

PowerMonger

AMIGA COMMAND SUMMARY CARD

GETTING STARTED

To play PowerMonger, you need your PowerMonger game disk, an Amiga computer with at least one floppy drive and 512K of free memory. Your PowerMonger game disk uses a non-standard Amiga format and therefore cannot be copied.

TO START PLAYING

1. Turn on your computer. (Amiga 1000 owners, insert Kickstart 1.2 or 1.3.)
2. When the computer asks for Workbench, insert your PowerMonger disk. In a moment, the PowerMonger opening sequence will begin. Click with the left mouse button to leave the opening sequence and begin the game.
3. Refer to your PowerMonger manual for information about specific opening game options.

PLAYING THE GAME

The Amiga version of PowerMonger uses no keyboard commands in the course of gameplay itself, and all commands and options are chosen through the mouse. Refer to your PowerMonger manual for command and options instructions and symbol definitions. However, the keyboard is used to begin and end the two-player version of the game; please refer to your PowerMonger manual for specific two-player game instructions.

LOADING & SAVING

To save a game, you must have a formatted 3.5" inch write enabled disk.

While loading and saving, the drive light will stay on when you are asked to swap disks. This is normal and does not mean that the disk drive is active and you have no cause to worry about removing the disk when it is in this state.

Note: If you have an external drive called df1: and want to leave it plugged in when playing PowerMonger, insert a write enabled disk into it or you may receive an error message **Unable to write to DF0:** when formatting or saving to a disk in DF0:

FORMATTING A DISK

- 1) Click on the Options symbol. This is the top left symbol that resembles a 3.5" computer disk.
- 2) When the **Speed/File/Game** screen appears, click on the **File** button.

- 3) When the **Load/Save/Format** screen appears, click on the **Format** button.
- 4) At the prompt remove the PowerMonger game disk from DF0: then insert the write enabled 3.5" disk into DF0: and click on the **OK** button.
- 5) When the disk has been formatted (which only takes a few seconds), remove it and re-insert your PowerMonger disk at the prompt and click on the **OK** button.
- 6) If an error message appears saying **:-Unable to write to drive DF0:**, your disk may not be write enabled. Remove it from DF0:, write enable it if it is not, and start the formatting procedure again. If the disk already was write enabled, or if the error message appears again, try using another disk.
- 7) If a message saying **Are you sure you want to format the PowerMonger Disk?** appears, make sure the PowerMonger game disk is not in the drive before clicking on the **OK** button.

SAVING A GAME

- 1) Click on the Options symbol. This is the top left symbol; it resembles a 3.5" computer disk.
- 2) When the **Speed/File/Game** screen appears, click on the **File** button.
- 3) When the **Load/Save/Format** screen appears, click on one of the **File** buttons, **A-H**; make sure the button you choose highlights green. Do *not* choose the same letter you used to designate any previously saved games on this disk. That is, don't name a saved game 'A' if there is already a saved game named 'A' on the disk. If you do, the second game will overwrite the first.
- 4) Click on the **Save** button.
- 5) Remove your PowerMonger game disk and put the blank formatted write enabled Saved Game disk into DF0: at the prompt and press the **OK** button.
- 6) Once the game has been saved, you will be prompted to replace your PowerMonger disk into DF0:, press the **OK** button.
- 7) If a **:-Unable to write to drive DF0:** error message appears, remove the disk from DF0: and write enable it. Then re-insert it and try the Save Game Procedure again.
- 8) If a **:-Disk in Drive DF0: is not a Save Game disk** error message appears, you may not have formatted the disk. Try formatting it using the Format Disk procedure described earlier.
- 9) You can save eight games on a properly formatted disk. If you want to save more than eight games, format more disks and label them Saved Game disk 2, Saved Game disk 3, etc.

LOADING A SAVED GAME

- 1) Click on the Options symbol. This is the top left symbol; it resembles a 3.5" computer disk.
- 2) When the **Speed/File/Game** screen appears, click on the **File** button.

- 3) When the the **Load/Save/Format** screen appears, click on the saved game, **A-H**, you want to load, then click on the **Load** button.
- 4) Remove your PowerMonger game disk and put the blank formatted write enabled Saved Game disk into DF0: at the prompt and press the **OK** button..
- 5) Once the game has loaded, you will be prompted to replace your PowerMonger disk into DF0:, do so and press the **OK** button.
- 6) If you see a **-Save Game does not exist** error message, the saved game file you have chosen to load does not exist on that disk. Remove the disk and check the label to make sure you have saved the game file you chose on that disk and select the cancel button to return to the game and choose a different Save Game.
- 7) If you see a constantly animating pointer, check the drive to make sure you inserted the disk properly. Remove the disk and re-insert it if necessary.

NOTE ON TWO PLAYER MODE

When you are in two player mode, you can either use the Map Selection Chart to select a territory or use the random territory option. If you select the random territory option, you will often have at least one subordinate captain as well as a First Captain when you begin. However, when both players link-up in two player mode, any subordinate captains will revert to a neutral colour (that is, a colour that is not being used by either of the two players). This prevents either player from having an unfair advantage at the start of a game.

MODEM USERS

Always remember to use capital letters when typing instructions for the modem.

Before connecting in two player modem mode, follow these steps to reset your modem:

1. Reset the modem by either switching the modem off and on again or by pressing the reset button on the back of the modem if it has one.
2. Once you have selected the "Multi-Play" option, in the Modem Message box type **ATZ<Return>**.

Follow the instructions from point 4 on page 33 of your PowerMonger manual on making contact via your modem.

At the end of your two player game session, turn your modem off or use the reset button to disconnect.

REFERENZKARTE FÜR DIE AMIGA-VERSION

VORBEREITUNG

Zum Spielen von PowerMonger brauchen Sie einen Amiga mit wenigstens einem Diskettenlaufwerk und 512K verfügbarem Speicher. Dies ist ein Nicht-Standard-Amiga-Format, das nicht kopiert werden kann.

ZUM STARTEN DES SPIELS:

1. Computer einschalten (auf Amiga 1000: zuerst Kickstart 1.2 oder 1.3 einlegen).
2. Wenn der Computer nach der Workbench fragt, die *Kopie* der PowerMonger Diskette einlegen. Nach wenigen Sekunden erscheint die Eröffnungssequenz. Zum Verlassen der Eröffnungssequenz und zum Starten des Spiels drücken Sie die linke Maustaste
3. Einzelheiten über die Spieloptionen entnehmen Sie Ihrem Handbuch zu PowerMonger.

SPIELSTEUERUNG

Die Amiga-Version von PowerMonger benutzt während des Spiels keinerlei Tastenbefehle, und sämtliche Befehle und Optionen werden über die Maus angefordert. Eine Beschreibung zu den Befehlen und Optionen und zu den Symboldefinitionen finden Sie in Ihrem Handbuch. Die Tastatur wird jedoch benutzt, um die 2-Spieler-Variante des Spiels zu starten und zu beenden. Für eine genauere Beschreibung der 2-Spieler-Variante verweisen wir auf das PowerMonger-Handbuch.

SICHERN UND LADEN

Zum Abspeichern eines Spiels müssen Sie sich eine 3.5" Diskette bereitlegen, die nicht gegen Überschreiben geschützt sein darf.

Beim Laden und Sichern leuchtet das Laufwerkslämpchen bei der Aufforderung zum Austauschen von Disketten. Dies ist ganz normal und heißt nicht etwa, daß das Laufwerk aktiv ist. Sie können also die Diskette in diesem Zustand ohne weiteres herausnehmen und die Neue einlegen.

Achtung: Wenn Sie ein externes Laufwerk DF1: benutzen, und es während des Spiels nicht entfernen, legen Sie eine nicht geschützte Diskette ein. Sonst erscheint möglicherweise eine Anzeige: **Unable to write to DF0:** wenn Sie die Diskette im Laufwerk DF0: benutzen.

FORMATIEREN EINER DISKETTE

- 1) Auf das Option-Symbol klicken, welches sich in der oberen linken Ecke befindet und eine 3.5" Diskette darstellt.
- 2) Bei Anzeige der **Speed/File/Game** Bildschirmseite den **FILE**-Knopf klicken.

- 3) Bei Anzeige der Bildschirmseite **File/Save/Format** den Format-Knopf klicken.
- 4) Wenn die entsprechende Aufforderung erscheint, die PowerMonger Diskette aus DF0 entnehmen, dann die nicht schreibgeschützte 3.5" Diskette in DF0: einlegen und den **OK**-Knopf klicken.
- 5) Wenn die Diskette formatiert ist (dies dauert nur wenige Sekunden), nehmen Sie sie heraus und legen stattdessen wieder auf Anforderung die PowerMonger Diskette ein, bevor Sie den **OK**-Knopf klicken.
- 6) Falls diese Fehlermeldung erscheint: **Unable to write to drive DF0:**, ist die Diskette vermutlich mit Schreibschutz versehen. Nehmen Sie sie aus dem Laufwerk, entfernen Sie den Schreibschutz und beginnen Sie nochmals mit der Formatierungsprozedur. Falls die Diskette nicht schreibgeschützt war, die Fehlermeldung jedoch weiterhin erscheint, versuchen Sie es mit einer anderen Diskette.
- 7) Falls eine Fehlermeldung dieser Art erscheint: **Are you sure you want to format the PowerMonger Disk?**, dann prüfen Sie unbedingt nach, ob Sie nicht versehentlich die Original-PowerMonger Diskette eingelegt haben, bevor Sie **OK** drücken.

SICHERN EINES SPIELS

- 1) Klicken Sie auf das Option-Symbol, das sich in der oberen linken Ecke befindet und aussieht wie eine 3.5" Diskette.
- 2) Bei Anzeige der **Speed/File/Game** Bildschirmseite klicken Sie auf den **File**-Knopf.
- 3) Bei Erscheinen der **Load/Save/Format** Bildschirmseite klicken Sie auf einen der **FILE**-Knöpfe **A-H**. Achten Sie darauf, daß der gewünschte Knopf auch wirklich in grüner Farbe markiert wird. Wählen Sie NICHT einen Buchstaben, den Sie bereits früher zum Sichern eines Spiels benutzt haben. Im Klartext: wenn Sie bereits ein gesichertes Spiel namens A auf der Diskette haben, geben Sie dem neuen Spiel nicht auch den Namen A (es sei denn, Sie wollen das frühere überschreiben/löschen).
- 4) Klicken Sie auf den **Save**-Knopf.
- 5) Nehmen Sie die PowerMonger Spieldiskette aus dem Laufwerk und legen Sie die leere, formatierte (nicht mit Schreibschutz versehene) Diskette in DF0: ein, wenn die Aufforderung erscheint. Klicken Sie dann auf **OK**.
- 6) Wenn das Spiel einmal gesichert ist, werden Sie aufgefordert, die PowerMonger Diskette wieder in DF0: einzulegen. Drücken Sie danach **OK**.
- 7) Falls die Meldung **Unable to write to drive DF0:** erscheint, nehmen Sie die Diskette aus DF0: heraus und entfernen den Schreibschutz. Legen Sie sie dann wieder ein und führen Sie die Save Game Prozedur ein weiteres Mal durch.
- 8) Falls die Meldung **Disk in Drive DF0: is not a Save Game Disk** erscheint, dann haben Sie vermutlich vergessen, die Diskette zu formatieren. Holen Sie dies mit der Format Disk Prozedur nach, die weiter oben beschrieben ist.
- 9) Auf einer richtig formatierten Diskette können bis zu acht Spiele aufgezeichnet werden. Wenn Sie zusätzliche abspeichern wollen, brauchen Sie eine weitere, formatierte Diskette. Am besten beschriften Sie alle weiteren Disketten mit Saved Game Disk 2, Disk 3 usw.

LADEN EINES ABGESPEICHERTEN SPIELS:

- 1) Klicken Sie auf das Option-Symbol, das in der oberen linken Ecke sitzt und aussieht wie eine 3,5" Diskette.
- 2) Bei Erscheinen der **Speed/File/Game** Bildschirmseite klicken Sie auf den **FILE**-Knopf.
- 3) Bei Anzeige der **Load/Save/Format**-Seite, klicken Sie auf das gespeicherte Spiel, das Sie laden wollen (**A-H**) und anschließend auf den **Load**-Knopf.
- 4) Nehmen Sie die PowerMonger Spieldiskette heraus und legen Sie bei Aufforderung die leere, formatierte (nicht schreibgeschützte) Saved Game Disk in DF0: ein, bevor Sie **OK** klicken.
- 5) Wenn das Spiel geladen ist, werden Sie aufgefordert, Ihre Kopie der PowerMonger Diskette in DF0: einzulegen und **OK** zu klicken.
- 6) Falls die Meldung **Save Game does not exist** erscheint, bedeutet dies, daß Sie ein Spiel gewählt haben, das sich nicht auf der betreffenden Diskette befindet. Nehmen Sie die Diskette heraus und überprüfen Sie Ihre Disketten und Etiketten, um festzustellen, welche Diskette das gewünschte Spiel enthält. Klicken Sie dann auf **Cancel**, um ins Spiel zurückzukehren und ein anderes Save Game zu wählen.
- 7) Falls ein sich ständig bewegendes Zeiger auftaucht, sollten Sie nachsehen, ob die Diskette richtig eingelegt wurde. Nehmen Sie die Diskette gegebenenfalls wieder heraus und legen Sie sich nochmals ordnungsgemäß ein.

HINWEIS ZUM 2-SPIELER-MODUS

Wenn Sie im 2-Spieler-Modus spielen, können Sie entweder die Kartenauswahltabelle benutzen, um ein Territorium zu wählen oder aber die Territoriums-Auswahl "nach Zufallsprinzip". Bei Wahl dieser "Random"-Option, erhalten Sie oft zu Anfang zusätzlich zu Ihrem Ersten Hauptmann wenigstens einen untergeordneten Hauptmann zugeilt. Sobald jedoch die Verbindung zwischen den beiden Partnern im 2-Spieler-Modus hergestellt ist, nehmen die untergeordneten Hauptleute eine neutrale Farbe an (d.h. eine Farbe, die von keinem der beiden Spieler benutzt wird). Auf diese Weise wird ein unfairer Vorteil ausgeschlossen.

Bitte benutzen Sie bei Eingabe von Befehlen an das Modem immer Großbuchstaben.

Bevor die Verbindung der beiden Spieler im 2-Spieler-Betrieb hergestellt wird, sind die folgenden Schritte durchzuführen:

- 1) Modem in Grundzustand versetzen: entweder durch Aus- und erneutes Einschalten des Modems oder mit Hilfe des Reset-Knopfs an der Rückwand des Modems (wenn ein solcher angebracht ist).
- 2) Nach Auswahl der Multi-Play-Option geben Sie in die Modem-Nachrichten-Box **ATZ <RETURN>** ein.

Bitte befolgen Sie zur Herstellung der Modemverbindung die Anleitung ab Punkt 4 auf S. 33 in Ihrem PowerMonger Handbuch.

CARTA RIASSUNTIVA DEI COMANDI PER AMIGA

COME INIZIARE

Per giocare a PowerMonger serve un Amiga con almeno un floppy drive e 512K di memoria. Il vostro disco originale PowerMonger usa un formato Amiga non standard per cui non può essere copiato.

PER INIZIARE A GIOCARE

1. Accendete il computer. (Nell'Amiga 1000 inserite Kickstart 1.2 o 1.3.)
2. Quando il computer chiede Workbench inserite la PowerMonger. In un momento apparirà lo schermo di PowerMonger. Cliccate con tasto sinistra del mouse per lasciare la sequenza di apertura ed iniziare il gioco.
3. Fate riferimento al manuale di PowerMonger per informazioni sulle specifiche opzioni iniziali di gioco.

COME GIOCARE

La versione per Amiga di PowerMonger non ha comandi da tastiera nel corso del gioco e tutti i comandi e le opzioni vengono dati attraverso il mouse. Fate riferimento al manuale di PowerMonger per dettagli sulle istruzioni di gioco e per la definizione dei simboli. In ogni caso la tastiera viene usata per iniziare e concludere il gioco a due giocatori; fate riferimento al manuale di PowerMonger per istruzioni specifiche sul modo a due giocatori.

COME CARICARE E SALVARE

Per salvare un gioco dovete avere un dischetto formattato da 3.5".

Mentre caricate e salvate, la luce del drive si accenderà e vi sarà chiesto di cambiare disco. Ciò è normale e non significa che il drive sia attivo, pertanto non dovete preoccuparvi di rimuovere il disco quando è in questo stato.

Nota: Se avete un drive esterno chiamato df1: e volete lasciarlo inserito mentre giocate a PowerMonger, inserite vi un disco formattato preparato per la scrittura o riceverete un messaggio d'errore '**Unable to write to DF0:**' ('Impossibile scrivere su DF0:') quando formattate o salvate un disco in DF0:

Formattazione del disco nel drive A:

- 1) Cliccate sul simbolo opzione che è quello in alto a sinistra raffigurante un dischetto.
- 2) Quando appare lo schermo **Speed/File/Game** cliccate su **File**.
- 3) Quando appare lo schermo **Load/Save/Format** cliccate su **FORMAT**.
- 4) Al prompt rimuovete il disco PowerMonger dal DF0, inseritevi il dischetto da 3.5" preparato per la scrittura e cliccate su **OK**.
- 5) Dopo che il disco è stato formattato, cioè dopo pochi secondi, rimuovetelo, al prompt ri-inserite il disco di PowerMonger e cliccate su **OK**.
- 6) Se appare un messaggio di errore che dice: **Unable to write to drive DF0:**, il disco è protetto contro la scrittura. Rimuovetelo dal DF0, togliete la protezione ed iniziate da

capo la procedura di formattazione o, se il messaggio di errore appare di nuovo, cambiate dischetto.

- 7) Se appare un messaggio che dice **Siete sicuri di voler formattare Are you sure you want to format the PowerMonger Disk? (il disco di PowerMonger?)**, controllate che il disco di PowerMonger non sia nel drive prima di cliccare su **OK**.

SALVATAGGIO DI UN GIOCO

- 1) Cliccate sul Simbolo opzione in alto a sinistra. Rappresenta un dischetto 3.5".
- 2) Quando appare lo schermo **Save/File/Game** cliccate su **FILE**.
- 3) Quando appare lo schermo **Load/File/Game** cliccate su uno dei pulsanti **FILE A-H**; assicuratevi che il pulsante che scegliete sia quello illuminato in verde. Non scegliete la stessa lettera che avete usato per designare qualsiasi gioco precedentemente salvato su questo disco. cioè, non chiamate un gioco salvato a se c'è già un gioco salvato chiamato a sul disco, o il secondo gioco cancellerà il primo.
- 4) Cliccate su **Save**
- 5) Rimuovete il disco di PowerMonger ed inserite al suo posto il dischetto vuoto formattato preparato per la scrittura; al prompt premete **OK**.
- 6) Una volta salvato il gioco vi verrà chiesto di sostituire il disco di PowerMonger nel DF0; premete il tasto **OK**.
- 7) Se appare un messaggio di errore **Unable to write DF0 (Impossibile scrivere sul DF0)** rimuovete il disco dal drive e preparatelo per la scrittura. Poi ri-inseritelo e tentate di nuovo la procedura di salvataggio.
- 8) Se appare un messaggio di errore **Disk in Drive DF0: is not a Save Game disk (il disco nel drive DF0 non è un disco per salvare il gioco)** non avete formattato il disco. Formattatelo con la procedura di formattazione descritta sopra.
- 9) Potete salvare otto giochi su un disco ben formattato. Se volete salvare più di otto giochi formattate altri dischi e chiamateli Disco gioco salvato numero due, tre, ecc.

CARICAMENTO DI UN GIOCO SALVATO:

- 1) Cliccate sul simbolo opzione in alto a sinistra che rappresenta un dischetto da 3.5".
- 2) Quando appare lo schermo **Speed/File/Game** cliccate su **FILE**.
- 3) Quando appare lo schermo **Load/Saved/Game**, cliccate sul gioco salvato **A-H** che volete caricare, quindi cliccate sul pulsante **Load**.
- 4) Rimuovete il disco del gioco di PowerMonger e inserite il dischetto vuoto formattato preparato per la scrittura nel DF0; al prompt premete **OK**.
- 5) Dopo caricato il gioco vi verrà chiesto di sostituire il disco di PowerMonger nel drive DF0: dopo averlo fatto premete **OK**.
- 6) Se vedete un messaggio di errore **Save Game does not exist (il gioco salvato non esiste)** il gioco che avete deciso di caricare non esiste su quel disco. Rimuovetelo e controllate l'etichetta per essere sicuri di aver salvato il file del gioco desiderato su quel disco e selezionate il tasto **Cancel** per tornare al gioco e scegliere un file del gioco salvato differente.
- 7) Se il puntatore si muove in continuazione verificate di aver inserito correttamente il disco nel drive. Rimuovetelo e ri-inseritelo, se necessario..

NOTA SUL MODO A DUE GIOCATORI

Quando siete nel modo a due giocatori potete o usare la Carta di selezione della mappa per selezionare il territorio, oppure usare l'opzione di giocare su un territorio a caso. Se selezionate quest'ultima opzione quando iniziate avrete oltre al primo capitano anche almeno un capitano subordinato. Quando entrambi i giocatori si collegano nel modo a due tutti i capitani subordinati tornano al colore neutrale (cioè un colore che non è assegnato ad alcuno dei due giocatori). Ciò per evitare che un giocatore venga avvantaggiato all'inizio del gioco.

UTILIZZATORI DI MODEM

Ricordate di usare sempre le maiuscole nel digitare istruzioni per il modem.

Prima di collegarvi nel modo a due giocatori seguite queste indicazioni per resettare il modem:

- 1) Resettate il modem o spegnendolo e poi riaccendendolo, oppure usando il tasto reset sul retro dell'apparecchio, se è presente.
- 2) Una volta selezionata l'opzione multi-play, nel riquadro del messaggio del modem, digitate **ATZ** <Return>.

Seguite le istruzioni dal punto 4 a pagina 33 del manuale di PowerMonger per stabilire il contatto con il modem. Alla fine della sessione di gioco a due spegnete il modem o usate il tasto reset per scollegarvi.

CARTE RECAPITULATIVE DES COMMANDES AMIGA

DÉMARRAGE

Pour jouer à PowerMonger, il vous faut un ordinateur Amiga possédant au moins une unité de disquette et une mémoire de 512K. Ceci est un format Amiga non-standard et ne peut par conséquent être copié.

CHARGER POWERMONGER

Pour commencer à jouer :

1. Allumez votre ordinateur. (Possesseurs d'Amiga : insérez Kickstart 1,2 ou 1,3).
2. Lorsque l'ordinateur demande Workbench, insérez à la place votre disquette PowerMonger. Au bout de quelques instants, l'écran titre de PowerMonger apparaît. Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour quitter cet écran de démarrage et commencer le jeu.
3. Reportez-vous à votre manuel PowerMonger pour plus d'informations sur les options spécifiques de démarrage du jeu.

JOUER

La version Amiga de PowerMonger n'utilise aucune commande clavier au cours du jeu lui-même, toutes les commandes et options sont sélectionnées avec la souris. Reportez-vous au *manuel* PowerMonger pour plus de détails sur les commandes, options et définitions des icônes et symboles. Cependant, le clavier est utilisé pour commencer et terminer la version à deux joueurs du jeu ; reportez-vous à votre manuel PowerMonger pour des instructions spécifiques sur le jeu à deux.

CHARGER & SAUVEGARDER

Pour sauvegarder un jeu, vous devez avoir une disquette 3.5" formatée sans protection en écriture.

Pendant la procédure de chargement et de sauvegarde, le voyant de l'unité restera allumé, lorsqu'il vous sera demandé d'échanger des disquettes. Ceci est tout à fait normal et ne signifie pas que l'unité est active ; vous n'avez donc aucune raison de vous inquiéter en retirant la disquette lorsque l'unité se présente sous cet aspect. Si vous avez une unité externe appelée df1: et que vous vouliez la laisser branchée en jouant à PowerMonger, insérez une disquette non protégée en écriture dans cette unité. Dans ce cas, un message d'erreur "Unable to write to DF0:" (impossible d'écrire sur DF0:) peut apparaître, lorsque vous essayez de formater ou de sauvegarder sur une disquette se trouvant dans DF0:.

FORMATER LA DISQUETTE A :

- 1) Cliquez sur le symbole Options, en haut à gauche ; il ressemble à une disquette de 3.5" pour ordinateur.
- 2) Lorsque l'écran **Speed/File/Game** (vitesse/fichier/jeu) apparaît, cliquez sur le bouton **File**.
- 3) Lorsque l'écran **Load/Save/Format** (charger/sauvegarder/format) apparaît, cliquez sur le bouton **Format**.
- 4) A l'invite, retirez la disquette PowerMonger de DF0:, puis insérez la disquette de 3.5" non protégée en écriture dans DF0: et sélectionnez le bouton **OK**.
- 5) Lorsque la disquette a été formatée (opération que ne prend que quelques secondes), retirez-la et insérez de nouveau votre disquette PowerMonger à l'invite, puis sélectionnez le bouton **OK**.
- 6) Si le message d'erreur **-Unable to write to drive DFO:** (impossible d'écrire sur unité DF0:), apparaît, c'est que votre disquette est peut-être protégée en écriture. Retirez-la de DF0:, déprotégez-la et recommencez la procédure de formatage. Si la disquette était déjà sans protection en écriture ou si le message d'erreur s'affiche de nouveau, essayez une autre disquette.
- 7) Si un message d'erreur : Are you sure you want to format the PowerMonger Disk ? (êtes-vous sûr de vouloir formater la disquette PowerMonger ?) apparaît, assurez-vous que la disquette originale de PowerMonger n'est pas dans l'unité avant de sélectionner le bouton **OK**.

SAUVEGARDER UN JEU:

- 1) Cliquez sur le symbole Options, en haut à gauche; il ressemble à une disquette de 3.5" pour ordinateur.
- 2) Lorsque l'écran **Speed/File/Game** (vitesse/fichier/jeu) apparaît, cliquez sur le bouton **File**.
- 3) Lorsque l'écran **Load/Save/Format** (charger/sauvegarder/formater) apparaît, cliquez sur un des boutons **File**, **A-H** : assurez-vous que le bouton sélectionné se surligne en vert. Ne choisissez pas la lettre que vous avez déjà utilisée pour désigner un jeu préalablement sauvegardé sur cette disquette. N'appellez pas, par exemple, un jeu sauvegardé "A" s'il existe déjà un jeu sauvegardé "A" sur la disquette. Si cela se produisait, le second jeu s'écrit par-dessus le premier.
- 4) Cliquez sur le bouton **Save**.
- 5) Retirez votre disquette PowerMonger et, à l'invite, insérez la disquette de jeu sauvegardé, formatée et non protégé en écriture dans DF0:, puis appuyez sur le bouton **OK**.
- 6) Une fois que le jeu a été sauvegardé, il vous sera demandé de réinsérer votre disquette PowerMonger dans DF0:, appuyez ensuite sur le bouton **OK**.
- 7) Si le message d'erreur-**Unable to write to drive DF0:** (impossible d'écrire sur unité DF0:), apparaît, retirez la disquette de DF0: et annulez la protection en écriture. Insérez-la de nouveau et essayez la procédure de sauvegarde du jeu.
- 8) Si le message d'erreur-**Disk in Drive DF0: is not a Save Game disk** (disquette dans unité DF0: n'est pas une disquette de sauvegarde du jeu), apparaît, c'est que vous n'avez peut-être pas formaté la disquette. Essayez de la formater en suivant la procédure Formater disquette décrite ci-avant.
- 9) Vous pouvez sauvegarder huit jeux sur une disquette correctement formatée. Si vous voulez sauvegarder plus de huit jeux, formatez davantage de disquettes et étiquetez-les ainsi : Disquette 2 jeu sauvegardé, Disquette 3 jeu sauvegardé, etc.

CHARGER UN JEU SAUVEGARDÉ :

- 1) Cliquez sur le symbole Options, en haut à gauche ; il ressemble à une disquette de 3.5" pour ordinateur.
- 2) Lorsque l'écran **Speed/File/Game** (vitesse/fichier/jeu) apparaît, cliquez sur le bouton **File**.
- 3) Lorsque l'écran **Load/Save/Format** (charger/sauvegarder/ formater) apparaît, cliquez sur le jeu sauvegardé, **A-H**, que vous voulez charger, puis sur le bouton **Load**.
- 4) Retirez votre disquette PowerMonger et, à l'invite, insérez la disquette de jeu sauvegardé, formatée et non protégée en écriture, dans DF0:, puis appuyez sur le bouton **OK**.
- 5) Une fois que le jeu est chargé, il vous est demandé d'insérer à nouveau votre copie de la disquette PowerMonger dans DF0:, puis appuyez sur le bouton **OK**.
- 6) Si le message d'erreur:-**Save Game does not exist** (jeu sauvegardé n'existe pas) apparaît, c'est que le fichier de jeu sauvegardé que vous avez choisi n'existe peut-être pas sur cette disquette. Retirez la disquette et vérifiez son étiquette pour vous assurer que vous avez sauvegardé le fichier de jeu choisi sur cette disquette; sélectionnez le bouton **Cancel** (annuler) pour revenir au jeu et choisir un jeu sauvegardé différent.
- 7) Si vous voyez un pointeur qui clignote sans cesse, assurez-vous que vous avez inséré la disquette correctement dans l'unité. Retirez la disquette et réinsérez-la si nécessaire.

NOTE SUR LE MODE À DEUX JOUEURS

Lorsque vous êtes en mode à deux joueurs, vous pouvez utiliser l'écran de Sélection de la carte pour choisir un territoire ou l'option territoire au hasard. Si votre choix se porte sur cette dernière option, vous aurez souvent au moins un capitaine subalterne ainsi qu'un premier capitaine lorsque vous commencerez le jeu. Cependant, lorsque les deux joueurs se mettent en mode à deux joueurs, les capitaines subalternes prennent une couleur neutre (c'est-à-dire une couleur qui n'a été utilisée par aucun des deux joueurs). Ceci pour éviter que l'un ou l'autre joueur démarre avec un avantage déloyal.

UTILISATEURS DE MODEM

N'oubliez jamais d'utiliser des lettres capitales en tapant les instructions pour le modem.
Avant de passer en mode modem à deux joueurs, remettez votre modem à zéro selon les instructions ci-après :

- 1) Remettez le modem en l'éteignant puis en le remettant sous tension, ou en appuyant sur le bouton Reset sur la face arrière de l'appareil, s'il est muni de ce bouton.
- 2) Après que l'option 'Multi-Play' a été sélectionnée, tapez **ATZ** <Return> dans la case Message modem.

Suivez les instructions à partir du point 4 en page 33 de votre manuel PowerMonger concernant la connexion par modem.

A la fin de votre séquence de jeu à deux, éteignez votre modem ou utilisez le bouton Reset pour déconnecter l'appareil.

TECHNICAL SUPPORT

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Customer Support Department can help. Call (0753) 46465 or 49442 Monday to Friday between 9:00am and 6:00pm. Please have the product and the following information to hand when you call. This will help us answer your question in the shortest possible time:

- Type of computer you own
- Any additional system information (like type and make of monitor, printer, hard disk, etc.)
- Type of operating system
- Description of the problem you are having

If you live outside of Europe, you can contact one of our other offices.

- In the United States, contact Electronic Arts, P.O. Box 7578, San Mateo, CA 94403-7578. Tel. (415) 572-ARTS
- In Australia, contact ECP/EA, 4/18 Lawrence Drive, Nerang, Gold Coast, QLD 4211. Tel. (75) 963-488

ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre,
11-39 Station Road, Langley,
Berks, SL3 8YN England
Tel: (0753) 49442