



SYSTEM 4 de España, S.A.  
Plaza de los Mártires, 10  
28034 MADRID  
Tels: 358 30 42-358 29 40  
Fax: 358 30 41



## BARGON ATTACK

### PUESTA EN MARCHA RAPIDA

- Tu programa contiene una carta de colores que sirve de protección contra la piratería. Consévala bien ya que tendrás que utilizarla en cada puesta en marcha.
- Duplica tu programa. Así utilizando las copias no corres el riesgo de deteriorar el original.
- Después de su utilización, no protejas nunca tus disquetes contra escritura.

### ATARI ST Y AMIGA

- 1.-Inserta el disquete 1
- 2.-Enciende tu ordenador o reinicialízalo. El programa carga automáticamente.
- 3.-Pasa el test de protección.

### IBM PC Y COMPATIBLES

- 1.-Enciende tu ordenador o reinicialízalo.
- 2.-Inserta el disco 1.
- 3.-Escribe GO y presiona ENTER.
- 4.-Confirma tu configuración pulsando S para (SI).
- 5.-Indica el tipo de ratón que posees.
- 6.-Indica el tipo de sonido que desees.
- 7.-Pasa el test de protección.
- 8.-Para una puesta en marcha posterior, escribe GOC y pulsa ENTER.

### PC (DISCO DURO), CDTV, CD ROM

Ver puesta en marcha detallada.

## 1 - LA HISTORIA

### TODO COMIENZA POR UN PROGRAMA...

París hoy.

El adolescente pequeño y rubio que va en scooter, lleva un walkman en los oídos, ¡eres tú!

Posees BARGON ATTACK. Lo has comprado en una pequeña y extraña tienda llamada INVASORES. La cajera tenía una sonrisa estereotipada en sus labios pero a la vez realmente encantadora que te hizo olvidar el cambio. El vendedor te informó sobre un "light-phaser" al principio. ¿Recuerdas? Muy simpático este vendedor a pesar de la crispación permanente de su mandíbula...

"Tendrás que hacer frente en primer lugar a los bargonianos únicamente con las manos, después lo harás armado..." es lo que has leído en la parte posterior de la caja. Seguido de una pequeña serie de aparatos de combate aéreos y terrestres. Pero lo que no aparece escrito en ninguna parte es que algunos bargonianos muertos en pantalla, ¡se rematerializan en la Tierra y en nuestro Sistema Solar a bordo de sus naves espaciales!

**Ya que a través de la intermediación del programa BARGON ATTACK, los bargonianos atacan realmente a la Tierra.**

Si la cajera y el vendedor de INVASORES tenían esa sonrisa estereotipada (pero cordial y permanente), era porque una máscara de latex disimulaba su cara bargoniana.

### EL APOCALIPSIS...

A pesar de la distancia inconmensurable que separa a nuestros planetas, los bargonianos han conseguido integrarse en el Sistema Solar. Por el momento aún no son muy numerosos en la Tierra. Ellos se esconden. París y sus catacumbas les abrigan. Pero... ¡Atención! ¡Su flota interestelar se está formando ya en los confines de nuestro universo! ¡Pronto será demasiado tarde! Cuando las cuadrillas bargonianas se desplieguen, ningún tipo de defensa será lo suficientemente potente y segura para proteger a la Tierra.

La invasión se desencadenará cuando un jugador llegue a la última fase del ataque y haga explotar el planeta Bargon en la pantalla. Entonces a millares y millares de años luz, Bargon sufrirá el Apocalipsis y después desaparecerá... antes de volver a nacer ante nuestros estupefactos ojos, en el cielo del planeta Tierra con el fin de reducirlo a la nada.

### UNA SECTA MUY MISTERIOSA

Mientras...

Te paseabas en París... y de pronto asistes a un asesinato. De fondo, la Torre Eiffel, el Sagrado Corazón, las Columnas de Buren, los muelles del Sena y sus librerías, la fuente de St. Michel, etc... forman la famosa capital francesa... sin olvidar las reservas del Louvre.

De vez en cuando te cruzas con un miembro de la Iglesia Reformada del Partenariado Cósmico. Un encapuchado escondía su cara. Sobre todo no le irrites... ¡Cuídate de esta secta misteriosa y conocida desde hace poco en París! Ignoramos sus orígenes. Gana adeptos día a día y algunos entre los cuales tú, se preocupan de esta secta. A pesar de todo esto tienes un aliado: Sark... Sark te necesitará a ti y a tu trabajo, servirás sus intereses más tarde. Si tienes ganas, por supuesto.

¡Vamos, date un garbeo! abre los ojos. Fisgonea a izquierda y derecha, localiza los detalles que no van bien.

¿Vas en busca de un asesino? ¡Vas al encuentro de otro mundo! ¡El mundo de BARGON!

Tienes sentido de la observación, espíritu deductivo, nervios de acero, reflejos de pistolero... Entonces no tienes problema... Serás el grano de arena que detendrá la máquina de guerra de los bargonianos.

De todas formas no tienes elección... Debes permanecer vivo... pues ¡LA TIERRA SIN TI DESAPARECERA!

### EL PLANETA BARGON

¡Para salvarlo debes volver a BARGON! La naturaleza en Bargon está a la escala de la megalomanía de sus habitantes: ¡desmesurada! Al infinito del cielo se opone el infinito de los espacios desérticos, el abismo de los precipicios, la lujuria tropical de los bosques. Hasta el aire está estancado: cuando el viento sopla, es una tempestad. ¡Sin caseríos, ni aldeas, ni ciu-

dades! Solamente seis megápolis fuertes, excesivas, invasoras. No vayas. Si deseas hacer turismo, espera un poco hasta que se normalicen las relaciones bargo-terrestres. Los bargonianos no son precisamente muy conocidos por su hospitalidad. Su característica principal por el contrario es la xenofobia.

- ¡Los bargonianos son guerreros fanáticos!
- ¡La razzia es su único ideal!
- ¡La violencia es su única compañía!
- ¡La muerte es su única religión!

## EL GRAN JUEGO

Para invadirnos, ellos arriesgan su vida en el ¡GRAN JUEGO! Bargonianos que corren en un terreno inmenso. Alrededor de este terreno gradas volantes en las cuales han cogido plaza los locos bargonianos invitados al espectáculo. La carrera se retransmite en directo en todos los ordenadores de los terrícolas que juegan inocentemente con BARGON ATTACK. Del cielo bargoniano cae permanentemente un haz luminoso, la BARRA DE LA LUZ (bastón, báculo, palo, etc...), es la que abre la VIA o la cierra. Es la materialización bargoniana de los tiros terrícolas. Los bargonianos tocados en la pantalla, mueren realmente en BARGON, destrozados por la barra de la luz. Si algunos se materializan en la Tierra o en nuestro Sistema Solar a bordo de sus aparatos de combate, la gran mayoría de los participantes, en el GRAN JUEGO, por el contrario, no tienen la misma suerte... Los que lo logran (han encontrado la VIA como ellos lo llaman) tienen forzosamente un pariente o un amigo a quien vengar, o simplemente una revancha contra el miedo que han experimentado en el momento de morir.

¡Así pues no esperes de ellos ninguna piedad!  
¿Piedad? ¡Esta palabra no existe en la lengua bargoniana!

## 2 - INTERACTIVIDAD

Para el conjunto del juego, la ergonomía de utilización se simplifica en extremo.

## LA FUNCION DE LOS CURSORES

Cuando veas el icono "flecha" en la pantalla. Corresponde a la acción de examinar.

Un texto aparece cuando vayas a pasar a una zona activa (ya sea una palabra o un comentario de los héroes). Este permite localizar:

- los objetos o lugares señalados
- los personajes: pueden ser señalados, darles un objeto, o bien permitirles expresarse
- la salida: el cursor "flecha" se transforma entonces en el cursor "puerta".

Cuando cliques el cursor "flecha":

- en el suelo: los héroes se desplazan si hay sitio hasta el lugar indicado
- en un lugar señalado: el héroe se desplaza hacia la zona indicada y cumple la acción si es necesario (entornar una puerta)
- sobre un objeto: los héroes se desplazan hacia el objeto, lo recogen, el objeto se transforma en el cursor y la frase "UTILIZAR (nombre del objeto) SOBRE" aparece. El objeto puede ser utilizado inmediatamente o puede guardarse en el inventario.

## LA UTILIZACION DE LOS OBJETOS

Una vez con el objeto al final del cursor, puedes:

- ponerlo en el inventario: cliquea el botón derecho en cualquier lugar
- utilizarlo sobre una zona: si desplazas el cursor "objeto" por la pantalla verás aparecer el nombre de las zonas activadas; si cliqueas el botón izquierdo permite la utilización del objeto en la zona elegida, ej.: "UTILIZAR LLAVE SOBRE CERRADURA". La acción está determinada por el objeto: los héroes se desplazan y cumplen la acción
- utilizarlo sobre ti: si cliqueas el botón izquierdo sobre el héroe, ej.: "UTILIZAR ENMASCARADO SOBRE MI".

NOTA: Utilizar un objeto sobre otro objeto en el inventario.

Una vez que el objeto está al final del cursor, desplázalo hacia la esquina superior izquierda de la pantalla y cliquea: el inventario se abre y presenta la lista de los objetos disponibles.

## EL INVENTARIO

Cuando cliques el botón derecho del ratón con el cursor "flecha", hará aparecer el menú del inventario y su contenido aparece mediante una lista. Cliques el botón izquierdo sobre una línea y el objeto se transforma en cursor: puedes entonces "utilizar sobre" o "poner en el inventario" (ver casos precedentes). Cerrar el inventario cliqueando el botón derecho no importa en qué lugar, o bien el botón izquierdo en el exterior de la ventana "inventario".

## LA GESTION

El menú "salvar, guardar, abandonar" se puede llamar en todo momento por la tecla función F1 o cuando cliques la esquina superior izquierda de la pantalla. Este menú se propone sistemáticamente en caso de fracaso de la misión.

- salvar: aparecen quince posiciones para salvaguardar el estado del juego sobre un disquete externo (o sobre un disco duro). Cliques sobre una de las líneas, escribe el nombre para salvaguardarlo, valida presionando ENTER.
- Para anular todo lo que salves, borra el fichero .CAT.
- cargar: cada una de las quince posiciones puede ser recuperada. Encontrarás el juego en el estado en el que lo habías salvaguardado.
- abandonar: te permite salir del juego.

## PUESTA EN MARCHA DETALLADA

### 1 - INICIALIZACION

#### 1.1 ATARI ST Y AMIGA

Inserta tu disquete en el lector. Si el programa tiene varios disquetes, inserta el disco 1. Enciende tu ordenador. El programa se carga automáticamente.

#### 1.2 IBM PC Y COMPATIBLES

Enciende tu ordenador, inserta el disquete juego en el lector A. Si el programa tiene varios disquetes, inserta el disquete 1. Escribe GO y pulsa ENTER.

Si escribes N, te propondrá 2 menús:

- uno presenta diferentes tarjetas gráficas: haz tu elección siguiendo las características de tu ordenador (tarjeta Hércules, CGA, EGA, VGA...) pulsando la tecla correspondiente como indica la pantalla.
- el segundo hace referencia al tipo de ratón (Microsoft o no). Responde pulsando la tecla correspondiente. Atención: este programa no reconoce el joystick en PC, utiliza el teclado o el ratón.

Se ofrece una tercera opción (la primera si pulsas O), referente al sonido. Atención, la elección con "INTERSOUND MDO" no será posible si no posees este interface (ver presentación de INTERSOUND MDO en última página de este manual).

SI NO TIENES SUFICIENTE MEMORIA RAM: Consulta procedimiento escrito a continuación.

#### 1.3 IBM PC Y COMPATIBLES, DISCO DURO

Inserta el disco 1 en el lector A (o B), y escribe A: (o B:) después pulsa ENTER. Escribe INSTALL después pulsa ENTER. Sigue a partir de este momento las instrucciones de la pantalla. Después de la instalación, para lanzar el juego, será suficiente si vamos al directorio del disco duro donde ha sido instalado. Escribimos GO y pulsamos ENTER.

ATENCION: Debes disponer al menos de 550 K de memoria RAM libre convencional fuera de la memoria extendida. Para verificar la memoria libre de tu ordenador, pulsa CHKDSK después pulsa la tecla ENTER.

SI NO TIENES SUFICIENTE MEMORIA RAM:

Para aumentar el espacio de memoria convencional, puedes:

- Disminuir el número de "files" y "Buffers" especificados en el fichero CONFIG.SYS en su estado inicial.
  - Crear un disco sistema "inicializable" a partir de un disquete virgen.
- Para ello, confírmalo en las instrucciones del manual del MSDOS. Para toda utilización del juego, inserta este disquete en el lector antes de encender el ordenador. Lanza seguidamente el juego como se indica anteriormente.

#### 1.4 CDTV

Inserta el CD en el lector y enciende el CDTV. El juego está preparado para funcionar. Desplaza el cursor en la pantalla mediante cuatro teclas

teclas" de tu telecomando. Pulsa los botones izquierdo y derecho para accionar.

Si tienes dificultades para desplazar el cursor en la pantalla, pulsa una sola vez el botón "Joy/Mouse" de tu telecomando.

### 5 CD-ROM

Inserta el CD en el lector CD-ROM.

Si no tienes disco duro, inserta un disquete virgen formateado en el lector A (o B). Desde la vía de acceso del CD (por ejemplo D:), escribe INSTALL y pulsa ENTER, sigue las instrucciones de la pantalla para la instalación sobre un disquete. Después de la instalación, para lanzar el juego, escribe GO después de haberte posicionado en A: \> después pulsa ENTER. Si no obtienes resultados satisfactorios, vuelve a comenzar escribiendo BGO y pulsando ENTER.

Si dispones de disco duro, desde la vía de acceso del CD (por ejemplo D:) escribe INSTALL y sigue las instrucciones de la pantalla. Tras la instalación, para lanzar el juego, es suficiente colocarse en el directorio del disco duro donde ha sido instalado el juego. Escribe GO y pulsa ENTER. Si no obtienes resultados satisfactorios, vuelve a comenzar escribiendo BGO y pulsando ENTER.

**ATENCIÓN:** Debes disponer de al menos 490 K de memoria RAM libre convencional aparte de la memoria expandida. Para verificar la memoria libre de tu ordenador, escribe CHKDSK y después presiona ENTER.

### SI NO TIENES SUFICIENTE MEMORIA RAM:

Para aumentar el espacio de memoria convencional, puedes:

— Disminuir el número de "files" y "buffers" especificados en el fichero CONFIG.SYS.

— Desactivar la línea que instala el lector microsoft del CDROM en el fichero AUTOEXEC.BAT. Esta línea comienza generalmente por: MSCDEX. Para desactivar esta línea, escribe al principio de la línea la palabra: REM. Para modificar estos ficheros, consulta el manual de tu ordenador. Después de la utilización del juego, instala sin olvidar los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT en su estado inicial.

### IMPORTANTE

En caso de mal funcionamiento de tu CD después de haber efectuado el lanzamiento tal y como se indica en este manual, y si no tienes un disquete unido a tu CD, utiliza el procedimiento siguiente:

Si no dispones de disco duro, después de haber encendido tu ordenador mete el disquete de lanzamiento en el lector A, después escribe A: (pulsando ENTER) después escribe GO y (pulsando ENTER).

En caso de mal funcionamiento, vuelve a comenzar escribiendo BGO (en lugar de GO).

Si dispones de un disco duro, copia todo el contenido del disquete de lanzamiento en tu directorio de juego. Escribe GO y pulsa (ENTER). Si no obtienes resultados satisfactorios, escribe BGO y pulsa (ENTER).

### 2 - PASAR EL TEST DE PROTECCION

El test aparece en la pantalla donde figura un jackpot al lado de un teclado de teclas coloreadas y numeradas.

Dispones de una carta de colores compuesta por letras y números. El jackpot muestra un código compuesto de una letra y de un número de 3 cifras. Ejemplo C 127.

Coge tu carta de colores y localiza el color demandado indicado por estas coordenadas. Ejemplo: verde.

Si utilizas el ratón: posiciona el cursor en la tecla que lleve el color de dicha casilla, por ejemplo la "verde", y cliquea (la tecla se oscurece): posiciona el cursor sobre ENTER y cliquea para confirmar tu elección.

Si utilizas el teclado numérico de tu ordenador, presiona la tecla que lleva la cifra que corresponde a dicho color, y después presiona ENTER para confirmar tu elección.

La tecla "S.O.S." resume estas instrucciones sucesivamente en francés, inglés, español o italiano. Para leerlas:

— con el ratón cliquea sobre S.O.S.

— con el teclado, presiona la barra ESPACIADORA.

### EL INTERFACE SONORO INTERSOUND MDO

Con el INTERSOUND MDO, interface sonoro para los compatibles PC no

irtátiles, la calidad de sonido que se obtiene es comparable a la de los  
denadores más sofisticados en este campo.

hcontrarás este interface en tu tienda de informática habitual o simple-  
ente solicitándolo a SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A.

n caso de problema de utilización, contacta con nuestro teléfono.

### ¿PODEMOS SERTE TODAVIA DE AYUDA?

hemos realizado este programa muy cuidadosamente. Si, a pesar de todo,  
después de los numerosos controles efectuados, hubiésemos pasado por  
alto algún error o si tienes algún consejo para mejorarlo, no dudes en con-  
tactar con nosotros. Las modificaciones serán realizadas en una próxima  
edición.

#### SYSTEM 4 DE ESPAÑA

Pza. Mártires, 10

28034 FUENCARRAL (Madrid)

Tel.: (91) 358 30 42

Fax: (91) 358 30 41



SYSTEM 4 de España, S.A.  
Pza. de los Mártires, 10  
28034 MADRID  
Tel.: 358 30 42-358 30 40  
Fax: 358 30 41

