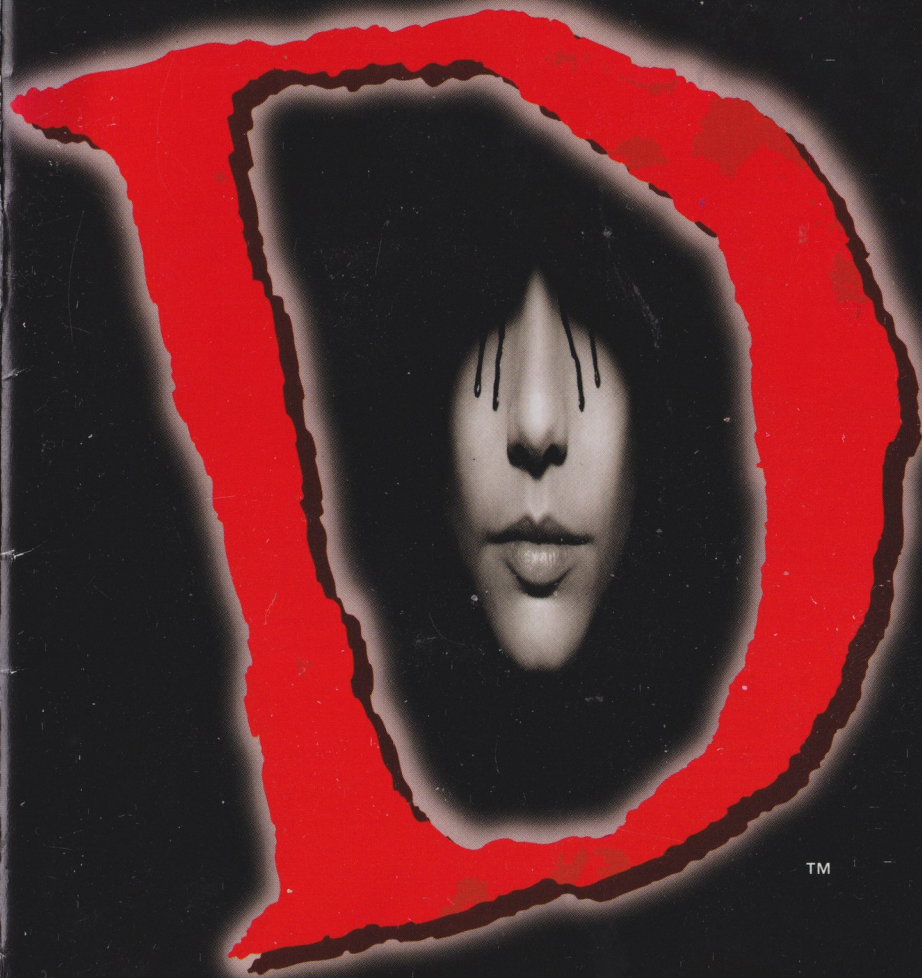




TM

Solving the Mystery Means Visiting the Dark Pit of Your Soul
Das Geheimnis zu Lösen Bedeutet in die Dunkle Seite Deiner Seele zu Sehen
Résoudre le Mystère... Explorer le Côté Noir de Votre Âme

DOS CD-ROM

Instruction Manual

Akklaim®

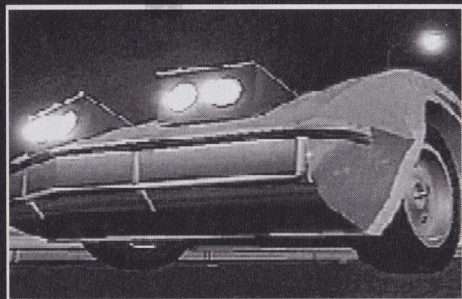


STORY

The year is 1997. It's the dead of night in Los Angeles. There has been a mass murder at a general hospital on the outskirts of downtown. The perpetrator is the director of the hospital, Richter Harris. He has shut himself up in the hospital and taken a number of patients as hostages. The police are helpless, unable to move in. Richter's only daughter, Laura Harris, hearing of the situation, rushes to LA from San Francisco, and drives alone to the tragic scene at the hospital grounds...Will Laura be able to penetrate the riddle of her transfigured father?

MINIMUM SYSTEMS REQUIREMENTS

- 486DX2/66MHz PC
- 8MB RAM, 4 MB free hard disk space
- Double-speed CD-ROM drive
(quad speed recommended)
- DOS 5.0 or greater
- 1MB VESA compatible SVGA video card
- Supports Sound Blaster and
100% compatible sound cards





INSTALLATION

Note: *D™ consists of 2 CD-ROM disks.*

These must be used sequentially in order to reach the end of the game.

D™ can be played directly from the CD-ROM, but does require 4 MB of free hard disk space to install certain program files to your hard disk.

1. Turn on your computer. Insert the first *D™* CD-ROM disc into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).

2. At the DOS prompt (C:\>), type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D or E) followed by a colon (:), then press the ENTER key.

3. At the D:\> or E:\> prompt, type **INSTALL [Enter]**.

4. The *D™* Installation program will run. Follow the on screen prompts to install *D™* to your hard drive.

5. To run D™ once it is installed on your hard disk, ensure that you are in the D™ directory, then type 'LAURA' [Enter] at the 'C:\ACCLAIMD>' prompt. If you experience any difficulty running D™, please consult the Technical Supplement included with your game.

GETTING STARTED

After the opening introduction, the Title Screen appears. From the Title Screen, press ENTER. You're ready to explore the horrible mystery waiting in the hospital...



OPERATION

Item display

*Items are displayed with the **I KEY**.*

*Press the **LEFT** and **RIGHT** arrow*

keys to scroll items.

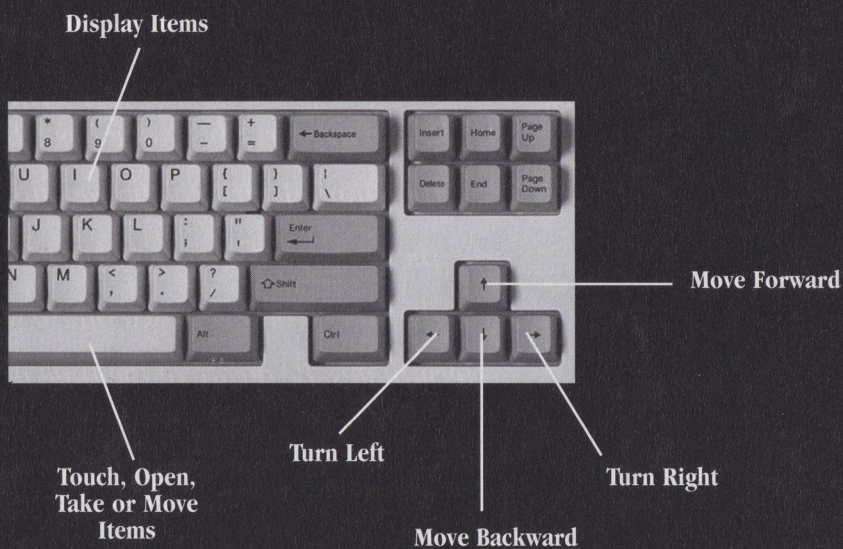
*The Item Display can be turned off with
the **I KEY**.*

ACTION

*Throughout the game, you will come upon
numerous items that can be manipulated in
a variety of ways. Everything is potentially
helpful or harmful, so be on your toes.*

*The **SPACE BAR** is used to touch,
open, take or move things.*

*Use the **KEYPAD ARROWS** to move
in the direction you wish to go in.*





EXPLANATION OF RULES

1) Time limit

Due to its story, this game has a two hour time limit. Laura, the protagonist, enters the hospital at 3 o'clock, but at 5 o'clock the other world is closed off, so the game terminates. Be aware of the time while you are playing this game. Note: In keeping with the time limit, this game does not contain a save feature.

2) Multiple Endings

This game has multiple endings, which vary depending on the action of the protagonist. We hope you will play, without giving up, until the words "THE END" appear.

3) Two CD Set

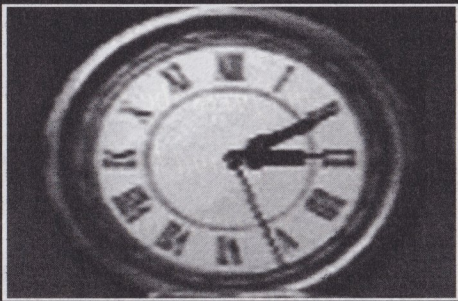
This game comes in a two CD set, so once during the game the player must switch the current CD to the next one. Change CDs according to the instructions on the screen.

TAKING AND USING ITEMS

*When an item is necessary, it is automatically taken when it is found. To use an item, first display items on the screen with the **I KEY**, set the item to be used by moving left and right with the direction arrows, and then press the **SPACE BAR**.*

Items which Laura has from the Beginning

- **Clock:** Lets the player know the current time.
- **Compact:** Gives the player hints on the game.





Pausing the Game

*Press the **ESCAPE** key to pause the game.*

You will then see the Pause Screen, featuring the following options:

Continue

*To continue game play after pausing the game, highlight Continue with the cursor arrows and press the **ENTER** key.*

You will return to the spot at which the game was paused.

Quit

*To quit out of D™ and return to your operating system, highlight QUIT with the cursor arrows and press the **ENTER** key. You will exit the game and be returned to the DOS prompt (C: \>)*

Music Volume/Sound FX Volume

*Use the **ARROW KEYS** to highlight which options you prefer. Use **LEFT** or **RIGHT** arrow keys to change volume.*

HOW TO ENJOY THIS GAME

To get 120% enjoyment out of your D™ CD-ROM...

Make the room as dark as possible by drawing the curtains and turning off the lights. (Playing on a dark night is the best!!)

Turn up the TV or audio volume. (If playing in the middle of the night, be sure to wear headphones so you do not disturb people around you.) Can you solve all the riddles before the door to the other world closes?



END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE BREAKING THE SEAL ON THE DISC PACKAGE. BY BREAKING SUCH SEAL, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PLEASE DO NOT OPEN THE DISC PACKAGE AND PROMPTLY RETURN THE UNOPENED SOFTWARE TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT AND YOUR MONEY WILL BE REFUNDED.

1. License: The software in this package (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, is licensed to you by Acclaim Entertainment, Inc. on behalf of itself and third party owners ("Licensors") of copyrighted material and trademarks which may be incorporated into the Software. You own the medium on which the Software is recorded, but ACCLAIM and ACCLAIM's Licensors (referred to collectively as "ACCLAIM") retain title to the Software and related documentation. You may use the Software on a single computer and make one copy of the Software in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy ACCLAIM's copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of the Software.
2. Restrictions and Termination: The Software contains copyrighted materials, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not: (a) decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form; (b) modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part; or (c) electronically transmit the Software from one computer to another or over a network. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from ACCLAIM if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and all copies thereof.
3. Limitations and Exclusions of Warranties:
 - (a) ACCLAIM warrants to the original purchaser that the tangible media on which the Software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. ACCLAIM's entire liability and your exclusive remedy will be, at ACCLAIM's option, the repair or replacement of the media not meeting ACCLAIM's limited warranty and which is returned, postage prepaid, to ACCLAIM's Factory Service Center with a copy of the receipt. ACCLAIM will have no responsibility to replace any media damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE.
 - (b) You expressly acknowledge that use of the Software is at your sole risk. The Software and related documentation are provided "AS IS" and without warranty of any kind. ACCLAIM EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANT ABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. ACCLAIM DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED, OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY ACCLAIM SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT ACCLAIM) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
 - (c) UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL ACCLAIM, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE, MISUSE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF ACCLAIM HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. In no event shall ACCLAIM's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.
 - (d) Some states do not allow exclusions or limitations of implied warranties or of damages, so that the above exclusions and limitations may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary by jurisdiction.
4. Inquiries/Technical Support: Any questions concerning this Agreement should be addressed to:
Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightbridge, London SW3 1JJ ENGLAND

For technical support, please refer to the enclosed Technical Supplement for assistance. If your Software requires repair after the expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and shipping instructions.

ACCLAIM Hotline/Consumer Service Department 71 344 5000

This Product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment. © 1996 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LIES DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR DU DAS SIEGEL DER DISK-VERPACKUNG BRICHST. DURCH DAS BRECHEN DES SIEGELS ERKLÄRST DU DICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. FALLS DU MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN NICHT EINVERSTANDEN BIST, ÖFFNE DIE DISK-PACKUNG BITTE NICHT. GIB DIE UNGEÖFFNETE SOFTWARE UMGEHEND AN DEN HANDLER ZURÜCK, DER DIR DEN KAUFPREIS ERSTATTEN WIRD.

1. Lizenz: Die Software in dieser Packung (im Folgenden "Software" genannt) wird unabhängig vom Trägermedium in Lizenz von Acclaim Entertainment, Inc. zur Verfügung gestellt. Diese Lizenz erfaßt auch jeden weiteren Eigentümer urheberrechtlich geschützten Materials oder eines Warenzeichens ("Lizenzgeber"), das Bestandteil der Software bildet. Lediglich das Trägermedium der Software geht in Deinen Besitz über. ACCLAIM und die Lizenzgeber von ACCLAIM (zusammen der Einfachheit halber als "ACCLAIM" bezeichnet) behalten das Verfügungsrecht über Software und Begleitmaterial. Die Lizenz gewährt Dir das Recht, die Software auf einem einzelnen Computer zu benutzen und ausschließlich zu Sicherungszwecken eine Kopie der Software anzufertigen. Eine solche Kopie muß die Urheberrechtserklärung von ACCLAIM und alle anderen Erklärungen der Firmen enthalten, die in der ursprünglichen Software vorliegen.
2. Einschränkungen und Kündigung: Die Software enthält urheberrechtlich geschütztes Material, Gewerbegeheimnisse und anderes besitzrechtlich geschütztes Material. Um diese zu schützen, darfst Du diese Software nicht (a) zerlegen, auseinandernehmen oder in eine ohne Hilfsmittel lesbare Form übertragen; (b) modifizieren, in ein Netzwerk einspeisen, vermieten, verleihen, ausleihen oder Arbeiten oder Produkte von ihr ableiten oder (c) elektronisch oder über ein Netzwerk von einem Computer auf einen anderen übertragen, es sei denn, dies geschieht in einer gesetzlich zulässigen Weise. Die Lizenz erlischt umgehend und ohne vorherige Ankündigung durch ACCLAIM, wenn gegen Lizenzbedingungen verstoßen wird. Nach Kündigung der Software sind die Software, das dazugehörige Begleitmaterial und jegliche Kopien derselben unverzüglich zu vernichten.
3. Begrenzungen und Ausnahmen der Garantien:
 - (a) ACCLAIM garantiert dem ursprünglichen Käufer für neunzig (90) Tage ab dem durch den Kaufnachweis belegten Kaufdatum, daß die Trägermedien der Software frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Die Haftung von ACCLAIM ist begrenzt auf den in ihr Ermessen gestellten Ersatz oder die Reparatur des unter der Garantie für fehlerhaft befundenen Trägermediums, wenn dies mit den Portogebühren und der Quittung an die Kundendienstadresse von ACCLAIM geschickt wird. ACCLAIM lehnt jegliche Verantwortung für den Ersatz durch Unfall, Mißbrauch oder Fehlanwendung beschädigter Medien ab. JEGICHE IMPLIZIERTE GARANTIEEN ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT ODER EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK GELTEN NUR INNERHALB EINES ZEITRAUMS VON NEUNZIG (90) TAGEN AB KAUFDA-TUM.
 - (b) Du erkennst ausdrücklich an, daß der Gebrauch der Software auf Dein alleiniges Risiko erfolgt. Die Software und dazugehöriges Material werden "im gegenwärtigen Zustand" und ohne jegliche Garantien zur Verfügung gestellt. ACCLAIM LEHNT JEGICHE AUSSDRÜCKLICHE ODER IMPLIZIERTE HAFTUNG AB. DIES GILT AUCH - ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH - FÜR DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. ACCLAIM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG DAFÜR, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN OHNE PROBLEME UND FEHLERFREI ABLAUFEN ODER DASS DEFEKTE DER SOFTWARE BEHOBEN WERDEN, SOWIE ZU DEN ERGEBNISSEN DER BENUTZUNG DER SOFTWARE BEZÜGLICH KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, ZUVERLÄSSIGKEIT, AKTUALITÄT ODER SONSTIGER EIGENSCHAFTEN. KEINERLEI MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER RATSCHLÄGE VON ACCLAIM STELLEN EINE GARANTIEERKLÄRUNG ODER ERWEITERUNG DER BESTEHENDEN GARANTIE DAR. FALLS SICH DIE SOFTWARE ALS FEHLERHAFT ERWEISEN SOLTE, ÜBERNIMMST DU (UND NICHT ACCLAIM) SÄMTLICHE KOSTEN FÜR JEGLICHE ERFORDERLICHEN BEARBEITUNG, REPARATUREN ODER KORREKTUREN.
 - (c) ACCLAIM, SEINE DIREKTOREN, MANAGER, ANGESTELLTEN UND MITARBEITER KÖNNEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, AUCH NICHT IM FALL DER NACHLÄSSIGKEIT, FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, BESONDERE ODER ALLGEMEINE FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN (EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR VERDIENTSTAUSFALL, GESCHÄFTSSTÖRUNG, VERLUST VON BETRIEBSDATEN USW.), DIE DURCH BENUTZUNG, MISSBRAUCH ODER FEHLERHAFT BENUTZUNG DER SOFTWARE UND DES DAZUGEHÖRIGEN MATERIALS ENTSTEHEN, SELBST WENN ACCLAIM ÜBER DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER VERLUSTE INFORMIERT WURDE. Der Umfang der Haftung durch ACCLAIM bezüglich aller entstehenden Schäden, Verluste und Klagegegenstände (ob im Vertragsrecht, zivilrechtlich - einschließlich jeglicher Fahrlässigkeit - oder anderweitig) wird in keinem Fall die von Dir gezahlte Kaufsumme für die Software übersteigen.
 - (d) Manche Staaten erlauben keine Ausschlüsse oder Einschränkungen der impliziten Garantien oder der Schadenshaftung. Die oben aufgeführten Einschränkungen und Ausschlüsse treffen in diesem Fall nicht zu. Diese Garantie verleiht Dir bestimmte Rechtsansprüche. Entsprechend der Gesetzgebung Deines Landes kannst Du auch zusätzliche Rechte besitzen.
4. Anfragen/Kundendienst: Bitte richte jegliche Fragen bezüglich dieser Vereinbarung an:
ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Road, Knightsbridge London SW3 1JJ ENGLAND

Wenn Du technische Fragen hast, lies bitte das Technische Begleitheft. Falls Deine Software nach Ablauf der Garantiezeit von 90 Tagen reparaturbedürftig werden sollte, kannst Du Dich unter der unten aufgeführten Telefonnummer an den Kundendienst wenden, der Dir einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Anweisungen zum Einsenden der Software geben wird.

ACCLAIM Hotline/Kundendienst +44 (0)171 344 5000

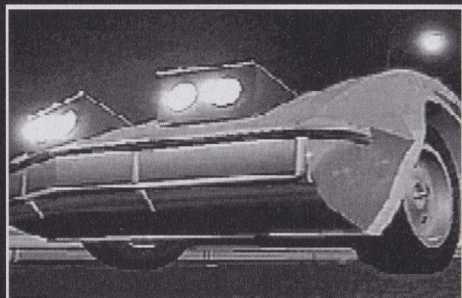


DIE GESCHICHTE

Wir befinden uns im Jahr 1997. Los Angeles ist in dunkle Nacht gebüllt. In einem Krankenhaus in einem der Außenbezirke der Stadt wurde ein Massenmord begangen. Der Täter ist der Direktor des Krankenhauses, Richter Harris. Inzwischen hat er sich dort verschanzt und mehrere Patienten als Geiseln genommen. Der Polizei sind die Hände gebunden - sie kann nicht in das Gebäude eindringen. Harris' einzige Tochter Laura hat von den Ereignissen erfahren und rast in von San Francisco nach Los Angeles, um am Schauplatz des tragischen Verbrechens Kontakt zu ihrem Vater aufzunehmen. Wird es Laura gelingen, das Rätsel um ihren völlig veränderten Vater zu lösen?

MINDESTSYSTEMANFORDERUNGEN

- 486DX2/66MHz PC
- 8MB RAM, 4 MB freier Festplattenspeicher
- Double-speed CD-ROM Laufwerk
(Quattro empfohlen)
- DOS 5.0 oder höher
- 1MB VESA kompatible SVGA Grafikkarte
- Unterstützt Sound Blaster Karten und
100% kompatible Soundkarten





INSTALLATION

Achtung: *DTM umfasst 2 CD-ROMs. Diese müssen in Reihenfolge benutzt werden.*

DTM kann vollständig von CD gespielt werden, benötigt aber trotzdem 4 MB freien Festplattenspeicher, um bestimmte Programmdateien auf Deine Festplatte zu kopieren.

1. *Schalte Deinen Computer ein, und lege die erste DTM-CD in Dein CD-ROM-Laufwerk (falls nötig, benutze dazu einen Disk-Caddy).*

2. *Gib am DOS-Systemzeichen (C:\>) den Kennbuchstaben Deines CD-ROM-Laufwerks ein (zumeist D oder E), gefolgt von einem Doppelpunkt.*

Betätige nun die Eingabetaste.

3. *Nach dem nun erscheinenden Systemzeichen D:\> oder E:\> mußt Du **INSTALL** eingeben und erneut die Eingabetaste drücken.*

4. *Jetzt läuft das DTM-Installationsprogramm. Befolge nun die Anweisungen auf dem Bildschirm, um DTM auf Deiner Festplatte zu installieren.*

5. Sobald die Installation abgeschlossen ist, vergewissere
Dich, daß Du Dich im D™-Verzeichnis befindest. Am
Systemzeichen 'C:\ACCLAIMD>' mußt Du nun 'LAURA'
eingeben und die Eingabetaste drücken.

Sollten beim Betrieb von D™ irgendwelche Probleme auftreten,
ziehe bitte das "Technische Begleitheft" zu diesem Spiel zu Rate.

SPIELSTART

Nach der Einführungssequenz erscheint der Titelschirm.
Vom Titelschirm aus drückst Du **ENTER**, um das Spiel zu
beginnen. Nun kannst Du das furchtbare Geheimnis ergründen,
das im Krankenhaus auf Dich wartet...



SPIELSTEUERUNG

Gegenstände anzeigen

Du klickst Dir Gegenstände mit Hilfe der

I-Taste anzeigen lassen.

Mit Hilfe der Pfeiltasten RECHTS and

*LINKS scrollst Du durch die Liste der
Gegenstände.*

Mit ESC schaltest Du die

Gegenstandsanzeige aus.

HANDLUNG

Während des Spiels stößt Du auf

zahlreiche Gegenstände, die auf

*unterschiedliche Weise benutzt werden
können. Jeder Gegenstand kann nützlich*

*oder auch gefährlich sein - sei also
vorsichtig.*

Die LEERTASTE wird dazu verwendet,

*Dinge zu berühren, zu nehmen oder zu
bewegen.*

*Drücke die PFEILTASTEN der Tastatur,
um in die gewünschte Richtung zu gehen.*

Spiegelsteuerung



Wird dazu verwendet, Dinge zu berühren, zu öffnen, zu nehmen oder zu bewegen

**Nach links wenden
(oder bewegen)**

Vorwärts bewegen

**Nach rechts wenden
(oder bewegen)**

Zurück bewegen



DIE SPIELREGELN

1) Zeitliche Begrenzung

Der Hintergrundgeschichte entsprechend ist die Spieldauer auf zwei Stunden begrenzt. Laura, die Hauptfigur, betritt das Krankenhaus um 3 Uhr. Um 5 Uhr wird der Zugang zur anderen Welt verschlossen, so daß das Spiel endet. Achte also während des Spiels auf die verstreichende Zeit. Anmerkung: Um die zeitliche Begrenzung einzuhalten, hat dieses Spiel keine Pausenfunktion.

2) Unterschiedlicher Spielausgang

Das Spiel kann auf unterschiedliche Weise enden, je nachdem, wie die Hauptfigur vorgeht. Wir hoffen, daß Du so lange weiter spielst, bis zum Schluß die Worte 'THE END' erscheinen.

3) Zwei-CD-Set

Dieses Spiel umfaßt zwei CDs, so daß Du während des Spiels einmal die CDs wechseln mußt. Richte Dich beim Wechseln der CDs nach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

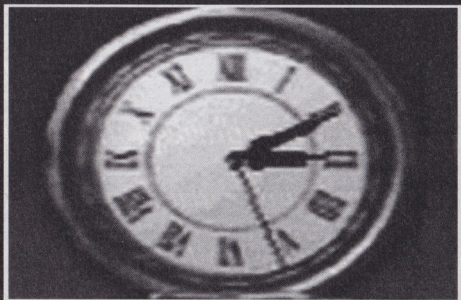
GEGENSTÄNDE NEHMEN UND BENUTZEN

*Wenn ein Gegenstand notwendig ist, wird er beim
Auffinden automatisch aufgenommen.*

*Um einen Gegenstand zu benutzen, mußt Du Dir erst mit Hilfe
der **I-Taste** Deine Gegenstände anzeigen lassen, dann mit Hilfe
der Pfeiltasten einen Gegenstand wählen und schließlich die
LEERTASTE drücken.*

Gegenstände, die Laura von Anfang an besitzt

- **Uhr:** Gibt dem Spieler die genaue Zeit an.*
- **Puderdose:** Gibt dem Spieler Tips zum Spiel.*





Spiel unterbrechen

*Um das Spiel zu unterbrechen, drücke den **ESC**. Daraufhin erscheint der Pause-Bildschirm mit folgenden Optionen:*

Weiter

*Wenn Du das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufnehmen willst, markiere mit den Pfeiltasten "Continue", und drücke die **Eingabetaste**. Nun kehrst Du an den Ort im Spiel zurück, an dem Du es unterbrochen hast.*

Abbrechen

*Um D™ abzubrechen und zum Betriebssystem zurückzukehren, markierst Du mit den Pfeiltasten "QUIT" und betätigst die **Eingabetaste**. Daraufhin wird das Spiel abgebrochen, und Du kehrst zum DOS-Systemzeichen (C:\>) zurück.*

Markiere die gewünschten Optionen mit Hilfe der Pfeiltasten. Mit den Pfeiltasten LINKS and RECHTS kannst Du nun die Lautstärke einstellen.

FÜR OPTIMALES SPIELVERGNÜGEN

So holst Du 120%igen Spielspaß aus Deinen D™-CD-ROMs heraus: Verdunkle das Zimmer so weit wie möglich, indem Du die Vorhänge zuziehst und alle Lichter ausschaltest. (Nachts spielt es sich am besten.) Drehe die Lautstärke Deines Fernsehers oder Audiogeräts voll auf. (Solltest Du mitten in der Nacht spielen, setz bitte Kopfhörer auf, damit Du niemanden störst.) Schaffst Du es, alle Rätsel zu lösen, bevor das Tor zur anderen Welt sich schließt?

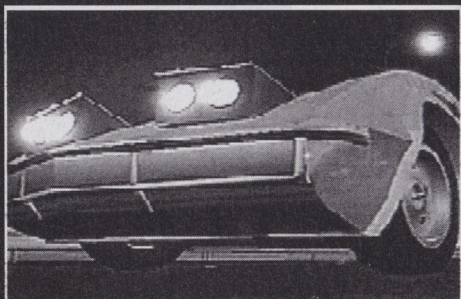


L'HISTOIRE

Nous sommes en 1997. Los Angeles est plongée au plus profond de la nuit. Un massacre a eu lieu dans un hôpital des faubourgs de la ville. Le coupable, Richter Harris, n'est autre que le directeur de l'hôpital. À présent, il s'est barricadé dans l'hôpital et a pris en otage plusieurs patients. Incapable de pénétrer dans l'enceinte, la police est donc impuissante. En entendant la nouvelle, Laura Harris la fille unique de Richter, quitte San Francisco pour se précipiter à Los Angeles dans une voiture de sport et elle se dirige seule vers les lieux du drame Laura parviendra-t-elle à percer l'énigme de la métamorphose de son père?

CONFIGURATION MINIMUM REQUISE

- 486DX2/66MHz
- 8Mo RAM, 4 Mo libre sur disque dur
- Lecteur CD-ROM double vitesse
(x4 vitesse recommandé)
- DOS 5.0 ou supérieur
- Carte graphique: 1Mo VESA compatible SVGA
- Sound Blaster ou 100% compatibles



INSTALLATION

***NB:** D™ comprend 2 CD-ROM. Ils doivent être utilisés dans l'ordre l'un après l'autre pour que le jeu soit complet. Vous pouvez jouer à D™ directement à partir du CD-ROM mais pour cela, il vous faut posséder 4 Mo d'espace libre sur le disque dur afin d'y installer certains fichiers programmes.*

- 1. Allumez votre ordinateur. Insérez le premier CD D™ dans votre lecteur CD-ROM (utilisez un caddy si nécessaire).*
- 2. Au prompt du DOS (C:\>), tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM de votre ordinateur (en général D ou E) suivie de deux-points (:), puis appuyez sur le touche ENTREE.*
- 3. Au prompt D:\> ou E:\>, tapez **INSTALL** [Entrée].*
- 4. Le programme d'installation de D™ se lancera. Suivez les prompts à l'écran pour installer D™ sur votre disque dur.*

5. Pour exécuter D™ une fois qu'il est installé sur votre disque dur, vérifiez que vous êtes bien dans le répertoire D™ puis tapez 'LAURA' [Entrée] au prompt 'C:\ACCLAIMD>'.
Si vous avez des problèmes pour utiliser D™, veuillez consulter le supplément technique qui accompagne ce jeu.

COMMENCER

Après l'introduction, l'écran titre apparaîtra. A partir de cet écran, appuyez sur **ENTREE**. Vous pouvez à présent affronter l'horrible mystère qui vous attend dans l'hôpital...



FONCTIONNEMENT

Objet affiché

*Les objets peuvent être affichés à l'aide
de la **TOUCHE I**.*

*Appuyez sur les **FLECHES
DIRECTIONNELLE DROITE ET GAUCHE**
pour faire la sélection.*

*Les objets affichés peuvent être
désactivés à l'aide de la **touche ESC**.*

L'ACTION

*Tout au long du jeu, vous verrez
apparaître divers objets qui peuvent être
utilisés de différentes manières. Tout est
potentiellement utile ou nuisible, soyez
donc sur vos gardes! La **BARRE
D'ESPACEMENT** est utilisée pour
toucher, ouvrir, prendre ou déplacer
quelque chose.*

*Utilisez **LES TOUCHES DE DIRECTION
DU CLAVIER** pour aller dans
une direction voulue.*

Objet affiché



Avancer

Tourner (ou aller)
à gauche

Pour toucher, ouvrir,
prendre ou déplacer
quelque chose

Reculer

Tourner (ou aller)
à droite



RÈGLES DU JEU

1) Limitation de temps

En raison de l'histoire, une limite de deux heures a été fixée pour le jeu. Laura, la protagoniste, pénètre dans l'hôpital à 3 heures, mais à 5 heures, l'autre monde se refermera sur elle et la partie prendra fin. Faites donc bien attention au temps pendant que vous êtes dans le feu de l'action. Remarque: du fait de la limite de temps, ce jeu ne dispose pas de fonction de sauvegarde.

2) Les multiples dénouements

Ce jeu a divers dénouements possibles qui dépendent de l'action de la protagoniste. Nous espérons que vous n'abandonnerez pas avant de voir apparaître à l'écran les mots "THE END" (N").

3) Coffret de trois CD

Ce jeu est contenu sur deux CD. En cours de jeu, le joueur devra insérer le 2ème CD, en suivant les instructions affichées

à l'écran. Changez les CD en fonction des instructions à l'écran.

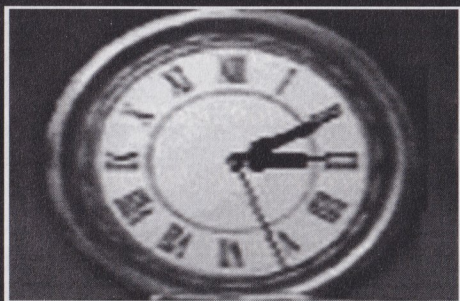
PRENDRE ET UTILISER LES OBJETS

Lorsqu'un objet est nécessaire, il est automatiquement pris lorsqu'il est trouvé.

*Pour utiliser un objet, faites d'abord apparaître les objets à l'écran en utilisant la **TOUCHE I**. Mettez l'objet en surbrillance en appuyant sur les touches de direction gauche et droit puis, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**.*

Les objets que Laura possède dès le départ

- *Une montre: qui indique l'heure au joueur.*
- *Un poudrier: donne des indices sur le jeu.*





Mettre le jeu en pause

Appuyez sur la touche ESC. pour mettre le jeu en pause. Vous verrez alors apparaître l'écran de pause qui comprend les options suivantes:

Continuer

Pour continuer à jouer après avoir mis le jeu en pause, mettez Continue en surbrillance à l'aide des touches de direction et appuyez sur la touche Entrée. Vous retournerez alors à l'endroit où le jeu avait été mis en pause.

Quitter

Pour quitter DTM et retourner à votre système d'exploitation, mettez QUIT en surbrillance à l'aide des touches de direction et appuyez sur la touche ENTREE. Vous sortirez du jeu et retournerez au prompt du DOS (C:\>).

*Utilisez les flèches directionnelles pour mettre vos options préférées en surbrillance. Utilisez les **FLECHES DIRECTIONNELLES DROITE ET GAUCHE** pour régler le volume.*

COMMENT APPRÉCIER CE JEU

Pour apprécier le jeu D™ à 200%, tirez les rideaux et éteignez les lumières pour que la pièce soit la plus sombre possible. Augmentez le volume sonore. D™ vous plongera jusqu' aux tréfonds de l'angoisse...Serez-vous capable de résoudre tous les mystères avant que la porte de l'autre monde ne se referme sur vous? D™ : ne s'y aventure pas qui veut, impunément!



ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

PRENEZ LE TEMPS DE LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'OUVRIR L'EMBALLAGE DU DISQUE. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD. DANS LE CAS CONTRAIRE, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DU DISQUE ET RETOURNEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL INTACT AU LIEU D'ACHAT, POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

1. Licence: Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci après "logiciel") de sa part et de celle des propriétaires tiers (les "concedants") du copyright du matériel et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concedants (portant le nom collectif d' "ACCLAIM") restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.
2. Restrictions et rupture: Le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de: (a) décompiler, convertir en un langage de programmation ou en un format différent, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des œuvres dérivées du logiciel dans sa totalité ou en partie; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et sans préavis de la part d'ACCLAIM si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.
3. Limitations et exclusions des garanties:
 - (a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée sur présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consiste, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, Factory Service Center, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.
 - (b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis "tels quels" et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. DANS LE CAS OU LE LOGICIEL VENAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.
 - (c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES INCIDENTS, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANTS DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans des actes délictuels (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.
 - (d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.

Si vous souhaitez des renseignements d'ordre technique, consultez le supplément technique. Si votre logiciel nécessite des réparations après la date d'expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateurs au numéro indiqué ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et des instructions concernant le transport vous seront fournis.

ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

POR FAVOR, LEA ATENTAMENTE ESTA LICENCIA ANTES DE ROMPER EL SELLO DEL ENVOLTORIO DEL DISCO. AL ROMPER EL SELLO, ACEPTA LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON DICHAS CONDICIONES, NO ABRA EL ENVOLTORIO DEL DISCO Y DEVUELVA CON PRONTITUD EL SOFTWARE SIN USAR AL LUGAR DONDE LO ADQUIRIÓ, PARA QUE LE SEA REEMBOLSADO SU DINERO.

1. Licencia: Acclaim Entertainment, Inc., en nombre propio y en el de otras compañías (cedentes de licencia) propietarias del material y marcas comerciales con derechos de autor que incluye el software, le autoriza a usted para utilizar el software incluido en este envoltorio (de ahora en adelante "software"), independientemente del soporte en el que haya sido distribuido. Usted es el dueño del soporte en el que el software ha sido grabado, pero ACCLAIM y los cedentes de licencia (a los que de ahora en adelante nos referiremos con el nombre genérico de "ACCLAIM") siguen siendo los propietarios del software en sí y de la documentación con él relacionada. Usted está autorizado para utilizar el software en un solo ordenador y hacer una copia del software en formato legible por máquina, con el único fin de tener una copia de seguridad. Tiene la obligación de reproducir en dicha copia el texto de copyright de ACCLAIM y cualquier otro texto sobre derechos de propiedad que haya en el software original.
2. Restricciones y término. El software contiene material protegido por los derechos de propiedad intelectual, secretos comerciales y otros textos sobre derechos de propiedad. Con el fin de protegerlos, y salvo que lo permita la ley vigente, no puede: a) descompilar, aplicar ingeniería inversa, desmontar o reducir el software de cualquier otra manera a un formato perceptible por el ser humano; b) modificar, instalar en una red, alquilar, tomar en alquiler, prestar, distribuir o crear obras derivadas de este software, ya sea en su totalidad o en parte; c) transmitir el software electrónicamente de un ordenador a otro a través de una red. Puede hacer que esta licencia termine en cualquier momento destruyendo el software, la documentación con él relacionada y todas las copias que haya hecho de ellos. Si no cumple cualquiera de las condiciones estipuladas en esta licencia, ésta perderá su validez inmediatamente si necesidad de que ACCLAIM se lo notifique. Una vez terminada, puede destruir el software, la documentación con él relacionada y las copias que haya hecho de los mismos.
3. Limitaciones y exclusiones de garantías:
 - a) ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto que, durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra y dado un uso normal, el medio en el que el programa de ordenador ha sido grabado estará libre de defectos de material y mano de obra. La máxima responsabilidad de ACCLAIM y la única compensación que usted tiene derecho a recibir es la reparación o sustitución—según ACCLAIM crea conveniente—del soporte que no cumpla con la garantía limitada de ACCLAIM, y que se envíe de vuelta, con los gastos de envío pagados, al Centro de Reparaciones en Fábrica de ACCLAIM con una copia del recibo de compra. ACCLAIM no tendrá la obligación de cambiar ningún soporte que se haya estropeado por accidente, maltrato o aplicación indebida. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O DE CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO ESTÁ LIMITADA A UN PERÍODO DE NOVENTA (90) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA.
 - b) Usted reconoce y acepta de forma explícita que va a usar el software bajo su exclusiva responsabilidad. El software y la documentación relacionada con él se suministran "tal cual" y sin garantías de ningún tipo. ACCLAIM DECLARA EXPRESAMENTE QUE NO SE HACE RESPONSABLE DE CUALQUIER GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS AUNQUE NO EXCLUSIVAMENTE, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y DE CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO. ACCLAIM NO GARANTIZA QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL SOFTWARE NO SE INTERRUMPIRÁN, QUE NO SE PRODUCIRÁN FALLOS, QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE SERÁN CORREGIDOS, NI LOS RESULTADOS DEL USO DEL SOFTWARE O DE LA DOCUMENTACIÓN CON ÉL RELACIONADA EN CUANTO SE REFIERE A SU EXACTITUD, PRECISIÓN, FIABILIDAD, ACTUALIDAD O SIMILARES. CUALQUIER INFORMACIÓN O ASESORAMIENTO, VERBAL O POR ESCRITO, POR PARTE DE ACCLAIM NO PODRÁ SER CONSIDERADO COMO GARANTÍA NI EXTENDER DE NINGUNA FORMA EL ALCANCE DE ESTA GARANTÍA. SI EL SOFTWARE PRESENTA ALGÚN DEFECTO, USTED (Y NO ACCLAIM) ASUMIRÁ LA TOTALIDAD DE LOS GASTOS DERIVADOS DE CUALQUIER SERVICIO, REPARACIÓN O CORRECCIÓN QUE HAGAN FALTA.
 - c) ACCLAIM, SUS DIRECTORES, OFICIALES, EMPLEADOS O AGENTES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA DE CUALQUIER DAÑO IMPREVISTO, INDIRECTO O ESPECIAL (INCLUIDOS DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN SOBRE EL NEGOCIO Y SIMILARES) QUE PUEDA RESULTAR DEL USO O INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE O LA DOCUMENTACIÓN RELACIONADA CON ÉL, INCLUSO SI ACCLAIM HA RECIBIDO AVISO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. La responsabilidad total de ACCLAIM por todos los daños, pérdidas y derechos para iniciar una acción (ya sea en contrato, cuasi-delito (incluyendo negligencia) o similares) no excederá nunca la cantidad abonada por usted como pago del software.
 - d) Algunos países no permiten exclusiones ni limitaciones de garantías implícitas o de daños, por lo que las exclusiones y limitaciones anteriores pueden no afectarle a usted. Esta garantía le concede derechos legales específicos y además puede tener otros derechos que varían de un país a otro.

4. Preguntas / Ayuda técnica: cualquier pregunta relacionada con este acuerdo debe ir dirigida a:

ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd Knightsbridge Londres SW3 1JJ INGLATERRA

Para recibir ayuda técnica, consulte el suplemento técnico adosado. Si su software necesita alguna reparación una vez expirado el periodo de 90 días de la garantía limitada, puede ponerse en contacto con el departamento de atención al cliente llamando al número que se incluye a continuación. Se le dará un cálculo aproximado del coste de la reparación, así como instrucciones para el envío del producto.

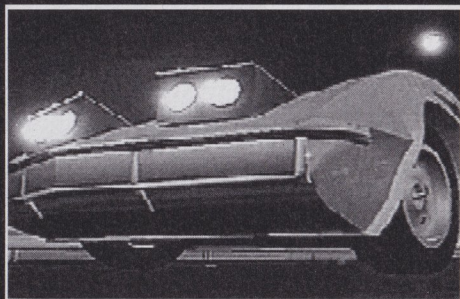
Departamento de atención al cliente / emergencias de ACCLAIM: +44 (0) 171 344 5000.

HISTORIA

La historia transcurre durante el año 1997 en Los Ángeles. En plena noche se han cometido múltiples asesinatos en el hospital general a las afueras de la ciudad. El asesino es el director del hospital, Richter Harris. Se ha encerrado en el hospital con varios pacientes a los que retiene como rehenes. La policía no puede hacer nada, ya que le es imposible entrar. Al escuchar lo sucedido, la hija única de Richter, Laura Harris, sale rápidamente de San Francisco en dirección a Los Ángeles, a la trágica escena del hospital... ¿será capaz de resolver los acertijos de su transfigurado padre?

REQUIREMENTOS MINIMOS DEL SISTEMA

- 486DX2/66MHz PC
- MB de RAM, 4 MB de espacio libre en disco duro
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad
(cuádruple velocidad recomendado)
- DOS 5.0 o superior
- Tarjeta gráfica SVGA de 1MB compatible VESA
- Soporta Sound Blaster y tarjetas compatibles al 100%



INSTALACIÓN



***Nota:** DTM ocupa dos CD-ROM que hay que usar en orden para llegar al final del juego. Se puede jugar directamente desde la unidad de CD-ROM, pero se necesitan 4 MB de espacio libre en el disco duro para instalar ahí ciertos archivos del programa del juego.*

***1.** Enciende el ordenador. Inserta el primer CD-ROM de DTM en la unidad de CD-ROM (utilizando una caja para discos compactos si es necesario).*

***2.** A continuación del indicativo del DOS (C:\>), teclea la letra correspondiente a tu unidad de CD-ROM (suele ser la D o la E) seguida de dos puntos (:), luego pulsa la tecla INTRO.*

***3.** A continuación del indicativo D:\> o E:\>, teclea **INSTALL** [Intro].*

***4.** El programa de instalación de DTM se ejecutará. Sigue las indicaciones que aparezcan en la pantalla para instalar DTM en tu disco duro.*

5. Para ejecutar D™ una vez que haya quedado instalado en el disco duro, asegúrate de que estás en el directorio D™, luego teclea “LAURA” a continuación del indicativo “C:\ACCLAIMD>”, y pulsa INTRO. Si tienes algún problema para ejecutar D™, consulta el suplemento técnico que se adjunta al juego.

COMIENZO

Después de la introducción, aparece la pantalla del título. Cuando estés ante ella, pulsa INTRO y estarás listo para investigar el espeluznante misterio que te aguarda en el hospital...



MANEJO

Pantalla de objetos

Para poder ver los objetos, pulsa la Tecla I.

*Para recorrer los artículos, pulsa las teclas de las flechas **IZQUIERDA** y **DERECHA**.*

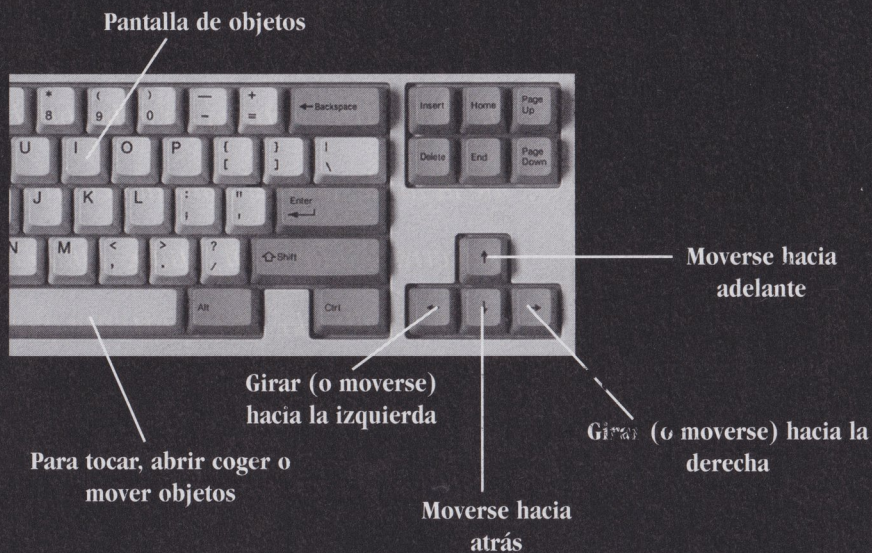
*Para cerrar la pantalla de objetos, pulsa la tecla **ESCAPE**.*

Acción

Durante el juego aparecerán numerosos objetos que podrás manipular de distintas formas. En este juego, todo es o bien útil bien dañino, por lo que tendrás que estar muy atento.

*Usa la **BARRA ESPACIADORA** para tocar, abrir, coger o mover objetos.*

*Usa las teclas de las **FLECHAS** para desplazarte en la dirección deseada.*





LAS REGLAS

1) Límite de tiempo

Debido a su historia, este juego tiene un límite de tiempo de dos horas. Laura, la protagonista, entrará en el hospital a las 3 de la tarde, pero el umbral del otro mundo se cerrará a las 5 en punto, dando el juego por finalizado. Es importante que tengas en cuenta el tiempo al jugar a D™. Nota: debido al límite de tiempo, en este juego no se puede guardar la partida.

2) Múltiples finales del juego

Este juego finaliza de distintas formas, y el final dependerá de la acción de la protagonista. Esperamos que juegues sin rendirte hasta que aparezcan las palabras "THE END" en la pantalla.

3) Presentación en dos discos compactos

Este juego está contenido en dos CD, por lo que, durante el desarrollo de la partida,

*tendrás que retirar el CD que estés utilizando e insertar el siguiente.
Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para cambiar los CD.*

CÓMO COGER Y USAR OBJETOS

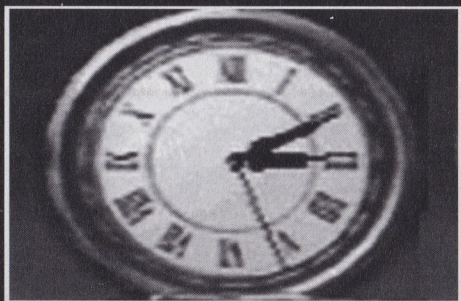
*Siempre que encuentres un objeto que te haga falta,
lo cogerás automáticamente.*

- *A la hora de usar un objeto, primero haz que aparezcan todos en la pantalla usando la **TECLA I**, selecciona el objeto que desees usar pulsando las teclas que indican hacia la izquierda y hacia la derecha, y a continuación pulsa la **BARRA ESPACIADORA**.*

Objetos de los que Laura dispone desde el principio del juego

- Reloj: Informa al jugador sobre la hora.

- Polvera: Ofrece consejos sobre el juego.





Cómo detener la partida

*Pulsa la tecla de **ESCAPE** para detener la partida. A continuación verás la pantalla de pausa, que presenta las siguientes opciones:*

Continuar

*Para continuar la partida después de haberla detenido, destaca esta opción con las teclas de las flechas y pulsa **INTRO**. Regresarás al punto en donde te encontrabas cuando detuviste el juego.*

Abandonar

*Para salir de **DTM** y regresar al sistema operativo, destaca esta opción con las teclas de las flechas y pulsa **INTRO**.*

*Saldrás del juego y regresarás al indicativo del DOS (**C:\>**).*

Music Volume/Sound FX Volume text

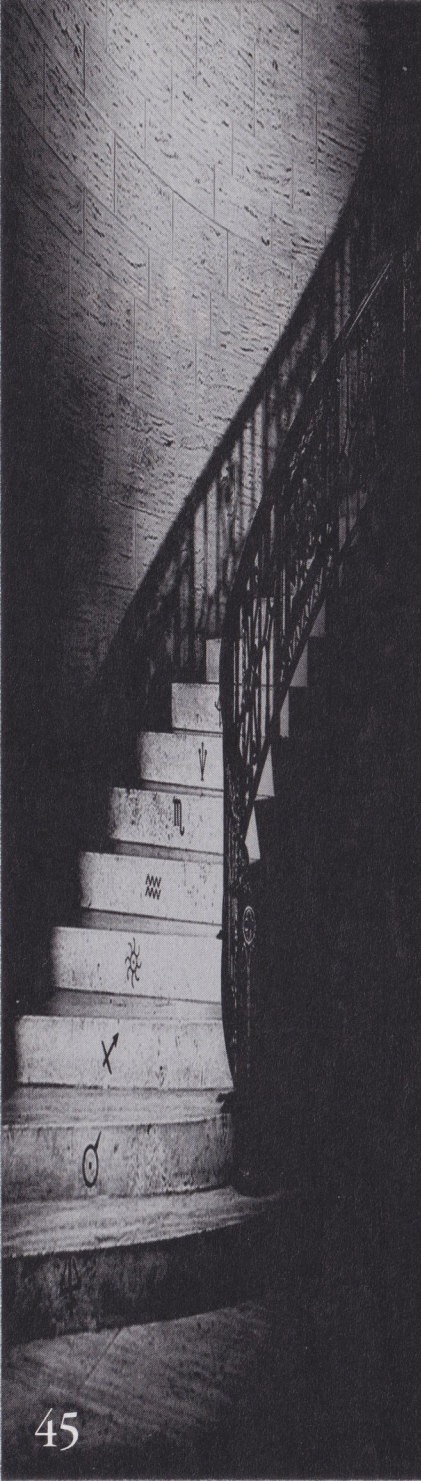
(Volumen de la música y de los efectos de sonido) Utiliza las teclas de las flechas

para destacar al opción que prefieras. Luego utiliza las teclas de las flechas que indican hacia la IZQUIERDA y hacia la DERECHA para cambiar el volumen.

CÓMO DISFRUTAR DE ESTE JUEGO

Cómo obtener el 120% de diversión con tu juego D™ para CD-ROM™: Procura que la habitación esté completamente a oscuras cerrando las cortinas y apagando todas las luces. (¡sugerimos jugar en una noche cerrada!!) Sube el volumen del televisor o del equipo de sonido. (Si juegas de noche, utiliza auriculares para no molestar a otras personas). ¿Podrás resolver todos los acertijos antes de que se cierre el umbral del otro mundo?

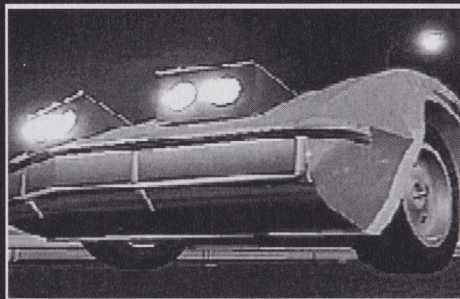




L'anno è il 1997. E' una notte di morte a Los Angeles. C'è stata una strage in un ospedale nei sobborghi della città. L'esecutore è il direttore dell'ospedale, Richter Harris. Si è rinchiuso in ospedale e ha preso dei pazienti come ostaggi. La polizia ha le mani legate, non può agire. L'unica figlia di Richter, Laura Harris, informata della situazione, si precipita da San Francisco a Los Angeles e arriva da sola davanti la tragica scena in ospedale...Riuscirà Laura a scoprire il mistero che ha reso suo padre un mostro?

REQUISITI MINIMI DEL SISTEMA

- PC 486 DX2/66 MHz
- 8MB di RAM, 4MB di spazio sul disco fisso
- Unità CD-ROM a doppia velocità
(consigliata quadrupla velocità)
- DOS 5.0 o superiore
- Scheda grafica VGA a 1MB, compatibile VESA
- Supporta Sound Blaster e schede sonore
compatibili al 100%





INSTALLAZIONE

***Nota:** DTM consiste di 2 dischi CD-ROM che devono essere utilizzati in sequenza per raggiungere la fine del gioco. DTM può essere giocato direttamente dal CD-ROM, ma richiede 4 MB di spazio libero sul disco fisso per installare determinati file di programma sul disco fisso.*

- 1. Accendi il computer e inserisci il primo disco CD-ROM di DTM nell'unità CD-ROM (utilizzando una custodia se necessario).*
- 2. Al comando di DOS (C:\>), digita la lettera corrispondente all'unità CD-ROM sul computer (di solito D o E) seguita dai due punti (:) e poi premi il tasto INVIO.*
- 3. Al comando D:\> o E:\>, digita **INSTALL** [Invio].*
- 4. Il programma di installazione di DTM verrà eseguito. Per installare DTM sul computer, segui le istruzioni che appaiono sullo schermo.*

5. Per eseguire D™ una volta installato sul disco fisso, assicurati di trovarti nella directory D™ e poi digita “LAURA”

[Invio] al comando “C:\ACCLAIMD>”.

*Se dovessi avere dei problemi nell'eseguire D™, consulta il
Supplemento tecnico accluso al gioco.*

Avvio

Dopo l'introduzione, apparirà la videata di testa. Dalla videata di testa, premi INVIO. Ora sei pronto per esplorare l'orribile mistero che ti aspetta nell'ospedale...



OPERAZIONE

*Gli oggetti vengono visualizzati
con il **TASTO I**.*

*Per scorrere gli oggetti, premi i **TASTI
FRECCIA A SINISTRA E A DESTRA**.*

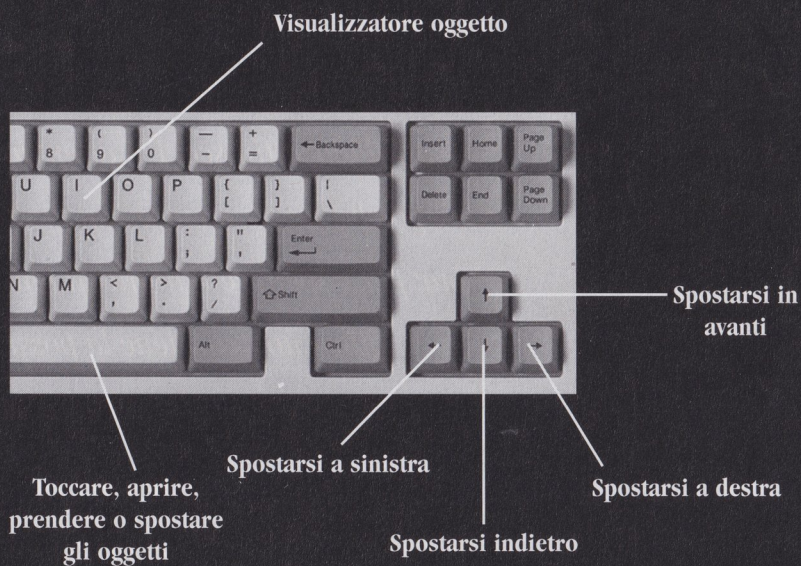
*Il visualizzatore dell'oggetto può essere
disattivato con il tasto **ESC**.*

AZIONE

*Durante il gioco, incontrerai
numerosi oggetti che possono essere usati
in svariati modi. Tutto può essere d'aiuto
e tutto può essere pericoloso, quindi
stai all'erta.*

*La **BARRA SPAZIATRICE** è utilizzata
per toccare, aprire, prendere o
spostare gli oggetti.*

*Usa i **TASTI FRECCIA** sul tastierino
numerico per muoverti nella direzione
che desideri.*





LE REGOLE

1) Limite di tempo

A causa della storia, questo gioco ha un limite di tempo di due ore. Laura, la protagonista, entra in ospedale alle 2 ma alle 5 l'altro mondo chiude i battenti e così il gioco finisce. Fai attenzione al tempo che scorre mentre stai giocando. Nota: per rispettare il limite di tempo, il gioco non contiene la possibilità di effettuare pause.

2) Molteplici epiloghi

Questo gioco ha più conclusioni che dipendono dalle azioni del protagonista. Speriamo che continuerai a giocare senza arrenderti, fin quando la parola "FINE" apparirà sullo schermo.

3) Set di due CD

Questo gioco è contenuto in un set di due CD, per cui durante il gioco il giocatore deve cambiare il CD attuale con quello

successivo, seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo..

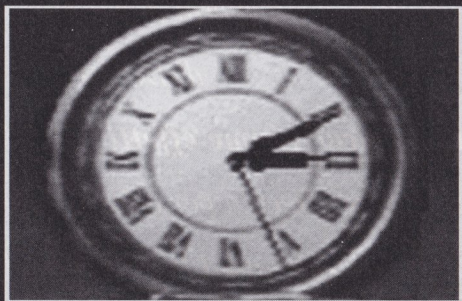
PRENDERE E USARE UN OGGETTO

*Se un oggetto si rende necessario, quando viene trovato,
viene preso automaticamente.*

- *Per usare un oggetto, è indispensabile prima visualizzare gli oggetti sullo schermo con il **TASTO I**, poi impostare l'oggetto da usare spostandolo a sinistra e a destra con i tasti freccia e quindi premere la **BARRA SPAZIATRICE**.*

Oggetti che Laura ha fin dall'inizio:

- **Orologio:** *permette al giocatore di sapere che ora è.*
- **Portacipria:** *dà al giocatore suggerimenti sul gioco.*





Mettere il gioco in pausa

*Premi il tasto **ESC** per mettere il gioco in pausa. Apparirà la videata pausa che contiene le seguenti opzioni:*

Continua

*Per continuare il gioco dopo averlo messo in pausa, evidenzia Continue con il cursore freccia e premi il tasto **INVIO**.*

Ritornerai al punto in cui ti trovavi quando il gioco era stato messo in pausa.

Abbandona

*Per abbandonare D™ e ritornare al sistema operativo, evidenzia QUIT con il cursore freccia e premi il tasto **INVIO**.*

Uscirai dal gioco e ritornerai al comando di DOS (C:\>).

Volume musica/Volume effetti sonori

Utilizza i tasti freccia per evidenziare l'opzione desiderata. Utilizza i TASTI FRECCIA A SINISTRA O A DESTRA per regolare il volume.

COME DIVERTIRSI CON QUESTO GIOCO

Per avere il 120% di divertimento con D™...

Rendi la stanza più buia che puoi: chiudi le tende, spegni le luci (giocare nel buio della notte è la cosa migliore!!). Alza il volume della TV o l'audio del video (se giochi durante la notte assicurati di indossare le cuffie per non disturbare gli altri). Riuscirai a risolvere tutti gli enigmi prima che la porta per l'altro mondo si chiuda?



CONTRATTO DI LICENZA UTENTI

LEGGETE ATTENTAMENTE QUESTA LICENZA PRIMA DI ROMPERE IL SIGILLO SU QUESTA CONFEZIONE. ROMPENDO QUESTO SIGILLO, ACCETTATE I TERMINI STABILITI IN QUESTA LICENZA. SE NON ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA, NON ROMPETE IL SIGILLO E RESTITUIRE IMMEDIATAMENTE LA CONFEZIONE NON APERTA AL PUNTO VENDITA IN CUI L'AVEVATE ACQUISTATO E VI VERRÀ RIMBORSATO IL PREZZO.

1. Licenza: il software contenuto in questa confezione (d'ora in poi, "software"), indipendentemente dal media su cui è distribuito, vi è concesso in licenza dall'Acclaim Entertainment, Inc. per suo conto e di terzi proprietari ("concessori di licenza") del materiale protetto dai diritti d'autore e di marchi di fabbrica che possono essere incorporati al software. Siete i proprietari del supporto su cui è registrato il software, ma l'ACCLAIM e i concessori di licenza dell'ACCLAIM (chiamati collettivamente "ACCLAIM") conservano il titolo sul software e la documentazione relativa. Potete utilizzare il software su un singolo computer e fare una copia del software in una forma leggibile dal computer, ma solo come riserva. Su tale copia dovete copiare l'avvertenza sui diritti d'autore dell'ACCLAIM e qualsiasi altra didascalia di proprietà riservata che compare sulla copia originale del software.
2. Restrizioni e cessazione: il software contiene materiale protetto dai diritti d'autore, segreti industriali ed altro materiale in esclusiva. Per proteggerli ed eccetto quando permesso dall'attuale legislazione, non potete: (a) scomporre, invertire la struttura, smantellare o ridurre il software in forma umanamente percettibile; (b) modificare, diffondere in rete, affittare, noleggiare, prestare, distribuire o creare lavori derivati basati completamente o in parte sul software o (c) trasmettere elettronicamente il software da un computer all'altro o tramite una rete di collegamento. Potete cessare questa licenza in qualsiasi momento, distruggendo il software, la documentazione e tutte le relative copie. Questa licenza cesserà immediatamente senza notifica da parte della ACCLAIM, se non rispetterete le disposizioni di questa licenza. In caso di cessazione, dovete distruggere il software, documentazione relativa e tutte le copie.
3. Limitazioni ed esclusioni delle garanzie:
 - (a) ACCLAIM garantisce all'acquirente originale che, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, questo supporto tangibile su cui è stato registrato il software è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Il massimo grado di responsabilità dell'ACCLAIM e il vostro rimedio esclusivo è, a discrezione dell'ACCLAIM, la riparazione o la sostituzione del supporto che non soddisfa i termini della garanzia limitata e che viene restituito, con le spese postali pagate in anticipo, al centro di assistenza clienti dell'ACCLAIM con una copia della ricevuta d'acquisto. L'ACCLAIM non si riterrà responsabile per danni al supporto dovuti a incidenti, abuso o distrazione. TUTTE LE ALTRE GARANZIE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE SONO LIMITATE A UN PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO.
 - (b) Riconoscete espressamente che l'utilizzo del software è a vostro rischio esclusivo. Il software e la documentazione relativa sono forniti "COME SONO" e senza alcuna garanzia. L'ACCLAIM NON RICONOSCE TUTTE LE GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, COMPRESSE, ANCHE SE AD ESSE NON LIMITATE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE. L'ACCLAIM NON GARANTISCE CHE LE FUNZIONI CONTENUTE NEL SOFTWARE NON SI INTERROMPERANNO O SARANNO PRIVE DI ERRORI, O CHE LE ANOMALIE DEL SOFTWARE SARANNO CORRETTE O L'ESITO DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE O DELLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA IN TERMINI DELLA LORO ESATTEZZA, PRECISIONE, AFFIDABILITÀ, ATTUALITÀ O ALTRO. LE INFORMAZIONI O I CONSIGLI SCRITTI O ORALI FORNITI DALL'ACCLAIM NON COSTITUIRANNO UNA GARANZIA O ESTENDERANNO QUESTA GARANZIA IN NESSUN MODO. SE IL SOFTWARE DOVESSE PRESENTARE DEI DIFETTI, VOI (E NON L'ACCLAIM) DOVRETE SOSTENERE L'INTERO COSTO DELLA MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O MODIFICHE NECESSARIE.
 - (c) IN NESSUN CASO, COMPRESA LA NEGLIGENZA, L'ACCLAIM, O I SUOI DIRETTORI, AMMINISTRATORI, DIPENDENTI O AGENTI, SARANNO RESPONSABILI NEI TUOI CONFRONTI DI QUALSIASI DANNO ACCIDENTALE, INDIRETTO, PARTICOLARE O CONSEGUENZIALE (COMPRESI I DANNI PER MANCATO PROFITTO, CESSAZIONE DELL'ATTIVITÀ, PERDITA DI INFORMAZIONI SULL'ATTIVITÀ E SIMILI) CHE POSSANO DERIVARE DALL'USO O DALL'INCAPACITÀ D'USO DEL SOFTWARE O DELLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA, ANCHE NEL CASO IN CUI L'ACCLAIM SIA STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. In nessun caso, la totale responsabilità dell'ACCLAIM nei vostri confronti per tutti i danni, le perdite, i diritti di agire in giudizio (se nel contratto, illecito, includendo la negligenza o altro) supera l'ammontare da voi pagato per il software.
 - (d) Alcuni stati non consentono esclusioni o limitazioni alle garanzie implicite o ai danni, quindi le esclusioni o le limitazioni sopraindicate potrebbero non riguardarti. Questa garanzia ti fornisce dei diritti naturali che variano da giurisdizione a giurisdizione.
4. Richieste di informazioni/Assistenza tecnica: tutte le domande riguardanti questo Contratto, dovrebbe essere inviate al seguente indirizzo:
ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge London SW3 1JJ INGHILTERRA

Per il supporto tecnico, consultare il supplemento tecnico. Se il software necessita di riparazioni dopo i 90 giorni della garanzia limitata, potrete contattare il dipartimento Servizio Clienti al numero elencato sotto. Vi verrà fornito un preventivo della riparazione e le istruzioni per la spedizione.

Linea diretta/Dipartimento Servizio clienti dell'ACCLAIM: 00 44 (0) 171 344 5000

LICENTIEOVEREENKOMST MET EINDGEBRUIKER

LEES DEZE LICENTIE NAUWKEURIG DOOR, ALVORENS HET ZEGEL OP HET SPELPAKKET TE VERBREKEN. DOOR HET ZEGEL TE VERBREKEN, ACCEPTEERT U DAT U GEBONDEN BENT AAN DE VOORWAARDEN VAN DEZE LICENTIE. ALS U DE BEPALINGEN VAN DEZE LICENTIE NIET ACCEPTEERT, OPEN DAN HET SPELPAKKET NIET EN BRENG HET DIREKT ONGEOPEND TERUG NAAR HET VERKOOPPUNT, WAAR U UW GELD TERUGKRIJGT.

1. Licentie: De programmatuur in dit pakket (hieronder "Software" genoemd), ongeacht de media waarop het gedistribueerd wordt, wordt u ter beschikking gesteld door Acclaim Entertainment, Inc. en door de houders van het eigendomsrecht (de licentiegevers) van auteursrechtelijk beschermde gegevens en handelsmerken die mogelijk in de Software opgenomen zijn. U bent eigenaar van het medium waarop de Software is opgenomen, maar ACCLAIM en de licentiegevers van ACCLAIM (gezamenlijk omschreven als "ACCLAIM") behouden het eigendomsrecht van de Software en de bijbehorende documentatie. Het is U toegestaan de Software op één computer te gebruiken en het is u toegestaan een reservekopie in machine leesbare vorm te maken. Op deze kopie moeten de mededeling omtrent het auteursrecht van ACCLAIM en andere eigendomsrechtelijke verklaringen die op de oorspronkelijke kopie van de Software staan gekopieerd worden.
2. Beperkingen en Beëindiging: De Software bevat auteursrechtelijk beschermde gegevens, vakgeheimen en gegevens over gedeponeerde handelsmerken. Ter bescherming hiervan, tenzij dit toegestaan is door wetgeving die hierop van toepassing is, is het u niet toegestaan om de Software te (a) decompileren, na te bouwen, uit elkaar te nemen, of op een ander manier te herleiden naar een menselijk waarneembare vorm; (b) te modificeren, via een netwerk uit te zenden, te verhuren, te lenen, te leen te geven, te distribueren of een afgeleide versie gebaseerd op de Software of een gedeelte ervan te maken; of (c) de Software elektronisch of over een netwerk, van de ene computer naar de andere over te zenden. U mag deze licentie te allen tijde beëindigen door de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan te vernietigen. Indien u zich niet aan de bepalingen van deze licentie houdt, wordt deze onmiddellijk en zonder hiervan vooraf kennis te geven door ACCLAIM beëindigd. Na beëindiging moet de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan vernietigd worden.
3. Garantiebeperkingen en uitsluitingen:
 - (a) ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper, dat de tastbare media waarop de Software vastgelegd is, bij normaal gebruik vrij zijn van fabricage en/of materiaalfouten, gedurende een periode van negentig (90) dagen na de datum van aanschaf, zoals aangetoond op het aankoopbewijs. De volle omvang van de aansprakelijkheid van ACCLAIM en uw exclusief verhaal houdt in dat ACCLAIM naar eigen keuze de media die niet voldoen aan de beperkte garantie van ACCLAIM, zal repareren of vervangen indien deze voorzien van aankoopbewijs en voldoende gefrankeerd, naar de afdeling klantenservice van ACCLAIM gezonden worden. Deze garantie is niet van toepassing als het defect aan de media ontstaan is door onvoorzichtigheid, misbruik of onoordeelkundig gebruik. ENIGE STILZWIJGENDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT BOVENGENOEMDE PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE AANKOOPDATUM.
 - (b) U erkent uitdrukkelijk dat u de Software op eigen risico gebruikt. De Software en bijbehorende documentatie zijn zoals ze worden geleverd, zonder enige garantie van welke aard dan ook. ACCLAIM ERKENT GEEN AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE GARANTIES, UITDRUKKELIJK OF STILZWIJGENDE, WAARONDER, MAAR NIET BEPERKT TOT, DE STILZWIJGENDE GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. ACCLAIM GARANDEERT NIET DAT DE FUNCTIES IN DEZE SOFTWARE ONONDERBROKEN WERKEN OF DAT ZE VRIJ VAN FOUTEN ZIJN, OF DAT DEFECTEN IN DE SOFTWARE VERHOLPEN ZULLEN WORDEN EN EVENMIN WORDT HET EFFECT VAN HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHOORENDE DOCUMENTATIE MET BETREKKING TOT JUISTHEID, NAUWKEURIGHEID, BETROUWBAARHEID, COURANTHEID OF ANDERS GEGARANDEERD, MONDELINGE OF SCHRIFTELIJKE DOOR ACCLAIM GEGEVEN INFORMATIE OF ADVIES BETEKENT GEEN GARANTIE OF WIJZIGT OP GEEN ENKELE WIJZE DE INHOUD VAN DEZE GARANTIE. INDIEN DE SOFTWARE DEFECTIEF MOCHT BLIJKEN, NEEMT U (EN NIET ACCLAIM) DE KOSTEN OP VOOR DE NODIGE SERVICE, REPARATIE OF CORRECTIE.
 - (c) ONDER GEEN VOORWAARDE, ZELFS IN GEVAL VAN NALATIGHEID, KAN ACCLAIM OF KUNNEN DIRECTIELEDEN, FUNCTIONARISSEN, WERKNEMERS OF AGENTEN VAN ACCLAIM AANSPRAKELIJK GEHOUDEN WORDEN VOOR ENIGE INCIDENTELE, INDIRECTE, SPECIALE SCHADE OF GEVOLGSCHADE (WAARONDER SCHADE DOOR VERLIES AAN WINST, ONDERBREKING VAN BEDRIJFSTIJD, VERLIES VAN BEDRIJFSINFORMATIE EN DERGELIJKE) DIE VOORTVLOEIT UIT HET GEBRUIK, VERKEERD GEBRUIK, OF ONVERMOGEN TOT GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHOORENDE DOCUMENTATIE, ZELFS ALS ACCLAIM INGELICHT IS OVER DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. In geen geval zal de totale geldelijke verplichting van ACCLAIM aan u voor alle schade, verlies en reden tot actie (hetzij vanwege de overeenkomst, hetzij vanwege benadeling (waaronder nalatigheid) of anders), meer zijn dan het bedrag dat u betaald hebt voor de Software.
 - (d) Sommige staten staan uitsluitingen of beperkingen van stilzwijgende garanties of van schade niet toe, dus de hierboven genoemde beperkingen zijn misschien niet op u van toepassing. Deze garantie geeft u specifieke rechten en misschien heeft u nog andere rechten, die van staat tot staat kunnen variëren.
4. Inlichtingen, technische hulp: Indien u vragen heeft over deze overeenkomst, kunt u schriftelijk contact met ons opnemen op het volgende adres:
ACCLAIM Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Road Knightsbridge Londen SW3 1JJ ENGLAND

Raadpleeg voor technische hulp de ingesloten technische bijlage. Indien uw Software na afloop van de periode van 90 dagen beperkte garantie gerepareerd moet worden, neemt u contact op met de afdeling consumentenservice op het telefoonnummer dat hieronder vermeld wordt. U krijgt dat een geschatte prijsopgave voor de reparatie en u krijgt advies voor het verzenden van uw Software.

Alle rechten voorbehouden. Acclaim is een bedrijfsonderdeel en een geregistreerd handelsmerk van Acclaim Entertainment. © 1996 Acclaim Entertainment. Alle rechten voorbehouden.

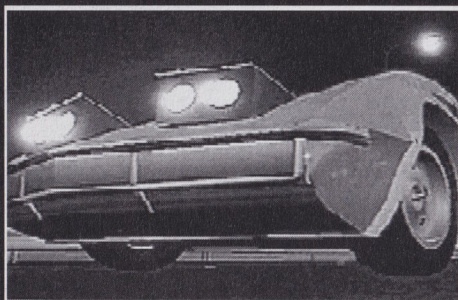


HET VERHAAL

Het is het jaar 1997. In Los Angeles is het midden in de nacht. In het algemeen ziekenhuis aan de rand van de stad, heeft een massamoord plaats gehad. De dader is de directeur van het ziekenhuis, Richter Harris. Hij houdt een aantal patiënten in gijzeling en heeft zich ergens in het ziekenhuis met hen opgesloten. De politie kan niet binnendringen en moet machteloos toekijken. Laura Harris, de enige dochter van Richter, wordt van de toestand op de hoogte gebracht en haast zich van San Fransisco naar LA. Nu rijdt ze helemaal alleen naar het droeve toneel in de gronden van het ziekenhuis.. Is Laura in staat te ontraadselen waarom haar vader een totaal ander mens is geworden?

MINIMUM SYSTEEMVEREISTEN

- 486 DX2/66 MHz PC
- 8 MB RAM, *double-speed CD-ROM drive*
- 4 MB *vrije schijfruimte*
- DOS 5.0 of hoger
- 1 MB VESA compatible SVGA videokaart
- Sound Blaster en 100% compatible
geluidskaarten ondersteund





INSTALLATIE

Noot: *DTM bestaat uit 2 CD-ROM disks. Deze moeten na elkaar gebruikt worden om het spel af te kunnen maken. DTM kan direct van de CD-ROM speler gespeeld worden, maar er is 4 MB vrije schijfruimte nodig om bepaalde programmabestanden op de harde schijf te installeren.*

- 1. Zet je computer aan. Leg de eerste disk van DTM in de CD-ROM speler, (gebruik indien nodig een diskhouder).*
- 2. Type bij de DOS prompt (C:\>), de letter die correspondeert met de CD-ROM speler op je computer (meestal D of E), gevolgd door een dubbele punt (:), druk dan op de ENTER toets.*
- 3. Type bij de D:\> of E:\> prompt **INSTALL** [Enter].*
- 4. Het DTM installatieprogramma wordt uitgevoerd. Volg de aanwijzingen op het scherm om DTM op je harde schijf te installeren.*

5. Als *D™* geïnstalleerd is, kijk je eerst of je in de directory van *D™* bent, type dan **`LAURA'** [Enter] bij de **`C:\ACCLAIMD>'** prompt om het spelprogramma te draaien.

Als je moeilijkheden ondervindt bij het draaien van D™, raadpleeg dan de bij dit spel ingesloten Technische Bijlage.

BEGINNEN

*Na de introductie verschijnt het Titelscherm. Druk bij het Titelscherm op **ENTER**. Nu ben je klaar om op onderzoek te gaan. Er wacht je in het ziekenhuis een verschrikkelijke geheim...*



DE BESTURING

Item display

De voorwerpen worden met gebruik van de I TOETS op het scherm gebracht.

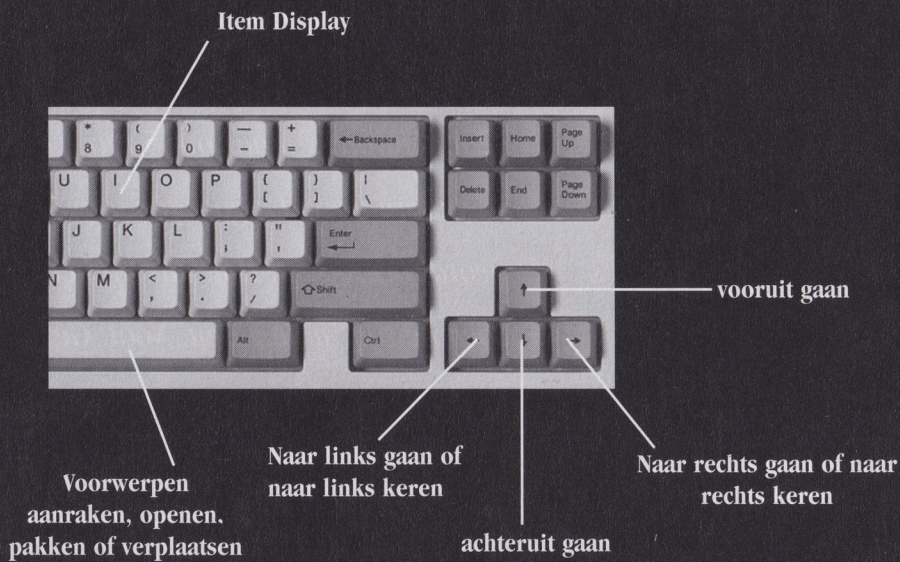
*Druk op de **NAAR LINKS** en **NAAR RECHTS PIJLTJESTOETSEN** om de voorwerpen te scrollen.*

*De item display kan met de **ESCAPE TOETS** weer afgezet worden.*

ACTIE

Overal in het spel zijn voorwerpen te vinden, die op verschillende manieren gemanipuleerd kunnen worden. Ze kunnen in je voordeel of in je nadeel werken, dus kijk uit!

*De **SPATIEBALK** wordt gebruikt om voorwerpen aan te raken, te openen, te pakken of te verplaatsen. Gebruik de **PIJLTJESTOETSEN** op het toetsenpaneel om in de gewenste richting te gaan.*





EEN TOELICHTING OP DE REGELS

1) Tijdslimiet

Omwille van het verhaal, is de speeltijd tot twee uur beperkt. Laura, de heldin van ons verhaal, gaat het ziekenhuis om 2 uur binnen, maar om 5 uur wordt de andere wereld afgesloten, dus het spel wordt beëindigd. Hou dus bij het spelen goed de tijd in de gaten. Noot: Gezien de tijdslimiet, kan het spel niet voor later gebruik bewaard worden.

2) Steeds weer een andere afloop

Dit spel kan op diverse manieren aflopen, hoe het afloopt hangt af van welke actie onze heldin onderneemt. We hopen dat je het niet opgeeft en dat je doorspeelt totdat de woorden "THE END" verschijnen.

3) Een set van twee CDs

Dit spel is op twee CDs opgenomen, dus je

moet onder het spel de CD eenmaal wisselen. Volg bij het wisselen van de CDs de instructies op het scherm..

VOORWERPEN PAKKEN EN GEBRUIKEN

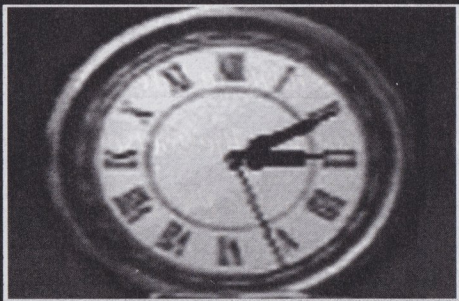
*Wanneer er een voorwerp dat nodig is aangetroffen wordt,
wordt het automatisch gepakt.*

- *Breng om een voorwerp te gebruiken, eerst de voorwerpen met gebruik van de **I TOETS** op het scherm, selecteer het te gebruiken voorwerp met de naar links en naar rechts pijlen en druk dan op de **SPATIEBALK**.*

Laura heeft vanaf het begin de volgende voorwerpen in bezit:

***De klok:** Geeft de huidige tijd aan.*

***De compact:** Geeft de speler aanwijzingen voor het spel.*





Het spel op pauze zetten

*Druk op de **ESCAPE** toets om het spel op pauze te zetten. Dan verschijnt het pauze scherm met de volgende opties:*

Continue

*Om nadat je het spel op pauze gezet hebt weer verder te spelen, licht je met de pijltjestoetsen **Continue** uit en druk je op de **ENTER** toets. Dan begint het spel weer op het punt waar je gebleven was toen het spel op pauze gezet werd.*

Quit

*Om met DTM op te houden en naar het besturingssysteem terug te keren, licht je met gebruik van de pijltjestoetsen **QUIT** uit en druk je op de **ENTER** toets. Je verlaat het spelprogramma en je keert terug naar de DOS prompt (**C:>**).*

ZO BELEEF JE HET MEESTE PLEZIER AAN HET SPEL

Om 120% plezier aan D van Saturn™ te beleven, moet je de kamer zo donker mogelijk maken, sluit de gordijnen en doe het licht uit. (Het is het beste om op een donkere avond te spelen!!) Zet het geluid harder (Als je midden in de nacht speelt, moet je wel een hoofdtelefoon opzetten, om de mensen in de buurt niet te storen.) Kun je alle problemen oplossen, voordat de deur naar de andere wereld dichtgaat?



LOOK FOR

RESURRECTION™

RISE 2

Gamesworld
"Game Play To Die For!" -94%

PC Attack
"...they're onto a winner."

PC Spiel
"Die Anzahl der Special Moves ist gewaltig!"
Generation 4

"...le produit annonce tout ce qu'il faut pour
exploder."

Micromania
"variedad de acción, espectaculares efectos..."
Un buen juego en conclusión." -90%

The Games Machine
"Rise 2 Resurrection è un vero passo avanti."



DOS CD-ROM
WINDOWS '95

4claim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France