GELD



Halten Sie den RMK weiterhin gedrückt, und ziehen Sie den Cursor auf das Icon, das Sie wählen möchten. Das entsprechende Icon wird daraufhin durch einen großen, roten Rand markiert. Jetzt lassen Sie den RMK los. Danach verschwindet der Inventarbildschirm, und zurück bleibt die von Ihnen gewählte Inventaroption.

Verwendung der Inventaroptionen

1. ÖFFNEN/SCHLIESSEN

Um das Icon ÖFFNEN/SCHLIESSEN zu verwenden, befolgen Sie einfach den bereits beschriebenen Auswahlvorgang. Wenn Sie danach wieder in der Spielwelt sind, ziehen Sie den Cursor des Icons ÖFFNEN/SCHLIESSEN auf den Gegenstand, den Sie öffnen oder schließen möchten, und drücken den LMK. Daraufhin erscheint unterhalb des Icon-Cursors ein Text, der Sie darüber informiert, daß Sie dabei sind, den Gegenstand zu öffnen oder zu schließen.

2. AUFSAMMELN

Um das Icon AUFSAMMELN zu verwenden, befolgen Sie den bereits beschriebenen Auswahlvorgang. Sobald Sie sich dann wieder auf dem Spielbildschirm befinden, ziehen Sie den Cursor des Icons AUFSAMMELN auf den gewünschten Gegenstand und drücken den LMK. Daraufhin sollte der Gegenstand in Ihrem INVENTAR auftauchen.

3. UNTERSUCHEN

Um das Icon UNTERSUCHEN zu verwenden, befolgen Sie den bereits beschriebenen Auswahlvorgang. Zurück auf dem Spielbildschirm bewegen Sie dann den Cursor des Icons UNTERSUCHEN auf den gewünschten Gegenstand und drücken den LMK. Daraufhin erhalten Sie von einer der Spielfiguren Informationen zu diesem Gegenstand.

4. SPRECHEN

Um das Icon SPRECHEN zu verwenden, befolgen Sie den bereits beschriebenen Auswahlvorgang. Auf dem Spielbildschirm ziehen Sie dann den Cursor des Icons SPRECHEN auf die Figur, mit der Sie reden möchten, und drücken den LMK. Daraufhin wird sich die Figur mit Ihnen unterhalten, falls sie etwas zu sagen hat. Manchmal kann es eine Auswahl an Fragen oder Antworten für Ihre Spielfigur geben. Um eine davon zu wählen, ziehen Sie den Cursor auf die gewünschte Frage/Antwort. Sobald sie markiert ist, drücken Sie den LMK, und Ihre Spielfigur stellt diese Frage oder gibt diese Antwort.

5. GELD

Dieses Icon teilt Ihnen mit, wieviel Geld Ihre Spielfigur momentan besitzt. Um das Icon GELD zu verwenden, befolgen Sie einfach den bereits beschriebenen Auswahlvorgang. Auf dem Spielbildschirm bewegen Sie dann den Cursor des Icons GELD auf eine Hand Ihrer Spielfigur und drücken den LMK. Daraufhin teilt Ihnen die Figur mit, wieviel Geld sie besitzt.

Benutzung des Cursors (allgemein)

Der Cursor ist das bedeutendste Interface-Element im Gameplay von The Big Red Adventure. Mit ihm bewegen Sie Ihre Spielfigur umher, wählen und benutzen Gegenstände, suchen Inventar-Icons aus und reden mit anderen Figuren. Wenn Sie den Cursor auf einen Gegenstand ziehen, erscheint darunter ein Text, der Sie darüber informiert, ob Sie diesen Gegenstand benutzen oder aufsammeln können. Manchmal gibt Ihnen der Text einen Hinweis, und manchmal erscheint überhaupt kein Text. Im zweiten Fall können Sie das Icon UNTERSUCHEN wählen, woraufhin der Text erscheinen sollte.

Kombination von Gegenständen

Um zwei Gegenstände aus Ihrem Inventar zu kombinieren, wählen Sie Gegenstand 1 aus dem Inventar und ziehen sein Icon auf die Hand Ihrer Spielfigur. Rufen Sie dann erneut das Inventar auf, und wählen Sie Gegenstand 2. Ihre Spielfigur teilt Ihnen dann mit, ob diese beiden Gegenstände miteinander kombiniert wurden oder ob durch die Kombination von Gegenstand 1 und 2 ein neuer Gegenstand geschaffen wurde.

GROSSE ROTE OPTIONEN!

Um die Optionstafel aufzurufen, drücken Sie auf der Tastatur ESCAPE. Daraufhin sollten die folgenden Optionen erscheinen:

MUSIK - Sie können das Spiel mit oder ohne Musikbegleitung spielen.

SFX - Das Spiel kann mit oder ohne Soundeffekte betrieben werden.

SPIEL SICHERN - Hiermit sichern Sie Ihr Spiel.

GESICHERTES SPIEL LADEN - Wie der Name schon sagt...

CONTINUE - Mit dieser Option können Sie ein Spiel fortsetzen.

EXIT - Abbruch zu DOS.

Um eine der genannten Optionen zu wählen, ziehen Sie den Cursor darauf und drücken den LMK.

GROSSE ROTE TIPS!

Sammeln, öffnen und schließen und untersuchen Sie jeden Gegenstand, um so viele Informationen wie möglich zu erhalten. Versuchen Sie auch, mit jedem zu reden, dem Sie begegnen.

Tiefeschürfende Bemerkung Nr. 1: In The Big Red Adventure geht es zu wie im richtigen Leben - Sie müssen Ihr Bestes geben, um etwas Vernünftiges herauszubekommen...

Und nach dieser kleinen Ansprache - geht's los! Viel Spaß!

GROSSE ROTE MITARBEITER!

Dynabyte:

Projektleitung	BRUNO BOZ
Spielentwurf	PAOLO COSTABEL
Hintergrundgrafiken	ALESSANDRO BELLI
Animation	GABRIELE ZUCHELLI ALESSANDRO BELLI
Programmierung	PAOLO COSTABEL MAURIZIO GHIRELLI ALBERTO BOZ
Musik und Soundeffekte	MARCO CAPRELLI
Soundtreiber	MARCO TABINI PAOLO ROSI
Zusätzliche Grafiken	FRANCESCO RICCERI
Zusätzliche Programmierung	AUGUSTO PERSEO FEDERICO PEDEMONTE DANIELE BENEGIAMO

Core Design:

Leitung	ADRIAN SMITH
Handbuch	GUY MILLER DARREN PRICE
Qualitätssicherung	TROY HORTON JAMIE MORTON DARREN PRICE ADRIAN SMITH DAVID WARD
Künstlerische Leitung	GUY MILLER
Produktion	JEREMY SMITH

BEGRENZTE GARANTIE

Core Design Ltd.TM garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Core Design Ltd.TM-Produkts für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem das Programm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Diese Core Design Ltd.TM-Software wird im gegenwärtigen Zustand verkauft. Core Design Ltd.TM übernimmt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien und haftet nicht für Verluste oder Schäden, die sich aus der Benutzung dieses Programms ergeben.

Ein defektes Core Design Ltd.TM-Softwareprodukt wird nach dem Ermessen von Core Design Ltd.TM kostenlos ersetzt oder repariert, wenn das Original ausreichend frankiert an Core Design Ltd.TM zurückgeschickt wird. Legen Sie den Nachweis für das Kaufdatum bei, und schicken Sie das fehlerhafte Produkt an unseren Kundendienst.

Die Haftung ist auf einen kostenlosen Ersatz der Software für den Originalkäufer beschränkt. Schreiben Sie bitte an:

Core Design Ltd. 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS England

Wir werden uns bemühen, Ihre Software innerhalb von 28 Tagen nach Einsendung zu ersetzen.

Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzungs- und Verschleißerscheinungen oder wenn der Fehler im Core Design Ltd.TM-Softwareprodukt durch unsachgemäßen oder falschen Gebrauch, grobe Behandlung oder Vernachlässigung verursacht wurde. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND CORE DESIGN LTD.TM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR ANDERE ANSPRÜCHE DIESER ART. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN BEZÜGLICH DIESES SOFTWAREPRODUKTES, EINSCHLIEßLICH DER GARANTIEEN FÜR DESSEN HANDELSÜBLICHE QUALITÄT ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF DIE OBEN GENANNT FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BESCHRÄNKT. CORE DESIGN LTD.TM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR SPEZIELLE ODER ZUFALLS- BZW. FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DEM GEBRAUCH ODER FEHLFUNKTIONEN DIESES CORE DESIGN LTD.TM-PRODUKTES ENTSTEHEN. IHRE GESETZLICHEN RECHTE WERDEN HIERDURCH NICHT BEEINTRÄCHTIGT.

Dieses Computerprogramm sowie die dazugehörige Dokumentation und das Begleitmaterial sind durch nationales und internationales Urheberrecht geschützt.

Alle Rechte vorbehalten. Core Design Ltd 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS England

© 1995 CORE DESIGN LIMITED

AVERTISSEMENT SUR LES VIRUS

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. **Core Design Ltd.** rejette toute responsabilité si ce produit est endommagé par un virus. Pour éviter le risque d'infection par virus, veuillez suivre la procédure suivante:

- Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche les virus de s'y infiltrer.
- Éteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer les disquettes d'origine.
- N'utilisez jamais de programme anti-virus avec ces disquettes, car il détruira les informations qu'elles contiennent.

INSTRUCTION DE CHARGEMENT DE LA VERSION PC

Insérez la disquette 1 dans le lecteur.

Tapez A: ou la lettre qui correspond à votre lecteur.

Tapez Install pour faire apparaître l'écran d'installation.

Suivez les prompts à l'écran et The Big Red Adventure sera installé sur votre ordinateur.

Lorsque le jeu est installé, Doug Nuts apparaît pour vous dire ce que vous devez taper afin de lancer The Big Red Adventure.

INTRODUCTION

L'ancienne Russie était caractérisée par le Communisme, les queues, le Kremlin, Lénine, le KGB, les queues, Karl Marx, la guerre froide, et encore les queues...

Mais dans la nouvelle Russie, les choses ont changé.

Maintenant, il y a le capitalisme, la chaîne de télé KGB, Burger Tsar et les jeux interactifs Trotsky...

Oh, et aussi des queues (il y a des choses qui ne changent pas)...

Notre aventure voit le jour dans cet univers où la compétition est impitoyable et où les commerçants ne se font pas de quartier. Une GRANDE AVENTURE ROUGE qui s'étend sur la totalité du continent.

Cette aventure épique nous emmène à une allure effrénée des rues enneigées de Moscou, aux steppes gelées de Zérograd, tout en passant par la route de l'Orient Express, pour arriver au cœur d'un secret si étrange que même David Lynch aurait du mal à s'y retrouver...

LA GRANDE RÉVOLUTION

Malgré les bénéfices de la Perestroika, les habitants ne sont pas tous heureux du déclin de l'état soviétique.

Plusieurs hommes d'un certain âge, vêtus de vieux uniformes de l'Armée Rouge, se sont réunis dans un lieu secret, à Moscou, et se remémorent avec passion les jours heureux où Marx s'appelait Karl, et non pas Groucho ou Harpo.

Ils finissent par élaborer un plan judicieux qui leur permettra de rendre le Communisme à la Russie; mais, ils ne savaient pas qu'un trio d'aventuriers étrangers allaient passer à l'action...

LES PERSONNAGES!

DOUG NUTS

Doug est un fana de technologie et il passe son temps à bidouiller son ordinateur. Il met souvent ses connaissances en électronique au service de la criminalité et les résultats sont parfois hilarants...



DINO FAGOLI

Ex-boxeur d'origine italienne, Dino n'est pas un simple abruti; en fait, il est plutôt honnête et sympa. Il tombe souvent dans les pièges que lui tendent les personnes qui profitent du fait que son cerveau atteint tout juste la taille d'une noix desséchée...



DONNA FATALE

Donna est le genre de personne dont le passé a connu des hauts et des bas; en réalité, son passé est plutôt sordide. Essayant de cacher les fautes commises dans sa jeunesse, elle se retrouve souvent à la merci de maîtres chanteurs peu scrupuleux...



LES CONTRÔLES

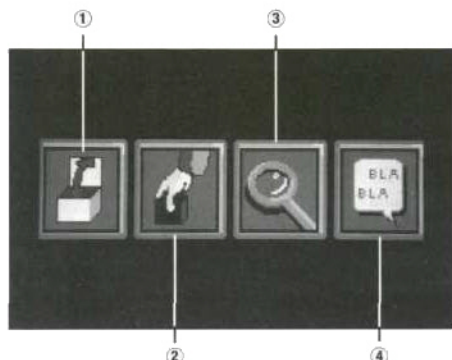
Déplacer les personnages sur l'écran

À l'aide de la SOURIS, placez le CURSEUR à l'endroit où vous désirez que Doug Nuts, Dino Fagoli ou Donna Fatale se rende, et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Doug, Dino ou Donna se rendra alors à l'endroit indiqué par votre curseur.

Utiliser l'inventaire

Maintenez le BOUTON DROIT DE LA SOURIS ENFONCÉ afin de faire apparaître l'écran INVENTAIRE. Ce dernier affiche tous les OBJETS que vous avez ramassés, ainsi que les ICÔNES représentant les OPTIONS de votre INVENTAIRE:

1. OUVRIIR/FERMER
2. RAMASSER
3. EXAMINER
4. PARLER
5. ARGENT



Maintenez le BOUTON DROIT DE LA SOURIS enfoncé, et amenez le curseur sur l'ICÔNE que vous désirez sélectionner. Cette ICÔNE sera mise en surbrillance par une bordure rouge. Relâchez le BOUTON DROIT DE LA SOURIS et l'ÉCRAN INVENTAIRE disparaîtra, laissant seulement l'OPTION INVENTAIRE.

Utiliser les options de l'inventaire

1. OUVRIIR/FERMER

Pour utiliser l'icône OUVRIIR/FERMER, suivez les instructions ci-dessus pour la sélectionner. Lorsque vous êtes revenu au jeu, amenez le CURSEUR DE L'ICÔNE OUVRIIR/FERMER sur l'objet que vous désirez ouvrir/fermer et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Vous verrez apparaître un MESSAGE sous le CURSEUR DE L'ICÔNE, vous informant que vous êtes sur le point d'ouvrir/fermer l'objet.

2. RAMASSER

Pour utiliser l'ICÔNE RAMASSER, suivez les instructions ci-dessus afin de la sélectionner. Lorsque vous êtes revenu au jeu, amenez le CURSEUR DE L'ICÔNE RAMASSER sur l'objet que vous désirez ramasser et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Cet objet devrait maintenant apparaître dans votre inventaire.

3. EXAMINER

Pour utiliser l'ICÔNE EXAMINER, suivez les instructions ci-dessus afin de la sélectionner. Lorsque vous êtes revenu au jeu, amenez le CURSEUR DE L'ICÔNE EXAMINER sur l'objet que vous désirez examiner et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. L'un des personnages du jeu vous donnera alors des informations sur cet objet.

4. PARLER

Pour utiliser l'ICÔNE PARLER, suivez les instructions ci-dessus afin de la sélectionner. Lorsque vous êtes revenu au jeu, amenez le CURSEUR DE L'ICÔNE PARLER sur la personne à laquelle vous désirez parler et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Si le personnage a quelque chose à dire, il le dira. Parfois, vous obtiendrez un choix de questions et de réponses. Pour sélectionner l'une d'elles, placez le curseur dessus; lorsque la question ou réponse est mise en surbrillance, cliquez avec le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS et votre personnage posera cette question ou utilisera cette réponse.

5. ARGENT

Cette ICÔNE vous indique quelle somme d'argent possède votre personnage. Pour utiliser l'ICÔNE ARGENT, suivez les instructions ci-dessus afin de la sélectionner. Lorsque vous êtes revenu au jeu, amenez le CURSEUR DE L'ICÔNE ARGENT sur la main de votre personnage et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS. Votre personnage vous indiquera alors la somme qu'il possède.

Utilisation générale du curseur

Le CURSEUR est le paramètre le plus important de l'interface de The Big Red Adventure. Vous l'utilisez pour déplacer votre personnage, sélectionner et utiliser des objets, choisir les icônes de l'inventaire et parler aux autres personnages. Si vous placez le curseur sur un objet, un MESSAGE apparaîtra au-dessous de ce dernier vous indiquant si vous pouvez utiliser ou ramasser l'objet. Parfois, le message vous donne un indice, et quelquefois, le texte n'apparaît pas du tout. Si cela se produit, sélectionnez l'ICÔNE EXAMINER et le message devrait apparaître.

Combiner des objets

Pour combiner DEUX OBJETS de votre inventaire, sélectionnez l'OBJET 1 de l'inventaire et amenez son icône sur la main de votre personnage. Faites alors apparaître l'inventaire, sélectionnez l'OBJET 2 et votre personnage vous dira si les deux objets ont été combinés ou si un nouvel objet a été créé par l'association des OBJETS 1 et 2.

LES OPTIONS

Pour faire apparaître le panneau des options, appuyez sur la touche ESCAPE de votre clavier. Les options suivantes devraient apparaître:

MUSIQUE - Jouer avec la musique activée ou désactivée.

EFFETS SONORES - Jouer avec les effets sonores activés ou désactivés.

SAUVEGARDER UN JEU - Pour sauvegarder un jeu.

CHARGER UN JEU SAUVEGARDÉ - Sans commentaire...

CONTINUER - Pour poursuivre le jeu.

QUITTER - Pour retourner au DOS.

Pour sélectionner l'une des options ci-dessus, placez le CURSEUR sur une option et appuyez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS.

TRUCS ET ASTUCES

Ramassez, ouvrez, fermez et examinez tout les objets pour obtenir autant de renseignements que possible. Essayez également de parler à toutes les personnes que vous rencontrez.

Fait important: The Big Red Adventure ressemble de très près à la réalité. Vous devez vous y consacrer à fond pour pouvoir en tirer quelque chose...

Voilà, c'est tout pour l'instant. Amusez-vous bien!

CRÉDITS

Dynabyte:

Directeur de projet	BRUNO BOZ
Concepteur	PAOLO COSTABEL
Graphismes du décor	ALESSANDRO BELLI
Animation	GABRIELE ZUCHELLI ALESSANDRO BELLI
Programmation	PAOLO COSTABEL MAURIZIO GHIRELLI ALBERTO BOZ
Musique et effets sonores	MARCO CAPRELLI
Drivers son	MARCO TABINI PAOLO ROSI
Graphismes supplémentaires	FRANCESCO RICCERI
Programmation supplémentaire	AUGUSTO PERSEO FEDERICO PEDEMONTE DANIELE BENEGIAMO

Core Design:

Directeur des opérations	ADRIAN SMITH
Manuel	GUY MILLER DARREN PRICE
Assurance qualité	TROY HORTON JAMIE MORTON DARREN PRICE ADRIAN SMITH DAVID WARD
Directeur de création	GUY MILLER
Production	JEREMY SMITH

GARANTIE LIMITÉE

Core Design Ltd.TM garantit à l'acheteur initial de ce produit Core Design Ltd.TM que le support sur lequel est enregistré ce programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Core Design Ltd.TM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Core Design Ltd.TM n'est responsable d'aucune perte ou d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Core Design Ltd.TM accepte de réparer ou de remplacer (à sa discrétion), gratuitement, tout logiciel Core Design Ltd.TM, qui aura été retourné au Service Après Vente, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit du logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Envoyez tout courrier à l'adresse suivante:

Core Design Ltd 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS Angleterre.

Nous ferons de notre mieux pour vous renvoyer votre logiciel dans un délai de 28 jours.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du logiciel Core Design Ltd.TM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de précautions. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Core Design Ltd.TM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES A UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, Core Design Ltd.TM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT Core Design Ltd.TM. CECI N'AFPECTE AUCUNEMENT VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce logiciel, les documents et le matériel qui l'accompagnent, sont protégés par les lois de copyright nationales et internationales.

Tous droits réservés. Core Design Ltd. 55 Ashbourne Rd. Derby DE22 3FS, Angleterre.

© 1995 CORE DESIGN LIMITED

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

AVVERTENZA CONTRO IL VIRUS

La **Core Design Ltd.** garantisce che questo prodotto è privo di virus. La **Core Design Ltd.** non accetta nessuna responsabilità per i danni subiti da questo prodotto a causa di infezioni da virus. Per evitare che questo prodotto possa subire un'infezione da virus, segui questi semplici accorgimenti:

- **Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo impedirai al virus di scrivercisi sopra.**
- **Prima di caricare il gioco, spegni sempre il computer per almeno 30 secondi per evitare che i dischetti originali vengano contaminati dal virus.**
- **Non applicare mai un antivirus sui dischetti poiché ne potresti distruggere le informazioni.**

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PC

Inserire il dischetto 1 nell'unità a disco.

Digitare A: , o la lettera designata per la tua unità.

Digitare install e apparirà la videata di installazione.

Seguire le informazioni che appariranno sullo schermo e The Big Red Adventure si installerà sulla tua macchina. Quando l'installazione sarà terminata apparirà Doug Nuts che ti dirà che cosa dovrai digitare per eseguire The Big Red Adventure.

INTRODUZIONE ALLA BIG RED!

Nella Russia del passato c'erano il comunismo, le file, il Cremlino, Lenin, il KGB, le file, Karl Marx, la Guerra fredda, le file...

Ma nella Russia moderna molte cose sono cambiate.

Adesso ci sono il Capitalismo, la KGB TV, il Burger Zar e la Trotsky Interactive Games...

Ah...e le file (certe cose non cambiano mai).

Ed è in questo calderone di competizione spietata e crudeli cosacchi commerciali in ebollizione che comincia la nostra avventura: una BIG RED ADVENTURE che abbraccia un intero continente.

Una storia di proporzioni epiche che ci fa fare un folle ed originale volo fantastico dalle strade innevate russe, scivolando e slittando per le colline ghiacciate di Zerograd, sulla linea del famoso Orient Express e nelle viscere più intime di un segreto, che sarebbe estremamente complicato anche per David Lynch...

LA GRANDE RIVOLUZIONE ROSSA!

Nonostante gli effetti positivi della Perestroika, non tutti sono contenti del crollo dello stato sovietico. In una riunione segreta nella città di Mosca, degli uomini anziani in consunte uniformi dell'Armata Rossa ricordano i giorni in cui per Marx s'intendeva Karl e non Groucho o Harpo.

Hanno elaborato un piano per riportare la madre Russia sotto il comunismo; ma non hanno tenuto conto però di un trio di avventurieri stranieri che si ritrovano per caso coinvolti nell'azione...

I PERSONAGGI DI BIG RED!

DOUG NUTS

Un tecnodipendente di prim'ordine. Non c'è niente al mondo che ami di più di giocare con gli apparecchi elettronici e trafficare con i software. Spesso utilizza le sue capacità per fini criminali, talvolta con risultati comici...



DINO FAGOLI

Un ex-pugile di origine italiana, Dino non è solo un pugile un po' toccato, è anche un tipo bravo ed onesto. Cade quasi sempre nelle trappole che gli vengono tese da coloro che si approfittano del fatto che il suo cervello ha le dimensioni di una noce rinsecchita...



DONNA FATALE

Il passato di Donna potrebbe essere definito come "interessante", nel senso di "oscuro". Nel costante tentativo di nascondere indiscrezioni sul suo passato è spesso alla mercé di crudeli ricattatori...



COMANDI DI BIG RED!

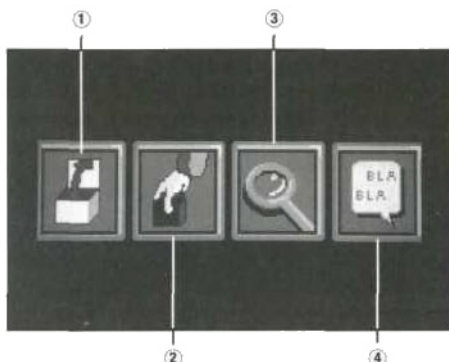
Come spostare i personaggi sulla videata

Utilizzando il MOUSE, sposta il CURSORE su dove vuoi che vadano Doug Nuts, Dino Fagoli o Donna Fatale e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. Quindi, Doug, Dino o Donna cammineranno sul luogo dove avrai puntato e cliccato.

Come utilizzare l'inventario

Tieni premuto il PULSANTE DESTRO DEL MOUSE per chiamare la VIDEATA DELL'INVENTARIO. Questa mostra tutti gli OGGETTI che hai raccolto e le ICONE che rappresentano le OPZIONI DEL TUO INVENTARIO:

1. APRI/CHIUDI
2. RACCOGLI
3. ESAMINA
4. PARLA
5. DENARO



Tenendo premuto il PULSANTE DESTRO DEL MOUSE, trascina il CURSORE sull'icona che desideri selezionare. L'ICONA verrà evidenziata da una cornice rossa. Rilascia il PULSANTE DESTRO DEL MOUSE e apparirà la VIDEATA DELL'INVENTARIO e ti ritroverai con l'OPZIONE INVENTARIO selezionata.

Come utilizzare le Opzioni Inventario

1. APRI/CHIUDI

Per utilizzare l'ICONA APRI/CHIUDI segui le istruzioni di cui sopra per selezionarla. Quando tornerai nel gioco, trascina il CURSORE ICONA APRI/CHIUDI sull'oggetto che vuoi aprire/chiudere e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. Sotto il CURSORE ICONA apparirà del TESTO che ti informerà che stai per aprire/chiudere l'oggetto.

2. RACCOGLI

Per utilizzare l'ICONA RACCOGLI segui le istruzioni di cui sopra per selezionarla. Quando tornerai nel gioco, trascina il CURSORE ICONA RACCOGLI sull'oggetto che vuoi raccogliere e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. Quell'oggetto dovrebbe quindi apparire nell'inventario.

3. ESAMINA

Per utilizzare l'ICONA ESAMINA segui le istruzioni di cui sopra per selezionarla. Quando tornerai nel gioco, trascina il CURSORE ICONA ESAMINA sull'oggetto che vuoi esaminare e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. Uno dei personaggi del gioco ti fornirà informazioni su quell'oggetto.

4. PARLA

Per utilizzare l'ICONA PARLA segui le istruzioni di cui sopra per selezionarla. Quando tornerai nel gioco, trascina il CURSORE ICONA PARLA sul personaggio con il quale vuoi parlare e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. Se il personaggio vorrà dire qualcosa, lo dirà. Talvolta ci saranno più domande e più risposte a scelta. Per selezionare una domanda/risposta, trascina il CURSORE sulla domanda/risposta desiderata. Quando sarà evidenziata, clicca sul PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE e il tuo personaggio del gioco farà quella domanda/fornirà quella risposta.

5. DENARO

Questa ICONA indica il denaro attualmente posseduto dal tuo personaggio di gioco. Per utilizzare l'ICONA DENARO selezionalo seguendo le istruzioni di cui sopra. Quando tornerai nel gioco, trascina il CURSORE ICONA DENARO sul tuo personaggio e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE. Il tuo personaggio di gioco ti dirà quanto denaro possiede.

Come utilizzare il cursore (in generale)

Il CURSORE è l'interfaccia più importante per giocare The Big Red Adventure. Utilizzalo per muovere il tuo personaggio di gioco, per selezionare ed utilizzare gli oggetti, per scegliere le icone dell'inventario e per parlare con gli altri personaggi. Se trascini il cursore su un oggetto, sotto di questo apparirà del TESTO che ti informerà se potrai utilizzare o raccogliere gli oggetti. Talvolta il testo ti fornirà un indizio e talvolta non apparirà per niente. In quest'ultimo caso seleziona l'ICONA ESAMINA, dopo di che dovrebbe apparire del testo.

Come combinare gli oggetti

Per combinare DUE OGGETTI dell'inventario, seleziona OGGETTO 1 dall'inventario e trascina l'icona di questo oggetto sul tuo personaggio. Chiama di nuovo l'inventario, seleziona OGGETTO 2 e il tuo personaggio ti dirà se i due oggetti sono stati combinati o se dalla combinazione degli OGGETTI 1 e 2 sono stati creati dei nuovi oggetti.

OPZIONI DI BIG RED!

Per chiamare il Pannello delle opzioni, premi il tasto ESCAPE sulla tastiera. Dovrebbero apparire le seguenti opzioni:

MUSICA - giocare con la musica accesa o spenta.

EFFETTI SONORI - giocare con gli effetti sonori accesi o spenti.

SALVA UN GIOCO - salvare il tuo gioco.

CARICA UN GIOCO SALVATO - si spiega da sè...

CONTINUA - continuare un gioco

USCITA - tornare al DOS.

Per selezionare una di queste opzioni, trascina il CURSORE su un'opzione e premi il PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE.

SUGGERIMENTI PER BIG RED!

Raccogli, apri/chiudi e esamina tutti gli oggetti per ottenere il maggior numero di informazioni possibile. Prova anche a parlare con tutti i personaggi che incontrerai.

Pensiero profondo n°1: The Big Red Adventure è proprio come la vita reale: devi mettercela proprio tutta per riuscire ad arrivare da qualche parte...

E dopo questo semplice preambolo, entra in gioco. Buon divertimento!

TITOLI DI BIG RED!

Per la Dynabyte:

Direttore del progetto	BRUNO BOZ
Designer del gioco	PAOLO COSTABEL
Grafica degli sfondi	ALESSANDRO BELLI
Animazione	GABRIELE ZUCHELLI ALESSANDRO BELLI
Programmatore	PAOLO COSTABEL MAURIZIO GHIRELLI ALBERTO BOZ
Musica e sonoro	MARCO CAPRELLI
Sound Drivers	MARCO TABINI PAOLO ROSI
Grafica supplementare	FRANCESCO RICCERI
Programmatore supplementari	FRANCESCO RICCERI
Programmatore supplementari	AUGUSTO PERSEO FEDERICO PEDEMONTE DANIELE BENEGIAMO

Per la Core Design:

Direttore operativo	ADRIAN SMITH
Manuale d'istruzioni	GUY MILLER DARREN PRICE
Garanzia di qualità	TROY HORTON JAMIE MORTON DARREN PRICE ADRIAN SMITH DAVID WARD
Direttore artistico	GUY MILLER
Prodotto da	JEREMY SMITH

GARANZIA LIMITATA

La Core Design Ltd.TM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Il software della Core Design Ltd.TM viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottintesa e la Core Design Ltd.TM non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. La Core Design Ltd.TM si impegna a riparare o, a sua discrezione, sostituire, gratuitamente, qualunque prodotto software Core Design Ltd.TM inviato, con le spese postali pagate e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti.

Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del software al cliente originale. Si prega di inviare a:

Core Design Ltd 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS Inghilterra.

Per la restituzione del software si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.

La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software Core Design Ltd.TM è dovuto ad abuso, uso irragionevole, maltrattamento o trascuratezza. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE LA CORE DESIGN LTD.TM NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO. QUALSIASI SOTTINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSE LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE, SONO LIMITATE A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCritto. IN NESSUN MODO LA CORE DESIGN LTD.TM RISponderà DEI DANNI CONSEguENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O CATTIVO FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO CORE DESIGN LTD.TM. QUESTO, COMUNQUE, NON VIOLA IN NESSUN MODO I DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti ad esso acclusi sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore.

Tutti i diritti riservati. Core Design Ltd 55 Ashbourne Rd Derby DE22 3FS Inghilterra

© 1995 CORE DESIGN LIMITED



All Rights Reserved © Core Design Limited
55 Ashbourne Road Derby DE22 3FS

Telephone (01332) 297797 Facsimile (01332) 381511