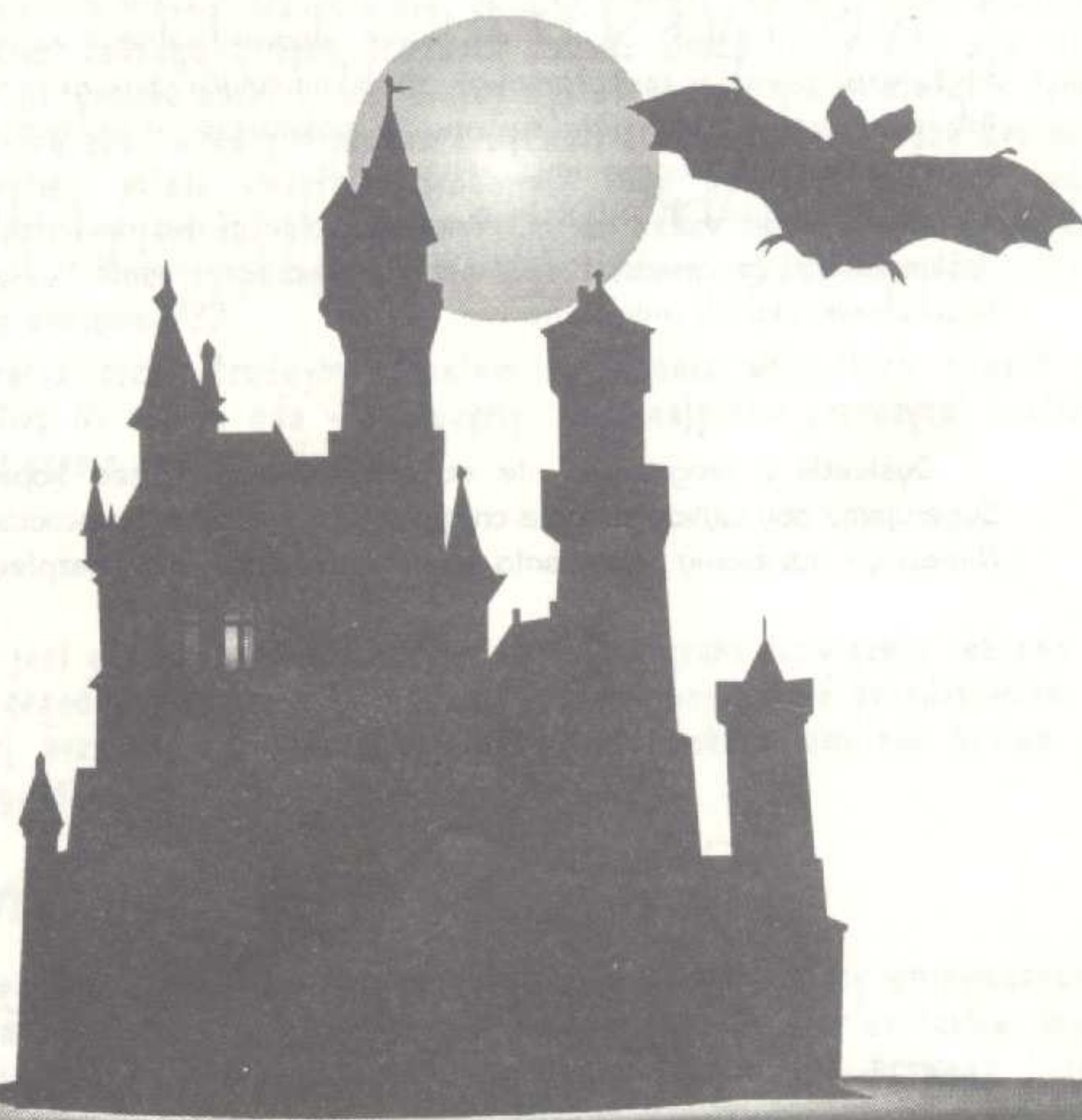


TWIN™
SPARK
SOFT



ZAKLETA WYSPA



Copyright © by Twin Spark Soft
All rights reserved
Kraków 5 styczeń 1995

Niniejsza instrukcja obsługi oraz program chronione są odpowiednimi przepisami ustawy o prawie autorskim. Żadna część dokumentacji i oprogramowania nie może być kopiowana, modyfikowana czy też tłumaczona na inne języki.

TWIN SPARK SOFT nie bierze odpowiedzialności za ewentualne błędy występujące w oprogramowaniu i dokumentacji oraz za przypadkowe lub powtarzalne zafalowanie systemu w połączeniu z wykorzystywanym sprzętem i innymi programami.

TWIN SPARK SOFT rezerwuje sobie prawo do korekt i zmian dostarczanego programu i dokumentacji bez konieczności informowania kogokolwiek o takich zmianach.

Dyskietki z programem nie są zabezpieczone przed kopiowaniem. Sugerujemy aby wykonać kopie oryginalnych dyskietek i pracować na nich. Niniejszym udzielamy pozwolenia na wykonanie tzw. kopii bezpieczeństwa.

*Opracował:
Marek Hyla*

*Okładkę i układ typograficzny zaprojektował:
Krzysztof Wojcieszek*

ZAKŁĘTA WYSPA - INSTRUKCJA GRY

Niegdyś w przepięknej krainie Aldeorii, rozłożonej na wielkiej wyspie, panował urodzaj i sprawiedliwość. Ludzie żyli w dostatku i szczęściu. Owa kraina obejmowała aż trzydzieści przepięknych wiosek oraz dwa wielkie zamki. W jednym z zamków mieszkał władca tej krainy król Heron wraz ze swą małżonką królową Melkorą. Mieli oni córkę - księżniczkę Andorę znaną w całej okolicy ze swej niebywalej piękności. Rodzice księżniczki w końcu postanowili zaślubić swą córkę. Wieść ta doszła także do czarnoksiężnika Mendora mieszkającego w drugim zamku. Postanowił on poprosić króla Herona o rękę pięknej Andory. Niestety ów kandydat nie spodobał się królowi, a już w zupełności księżniczce, więc odrzucono jego propozycję. Posępny Mendor nie mógł pogodzić się z tą decyzją i postanowił zemścić się na królu oraz całej jego krainie. Porwał królową do swego ponurego zameczyska i przy pomocy swych czarów wywołał z piekła trzydzieści demonów, które wysłał do wszystkich trzydziestu wiosek. Jest tylko jeden sposób aby wyzwolić każdą spod władzy demona. Należy rozwiązać zagadkę narzuconą przez niego na wioskę. Okazało się, że nikt z ludzi zamieszkających w wioskach nie potrafi rozwiązać żadnego z tych trudnych zadań. Zrozpaczony król nie widząc innego sposobu na uratowanie córki i swej krainy wysłał na cały świat wieści o tym, że ten kto wyzwoli krainę spod władzy demonów i wyzwoli córkę, dostanie rękę królowy i połowę jego królestwa. Wielu śmiazków próbowało tego dokonać, ale bez żadnych skutków. Czy los królowy jest już przesądzony? Czy do końca życia będzie uwięziona w zamku czarnoksiężnika? Może Ty podejmiesz się tego trudnego zadania i może tobie uda się wyzwolić piękną królową???

Tak więc stanąłeś przed trudnym zadaniem uwolnienia wszystkich wiosek spod władzy demonów. Czy Ci się to uda - zobaczymy, lecz najpierw przeczytaj instrukcję abyś nie zbłądził w czasie swej wędrówki.

WSTĘP

Zakłęta Wyspa jest grą logiczno-przygodową, w której gracz rozwiązuje różnego typu i różnej trudności zagadki. Aby gra była bardziej urozmaicona całość przedstawiona jest w postaci wielkiej przygody, w której dzielny bohater chcąc uwolnić krainę musi rozwiązać wiele zagadek.

ZACZYNAMY

Gra może zostać uruchomiona na dwa sposoby - szybki, pomijający wprowadzenie do zabawy lub normalny, podczas którego prezentowana jest legenda oraz czołówka. Wyboru trybu uruchomienia dokonuje się poprzez naciśnięcie lewego lub prawego klawisza

myszki po ukazaniu się odpowiedniej planszy. Oba sposoby doprowadzą nas do ekranu menu głównego.

MENU GŁÓWNE

W menu głównym mamy do wyboru następujące opcje:

- ☐ **GRA OD POCZĄTKU** - tę opcję należy wybrać jeśli chcesz zacząć swoją wędrówkę. Po jej wybraniu będziesz mógł wywołać mapę i dokonać na niej wyboru trasy wędrówki.
- ☐ **TRENING** - opcja ta umożliwia przetrenowanie rozwiązywania wszystkich zadań, z którymi zetkniesz się podczas wędrówki po wyspie. Po wybraniu tej opcji wejdiesz do menu treningu, w którym możesz wybrać interesującą Cię zagadkę. W menu tym masz także możliwość przeglądania najlepszych wyników uzyskane przy rozwiązywaniu niektórych zadań (tych oznaczonych literką 'W' przy ich nazwie). Jeśli chcesz zobaczyć jakie są aktualnie najlepsze wyniki naciśnij przycisk z napisem "Wyniki". Aby wyjść z menu treningu do menu głównego naciśnij należy prawy przycisk myszy.
- ☐ **WCZYTAJ STAN GRY** - wybranie tej opcji umożliwi Ci kontynuowanie gry nagraanej przy pomocy opcji "Zapisz stan gry".
- ☐ **ZAPISZ STAN GRY** - ponieważ rozwiązanie wszystkich zagadek i uwolnienie wszystkich wiosek spod władzy demonów może być czasochłonne przewidziano możliwość rozłożenia gry na etapy. Wybranie tej opcji umożliwia nagranie stanu Twojej wędrówki na dyskietkę lub dysk twardy. Gdy będziesz miał czas na kontynuowanie swej misji wybierz opcję "Wczytaj stan gry". W przypadku uruchamiania programu z dyskietek stan gry nagrywany jest na pierwszy dysk programu - musi być on wobec tego bezwzględnie odbezpieczony. Jeśli podczas nagrywania stanu gry na dyskietkę ukaże się komunikat "Błąd w czasie nagrywania" oznacza to, że:
 - dyskietka jest zabezpieczona przed zapisem - należy ją odbezpieczyć i powtórzyć operację lub
 - dyskietka jest uszkodzona - musisz w takim wypadku zrezygnować z dalszej gry i skopiować oryginalne dyskietki na nowe, sprawne kopie robocze.
- ☐ **WYJDŹ Z GRY** - ta opcja umożliwia opuszczenie gry i zakończenie wędrówki. Należy pamiętać aby naciśnąć lewy przycisk myszki na tym przycisku dwukrotnie (jest to zabezpieczenie przed jego przypadkowym naciśnięciem).
- ☐ **KONTYNUACJA** - umożliwia powrót do uruchomionej wcześniej gry i kontynuowanie wędrówki. Opcja ta stanie się przydatna w przypadku chęci nagrania stanu gry na dysk i kontynuowania zabawy. W takim wypadku należy na mapie naciśnąć prawy przycisk myszki, wybrać opcję "Zapisz stan gry", a następnie wybrać opcję "Kontynuacja", co pozwoli powrócić do przerwanej zabawy.

To już wszystkie opcje menu pora więc na rozpoczęcie wędrówki...

WĘDRÓWKA

Celem gry jest uwolnienie jak największej liczby wiosek spod władzy demonów tak, aby można było wejść do zamku czarnoksiężnika Mendora i uwolnić księżniczkę. Aby wejść do zamku czarnoksiężnika musisz podać kod zabezpieczający zamek przed intruzami. Rozwiązanie jednej zagadki da Ci jedną odgadniętą cyfrę kodu. Jeśli wiele zagadek sprawia Ci trudności to możesz spróbować samemu odgadnąć cyfry kodu, ale pamiętaj - im więcej zagadek pozostało Ci do rozwiązania tym trudniej będzie odgadnąć kombinację szyfru.

Wędrówkę rozpoczynasz w zamku Herona. Poruszać się od wioski do wioski można tylko po drogach. Wejście do wioski zmusza Cię do stawienia czoła demonowi - nie można więc przejść przez wioskę nie rozwiązawszy zagadki demona, który ją opanował. Wioski wyzwolone spod władzy demona zaznaczone są chorągiewkami.

Aby wejść do wioski należy najechać na nią celownikiem i nacisnąć lewy przycisk myszy. Po wejściu do wioski ukaże się papirus z instrukcją zagadki, którą należy rozwiązać. Po zapoznaniu się z nią należy nacisnąć lewy przycisk myszy. Na planszy z zagadką masz możliwość ponownego zobaczenia instrukcji naciskając klawisz "Help". Na wizerunku myszy przedstawione są czynności wywoływane przez naciśnięcie lewego i prawego jej przycisku. Dla osób małej wiary przeznaczono przycisk "Wyjście" - jego naciśnięcie spowoduje opuszczenie wioski i rezygnację z rozwiązywania zagadki (wyjątkiem jest "Labirynt", gdzie zrezygnować można naciskając prawy przycisk myszki).

Wędrując od wioski do wioski możesz w każdej chwili przenieść się do menu głównego (np. w celu nagrania stanu gry) naciskając prawy przycisk myszki.

INSTRUKCJE DO ZAGADEK

PRZEKŁADANIEC

Aby rozwiązać tę zagadkę należy wstawić wszystkie elementy z dolnego pola do górnego kwadratu tak, aby kolory sąsiadujących ze sobą ścianek elementów były różne. Np. jeśli bok elementu składa się z całej czarnej ścianki, to inny element, który przylega do niego tą ścianką nie może mieć także krawędzi czarnej. Lewym przyciskiem myszy wstawiamy element do górnego pola, a prawym odkładamy go na miejsce.

NIEPOŻĄDANE SASIEDZTWO

W tej zagadce Twoim zadaniem jest wypełnić całe pole elementami tak, aby w każdym oddzielnym granicami polu znajdował się jeden element. Elementy należy wstawiać tak, aby sąsiadujące ze sobą pola nie zawierały tych samych elementów. Lewym

przyciskiem myszy lub klawiszami 1-3 wybieramy i wstawiamy element do pola, a prawym przyciskiem myśli czyszcimy pole.

POD OBSTRZAŁEM

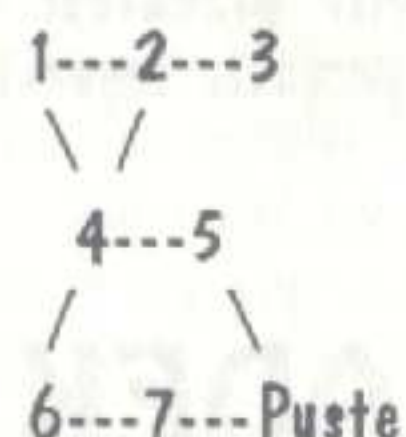
Tym razem masz za zadanie tak ustawić pięć elementów na kratkowanym polu aby każda kratka była zaciemniona. Jeśli kładziemy element na pole to cały rząd, cała kolumna oraz wszystkie pola leżące na skosach elementu zaciemniają się. Lewym przyciskiem myszy wstawiamy element na pole, a prawym przyciskiem myszy usuwamy go z pola.

DOMINO

W tej zagadce Twoim zadaniem jest powkładanie wszystkich płytek domina do pustych pól diagramu w sposób zgodny z zasadami gry w domino. Kilka z kostek jest już wstawionych i tych nie można usuwać z diagramu. Lewym przyciskiem myszy wybieramy i wstawiamy element domina, a prawym przyciskiem myszy odkładamy płytkę domina na miejsce. Naciskając prawy przycisk myszy na leżących z prawej strony płytkach obracamy je o 180 stopni.

UKŁADANKA 2

Aby rozwiązać tę zagadkę należy poukładać potasowane liczby w sposób jaki były ułożone na początku, czyli:



Cyfrę możemy przemieszczać tylko na puste pole i tylko po liniach łączących kostki.

WĘDRÓWKA

Tym razem musisz ze wszystkich czterech wejść kwadratu poprowadzić cztery linie, które należy doprowadzić do środkowego elementu, tak aby nie krzyżowały się ze sobą, nie przechodziły przez ścianki oraz tak, aby przechodziły przez każde pole kwadratu. Lewym przyciskiem myszy wyznaczamy tor linii, a prawym cofamy się o jeden ruch.

RÓŻNE KLOCKI

Masz przed sobą pudełko zawierające różnej wielkości klocki. Twoim zadaniem jest doprowadzić największy klocek na pole oznaczone czerwoną ramką. Klocki można przesuwając tylko na puste pole.

PARY

W tej zagadce zadanie polega na połączeniu liniami wszystkich par elementów znajdujących się na planszy. Lewym przyciskiem myszy wyznaczamy tor połączeń, a używając prawego przycisku myszy usuwamy już istniejące połączenie. Linie łączące elementy można prowadzić tylko po kostkach i nie mogą się one przecinać.

DROGA LICZBOWA

Należy od pola "START" do pola "META" przejść przez pola z liczbami w ten sposób, aby suma przebytej drogi była jak najmniejsza. Lewym przyciskiem myszy wyznaczasz tor drogi, a dzięki prawemu przyciskowi możesz cofnąć się o jedno pole.

KRĄŻKI

W tej zagadce należy od jednego zielonego krążka przeprowadzić linię do drugiego zielonego krążka w ten sposób, aby wyznaczona linia przechodziła przez każdy krążek. Lewym przyciskiem myszy wyznaczasz tor połączeń, a prawym usuwasz całe połączenie.

MATEMATYCZNA GWIAZDA

W tej zagadce celem jest takie powstawianie cyfr do pól znajdujących się na przecięciach ramion gwiazdy, aby na każdym ramieniu suma liczb wynosiła tyle samo. Cyfry umieszczane w polach nie mogą się powtarzać, ale mogą się powtarzać z cyframi użytymi na wierzchołkach ramion. Aby wstawić liczbę należy najpierw wybrać pole, a następnie wybrać wstawianą liczbę. Można także zmieniać położenie aktualnego pola naciskając prawy przycisk myszy.

UKŁADANKA

Tym razem należy, przesuwając po kolei odpowiednie elementy, doprowadzić przemieszany obrazek do swej pierwotnej postaci. Przesuwać można tylko klocki sąsiadujące z pustym polem. Dokonać tego można naciskając na klocek sąsiadujący z pustym polem. Dla ułatwienia można zobaczyć pierwotną postać obrazka przytrzymując klawisz HELP.

MASTER MIND

W tej zagadce demon wybrał sobie pięć nie powtarzających się kolorów, które należy odgadnąć. Kolory trzeba odgadnąć wraz z kolejnością ich występowania. Na odgadnięcie właściwej kombinacji masz dziewięć prób. Po każdej próbie pojawia się informacja ile z wytypowanych kolorów jest na właściwych pozycjach oraz ile kolorów odgadnięto dobrze, ale ich pozycja jest niewłaściwa. Po każdym dziewięciu próbach demon wybiera kolory od nowa. Kolory wstawia się kolejno od lewej naciskając lewym przyciskiem myszy na migające pole po prawej stronie ekranu.

OSIEM HETMANÓW

Celem tej zagadki jest postawienie na szachownicy ośmiu hetmanów w taki sposób, aby się nawzajem nie szachowały. To znaczy - w jednym rzędzie, kolumnie i skosie może stać tylko jeden hetman. Wskazując strzałką pole i naciskając lewy przycisk myszy ustawiasz hetmana na tym polu, a przyciskając prawy przycisk możesz usunąć ostatnio położoną figurę.

WAGA

Tym razem dostajesz od demona sześć identycznej wielkości kul. Każda z kul jest w innym kolorze i posiada inną wagę. Należy tak poustawiać wszystkie kule na wadze (po trzy na jedną szalę), aby waga pokazywała stan równowagi. Waga ta jest niezbyt precyzyjna i posiada tylko trzy możliwe położenia (jedna szala cięższa, druga szala cięższa i stan równowagi). Aby ustawić kulę na wadze należy wybrać ją z górnego okienka i wskazać jedną z szal. Naciskając prawy przycisk myszy na kulę znajdującą się w okienku u góry odkładasz ją na miejsce. Można opróżnić też całą szalę naciskając na niej prawy przycisk myszy.

KOSTKI

Tym razem zadanie polega na odgadnięciu jakie liczby powinny się znaleźć na pustych bokach kostek odbitych w lustrze. Każda z kostek ma identycznie rozmieszczone liczby na swoich ściankach. Nie są to jednak zwykłe kostki do gry. W tychże kostkach nie jest zachowana zasada, że sumy na ściankach po przeciwnych stronach kostek wynoszą siedem. Liczby umieszczasz na kostkach po kolei od lewej wybierając liczbę z migającego pola po prawej stronie ekranu.

GRUPOWANIE

W tej zagadce należy, naciskając kolejno na pięć przylegających do siebie kostek, pogrupować planszę na elementy zawierające po pięć sąsiadujących ze sobą krutek. Każda grupa pięcioelementowa musi zawierać niepowtarzające się elementy. Jeśli w danej grupie spróbujesz wybrać taki sam element po raz drugi, grupa automatycznie się skasuje. Naciskając prawy przycisk myszy można anulować ostatnio stworzoną grupę (anulować możemy aż do początkowego ustawienia).

SĄSIEDZTWO

Aby rozwiązać tę zagadkę, należy wszystkie klocki z górnego pola poukładać w dolnym polu w ten sposób, aby żadne dwie identyczne figury nie stykały się ze sobą bokami. Aby wstawić element należy najpierw wybrać odpowiednią linię z górnego pola, a następnie wskazać miejsce wstawienia go na dolnym polu. Jeśli w dolnym polu naciśniesz na element już postawiony to tym samym usuniesz go z powrotem do górnego pola.

LABIRYNT

Zostajesz wtrącony do potężnego labiryntu. Labirynt ten posiada tylko jedno wyjście, które znajduje się w prawym dolnym rogu labiryntu. Po labiryncie poruszać się można używając strzałek kursora. Wyjście z planszy następuje po naciśnięciu prawego przycisku myszki. Pamiętaj - z tego labiryntu jeszcze nikt nie powrócił....

WSTAWIANIE KLOCKÓW

Aby rozwiązać tę zagadkę należy zapętnić całe górne pole figurami rozmieszczonymi w dolnych polach. Figury nie mogą nachodzić na siebie kostkami, więc każda z kostek figur musi leżeć na wolnym polu. Naciskając prawym przyciskiem myszy na dolnym polu obracasz daną figurę o 90 stopni. Aby umieścić figurę w górnym polu należy najpierw wybrać ją lewym przyciskiem myszy, a później wstawić na górnym polu. Jeśli z dolnych pól wybierzemy już wstawioną u góry figurę odkładamy ją na swoje miejsce w dolnym polu.

INWERSJA

Celem tego zadania jest oczyszczenie planszy z rozmieszczonych na niej kostek. Naciśnięcie lewego przycisku myszki ma którejkolwiek kostce spowoduje jej odwrócenie. Odwrócone zostaną także wszystkie kostki z nią sąsiadujące. Demon dokonywał kilkakrotnie operacji odwrócenia tak, że na planszy został wielki bałagan. Należy tą samą metodą wyczyścić całe pole z kostek. Uwaga! Nie można wybrać do odwrócenia kostek przylegających do boków planszy.

KONIK SZACHOWY

Aby rozwiązać tę zagadkę należy, poruszając się skoczkiem po szachownicy postawić go na każdym polu jednokrotnie. Konik porusza się według zasad ruchu skoczka szachowego (dwa do przodu i jeden na skos). Naciskając na prawy przycisk myszy masz możliwość cofnąć ostatnio wykonany ruch. Cofać możemy aż do stanu początkowego gry.

POWTARZANIE

Tym razem demon wybiera kombinację spośród czterech kwadratów znajdujących się w środku planszy. Twoim zadaniem jest bezbłędne powtarzanie wybranej kombinacji przez demona. Pierwsza kombinacja zawiera tylko jedno naciśnięcie, druga już dwa, i tak dalej aż do kombinacji siedmiu pól. Po podaniu błędnej kolejności gra i wyliczanie zaczynają się od nowa.

STATKI

Sens tego zadania jest bardzo podobny do znanej gry w statki. Strzelając w odpowiednie kratki na górnym polu musisz zlokalizować i zatopić wszystkie obiekty. Obiekty, które już zestrzeliłeś, i te, które jeszcze zostały Ci do zestrzelenia pokazane są w dolnych polach. Statki nie mogą stykać się bokami ani rogami, co znacznie ułatwia

zadanie. Na zestrzelenie wszystkich obiektów masz tylko 48 strzałów, więc staraj się strzelać rozważnie.

SZYFR

Masz przed sobą trudne zadanie. Musisz rozszyfrować tekst, który dał Ci demon. Niektóre z liter są już ujawnione i tych nie można modyfikować. Litery można zmieniać naciskając lewy lub prawy przycisk myszy w zależności od tego, czy chcesz zmienić literę na poprzednią w alfabecie czy też na następną.

GRAF MATEMATYCZNY

Aby rozwiązać tę zagadkę należy zamiast znaczków powstawić do równania matematycznego cyfry tak, by jednemu typowi znaczka odpowiadała jedna cyfra. Każdy rodzaj znaku symbolizuje tylko jedną cyfrę (dwa różne znaki nie mogą symbolizować tej samej cyfry). Aby przyporządkować cyfrę danemu znakowi należy wybrać ją z dolnego rzędu i wskazać miejsce jej wstawienia. Aby usunąć cyfrę z równania należy nacisnąć na nią prawym przyciskiem myszy.

PRZESUWANKA

W tej grze należy, przesuwając całe rzędy lub kolumny, uporządkować kolory tak, aby w każdym rogu planszy leżały kostki o tym samym kolorze. Przesunięcia możesz dokonać naciskając lewym przyciskiem myszy na strzałki umieszczone na obrzeżach pola z kostkami.

4 x 9

Tym razem należy, przemieszczając kostki, uporządkować kolory tak, aby w każdym rogu planszy leżały klocki o tym samym kolorze. Przemieszczając kostkę możemy tylko na puste, sąsiadujące z nią pole. Przesunięcia dokonać możesz naciskając lewym przyciskiem myszy na kostkę. Jeśli kostka ma możliwość przemieszczenia się w kilka różnych pustych miejsc musisz wskazać na jakie pole chcesz ją przemieścić.

PRZESKAKIWANKA

Tym razem Twoim zadaniem jest pozostawienie na planszy tylko jednego elementu. Aby pozbywać się kolejnych elementów należy przeskakiwać je innymi - zasada ta jest podobna do "bicia" w warcach z tym, że tutaj przeskakujemy tylko w linii prostej, a nie po skosie. Przeskoczyć można tylko w pole nie zajęte innym elementem.

ZA DUŻO - ZA MAŁO

W tej zagadce należy odgadnąć trzycyfrową liczbę, którą pomyślał demon. Jeśli wpiszemy jakąś liczbę, demon oznajmia nam czy liczba ta jest mniejsza czy większa od jego liczby. Na odgadnięcie dokładnej liczby masz tylko osiem prób, więc wykorzystaj je dobrze...

DRZWI DO ZAMKU

Aby otworzyć drzwi musisz wybrać odpowiedni kod. Każda osobna cyfra kodu odpowiada jednej wiosce, więc jeśli uwolniesz już np. 20 wiosek to 20 cyfr będzie ujawnionych przez pokonane demony. Jeśli nie przeszedłeś wszystkich wiosek możesz spróbować samemu odgadnąć kod, ale jest to bardzo pracochłonne. Cyfry występujące w kodzie są cyframi od 1 do 6.

Teraz nie pozostaje Ci nic innego jak tylko zacząć grę i uwolnić krainę Aldeorie spod władzy Mendora. Mam nadzieję, że Ci się to uda...

ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY!

INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU

Zainstalowanie Zakłętej Wyspy wymagać będzie około 3 MB wolnego miejsca na tymże dysku. W celu zainstalowania gry należy:

1. wystartować system z twardego dysku i poczekać na wczytanie się Workbench'a,
2. włożyć do stacji wewnętrznej dysk pierwszy Zakłętej Wyspy i poczekać aż ukaże się jego ikona,
3. kliknąć dwukrotnie na ikonkę z nazwą "ZW1" i, po otwarciu się okienka, kliknąć dwukrotnie na ikonkę "Instaluj",
4. poczekać aż wczyta się instalator,
5. po wczytaniu się instalatora i ukazaniu się planszy z opcjami nacisnąć przycisk "Wykonaj",
6. wybrać katalog, w którym gra zostanie zainstalowana. Przy wybieraniu katalogu nie musisz martwić się o podkatalog gdyż instalator sam go utworzy. Jeśli więc np. masz wszystkie gry w katalogu "Games" to wybierasz właśnie ten katalog, a podkatalog "ZakletaWyspa" zostanie automatycznie utworzony,
7. poczekać aż instalator skopiuje wszystkie potrzebne pliki i nagra je na twardego dysku,
8. następnie, kiedy instalator o to poprosi włożyć DYSK DRUGI i poczekać na skopiowanie i nagranie się wszystkich niezbędnych plików na dysk twardego,

INSTALACJA GRY NA TWARDYM DYSKU

9. następnie, gdy instalator o to poprosi włożyć DYSK TRZECI i poczekać na skopiowanie i nagranie się wszystkich niezbędnych plików,
10. tak samo postępujemy z dyskiem czwartym tzn. gdy instalator o to poprosi należy włożyć DYSK CZWARTY i poczekać na skopiowanie i nagranie się wszystkich niezbędnych plików.

Po wykonaniu powyższych czynności instalator poinformuje o zakończeniu instalacji. Po poprawnym zainstalowaniu gry należy zresetować Amigę i po ponownym uruchomieniu systemu można uruchomić program wybierając jego ikonę.

UWAGA! Jeśli podczas odczytywania danych z dyskietek ukaze się komunikat systemowy:

"Volume ZWx: has a read/write error"

znaczy to, że dyskietka została uszkodzona. W takim przypadku musisz zwrócić się o pomoc do sprzedawcy lub producenta aby wymienić uszkodzoną dyskietkę.

UWAGA! Jeśli podczas nagrywania danych na dysku twardym ukaze się komunikat:

"Volume Nazwa: is full"

znaczy to, że na twoim twardym dysku brakło już miejsca. Należy wtedy nacisnąć "Cancel", wygospodarować trochę miejsca na twardym dysku i zacząć instalację od nowa.