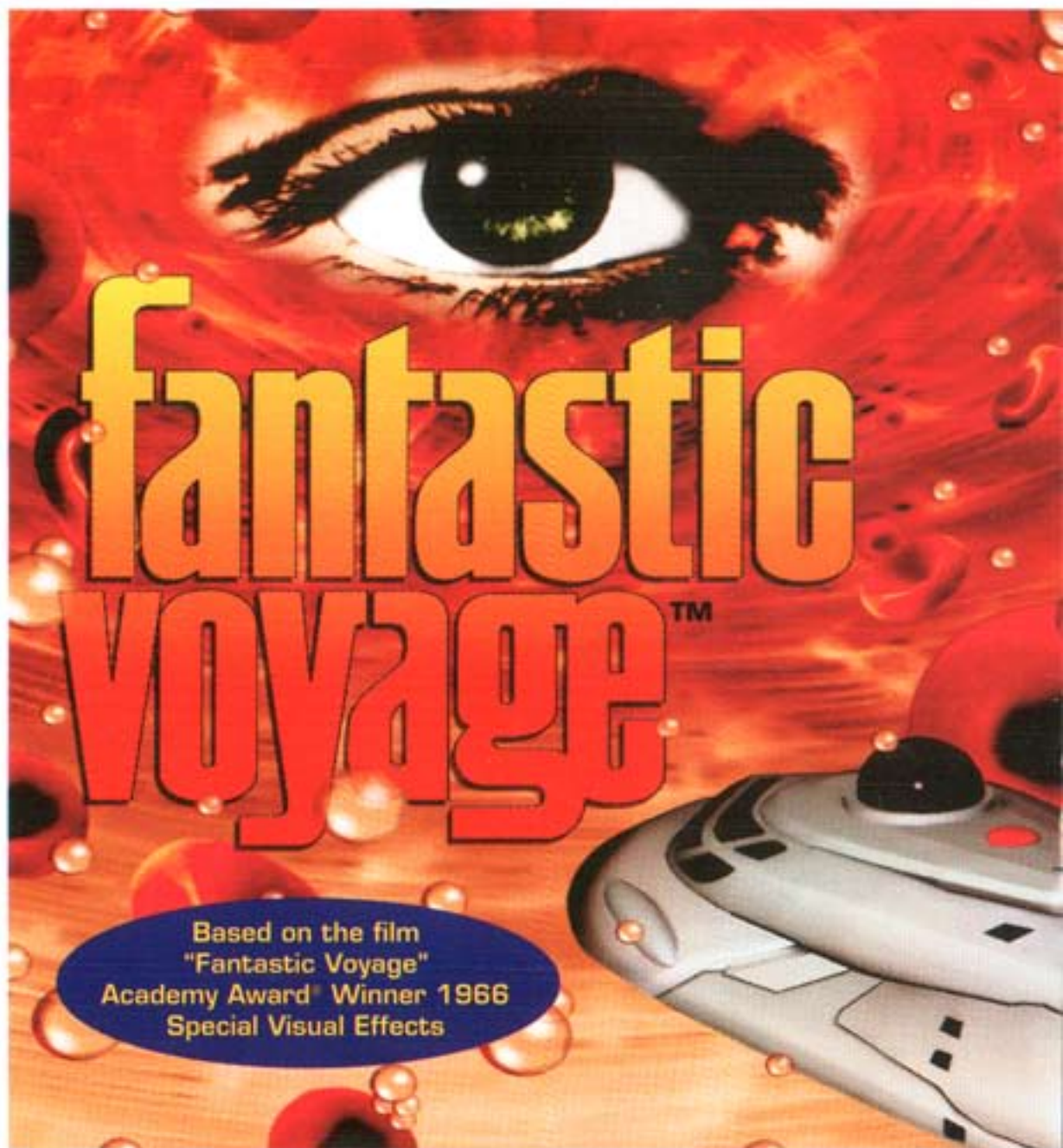




Based on the film
"Fantastic Voyage"
Academy Award® Winner 1966
Special Visual Effects



A Centaur Software Production
Programmed by Marc Hawlitzeck
Graphics by Fleckenstein Art Studios
Art Direction by Christian F. Laursen
Music by Bjørn A. Lynne
Package Design by Will Culpepper II
Produced by John Sievers



Centaur Software, Inc.

P.O. Box 4400, Redondo Beach, CA 90278
Phone: (310) 542-2226 - FAX: (310) 542-9998

Entertainment
For All Ages





A Centaur Software Production

Programming: **Marc Hawlitzeck**

Graphics: **Fleckenstein Art Studios**

Art Direction: **Christian Fleckenstein Laursen**

Music composed by: **Bjorn A. Lynne**

Sound Effects: **John Sievers and Marc Hawlitzeck**

Game Design: **Christian F. Laursen, Marc Hawlitzeck, John Sievers**

Additional Design: **Greg Johnson, Kelly Keith**

Cover Design: **Will Culpepper II**

Play Testing: **Greg Niles, Abe Moubacher, Tina Ratto,**

Chuck O'Donnell, Todd Hayward, Joe DeMello

English Manual: **John Sievers** Translations: Italian: **Todd Hayward**

German: **Marc Hawlitzeck** French: **Arcides Gonzalez**

Twentieth Century Fox Coordinator: **Laura Rubenstein**

Production Coordinator: **Abe Moubacher**

Produced by: **John Sievers**

Special thanks to: **Thomas Porschen, Markus "Manta" Imberg,**

Tim Burke, Tim Sullivan, Dennis Hammer

Based upon the film

"Fantastic Voyage"

Academy Award® Winner 1966

Special Visual Effects

Fantastic Voyage TM & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

"Academy Award" is a trademark and service mark of
the Academy of Motion Picture Arts and Sciences

©1992 Centaur Software, Inc. Manufactured in the U.S.A

Technical Specifications

Assembly code developed with DevTop 1.8 on an Amiga 2500

Graphics created using Deluxe Paint III on an Amiga 3000

Music composed and arranged using a Roland D-50 and a U-110,
a Korg Juno 2 and a DW-8000.

Total Level Size: 200 screens

Graphics Data: 2.5 megabytes

No. of Animation Frames: 630 frames

Music Score: 700 kilobytes

Music Duration: 23 minutes

Sample Rate: 20 kilohertz

Screen Refreshrate: 60 hertz (NTSC), 50 hertz (PAL)

Max. No. of Blitterobjects: 48

Number of Fadesteps: 166

ScanLoad Transfer Rate: >130000 bytes per second

Project Duration: 9 months



Fantastic Voyage

The Cold War rages. American and Soviet scientists are struggling to develop and perfect a miniaturization technique which would allow them to shrink armies and easily transport them to any spot on the globe. Although the American scientists can miniaturize objects, the process is unperfected and anything miniaturized returns to its original size within an hour. However, Czechoslovakian scientist Jan Benes has the knowledge to perfect the miniaturization process.

After defecting to the United States from behind the Iron Curtain, Benes suffers a brain injury when the East Bloc makes a final attempt on his life. The secret U.S. Organization which is developing the miniaturization technique, known as the CMDF (Combined Miniature Deterrent Forces), determine that the only hope for saving Benes' life is to enter his body and destroy a blood clot using a laser. The CMDF can shrink men and equipment to microbe size and plan to miniaturize the experimental submarine Proteus along with a crew of doctors and scientists. Inject them into Benes' blood stream at the base of the neck and hope that they can make their way to the brain for the operation. Your mission is to pilot the Proteus through the body to the brain. There you must use a laser to destroy the blood clot which threatens Benes' life. You alone can insure the success of the American CMDF program.

The Game

Fantastic Voyage is a science fiction game composed of 3 levels. You must make your way through the body to the brain and remove the blood clot which threatens the life of your patient. Along the way, you must find nine different pieces of a circuit board which you'll need to make your laser operate in the brain.

During your voyage you will encounter numerous obstacles. The body sees you as a foreign invader, an intruder which must be destroyed. You'll have your hands full defending yourself from the body's natural defenses.

In order to get maximum fun and excitement from Fantastic Voyage, we strongly recommend that you play the game in a darkened room with the contrast control of your TV set to high. Pump up the volume and turn out the lights!

Fantastic Voyage

The Configuration Screen

Here you can use the controller keys to control various aspects of the game:

Start Voyage is used to start the game after you've made the following choices:

Select the difficulty level (**Beginner**, **Advanced** or **Pro**). The difficulty level determines how many hits the Proteus can suffer before it is destroyed and you lose a "life."

Select whether you'd like **Sound Effects** or **Music** during the game.

The Proteus

As the commander of the experimental Proteus submarine, you have awesome resources and a wide range of powerful weapons at your disposal. But, you must locate and pick up both fuel and oxygen cannisters which have been injected into the body in order to keep your Proteus operating. Running out of fuel or oxygen is fatal! Gauges on the Proteus Control Panel will give constant readouts of your fuel and oxygen levels. Keep an eye on them! The CMDF mission control personnel will monitor your progress and will inject special weapons into the body which you'll need to pick up to kill certain enemies.



The Proteus has been engineered to withstand the extreme stress of the miniaturization process and to some extent its shields can withstand attacks from adversaries inside the body. The amount of energy remaining in the Proteus' shields can be seen on the gauge on the far right side of the Control Panel. Each time you kill three enemies without missing, the energy level of your shields will be increased. The Proteus Control Panel



Fantastic Voyage

also displays the current score and the number of "lives" the Proteus has. The text readout window displays helpful messages from the CMDF Control Room.

You can pilot the Proteus through the body in eight different directions. Just move the joystick in the direction you want to go. If you're holding down the fire button and move from left to right, the Proteus will move in the direction you're pushing the joystick, but the Proteus will continue facing (and firing) in the same direction. To make a turn, let go of the fire button before changing directions.

The Control Room

The CMDF Control Room screen will appear before each of the three game levels. Here in "Mission Control" you will be able to see the current location of the Proteus on a map of the body. You can also examine the monitors to keep track of how many of the nine pieces of the laser circuit board you have collected. Here you will also see a readout of your total score, the elapsed time and your CMDF rating. You can scroll around in the Control Room by moving your joystick to the left and right. You can leave the Control Room and proceed to the next level by pressing the fire button

Tips and Tricks

It is not always necessary to blast everything in sight to make your way through the mazes. Try to find ways to sneak past the enemies.

You must pick up all nine pieces of the laser gun circuitry before attempting to destroy the blood clot at the end of Level Three.

Special weapons are required to kill certain enemies. Always pick up fuel, oxygen and weapon cannisters.

Remember that killing three enemies in succession without missing increases the energy in your shields. Don't just fire randomly.

Fantastic Voyage

Game Facts

Much of what you will see inside the human body during the game is based upon scientific fact. However, Fantastic Voyage is a mixture of fact and fantasy. In Level One you will experience graphics based upon electron microscope photographs of the interiors of blood vessels and various blood cell types like leukocytes and erythrocytes. But, you will also have to deal with cancer cells which crawl around and fire weapons. You will also encounter other hazards which are purely fictional creations.

The backgrounds in the sub-atomic world of Level Two are based upon the tracks created in the bubble chambers of particle accelerators when they are subjected to beams of sub-atomic particles called neutrinos. Other objects in Level Two, such as protons, gluons, quarks and other particles had to be artistic creations since no one has ever seen them! Level Three's backgrounds are based upon electron microscope photographs of the brain's neural network.



Fantastic Voyage

Der Kalte Krieg wütet. Amerikanische und russische Wissenschaftler bemühen sich, eine Technik zu entwickeln, mit deren Hilfe sich Armeen verkleinern und einfach zu jedem Ort dieser Erde transportieren lassen. Obwohl amerikanische Wissenschaftler bereits Objekte verkleinern können, ist der Prozeß unausgereift, und alle verkleinerten Objekte erlangen ihre normale Größe binnen einer Stunde wieder. Der tschechoslowakische Wissenschaftler Jan Benes jedoch hat die Lösung, um diesen Verkleinerungsprozeß zu perfektionieren.

Nach geglückter Flucht durch den Eisernen Vorhang in die Vereinigten Staaten, erleidet Benes eine Gehirnverletzung, als der Ostblock einen letzten Versuch macht, nach seinem Leben zu trachten. Die geheime U.S. Organisation CMDF, die die Verkleinerungstechnik entwickelt, beschließt, in den Körper des Wissenschaftlers einzudringen, und das Blutgerinsel mittels eines Lasers zu zerstören und so Benes' Leben zu retten. Die CMDF ist in der Lage, Personen und Ausrüstung zu verkleinern, und planen, das experimentelle Unterseeboot Protheus zusammen mit einer Mannschaft von Doktoren und Wissenschaftlern zu verkleinern, am Hals in Benes' Adern einzuspritzen und hoffen, daß sie den Weg bis ins Gehirn finden, um dort die lebensrettende Operation vornehmen zu können. Deine Aufgabe ist es, das Protheus durch den Körper bis ins Gehirn zu steuern, und dort das Blutgerinsel, das Benes' Leben bedroht, mit einem Laser zu zerstören. Du alleine bist für den Erfolg des amerikanischen CMDF Programmes verantwortlich.

Das Spiel

Fantastic Voyage ist ein Science Fiction Spiel in drei Leveln. Du mußt den Weg ins Gehirn durch den Körper finden, und dort das Blutgerinsel zerstören, das das Leben des Patienten bedroht. Auf dem Weg dorthin mußt Du neun Teile einer Platine finden, die benötigt wird, um den Laser im Gehirn benutzen zu können.

Während der Reise werden Dir zahlreiche Hindernisse begegnen. Der Körper sieht Dich als einen unbekannten Eindringling, der zerstört werden muß. Du wirst alle Hände voll zu tun haben, Dich vor den menschlichen Abwehrmechanismen zu schützen.

Fantastic Voyage

Wir empfehlen, Fantastic Voyage in einem verdunkelten Raum zu spielen, wobei der Kontrastregler am Fernseher auf "hoch" stehen sollte. Dadurch ist maximaler Spielspaß gewährleistet.

Der Auswahlbildschirm

Hier wird die Fernbedienung benutzt, um unterschiedliche Aspekte des Spiels zu kontrollieren.

Start Voyage startet das Spiel, nachdem die folgenden Punkte gewählt wurden:

Wähle den Schwierigkeitsgrad (**Beginner**, **Advanced** oder **Pro**). Je nach Schwierigkeitsgrad kann das Protheus mehr oder weniger Treffer erleiden, bevor es zerstört wird, und Du ein Leben verlierst.

Der letzte Punkt wechselt zwischen **Music** und **Soundeffekten** während des Spiels.

Das Protheus

Als Kommandeur des experimentellen Unterseebootes Protheus hast Du eine Anzahl von kraftvollen Waffen zu Deiner Verfügung. Du mußt jedoch Kraftstoff- und Sauerstoffbehälter finden und aufnehmen, die in den Körper eingesetzt wurden, um das Protheus in Betrieb zu halten. Das Protheus wird zerstört, sollten Kraftstoff oder Sauerstoff ausgehen. Anzeigen im Kontrollfenster informieren Dich ständig über den Zustand der Kraft- und Sauerstoffreserven. Behalte sie im Auge ! Das CMDF Hauptquartier beobachtet Dein Vorgehen und spritzt besondere Waffen in den Körper, die Du finden mußt, um bestimmte Gegner auszuschalten.

Das Protheus wurde konstruiert, um den extremen Bedingungen des Verkleinerungsprozesses standzuhalten. Seine Schutzschilder können den Attacken der feindlichen Kräfte im Körper bis zu einem bestimmten Grade widerstehen. Die



Fantastic Voyage

verbleibende Energie der Schutzschilder wird auf der rechten Seite des Kontrollfensters angezeigt. Immer wenn Du drei Gegner triffst, ohne vorbeizuschießen, wird die Energie der Schutzschilder erhöht. Das Kontrollfenster des Protheus gibt außerdem Auskunft über die aktuelle Punktezahl und die Anzahl der verbleibenden Leben. Die Textanzeige zeigt hilfreiche Nachrichten aus dem CMDF Kontrollraum.



Das Protheus kann in acht verschiedene Richtungen durch den Körper gesteuert werden. Bewege den Joystick in die Richtung, in die Du gehen möchtest. Wenn Du den Feuerknopf drückst und von links nach rechts steuerst, bewegt sich das Protheus in die Richtung, in die Du den Joystick drückst, schießen wird es allerdings noch in die selbe Richtung. Um das Protheus umzudrehen, laß den Feuerknopf los bevor Richtungen zu wechseln.

Der Kontrollraum

Der CMDF Kontrollraum erscheint vor jedem der drei Level. Hier siehst Du die gegenwärtige Position des Protheus auf einer Karte des Körpers. Außerdem kannst Du auf einem Monitor sehen, wie viele Teile des Lasers Du schon gefunden hast und welche Dir noch fehlen. Deine Punktezahl, die verbrauchte Zeit und eine CMDF Beurteilung werden ebenfalls angezeigt. Wenn Du den Joystick nach links oder rechts drückst, scrollt der Kontrollraum in die entsprechende Richtung. Durch Drücken des Feuerknopfes verläßt Du den Kontrollraum.

Tips und Tricks

Nicht immer ist es notwendig, wild drauf los zu schießen, um durch das Labyrinth zu kommen. Versuche Wege zu finden, Dich an den Gegnern vorbeizuschleichen.

Fantastic Voyage

Du mußt alle neun Teile der Laser Platine finden, bevor Du das Blutgerinsel am Ende des dritten Levels zerstören kannst.

Für bestimmte Gegner werden besondere Waffen benötigt. Kraftstoff-, Sauerstoff- und Waffenbehälter sollten immer mitgenommen werden.

Denke daran, daß die Energie Deiner Schutzschilder erhöht wird, wenn Du drei Gegner in Folge triffst, ohne vorbeizuschießen.

Fakten zum Spiel

Vieles was Du während des Spiels im menschlichen Körper siehst, basiert auf wissenschaftlichen Fakten. Allerdings ist Fantastic Voyage eine Mischung aus Wahrheit und Fantasie. Im ersten Level wirst Du Grafiken sehen, die auf Elektronenmikroskop-Photos der Adern und verschiedener Blutzellen wie Leukozyten und Erythrozyten basieren. Du wirst aber auch gegen Krebszellen, die herumkriechen, kämpfen müssen und anderen Gestalten begegnen, die reine Fantasiegebilde sind.

Die Hintergründe in der Molekül-Welt in Level 2 basieren auf den Spuren, die in Teilchenbeschleunigern entstehen, wenn atomare Teilchen aufeinander prallen und in ihre Bestandteile zerfallen. Andere Objekte in Level 2, wie Protonen, Gluonen, Quarks und andere Teilchen sind wiederum Fantasiegebilde, da noch niemand diese Teilchen gesehen hat. Der Level 3 Hintergrund wurde dem Neuronalen Netz im Gehirn nachempfunden, basierend auf Elektronenmikroskop Photographien.



Fantastic Voyage

La guerre froide bat son plein. Des savants américains et soviétiques luttent pour créer et perfectionner une technique de miniaturisation qui leur permettrait de réduire les armées et les transporter facilement n'importe où sur la planète. Quoique les savants américains puissent miniaturiser les objets, le processus n'est pas encore parfait et quel que soit l'objet miniaturisé, celui-ci revient à sa taille normale au bout d'une heure. Cependant, le savant tchécoslovaque Jan Benes sait comment perfectionner le processus de miniaturisation.

Après avoir émigré aux Etats-Unis de derrière le rideau de fer, Benes souffre d'une blessure au cerveau occasionnée lorsque le bloc de l'Est commet un dernier attentat contre sa vie. L'organisation secrète des E.U., qui est en train de créer la technique de miniaturisation, connue sous le nom de CMDF (Forces Préventives de Miniaturisation Combinées - FPMC), détermine que le seul moyen de sauver la vie de Benes est d'entrer dans son corps et détruire le caillot de sang au moyen du laser. Le CMDF (FPMC) peut réduire les hommes et l'équipement à la taille microbique et projette de miniaturiser le sous-marin expérimental Protée avec un équipage de docteurs et de savants, et de les inoculer par la nuque dans le sang de Benes en espérant qu'ils pourront trouver le chemin jusqu'au cerveau pour effectuer l'opération. Votre mission est de piloter le Protée à travers le corps jusqu'au cerveau. Vous y utiliserez le laser pour détruire le caillot de sang qui menace la vie de Benes. Vous seul pouvez assurer le succès du programme américain des CMDF (FPMC).

Le Jeu

Le Voyage Fantastique est un jeu de science fiction composé de Trois Niveaux. Il faut que vous passiez par le corps jusqu'au cerveau pour retirer le caillot de sang qui menace la vie du patient. Pendant le parcours, il faut que vous trouviez neuf morceaux différents d'un tableau de circuit dont vous aurez besoin pour pouvoir utiliser le laser dans le cerveau. Pendant votre voyage, vous rencontrerez de nombreux obstacles: le corps vous voit comme un envahisseur étranger, un intrus qui doit être détruit. Vous aurez fort à faire pour vous défendre contre les défenses naturelles du corps.

Fantastic Voyage

Pour profiter au maximum du divertissement et de l'émotion offerts par le Voyage Fantastique, nous vous recommandons de jouer dans une pièce noire avec le contrôle de Contraste de votre TV mis sur maximum. Haussez le volume et éteignez les lumières!

L'Ecran de Configuration

Vous pouvez ici utiliser les touches pour contrôler divers aspects de votre jeu:

"START VOYAGE" - Pour commencer le jeu après avoir fait les choix suivants:

"BEGINNER / ADVANCED / PRO" - Pour sélectionner le niveau de difficulté (Débutant, Avancé, Pro). Le niveau de difficulté détermine combien de tirs le Protée peut tolérer avant d'être détruit et que vous perdez une "vie."

"MUSIC / SOUND EFFECTS" - Peut être utilisé pour sélectionner soit la musique soit les effets sonores.

Le Protée

En tant que commandeur du sous-marin expérimental Protée, vous avez des ressources incroyables et toute une gamme d'armes puissantes à votre disposition. Mais, il faut vous situer et chercher des bidons de pétrole et d'oxygène avec lesquels le corps a été inoculé pour continuer l'opération de votre Protée. Le manque de pétrole ou d'oxygène est fatal. Des indications au Tableau de Contrôle du Protée vous donneront des renseignements sur les quantités de pétrole et d'oxygène. Faites-y attention. Le Personnel du Contrôle de la Mission CMDF (FPMC) tiendra compte de vos progrès et inoculera le corps avec les armes spéciales dont vous aurez besoin pour tuer certains ennemis.

Le Protée a été créé pour résister la pression extrême du processus de miniaturisation et dans une certaine mesure leurs boucliers peuvent résister les attaques des adversaires dans le corps. On peut voir la quantité d'énergie restant dans les boucliers



Fantastic Voyage

du Protée sur l'indicateur au côté extrême droit du Tableau de Commande. Chaque fois que vous tuez trois ennemis sans manquer votre but, le niveau d'énergie de vos boucliers va augmenter. Le Tableau de Commande du Protée montre aussi le score actuel et le nombre de "vies" qu'a le Protée. La Fenêtre de Renseignements montre des messages utilisés venant de la Salle de Contrôle des CMDF (FPMC).



Vous pouvez piloter le Protée à travers le corps dans 8 directions différentes. Il suffit de déplacer le levier de commande dans la direction où vous voulez aller. Si vous pressez le bouton de tir et vous vous déplacez de gauche à droite, le Protée se déplacera dans la direction où vous poussez le levier de commande, mais le Protée continuera à faire face (et à tirer) dans la même direction. Pour prendre un tournant, dégagez le bouton de tir avant de changer la direction.

La Salle de Contrôle

L'écran de la Salle de Contrôle des CMDF (FPMC) apparaîtra avant chacun des Trois Niveaux du jeu. Ici dans "Contrôle de Mission" vous pouvez voir la situation actuelle du Protée sur un schéma du corps. Vous pouvez aussi examiner les moniteurs pour tenir compte du nombre des 9 morceaux du tableau de circuit au laser que vous avez collectionnés. Ici vous verrez également une indication de votre score total, le temps passé, et votre évaluation des CMDF (FPMC). Vous pouvez vous déplacer dans la Salle de Contrôle en déplaçant le levier de commande à gauche à droite. Vous pouvez quitter la Salle de Contrôle et passer au niveau suivant en pressant le bouton de tir du levier de commande.

Tuyaux et Ruses

Il n'est pas toujours nécessaire de faire exploser tout ce qui est en vue pour vous acheminer à travers les labyrinthes. Essayez de découvrir des moyens pour passer à travers l'ennemi.

Fantastic Voyage

Il faut ramasser tous les 9 morceaux du pistolet au laser avant d'essayer de détruire le caillot de sang à la fin du Niveau Trois.

Des armes spéciales sont nécessaires pour tuer certains ennemis. Cherchez toujours les bidons de pétrole, d'oxygène, et d'armes.

Rappelez-vous que vous augmentez l'énergie dans vos boucliers en tuant 3 ennemis de suite sans manquer votre but. Ne tirez pas au hasard.

Renseignements sur le Jeu

La plupart des choses que vous verrez dans le corps humain ont des bases scientifiques. Cependant, le Voyage Fantastique est un mélange de réalité et d'imagination. Au Niveau Un vous verrez des graphiques basés sur des photographies au microscope électronique des faces internes des vaisseaux sanguins et d'autres types de sanguins comme les Leucocytes et les Erythrocytes. Mais, vous aurez aussi affaire à des cellules cancéreuses qui rampent et tirent au pistolet, et vous rencontrerez d'autres dangers qui sont de pures créations fictives.

Les toiles de fond dans le monde sous-atomique du Niveau Deux sont basées sur les pistes créées dans les chambres à bulles des accélérateurs à particules lorsqu'elles sont soumises aux rayons des particules sous-atomiques appelés neutrinos. D'autres objets du Niveau Deux tels que, protons, gluons, quarks, et d'autres particules sont des créations artistiques puisque personne ne les a jamais vus. Les toiles de fond du Niveau Trois sont basées sur des photographies au microscope électronique du réseau de neurones du cerveau.



Fantastic Voyage

La Guerra fredda infuria. Gli scienziati americani e sovietici lottano a sviluppare e perfezionare una tecnica di miniaturizzazione che gli permetta di rimpiccolire e trasportare facilmente eserciti a qualsiasi luogo del mondo. Benchè gli scienziati americani possano miniaturizzare oggetti, il processo non è perfetto e dopo un' ora qualsiasi cosa che venga miniaturizzata torna a misura originaria. Comunque, lo scienziato cecoslovacco Jan Benes ha la sapienza di perfezionare il processo di miniaturizzazione.

Dopo aver defezionato, Benes subisce una lesione al cervello quando il blocco orientale prova per l'ultima volta ad ucciderlo. L'organizzazione segreta statunitense, il CMDF (Forze Miniature Combine Deterrenti) decide che l'unica speranza che salvi la vita a Benes è entrare nel corpo e distruggere con un laser il grumo di sangue. Il CMDF può rimpiccolire a misura microscopica uomini ed attrezzatura, ed intendono a miniaturizzare insieme al sottomarino sperimentale Proteus un equipaggio di medici e scienziati, e poi iniettarlo nel circolo di sangue sul fondo del collo, sperando di poter navigare al cervello per fare un intervento. Il tuo scopo è pilotare il Proteus per il corpo, verso il cervello. Lì bisogna usare un laser per distruggere il grumo di sangue che minaccia a Benes la vita. Solo tu puoi assicurare il successo del programma americano CMDF.

Il Gioco

Il Viaggio Fantastico è un gioco di fantascienza che è composto di tre livelli. Tu devi muoverti nel corpo verso il cervello e togliere un grumo di sangue che minaccia la vita al paziente. Durante il tragitto devi trovare nove pezzi diversi di una circuiteria che ti servirà a far operare nel cervello il laser.

Durante il viaggio incontrerai ostacoli numerosi. Il corpo ti vede l'invasore straniero, un intruso che va distrutto. Sarà difficilissimo difenderti contro le difese naturali del corpo.

Per ottenere il massimo divertimento e piacere, si raccomanda fortemente che si gioca in una sala scura con il contrasto del monitor puntato ad alto. Alzare il volume e spegnere le luci!

Fantastic Voyage



Lo Schermo di Configurazione

Qua si possono usare i tasti per controllare i vari elementi del gioco:

"START VOYAGE" si usa per cominciare il gioco dopo aver fatto le scelte seguenti:

"BEGINNER / ADVANCED / PRO" seleziona il livello di difficoltà (novizio, avanzato, o esperto). Il livello di difficoltà determina quanti colpi il Proteus può soffrire prima di essere distrutto e prima che si perda una "vita."

"MUSIC / SOUND EFFECTS" può essere usato per scegliere o musica o effetti sonori.

Il Proteus

Essendo il capo del sottomarino sperimentale Proteus, tu hai a disposizione delle risorse incredibili ed un largo raggio di armi potenti. Però, devi scoprire e raccogliere sia combustibile che contenitori di ossigeno che sono stati iniettati nel corpo per tenere il Proteus in funzione. Esaurire il combustibile o l'ossigeno è fatale. Indicatori sul quadro di comando espongono in continuazione la quantità del combustibile e dell'ossigeno. Fai attenzione! Il CMDF al sede centrale monitorizza i tuoi progressi ed inietta armi speciali nel corpo che le dovrai raccogliere per uccidere certi nemici.



Il Proteus si è costruito con la capacità di subire lo stress estremo del processo di miniaturizzazione e in larga misura i suoi scudi possono sostenere attacchi dagli avversari dentro il corpo. La quantità d'energia rimanente negli scudi del Proteus si possono vedere all'indicatore sulla destra estrema del quadro di comando. Ogni volta



che uccidi tre nemici senza fallire, il livello d'energia degli scudi si aumenta. Il quadro di comando espone anche il punteggio corrente ed il numero di "vite" che ha il Proteus. Il finestrino d'indicazioni testuali espone messaggi utili dal sede centrale CMDF.

Tu puoi pilotare il Proteus in otto direzioni diverse. Devi soltanto muovere il joystick nella direzione in cui vuoi andare. Se tieni giù il bottoncino da sparare e muovi il joystick da sinistra a destra, il Proteus si muove nella direzione in cui muovi il joystick, ma il Proteus continua a guardare (e sparare) verso la direzione originaria. Per girare, libera il bottoncino da sparare prima di cambiare direzione.

Il Quadro di Comando

Lo schermo del quadro di comando CMDF compare prima di tutt'e tre tappe del gioco. Qua al sede centrale sei capace di vedere su una pianta del corpo il luogo corrente del Proteus. Puoi anche esaminare gl'indicatori per registrare quanti dei nove pezzi della circuiteria del laser, i quali devi raccogliere. Qua si vede pure uno schema del punteggio totale, il tempo trascorso e la tua valutazione CMDF. Muovendo il joystick a destra ed a sinistra puoi fare lo scrolling. Spingendo il bottoncino da sparare puoi uscire dal sede centrale e procedere al prossimo livello.

Avvisi e Trucchi

Non è sempre necessario distruggere ogni cosa visibile per fare strada per i labirinti. Cerca di trovare modi per strisciare intorno ai nemici.

Devi raccogliere tutti e nove pezzi della circuiteria della pistola laser prima di provare a distruggere il grumo di sangue alla fine del terzo livello.

Si richiedono armi speciali per uccidere certi nemici. Raccogli sempre combustibile, ossigeno e contenitori di armi.

Ricordati che uccidere successivamente - e senza sbagliare - tre nemici fa crescere l'energia degli scudi. Non sparare a caso.

Fatti del Gioco

Molto di quello che vedi dentro il corpo humano durante il gioco è basato su fatti scientifici. Comunque, il Viaggio Fantastico è una mista fra fatto e fantasia. Al primo livello tu sperimenti grafici basati su fotografie dal microscopo elettronico degli interni di vasi sanguigni ed i vari tipi di cellule sanguigne, come leucociti ed eritrociti. Però, dovrai anche affrontare cellule cancerose che avanzano lentamente e sparano. Eppure, incontrerai altri pericoli che sono puramente creazioni fittizie.

Gli sfondi del mondo sub-atomico del secondo livello sono basati sulle tracce nelle camere di bolle degli acceleratori di particelle quando vengono esposte ai raggi di particelle sub-atomiche che si chiamano i neutrini. Altri oggetti al secondo livello, come i protoni, i gluoni, i quark ed altre particelle si sono dovute inventare, dato che non le ha mai viste nessuno! Gli sfondi del terzo livello sono basati sulle fotografie della rete centrale del cervello dal microscopo elettronico.

Your use of the diskette indicates your acceptance of these terms and conditions.

1. COPYRIGHT: THESE PROGRAMS AND THE RELATED DOCUMENTATION ARE COPYRIGHTED. YOU MAY NOT USE, COPY, MODIFY, OR TRANSFER THE PROGRAMS OR DOCUMENTATION, OR ANY COPY EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED IN THIS AGREEMENT.

2. LICENSE: You have the non-exclusive right to use any enclosed program only on a single computer. You may load the program into your computer's temporary memory (RAM). You may physically transfer the program from one computer to another provided that the program is used on only one computer at a time. You may modify or translate the program providing such modification or translation is for your own use and that no more than one such modified or translated copy exists at any one time. You may not electronically transfer the program from one computer to another over a network. You may not distribute copies of the program or accompanying documentation to others. You may not decompile, disassemble, or reverse engineer the program. You may not attempt to unlock or bypass any copy protection utilized with the program. All other rights and uses not specifically granted in this license are reserved by Centaur Software, Inc.

3. TERMS: This license is effective until terminated. You may terminate it by destroying the program and documentation and all copies thereof. This license will also terminate if you fail to comply with any term or condition of this Agreement. You agree upon such termination to destroy all copies of the program and documentation.

4. PROGRAM DISCLAIMER: The programs are provided "as is" without Warranty of any kind, either expressed or implied, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. The entire risk as to the results and performance of any program is assumed by you. Should the program prove defective, you (and not Centaur Software, Inc. or its dealers) assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction. Further, Centaur does not warrant, guarantee or make any representations regarding the use of, or the results of the use of, the program in terms of suitability, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the program and results solely at your own risk.

5. DISKETTE LIMITED WARRANTY: Centaur Software, Inc., warrants to the original licensee that the diskettes on which the program is recorded shall be free from defects in material and workmanship only for a period of ninety (90) days from the date of original purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, and it is returned to the dealer from whom it was purchased not later than five (5) days of the end of such 90-day period, the dealer shall, at the dealer's option, either repair or replace the diskette.

The above warranty is exclusive and in lieu of all other conditions and warranties, expressed or implied (other than those warranties implied by state law.) All state statutory implied warranties, including but not limited to implied conditions or warranties of merchantability or fitness for a particular purpose and those arising by statute or otherwise in law or from a course of dealing or usage of trade. To the extent such statutes or laws prohibit the exclusion of such implied warranties they shall be limited to a period of 90 days from the date of your original purchase. No conditions or warranties, either express or implied, will apply after this period.

6. LIMITATION OF LIABILITY: Centaur's liability is limited solely to the repair or replacement of the defective product, in its sole discretion, and shall not in any event include damages for loss of use or loss of anticipated profits or benefits or other incidental or consequential costs, expenses or damages, including without limitation any data or information which may be lost or rendered inaccurate, even if Centaur has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow a limitation on how long an implied warranty lasts, or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state.

7. MISCELLANEOUS: This agreement represents the entire understanding regarding the programs and related documentation, and supersedes any prior purchase order, communications or representations. This agreement may only be modified by a written amendment signed by an officer of Centaur Software, Inc. If any provision of the agreement shall be deemed unlawful, void, or for any reason, unenforceable it shall be deemed severable from, and shall in no way effect the validity and enforceability of the remaining provisions of the agreement.

This license agreement shall be governed by the laws of the United States of America, State of California.

8. The program License Agreement shall inure to the benefit of Centaur Software, Inc.

