

# MAGIC POCKETS

## IBM PC Installation and Key guide

### GETTING STARTED

The game has been previously configured with the following configuration: to run from floppy disk, player control by keyboard with Colour VGA graphics and beeper sound support. If you wish to play the game like this insert the disk into the floppy drive, type the drive designator A: or B: and then type: POCKETS.

The game will then proceed to load.

If your machine does not support this configuration or you wish to support a higher configuration of machinery, see below.

### INSTALLING AND RECONFIGURING THE GAME

Place the game disk into floppy drive A:. At the prompt type INSTALL . A configuration screen will be displayed which allows you to configure the game to your own requirements.

### USING THE CONFIGURATION SCREEN

To move around the menus use the cursor keys and use the  key to make the selection from the main headings:

- Audio Options
- Video Options
- Control Method
- Hard Disk Install
- Save Set-up
- Quit

On making a selection from these headings a second set of windows or options will be displayed relating to the heading you had previously selected.

## **THE MAIN CONFIGURATION HEADINGS**

### **Video Options**

This relates to which mode the game can be displayed in. Please refer to your computer and monitor reference manuals to see which mode is most suitable for your computer.

### **Audio Options**

This option allows the user to configure the game to support the sound card that they have within their machine. An option is available for No Sound.

### **Control Method**

The game defaults to using the keyboard as the in game control mode. It is possible to change the control method to joystick via this option.

For information on how the controls selected are used within the game see the enclosed *Magic Pockets* manual.

### **Hard Disk Install**

If you wish to install the game to hard disk you are free to do so. The default path through which the game will be installed is C:\POCKETS. The path name can be changed from within this option.

### **Save Set-up**

This option allows the player to save his new configuration to either the floppy disk or to the hard disk path that he has installed the game to.

## Quit

Quits from the Install program and returns to DOS.

## RUNNING THE GAME

Once the game has been correctly configured for your machine follow these instructions:

### Floppy disk

Place the game disk in the appropriate drive and type: POCKETS .

### Hard disk

Enter the game directory containing the *Magic Pockets* files and type: POCKETS .

ADDITIONAL GAME INFORMATION – please read in conjunction with game manual.

## GAME CODES

On completing World One Level One you will be asked to insert a four digit code from the enclosed code sheet. To enter the code, cycle through the sweets (using either the keyboard or joystick as previously selected as player control) until the correct code appears, and then press **Fire**. If the correct code has been inserted you will be allowed to continue, if not you will be asked to enter a new code. You have three attempts at inserting the correct code.

### Level Codes

Each time the Kid completes a level he will be given a level code. Write this down as it is not saved anywhere within the game. On dying or starting the game again on

another day, you can insert this code by pressing **F2** while in the game and typing in the four digit code. The Kid will then be teleported to the level that the code relates to.

### **Player Control Changes**

The Kid now spins automatically out of a large whirlwind when he walks into the whirlwind and off the top of a large cloud when jumping onto the cloud.

### **PAUSE, EXIT GAME AND QUIT KEYS**

- F1**                      Pause.
- F10**                     Exit Game.
- F1** then **Ctrl C**      Quit to DOS.

The Bitmap Brothers would like to thank the following people for their help in creating the IBM PC version of *Magic Pockets*:

- Chris Wood – Tandy and CGA version
- Tony Williams – Beeper and Tandy Music and sound effects

# MAGIC POCKETS

## Guide d'installation sur IBM PC et références

### DEMARRAGE

La configuration par défaut du jeu est la suivante : exécution à partir du lecteur de disquettes, commandes du jeu à partir du clavier, graphiques VGA couleur et avertisseur sonore. Si vous voulez conserver cette configuration pour jouer, insérez tout simplement la disquette dans l'unité, tapez le nom de cette dernière (A: ou B:) puis tapez : POCKETS

Le jeu se charge.

Si votre machine n'accepte pas cette configuration ou que vous souhaitez installer une configuration plus élevée, veuillez vous référer à la section ci-après.

### INSTALLER LE JEU ET CHANGER LA CONFIGURATION

Insérez la disquette de jeu dans l'unité A:. A l'invite, tapez `INSTALL` puis appuyez sur **[Entrée]**. L'écran de configuration qui s'affiche vous permet de configurer le jeu selon vos exigences.

### UTILISER L'ECRAN DE CONFIGURATION

Les touches de curseur vous servent à vous déplacer dans les menus et la touche **[Entrée]** vous permet de sélectionner un des menus principaux suivants :

Audio Options (options sonores)

Video Options (options d'affichage)

Control Method (commande du jeu)  
Hard Disk Install (installation sur disque dur)  
Save Set-up (sauvegarde de la configuration)  
Quit (quitter)

La sélection de l'un des menus fait apparaître un ensemble de fenêtres ou d'options.

## **LES MENUS DE CONFIGURATION PRINCIPAUX**

### **Video Options (options d'affichage)**

Indique le mode d'affichage utilisé pour le jeu. Référez-vous aux manuels de votre ordinateur et de votre moniteur pour connaître le mode le plus adapté à votre ordinateur.

### **Audio Options (options sonores)**

Cette option permet à l'utilisateur de configurer le jeu afin qu'il accepte la carte sonore installée sur l'ordinateur. Il vous est possible de désactiver tous les sons (No sound).

### **Control Method (commande du jeu)**

Le clavier est la commande par défaut du jeu. Il est possible de sélectionner le joystick par le biais de cette option.

Pour de plus amples informations sur la façon dont les commandes de jeu sont utilisées, reportez-vous au manuel *Magic Pockets*.

### **Hard Disk Install (installation sur disque dur)**

Vous pouvez choisir d'installer le jeu sur disque dur. Le chemin par défaut utilisé est C:\POCKETS. Le nom du chemin peut être changé dans cette option.

## Save Set-up (sauvegarde de la configuration)

Cette option permet au joueur de sauvegarder sa nouvelle configuration soit sur disquette, soit dans le chemin du disque dur où le jeu a été installé.

## Quit (quitter)

Pour quitter le programme d'installation et revenir au DOS.

## EXECUTER LE JEU

Une fois que le jeu a été configuré correctement pour fonctionner sur votre ordinateur, suivez les instructions ci-après :

### Disquette

Insérez la disquette de jeu dans l'unité appropriée, tapez `POCKETS` puis appuyez sur **[Entrée]**.

### Disque dur

Accédez au répertoire de jeu contenant les fichiers *Magic Pockets*, tapez `POCKETS` puis appuyez sur **[Entrée]**.

Informations supplémentaires concernant le jeu – veuillez les lire avec le manuel du jeu.

## CODES DE JEU

Une fois que vous avez terminé le niveau un du monde un (World One Level One), il vous est demandé d'insérer un code à quatre chiffres que vous trouverez sur la feuille de code incluse dans le jeu. Pour entrer le code, parcourez les bonbons (à l'aide du clavier ou du joystick selon la configuration sélectionnée) jusqu'à ce que le code apparaisse puis appuyez sur le bouton de **tir**. Si le

code correct est inséré, vous êtes autorisé à continuer. Dans le cas contraire, il vous faudra entrer un autre code. Vous avez trois tentatives pour entrer le code correct.

### **Codes de niveau**

Chaque fois que Kid finit un niveau, un code de niveau lui est attribué. Notez-le sur un morceau de papier car il n'est sauvegardé nulle part dans le jeu. Lorsque vous mourrez ou commencez à nouveau le jeu, appuyez sur **F2** et tapez ce code à quatre chiffres une fois dans le jeu. Cela a pour effet de téléporter Kid au niveau correspondant.

### **Changement de commande du joueur**

Maintenant, lorsque Kid pénètre dans un grand tourbillon, il le quitte en tournoyant et lorsqu'il saute sur un nuage, il tourne au-dessus de celui-ci.

### **TOUCHES POUR INTERROMPRE, QUITTER LE JEU ET REVENIR A DOS**

- F1**                      Interruption
- F10**                     Quitter le jeu
- F1** puis **Ctrl C**      pour revenir au DOS.



# MAGIC POCKETS

## Installations- und Steueranleitung für IBM PC

Die Konfiguration des Spiels ist bereits ausgelegt für das Betreiben von einer Floppy-Diskette, das Steuern mit einer Tastatur mit VGA-Farbgrafik sowie für die Unterstützung eines Beep-Sounds. Wenn das Spiel in dieser Weise betrieben werden soll, legen Sie die Diskette in das Diskettenlaufwerk ein, und geben dann nacheinander ein: die Bezeichnung des Laufwerks A: oder B: und POCKETS. Daraufhin wird das Spiel geladen.

Sehen Sie bitte weiter unten nach, wenn Ihr Computer diese Konfiguration nicht unterstützt oder eine höhere Systemkonfiguration unterstützt werden soll.

### INSTALLATION UND NEUKONFIGURATION DES SPIELS

Die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk A: einlegen. Bei Erscheinen des Prompts `INSTALL` und `[Eingabetaste]` eingeben. Daraufhin erscheint ein Konfigurationsbildschirm, auf dem das Spiel nach Ihren Wünschen konfiguriert werden kann.

### BENUTZEN DES KONFIGURATIONSBILDSCHIRMS

Benutzen Sie die Cursor-Tasten, um Menüpositionen zu markieren, und die `[Eingabetaste]`, um eine der folgenden Position auszuwählen: -

Audio Options (Audio-Optionen)

Video Options (Video-Optionen)

- Control Method (Steuerverfahren)
- Hard Disk Install (Installation auf Festplatte)
- Save Set-up (Einstellung speichern)
- Quit (Beenden)

Wenn eine dieser Positionen gewählt wird, erscheinen weitere Fenster bzw. Optionen, die sich auf die vorher gewählte Position beziehen.

## **POSITIONEN DER HAUPTKONFIGURATION**

### **Video Options (Video-Optionen)**

Hierbei geht es um die mögliche Darstellungsweise des Spiels. Sehen Sie bitte in den Referenzhandbüchern für Ihren Computer und Monitor nach , welcher Video-Modus sich am besten für Ihre Konfiguration eignet.

### **Audio Options (Audio-Optionen)**

Mit dieser Option kann der Benutzer das Spiel so konfigurieren, daß die im Computer installierte Sound-Karte unterstützt wird. Zusätzlich gibt es die Option No Sound (Kein Sound).

### **Control Method (Steuermodus)**

Die Standardeinstellung des Steuermodus ist "keyboard" (Tastatur). Mit dieser Option kann auf Joystick gewechselt werden.

Weitere Informationen zur Benutzung des gewählten Steuermodus innerhalb des Spiels finden Sie im beigefügten *Magic Pockets* Handbuch.

### **Hard Disk Install (Installation auf Festplatte)**

Das Spiel kann auf eine Festplatte installiert werden. Der Standardpfad für das Installieren heißt C:\POCKETS. Eine

Änderung des Pfadnamens ist von innerhalb dieser Option möglich.

### **Save Set-up (Einstellung speichern)**

Mit dieser Option kann die neue Konfiguration auf die Floppy-Diskette bzw. auf den Pfad der Festplatte, auf die das Spiel installiert wurde, gespeichert werden.

### **Quit (Beenden)**

Damit beenden Sie das Installationsprogramm und kehren zu DOS zurück.

## **BETREIBEN DES SPIELS**

Wenn das Spiel richtig für Ihren Computer konfiguriert worden ist, befolgen Sie die folgenden Anweisungen:

### **Floppy-Diskette**

Die Spieldiskette in das entsprechende Laufwerk einlegen und eingeben: `POCKETS` .

### **Festplatte**

Das Spielverzeichnis eingeben, welches die *Magic Pockets*-Dateien enthält, und danach eingeben: `POCKETS` .

Zusätzliche Informationen zum Spiel - bitte in Verbindung mit dem Handbuch lesen.

## **SPIELCODES**

Wenn Sie die 1. Ebene der 1. Welt abgeschlossen haben, werden Sie aufgefordert, einen vierstelligen Code von der beiliegenden Codekarte einzugeben. Um den Code einzugeben, gehen Sie mit der Tastatur bzw. dem Joystick

die Süßigkeiten durch, bis der richtige Code erscheint, und drücken dann die **Feuertaste**. Wenn der richtige Code eingegeben ist, können Sie fortsetzen. War er falsch, werden Sie aufgefordert, einen anderen Code einzugeben. Sie haben drei Versuche, um den Code richtig einzugeben.

### **Ebenencodes**

Immer wenn Kid eine Ebene abschließt, erhält er einen Ebenencode. Notieren Sie sich diesen Code, denn er wird nirgends im Spiel gespeichert. Wenn Kid ein Leben verliert, oder wenn das Spiel an einem anderen Tag neu gestartet wird, können Sie diesen Code eingeben, wenn Sie im Spiel sind, indem Sie **F2** drücken und den vierstelligen Code über die Tastatur eingeben. Daraufhin wird Kid zu der Ebene teleportiert, auf die sich der Code bezieht.

### **Änderungen der Spielsteuerung**

Wenn Kid in einen Wirbelwind hineinläuft, wird er jetzt automatisch in Drehbewegung um seine eigene Achse versetzt und verläßt so den Wirbelwind wieder. Wenn Kid auf eine Wolke springt, wird er ebenfalls in Drehbewegung versetzt und verläßt diese wieder.

### **TASTEN FÜR PAUSE, EXIT GAME (SPIEL VERLASSEN) UND QUIT (BEENDEN)**

- |                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| <b>F1</b>                        | Pause                       |
| <b>F10</b>                       | Exit Game (Spiel verlassen) |
| <b>F1</b> - <b>Strg</b> <b>C</b> | um auf DOS zu wechseln.     |

# MAGIC POCKETS

## Guida all'installazione del PC IBM e ai tasti

### AVVIO

Il gioco è stato configurato precedentemente per eseguire il gioco dal floppy disk, per il controllo del giocatore dalla tastiera con la grafica VGA a colori e per il supporto del suono. Se volete mantenere questa configurazione inserite il disco nell'unità floppy, digitate il nome dell'unità A: o B: e poi digitate: **POCKETS** per caricare il gioco.

Se il vostro computer non supporta questa configurazione o volete supportarne una superiore, cfr. più avanti.

### INSTALLAZIONE E RICONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Inserite il disco del gioco nell'unità floppy A:. Al prompt digitate **INSTALL** . Verrà visualizzato uno schermo di configurazione che permette di configurare il gioco nel modo da voi desiderato.

### USO DELLO SCHERMO DI CONFIGURAZIONE

Per spostarvi tra i menu usate i tasti cursore mentre per effettuare la selezione dai titoli principali usate il tasto .

- Audio Options (Opzioni audio)
- Video Options (Opzioni video)
- Control Method (Tipo di controllo)
- Hard Disk Install (Installazione su hard disk)
- Save Set-Up (Salva Configurazione)

Quit (Abbandona)

Selezionando uno di questi titoli; verrà visualizzata una seconda serie di finestre e di opzioni a seconda del titolo precedentemente selezionato.

## **TITOLI DELLA CONFIGURAZIONE PRINCIPALE**

### **Video Options (Opzioni video)**

Si riferisce alla modalità nella quale il gioco può essere visualizzato. Consultate i manuali di riferimento del computer e del monitor per vedere qual è la modalità più adatta al vostro computer.

### **Audio Options (Opzioni audio)**

Questa opzione permette all'utente di configurare il gioco in modo che supporti la scheda sonora che accompagna il computer. E' disponibile l'opzione No Sound (Nessun suono).

### **Control Method (Tipo di controllo)**

Per default viene usata la tastiera come modalità di controllo del gioco. Mediante questa opzione è possibile cambiare il tipo di controllo, usando così il joystick.

Per ulteriori dettagli su come usare i controlli selezionati durante il gioco, consultate il manuale di *Magic Pockets* accluso.

### **Hard Disk Install (Installazione su hard disk)**

Se lo desiderate, potete installare il gioco sull'hard disk. Il percorso di default sul quale il gioco deve essere installato è C:\POCKETS. Il nome del percorso può essere cambiato usando questa opzione.

## Save Set-Up (Salva configurazione)

Questa opzione permette all'utente di salvare la nuova configurazione sul floppy disk o sul percorso dell'hard disk sul quale il gioco è stato installato.

## Quit (Abbandona)

Vi permette di abbandonare il programma Install e ritornare al DOS.

## ESECUZIONE DEL GIOCO

Dopo che il gioco è stato configurato correttamente seguite le seguenti istruzioni:

### Floppy disk

Inserite il disco del gioco nell'unità appropriata e digitate:  
POCKETS

### Hard disk

Entrate nella directory del gioco contenente i file di *Magic Pockets* e digitate: POCKETS

Per ulteriori dettagli sul gioco, leggete il manuale relativo.

## CODICI DEL GIOCO

Dopo aver completato il mondo uno livello uno vi verrà chiesto di inserire un codice di quattro lettere dal foglio di codifica incluso. Per inserire il codice, scorrete tra i dolci (usando la tastiera o il joystick precedentemente selezionati per il controllo del giocatore) fino a quando non compare il codice esatto e poi premete il pulsante del **fuoco**. Se avete inserito il codice esatto potrete continuare, altrimenti vi verrà chiesto di inserire un nuovo codice. Avete a disposizione tre tentativi per inserire il codice esatto.

## Codici dei livelli

Ogni volta che il Bimbo completa un livello gli verrà assegnato un codice del livello. Scrivetelo su un foglio di carta in quanto non viene salvato nel gioco. Quando finite o avviate il gioco di nuovo, potete inserire questo codice premendo **F2** durante il gioco e digitando il codice di quattro lettere. Il Bimbo sarà così teletrasportato al livello del relativo codice.

## Cambiamenti del controllo del giocatore

Quando il Bimbo entra in un grande mulinello o salta su una grande nuvola automaticamente ne esce.

## TASTI PAUSA, ESCI DAL GIOCO E ABBANDONA

<b>F1</b>		Pausa
<b>F10</b>		Esci dal gioco
<b>F1</b> - <b>Ctrl</b> <b>C</b>		per tornare al DOS