

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © 1993 Coktel Vision

Prima edizione: Marzo 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Coktel Vision ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Coktel Vision e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

POLIZIA SPAZIO- TEMPORALE

TOP SECRET

RAPPORTO MISSIONE dell'agente MELKIOR

Aprile 2092

In questo rapporto vengono riportati gli eventi che hanno condotto all'arresto di JARLATH ESUS, responsabile del furto di un campione del prezioso Americium 1492. L'uomo ha nascosto il materiale radioattivo nel passato, turbando pericolosamente l'equilibrio del continuo spazio-temporale. Il caso è di diretta competenza della Polizia Spazio Temporale.

I dischetti che accompagnano questo manuale vi permetteranno di rivivere la missione nei panni di DORALICE PRUNELIER, persona selezionata a sua insaputa dal computer centrale della Polizia Spazio Temporale per i suoi legami storico-temporali con JARLATH ESUS.

Gli avvenimenti qui riferiti si svolgono in tre diversi luoghi e in tre diverse epoche:

1992 - Maniero De la Prunelière - Costa Atlantica - Europa

1840 - Nave "La Briscarde" - Mar dei Caraibi

1840 - Isola di San Cristobald - Caraibi

INTERATTIVITA'



Per manipolare correttamente i dischetti contenuti nel rapporto dovete seguire le istruzioni. Potete usare esclusivamente il mouse.

LO SCHERMO è diviso in quattro zone, dall'alto al basso:

- il quadro di bordo che appare quando il cursore-freccia è portato nella parte superiore dello schermo,
- la parte centrale dove si svolge l'avventura,
- la finestra dei dialoghi,
- la linea di servitù, ovvero l'ultima linea dello schermo.

IL RUOLO DEI CURSORI

Spostare il cursore sullo schermo corrisponde all'azione di esaminare. In tal modo si possono individuare:

- **l'uscita:** si vedrà allora un cursore-porta,
- **gli oggetti e i luoghi importanti:** il loro nome apparirà sulla linea di servitù.

L'apparizione del cursore "**clicifOK**" segnala i testi da leggere che spariranno premendo semplicemente il tasto sinistro del mouse.

L'UTILIZZAZIONE DEGLI OGGETTI

Per trasformare un oggetto in cursore bisogna cliccarvi sopra con il tasto sinistro del mouse. In questo caso:

- cliccando il tasto destro del mouse si mette l'oggetto in inventario,
- cliccando il tasto sinistro, si può utilizzare l'oggetto nell'immagine.

"UTILIZZARE con" apparirà così sulla linea di servitù seguito dal nome dell'oggetto, il nome del luogo o del personaggio che viene indicato dal cursore.

Clic sinistro: agire. Clic destro: ricredersi.

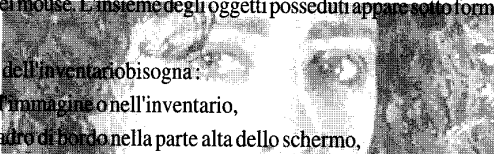
In tal modo cliccare significa a seconda del contesto: dare, mostrare, prendere, utilizzare o azionare.

L'INVENTARIO

L'inventario si apre cliccando il tasto destro del mouse. L'insieme degli oggetti posseduti appare sotto forma di cursore.

Per utilizzare un oggetto su un altro oggetto dell'inventario bisogna:

- prendere un oggetto al cursore, nell'immagine o nell'inventario,
- condurre il cursore-oggetto sul quadro di bordo nella parte alta dello schermo,
- cliccare il tasto sinistro sull'icona "inventario" del quadro di bordo,
- cliccare il cursore-oggetto sull'oggetto prescelto.





IL QUADRO DI BORDO

Ci sono sei funzioni accessibili posizionando il cursore nella parte alta dello schermo e cliccando il tasto sinistro del mouse sull'icona desiderata.

GESTIONE: permette di "**SALVARE**", "**CARICARE**", "**ABBANDONARE**"



SALVARE: appaiono 30 posizioni per salvaguardare lo stato del gioco. Scegliete una linea manipolando eventualmente "gli ascensori" e il nome dello schermo sarà automaticamente iscritto; se lo desiderate potete cambiarlo.

CARICARE: ognuna delle 30 posizioni può essere ripresa. Ritroverete il gioco esattamente nello stato in cui l'avete salvato.

ABBANDONARE: vi consente di uscire dal gioco.

JOLLY

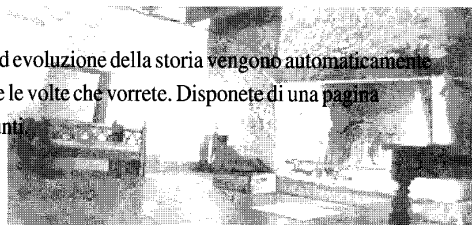


Disponete di alcuni jolly che vi daranno qua e là degli indizi da sfruttare qualora foste bloccati.

AGENDA



Indizi, dialoghi con i personaggi-chiave ed evoluzione della storia vengono automaticamente registrati e potranno essere consultati tutte le volte che vorrete. Disponete di una pagina supplementare per prendere ulteriori appunti.



INVENTARIO



Un altro modo di aprire l'inventario.

SPOSTAMENTO



Consente d'accedere direttamente a un luogo già visitato senza dover attraversare gli schermi intermedi.

OPZIONI



MUSICA: permette di sopprimere o rimettere l'ambiente sonoro

INFO: permette di visualizzare DATA, ORA, TEMPO DI GIOCO ACCUMULATO e PERCENTUALE D'AVANZAMENTO.



**SCHEDA DI PERIZIA
PSICOLOGICA DI
DORALICE PRUNELIER**
*redatta dal Colonello Orson,
responsabile del reclutamento.*

Nel 1992, il soggetto è una giovane donna di 27 anni, dotata di viva intelligenza, comandante di bordo di professione, gode di un certo benessere materiale. Attenzione: è una "mani bucate", spende tutto quello che guadagna! La sua professione corrisponde pienamente al suo carattere indipendente e al suo bisogno di movimento. È attratta dalle giungle insicure e ostili come dal lusso dei Grand Hotel. Suo padre è un etnologo, specialista degli Amerindi, amante dei grandi spazi. Sua madre è una famosa cantante brasiliana dell'Opera di Manaus. Il soggetto abita in uno stupendo appartamento parigino dove riceve spesso i suoi numerosi amici che delizia con piatti esotici e raffinati da lei stessa preparati. Adora tutti i superalcolici: whisky, rhum, cognac. La sua bevanda preferita: pina colada. Il suo piatto preferito: uova, cotte in tutti i modi possibili e con dentro di tutto.

Aggiunge pepe e sale senza assaggiare, mangia piccante. Ama il jazz un po' rétro. Detesta gli scacchi, ma ha una quasi-venerazione per il GO. Non capisce nulla di bridge, ma si concede memorabili partite di Scarabeo con la sua migliore amica. Sana e vigorosa, ha praticato molti sport: deltaplano, aikido, sport subacquei... Nessuno sport l'ha però veramente appassionata. Non fuma: sostiene che rende l'alito cattivo. Aborrisce le armi. Non sopporta nessun tipo di corporativismo, di partito politico, di religione. È cittadina del mondo. Né credulona, né superstiziosa, ha fiducia nella scienza. Il suo temperamento la spinge a ricercare sensazioni sempre nuove, attività fuori dal comune. È il tipo che s'interessa a tutto ma che non ha mai il tempo di approfondire... Può dare, in tal modo l'impressione di essere superficiale... Talvolta è incosciente. Ha una certa attrazione per le situazioni difficili che mettono a dura prova la sua capacità di giudizio, il suo senso d'osservazione e il suo spirito di deduzione. Affascinata dalle vecchie serie televisive americane, le piace particolarmente Mac Gyver, Colombo, Mission Impossibile ...

Il soggetto, solido e equilibrato, presenta tutte le attitudini richieste per portare a termine la missione di ritrovare Jarlath Equus.



**RESOCONTO DEI MANEGGI
DI JARLATH EQUUS**
*presentato dal Prof. Mathaniel, esperto
in criminologia temporale.*

EUROPA - 2092

JARLATH EQUUS è uscito da quella nuova generazione di storifici giurati (scienziati che utilizzano la duplice competenza in storia e in fisica) che lavora sul programma di ricerca ultra-confidenziale relativo allo spostamento nello Spazio-Tempo. Si è reso colpevole del furto di un campione d'Americium 1492, materiale di recentissima scoperta, le cui applicazioni potrebbero rivoluzionare il settore militare, per organizzare un commercio clandestino. Sono necessari 3000 anni per disintegrare questo materiale, la cui incresciosa particolarità è di essere radioattivo. Jarlath elabora un piano piuttosto audace: ritorna indietro di 3000 anni e nasconde il campione in un sarcofago d'oro in compagnia di una mummia egizia. Poi, nel corso degli anni, sorveglia l'evoluzione del suo "tesoro".

ISOLA DI SAN CRISTOBALD - 1840

Nel 1840 il tesoro è diventato la reliquia di una tribù che vive sulle coste dell'Africa occidentale. Sperando di recuperarlo all'insaputa della Polizia Spazio Temporale lanciata alle sue calcagna, Jarlath decide di stabilirsi in un'isola dei Caraibi dove sposa la figlia di un ricco proprietario di piantagioni. Approfittando della tratta degli schiavi, egli fa cercare al tempo stesso il tesoro. Poi dall'isola prepara l'ultima fase del suo piano: assolda un filibustiere perché faccia arenare la nave con il "tesoro" al largo delle coste europee, in prossimità di un maniero acquistato per incarico suo affinché, doppiamente protetto in fondo al mare, il "tesoro" sfugga alla vigilanza della nostra Polizia Spazio Temporale.

OSSERVAZIONI

Ci troviamo di fronte a un caso sostanziale di manipolazione storico temporale di carattere ricorrente. Poiché il tasso di paradosso ha raggiunto la soglia critica, c'è da temere uno sconvolgimento, o addirittura una distruzione della struttura profonda del patrimonio biologico universale. Solo un estrazione puntuale dell'elemento perturbatore dal contesto fattuale può correggerne gli effetti perversi.

Nessun intercettazione suggerita: PARIS 1992.

NUOVI AVVENIMENTI - MAGGIO - N°90

LA CONCLUSIONE DELL'AFFARE "AMERICIUM 1492" UN'INTERVISTA ESCLUSIVA AD UN AGENTE DELLA P.O.S.T.E.

NUOVI AVVENIMENTI: Agente Melkior, potrebbe dirci qual era il ruolo della Polizia Spazio Temporale nel 2092?

MELKIOR: Voi tutti sapete che alcune recenti scoperte ci permettono di ritornare nel passato, e questo grazie a un campo magnetico intenso generato da una semplice scatoletta portata al polso. Questa possibilità è oggi riservata solo a qualche persona giurata. Le inevitabili conseguenze di questa straordinaria scoperta hanno portato alla creazione del Comitato d'Etica Temporale. Solo l'osservazione del passato è autorizzata. Ogni altro intervento ritenuto pericoloso è severamente vietato.

N.A.: Avete appena risolto il caso del furto dell'Americium 1492 di cui tutti hanno già sentito parlare.

M.: Non sono il solo a meritare le lodi. E' a Doralice Prunelier, affascinante creatura che vive nel 1992, che dobbiamo la felice soluzione di questo caso. L'ho incontrata nel 1840 a bordo della "Brisarde" dove ero travestito da cuoco.

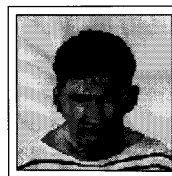
N.A.: La P.O.S.T.E. favorisce quindi l'intervento di persone del passato. Può spiegarci come è stata scelta costei?

M.: Ebbene, Jarlath Equis, il criminale di cui seguivo le tracce non si è accontentato di risalire nel passato, ha voluto anche influenzarne gli avvenimenti. Da allora, secondo la teoria di "Futuri Possibili", ha firmato la sua condanna. Ci è bastato scegliere, tra tutti i futuri

LO SPOSTAMENTO NELLO SPAZIO-TEMPO

Alla fine del XX secolo, la biologia moderna utilizzava correntemente la retroevoluzione di cellule malate che permetteva di ritornare a una struttura sana e influire su una nuova evoluzione positiva di un organismo malato. Allo stesso tempo, i teorici della Termodinamica dimostravano la reversibilità macroscopica grazie alla creazione di campi magnetici intensi. Grazie alla convergenza di questi due settori della Scienza, ci volle meno di un secolo per elaborare le tecniche di una evoluzione della materia verso il passato. Non si trattava di ringiovanire il soggetto ma di ringiovanire il suo ambiente. Questa tecnologia, oggi miniaturizzata, consente di risalire il cammino del passato. Se per un istante dato c'è un solo passato conosciuto, ci sono, invece, infiniti futuri possibili. Forse bisognerà aspettare ancora un secolo per esplorare questi cammini possibili del futuro...

Professor FALCO, specialista di meccanica quantica. Estratto dal suo ultimo libro "Il futuro anteriore" (gennaio 2092).



L'AMERICIUM 1492

Una delle prime tracce di questo materiale era stata scoperta per caso, in un frammento di meteorite che da più di un secolo apparteneva a una famiglia di collezionisti. Il caso è intervenuto una seconda volta quando un cristallo di molte tonnellate era stato localizzato a qualche centinaio di metri di profondità nel golfo del Messico. Il cristallo poteva raggiungere una temperatura e un'accelerazione straordinaria, proprietà messe in evidenza in un laboratorio satellitare e le cui applicazioni, soprattutto militari, potrebbero essere rivoluzionarie. Un particolare merita di essere ricordato: il materiale, dal nome in codice Americium 1492, è composto di molecole pesanti e presenta un livello di radioattività di un periodo di tre migliaia di anni. Dovendo attendere la sua disintegrazione radioattiva, ogni applicazione risulta compromessa per un periodo a dir poco lunghissimo.

Professor FALCO, specialista di meccanica quantica. Estratto dal suo ultimo libro "Il futuro anteriore" (gennaio 2092).

possibili, una linea temporale in cui figurava la sua morte punitiva. La linea scelta comportava l'esistenza di Doralice Prunelier.

N.A.: Più precisamente qual è stato l'errore che Jarlath commise? Primo errore: sposare nel 1840 Velvet Rochefort de la Prunelière dopo averne fatto morire il padre. Secondo errore: portare sull'isola di San Cristobald, insieme al "tesoro" (l'oggetto rubato), uno schiavo di nome Yoruba. Questo ebbe un figlio da Velvet, antenato diretto di Doralice Prunelier. I nostri storici, scoprendo la ferita temporale causata da questi due avvenimenti, ci consentirono di localizzare Jarlath su quest'isola dei Caraibi.

N.A.: E ha neutralizzato Jarlath in quel luogo?

M.: No, non riuscivo a localizzare simultaneamente l'individuo e il "tesoro". Avrei rischiato di perdere l'uno e l'altro. Era necessario che l'uomo fosse perfettamente convinto della riuscita del suo piano perché io potessi seguirne le tracce fino alla fine. Non ha diffidato di Doralice che pertanto era un temibile avversario. Ed è lei che ha avuto la meglio.

N.A.: Doralice è stata informata del ruolo svolto nella faccenda?

M.: Il Codice d'Etica Temporale me lo vieta. Doralice continua la sua vita nel XX secolo. Non dovrebbe sospettare di niente, ma mi piacerebbe averla nuovamente nella mia squadra...

GLI ALTRI PERSONAGGI DELLA VICENDA

YORUBA

Discendente di una stirpe di maghi egizi, è il custode del tesoro della sua tribù: il sarcofago d'oro che contiene la mummia del faraone Amenotep. E' stato strappato alla sua tribù da Jarlath, che lo portò in schiavitù nell'Isola di San Cristobald. Divenne, così, l'amante di Velvet Rochefort de la Prunelière, moglie di Jarlath. Doralice e Melkior lo libereranno dalla nave che lo porta in Europa.



VELVET



Jarlath l'ha sposata per ereditare il suo nome e la piantagione del padre. Trascurata dal marito che si assenta per lunghi periodi, Velvet diventa l'amante di Yoruba, dal quale ha un figlio: Maximin. E' lei a portare Doralice da Maximin.

PHILIBERT

E' il Capitano della Briscarde. E' assoldato da Jarlath per affondare la nave che trasporta il sarcofago al largo del maniero che Jarlath possiede sulla costa atlantica europea. Tiene il suo equipaggio in pugno rispettoso grazie a una pistola dal calcio magnetico che funziona solo con l'aiuto dei suoi anelli-calamita.



OSWALD



Odia il Capitano e aspetta solo il momento propizio per scatenare un ammutinamento. Doralice lo aiuta a rubare la pistola magica del Capitano Philibert in cambio della promessa di farla partire dalla nave.

MAKANDAL

E' il guaritore dell'Isola di San Cristobald. Trascorre il suo tempo cercando di evitare la smodata passione di Delia. Doralice dovrà convincerlo a curare Yoruba.



DELIA



E' l'indovina e la confidente di Velvet. Follemente innamorata di Makandal, trascorre il suo tempo nel tentativo d'inventare filtri d'amore per lui. Per poter incontrare Velvet, Doralice dovrà aiutarla a stregare Makandal.

CELEUCIA

La cuoca della piantagione, madre di Amilcar. Velvet le ha affidato Maximin, ma Jarlath riesce a distrarla e a mettere in pericolo la vita di Maximin.



AMILCAR



Giovane figlio di Makandal e Celeucia. Tenta di ammansire Doralice con i suoi trucchi. E' lui che la porterà da Makandal.

SERAPION

Il narratore. Sa tutta la storia della piantagione, conosce perfettamente tutti i dettagli della venuta di Jarlath e della morte del padre di Velvet. Sfortunatamente un abbassamento di voce gli impedisce di parlare. Quando Doralice lo guarisce, l'aiuterà a introdursi nella piantagione.



GALIPO

E' il pappagallo che Makandal ha dato al Capitano. Quando Philibert rinchiude Doralice nella sua cabina, questi le impedisce di frugarvi.

MAXIMIN

Figlio di Yoruba e di Velvet, è il trisnonno di Doralice. La sua vita è minacciata da Jarlath.

AVVIAMENTO



1- VERSIONE AMIGA

Inserite il dischetto 1 nel drive lettore. Avviate il computer. Il programma si lancia automaticamente.

2- IBM PC e COMPATIBILI, INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

- LOST IN TIME è composto di due episodi indipendenti l'uno dall'altro che potete installare separatamente o riunire sul vostro disco rigido. In quest'ultimo caso, un episodio seguirà l'altro automaticamente.
- Se volete avere simultaneamente entrambi gli episodi nella loro totalità, avrete bisogno di 23 Mb di spazio sul disco. Tuttavia, grazie ad installazioni parziali, avrete la possibilità di utilizzare "Lost in time" con solamente 9 Mb.
- In tutti i casi, per un corretto funzionamento, dovete disporre di almeno 550 Kb di RAM convenzionale (non di memoria estesa).



Qualunque sia l'episodio da voi posseduto, il procedimento è lo stesso:

Inserite il dischetto 1 nel drive A - o B - e digitate **A:INSTALL**, poi , o **B:INSTALL**, poi  e seguite le istruzioni d'installazione che appaiono sullo schermo. L'installazione all'occorrenza vi lascia la scelta del disco rigido: C:, D:, E:,... all'occorrenza, ma crea automaticamente una sotto- directory COKTEL\LOST.


Secondo la capacità del vostro disco rigido, ci sono diverse possibilità:

- 2.1- Volete installare un episodio e disponete di 12 Mb sul disco rigido. Basta seguire il procedimento. Se l'altro episodio è già installato, gli episodi si susseguiranno automaticamente.
- 2.2- Volete installare un episodio e disponete di più di 9 Mb ma meno di 12 Mb sul disco rigido. Scegliete l'opzione "Installazione parziale" o create 12 Mb di spazio disponibile sul disco rigido per effettuare un'installazione totale.
- 2.3- Volete installare un episodio e disponete di meno di 9 Mb.
Non potrete effettuare nessuna installazione. Create 9 Mb di spazio disponibile sul disco rigido per un'installazione parziale o 12 Mb per un'installazione totale.

NOTA: L'installazione parziale divide il vostro episodio in due. A metà episodio, il programma vi chiederà di installare la seconda parte. In tal caso, effettuerà una seconda installazione parziale, cancellando la prima.

Per lanciare il gioco, portatevi nella directory COKTEL digitando **CD COKTEL**, poi  digitate, quindi **LOST** e di nuovo .

OSSERVAZIONI:

A/ Se lanciate il gioco in versione DOS e se desiderate cambiare la configurazione del vostro PC (scheda grafica, scheda sonora, mouse, ecc.), posizionatevi nella directory COKTEL\LOST digitando **CD COKTEL\LOST**, poi lanciate il gioco digitando **SETUP** e .

B/SE LA CAPACITA' DELLA RAM NON E' SUFFICIENTE (questo è indicato sullo schermo).

Per aumentare lo spazio memoria convenzionale potete :

- ridurre il numero di "files" e di "buffers" specificato nel file CONFIG.SYS. Per modificare questo archivio, consultate le istruzioni per l'uso del vostro PC. Dopo

Italiano

l'utilizzazione del gioco, riportate imperativamente il file CONFIG.SYS al suo stato iniziale.

NB : I file devono essere almeno 16.

- creare un dischetto sistema "bootable" a partire da un dischetto vergine. Per fare ciò, conformatevi alle istruzioni del manuale dell'MS DOS. Per tutte le utilizzazioni del gioco, inserite questo dischetto nel lettore prima di accendere il computer. Lanciate quindi il gioco come indicato precedentemente.

C/ Per una migliore utilizzazione delle capacità della vostra macchina, comprimate spesso il vostro disco rigido (es : con l'utilitary COMPRESS).

D/ Se vi fossero problemi, dopo aver verificato tutti i precedenti punti potete regolare la configurazione della vostra scheda sonora (canale DMA e numero di IRQ). Per fare ciò, utilizzate l'opzione configurazione avanzata dal menu di selezione.

3. CD ROM

Inserite il CD nel lettore CD ROM.

Dal drive del CD (per esempio D:), digitate **INSTALL** e seguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Dopo l'installazione, per lanciare il gioco, basta posizionarsi nella directory COKTEL e digitare **LOST** e ↵.

OSSERVAZIONI :

A/ In seguito, se desiderate cambiare la configurazione del vostro PC (scheda grafica, scheda sonora, mouse, ecc.), posizionarsi nella directory COKTEL\LOST digitando **CD COKTEL\LOST**, poi lanciate il gioco digitando **SETUP** e ↵.

B/ Se la capacità della vostra RAM non è sufficiente, consultate il paragrafo B/ del capitolo: 2. IBM PC e COMPATIBILI dell'avviamento.

C/ Se vi fossero problemi, consultate il paragrafo D/ del capitolo: 2. IBM PC e COMPATIBILI.

PASSARE IL TEST DI PROTEZIONE (eccetto CD ROM)

Disponete di un libretto composto di colori contrassegnati da una lettera e un numero.

Il test si svolge su uno schermo dove appaiono tre riquadri e 8 tasti colorati e numerati.

Appare, poi, un codice composto da una lettera e un numero di tre cifre. Es: C127.

Prendete il vostro libretto e individuate il colore della casella indicata dalle sue coordinate.

Digitate sulla tastiera la cifra corrispondente al suddetto colore e poi ↵.

Riconoscimenti:

Creazione/Progetto
Scrittore CO-scenario
Program Manager
Programmatori
Grafica
Disegnatori
Grafica 3D Precalcolata
Cameramen Riprese Video
Musica ed Effetti Sonori
Traduzione
Impaginazione
Illustrazione Copertina
Impostazione Grafica
Pubbliche Relazioni
Supervisore alla Produzione

Muriel Tramis
Corinne Carrère
Philippe Lamarque
Emmanuel Maguet, Roland Lacoste
Paco, Joseph Kluytmans, Jeff Rey
Thierry Ségur
Fred Chauvelot
Fred Chauvelot, Pascal Legrand
Charles Callet
Ida Giordano (Italiano)
Manuelle Mauger, Anne-Lise Prodel
Jeff Rey
Anne-Sophie Bailly
Emmanuelle Kreuz
Roland Oskian

Attori:

Dominique Laurencine
Frédéric D.
Lionel Leroy
Songolo
Anne-Lise Prodel
René-Guy Tramis
Nathalie Lam
Kendo
Jean-Michel Jullien
Sharon Rungasamy
Darren Rungasamy
Félix Sither

DORA
MELKIOR
JARLATH
YORUBA
VELVET
MAKANDAL
DELIA
PHILIBERT
OSWALD
CELEUCIE / CRISPINA
AMILCAR
SERAPION