

PLATONIX

INSTALLATION

Starten Sie bitte INSTALL.BAT auf der ersten Diskette. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogrammes und starten sie anschließend MSETUP.EXE um Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Tippen Sie dann PLATONIX um das Spiel zu starten.

HINWEIS

PLATONIX läuft auf jedem PC ab 486 DX-33 mit 4MB RAM. Auf der Festplatte sollten ca. 7 MB frei sein. Um die Episodenbilder sehen zu können, muß eine VESA-kompatible Grafikkarte vorhanden sein (oder UNIVBE...) Digital Vision übernimmt keine Haftung für Schäden an Hard- oder Software die durch die Benutzung von PLATONIX entstehen!

DAS SPIEL

Ziel des Spiels ist es, alle Wissenssteine des jeweiligen Levels innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits einzusammeln. Hierzu müssen Sie mit Ihrer Spielfigur, der Pyramide, über die Steine gleiten. Doch Vorsicht! Sie können sich nur auf den vorhandenen Steinen fortbewegen. Verlassen Sie eine Plattform, verschwindet diese in den Tiefen des Raumes. Ihre Aufgabe besteht also darin, die richtige Zugreihenfolge zu ermitteln und sich nicht in eine aussichtslose Sackgasse zu manövrieren.

EXTRA-STEINE:

- angebrochene Steine = steht man zu lange auf ihnen, brechen sie weg und die Pyramide verschwindet in den Tiefen des Weltraumes
- Pfeilsteine = diese Steine können nur in die angegebene Richtung betreten werden
- Bomben = verweilen Sie nicht zu lange auf diesen Steinen...
- Nummerierte Steine = diese Steine lassen sich nur in der vorgegebenen Reihenfolge aufsammeln

Platonix entführt Sie in 4 verschiedene Zeitabschnitte: Antike, Mittelalter, Fantasy-Land und Zukunft. Jede Epoche besteht aus 25 Level. Es gilt also 100 Bildschirme zu knacken. Nach Beendigung von fünf Spielstufen erhalten Sie ein „Magicword“, mit dessen Hilfe Sie immer wieder an dieser Stelle weiterspielen können.

STEUERUNG

Die Pyramide können Sie wahlweise über Joystick oder die Cursor-tasten steuern. Mit dem Feuerknopf oder der Space-Taste können Sie den aktuellen Level noch einmal von vorne beginnen, sollten Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden.

FOLGENDE TASTEN HABEN WÄHREND DES SPIELS WEITERHIN BEDEUTUNG:

„P“: Aktiviert den Pause-Modus
„ESC“: Kehrt zum Hauptmenü zurück

KONFIGURATION:

Um das Spiel fehlerfrei spielen zu können (mit Sound), sollten min. 600 KB konv. Speicher zur Verfügung stehen!

MILLEMIGLIA - PASSWORT-CODES

| | | | |
|---------|----------|----------|----------------|
| Seite 1 | Zeile 2 | Wort 6 = | PRENDEVA |
| Seite 1 | Zeile 3 | Wort 2 = | PROBLEMI |
| Seite 1 | Zeile 6 | Wort 2 = | GIORNALISTA |
| Seite 1 | Zeile 8 | Wort 3 = | ASSISTITO |
| Seite 2 | Zeile 1 | Wort 3 = | EBBE |
| Seite 2 | Zeile 4 | Wort 4 = | MONDO |
| Seite 2 | Zeile 5 | Wort 4 = | PARTECIPARONO |
| Seite 2 | Zeile 7 | Wort 1 = | VETTURE |
| Seite 2 | Zeile 9 | Wort 7 = | EQUIPAGGI |
| Seite 3 | Zeile 1 | Wort 3 = | SIMULMONDO |
| Seite 3 | Zeile 2 | Wort 4 = | SIMULARE |
| Seite 3 | Zeile 4 | Wort 2 = | DOCUMENTAZIONE |
| Seite 3 | Zeile 5 | Wort 2 = | CAUSATO |
| Seite 3 | Zeile 7 | Wort 4 = | GRAZIE |
| Seite 3 | Zeile 10 | Wort 1 = | CONCESSO |
| Seite 4 | Zeile 2 | Wort 9 = | PRIMA |
| Seite 4 | Zeile 3 | Wort 2 = | SCEGLIERE |
| Seite 4 | Zeile 5 | Wort 3 = | VOLANTE |
| Seite 4 | Zeile 8 | Wort 6 = | RISENTIREMO |
| Seite 4 | Zeile 10 | Wort 1 = | ANDAMENTO |
| Seite 5 | Zeile 1 | Wort 6 = | SELEZIONARE |
| Seite 5 | Zeile 2 | Wort 8 = | CLICCANDO |
| Seite 5 | Zeile 4 | Wort 3 = | DESTRA |
| Seite 5 | Zeile 5 | Wort 4 = | CROCETTA |

| | | | |
|---------|---------|----------|---------------|
| Seite 5 | Zeile 7 | Wort 6 = | AVREMO |
| Seite 6 | Zeile 2 | Wort 5 = | SELEZIONI |
| Seite 6 | Zeile 5 | Wort 2 = | GIUDIZIO |
| Seite 6 | Zeile 6 | Wort 2 = | FRENI |
| Seite 6 | Zeile 8 | Wort 2 = | DOVREMO |
| Seite 6 | Zeile 9 | Wort 1 = | CORRERE |
| Seite 7 | Zeile 1 | Wort 2 = | GARA |
| Seite 7 | Zeile 2 | Wort 7 = | FRAZIONI |
| Seite 7 | Zeile 3 | Wort 1 = | PRIMA |
| Seite 7 | Zeile 5 | Wort 1 = | ELABORARE |
| Seite 8 | Zeile 1 | Wort 5 = | INCAPPARE |
| Seite 8 | Zeile 2 | Wort 2 = | NOSTRO |
| Seite 8 | Zeile 3 | Wort 4 = | PEZZI |
| Seite 8 | Zeile 5 | Wort 1 = | DESCRITTE |
| Seite 8 | Zeile 8 | Wort 2 = | RICORDARSI |
| Seite 9 | Zeile 3 | Wort 1 = | SIMULATORI |
| Seite 9 | Zeile 7 | Wort 1 = | PROGRAMMI |
| Seite 9 | Zeile 9 | Wort 2 = | PERFETTAMENTE |