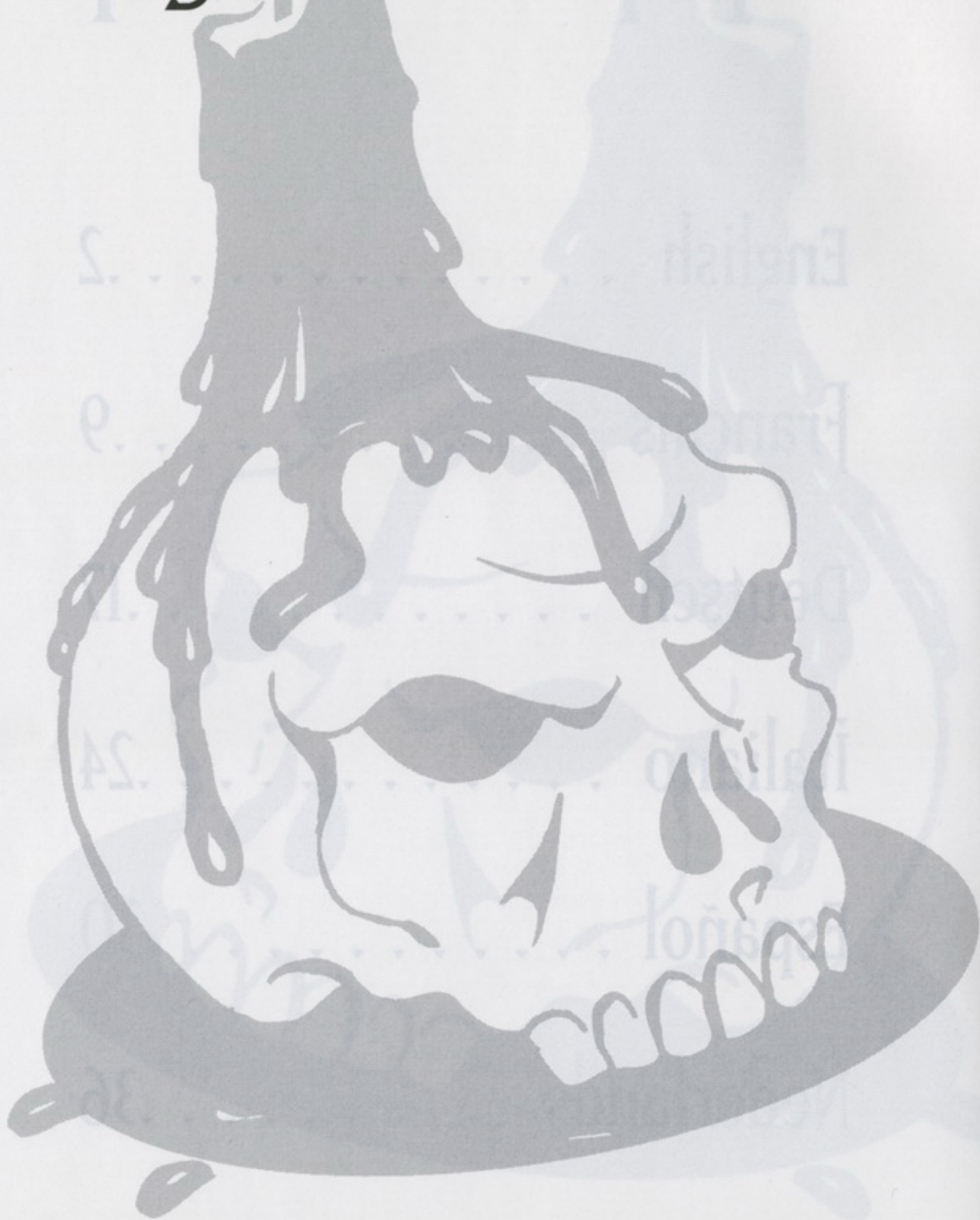


**PHILIPS**

**PC** CD-ROM



# English . . . . .





# REQUIRED HARDWARE AND OPERATING SYSTEM

## Minimum System Requirements:

33MHz 386, 1MB of RAM, CD-ROM Drive, VGA video card, Sound Blaster™ 2.0 or compatible sound card and 1KB memory on hard drive.

## Recommended System Requirements:

25MHz 486, 2MB of RAM, MPC compatible CD-ROM drive, VGA video card, Sound Blaster™ 2.0 or compatible sound card, mouse and 1KB memory on hard drive.

Rest in Pieces requires an Expanded Memory Manager to use memory above the 640K DOS limit. EMM386.EXE is supplied with DOS and will work fine. This file must be installed in your CONFIG.SYS file.

If you are using DOS 6.0 or higher you can run MEMMAKER at the DOS prompt and let it make the necessary modifications for you. If you are already using a memory manager from another manufacturer, follow their installation procedures to set up expanded memory.

The INSTALL program will notify you if it doesn't find an Expanded Memory Manager configured to run the game. If you are not sure how to make modifications to your CONFIG.SYS file yourself, please consult your dealer, your memory manager manufacturer, or the Philips Media Technical Support Line.

## DOS INSTALLATION AND SET UP

1. Turn on your computer and CD-ROM drive, then insert the Rest in Pieces disc.
2. At the DOS prompt, type the letter of the CD-ROM drive followed by a colon (for example D:) and press ENTER.
3. Type install and press ENTER. You will be prompted to follow a series of on-screen instructions.
4. Select the correct options and press ENTER. When asked to specify a Destination Drive and Path, either change the default or press ENTER.
5. Using the UP and DOWN arrow-keys, highlight the feature you want to configure and press ENTER.
6. When configuring the game for sound, you must select the Port Address, DMA Channel and IRQ used by your sound card. The defaults for Sound Blaster™ will be shown on the menu with your options. Usually, a BLASTER environment variable will be set in your AUTOEXEC.BAT file by your sound card's installation program. INSTALL will attempt to read this variable. If it does, an asterisk will appear in front of the corresponding options in the sound menus. Unless you know your sound card has been configured differently, you should select the values preceded by the asterisk.



7. If you choose to use a joystick, you must enable this option in `INSTALL`. When the joystick is enabled, you will be asked to calibrate it after the introduction to the game. If you are using a gamepad-style controller such as the Gravis Gamepad,<sup>TM</sup> select `GAMEPAD` from the joystick menu. This allows the game to attempt to compensate for the lack of fine control on gamepad-type controllers.
8. If you have problems with audio and video during the video playback sequences, select a lower video quality level until the problem is solved. You may also want to read the section on video and audio problems in the Troubleshooting section.
9. To run the game, type `RIP` from the installed directory on your hard disk.

Sound Blaster<sup>™</sup> is a trademark of Creative Labs. Gravis Gamepad<sup>™</sup> is a trademark of Advanced Gravis Computer Technology.

## OPTIMIZING PERFORMANCE

Rest in Pieces requires about 512KB (524,288) free, conventional memory. Configure your system to leave as much free conventional RAM as possible in the following ways:

- MS-DOS 6.0 and above comes with the program `MEMMAKER`. Run the program to optimize any drivers and RAM resident programs (TSR's) into upper memory, leaving the largest amount of conventional RAM for the game and other DOS programs. Type `Memmaker` at the DOS prompt and press `ENTER` to start the program. If you are using a memory manager from another manufacturer, run the program they supplied to optimize memory usage.
- If your system has too many resident programs to run the game, you may need to create a special boot disk to load only the drivers needed to boot and run your CD-ROM. If you are using MSDOS 6.0 or higher you can modify your `CONFIG.SYS` and `AUTOEXEC.BAT` files to create multiple configurations under which you can boot your system. Refer to your DOS manual for details.

Rest in Pieces is automatically set up to use a mouse if a Microsoft compatible mouse driver is loaded. (Nearly all mice come with a Microsoft compatible mouse driver for DOS.) Ensure that a mouse driver is loaded if you intend to play with the mouse. If you enable the joystick in the installation program, the joystick will be calibrated at the start of the game.

MSDOS 6.2 and above also comes with `Smartdrive`, a disc caching program that can cache your CD-ROM and, theoretically, speed access to it. Check your `AUTOEXEC.BAT` file for the line `SMARTDRV`. If you decide to use `Smartdrive`, it must be loaded after `MSCDEX` is loaded to cache the CD-ROM. Because of the variety of CD-ROM drives and drivers, you may need to experiment with these options to find out what works best on your system.

## TROUBLE SHOOTING GUIDE

### 1. LOADING PROBLEMS

- Be sure that the Rest in Pieces CD-ROM is in the drive. The game will not run without it.
- Run the install program. If you have multiple CD-ROM drives, use the one specified by `INSTALL` (the drive you originally put it in).



- If the drive letter of your CD-ROM changes from either adding or removing drives, run the `INSTALL` program on the CD.
- Make sure that you have at least the minimum amount of conventional RAM and that an Expanded Memory Manager is loaded. To do this, type `MEM/C` at the DOS prompt. It will tell you how much memory you have as well as the types of programs loaded in your memory.

## 2. VIDEO AND AUDIO SYNC PROBLEMS

It may be possible to increase your CD-ROM speed to eliminate these problems. In addition to your CD-ROM driver (that is probably installed in `CONFIG.SYS`), your system is also running `MSCDEX` to make it accessible to DOS. `MSCDEX` is usually installed in `AUTOEXEC.BAT`. Examine this file and look for the line that loads `MSCDEX`.

Find the parameter `/M`, which specifies how many sector buffers to use, up to 16. If you have enough memory, increase this to 16 (`/M:16`). You can also specify that the sector buffers be placed in Expanded Memory, if it is available, by adding the parameter `/E` to the end of the `MSCDEX` line.

## 3. VIDEO PROBLEMS

If you experience sync problems, sound loops or the video staggers, your system is not fast enough to display the video sequences at the selected quality level. You may need to run `INSTALL` to select a lower video quality level.

The following factors determine the playback level your system is capable of performing:

- The CD-ROM drive itself
- The CPU type (386, 486...) and model (SX, DX, DX2, SLC...)
- The CPU speed: 25MHz, 33MHz, 50MHz...
- The video card installed

If your CD-ROM drive is MPC compatible, it will deliver 150K of data per second and not use more than 30% of the CPU's time to do it. Better hardware will use less CPU time. There are systems with single speed drives that deliver better video quality than a system with a double speed drive.

Your video card is also a limiting factor on how fast data can be moved to the screen and can therefore limit the quality level of the video played on your system. You should be aware that there are expensive Local Bus video cards that perform extremely fast under Windows but, under DOS, they perform slower than some of the least expensive VGA cards.

Because of the various hardware combinations, it is not possible to set the minimum hardware configuration for best video playback.

## 4. SOUND PROBLEMS

- Your audio card needs to be Sound Blaster™ 2.0 or a 100% compatible card. For a compatible, follow the instructions for your sound card to make it work in Sound Blaster™ mode.
- If you hear popping sounds during sound effects, press the A key on your keyboard. If you observe staggering motion, press it again to turn it off. You can set this permanently in `INSTALL`.



## 5. JOYSTICK PROBLEMS

- If you have problems controlling the joystick during the game (and the joystick is enabled), check to make sure that no other controller is being moved other than the one you are using.
- Make sure you calibrated the joystick at the beginning of the game.
- Some mice experience "drift" and may report movement even when still. If this is a problem with your mouse and you are using a different controller, flip the mouse over. Do the same with the joystick if you are using the keyboard or mouse. Ensure that nothing is resting against the joystick, or you can always disable the joystick in the INSTALL program or unplug it.

## GAME CONTROLS

- Rest in Pieces can be played with a keyboard, mouse, gamepad or joystick. A mouse provides superior control; a standard joystick is second best, followed by a gamepad or keyboard.
- If you wish to use a joystick or gamepad, be sure that it has been enabled in INSTALL so that it can be calibrated at the start of your game session.
- Remember that all of the controllers are always active, which means that you can use any combination of controllers. For example, you can move the gun with the mouse, while using the keyboard to shoot.
- If you are using a Sound Blaster™ Pro or better, the volume can be controlled with the plus (+) and minus (-) keys on your keyboard during the game. Otherwise, it uses your sound card default setting.
- You can use the Escape (Esc) key to quit a level. Use the P key to Pause the game.

## TECHNICAL SUPPORT

First, make sure you read all of the information in the package and in any READ.ME file on the disc.

Please note the following information before contacting the Philips Media Technical Support Center for assistance:

- Make and model of your computer
- Make and version of your operating system
- Make and model of your CD-ROM drive and controller
- Contents of your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files
- Total amount of RAM in your system



SCORE >



< BULLETS

< TARGET VALUES

< TOMBSTONE

< CANDLE TIMER

# PLAYING MYSTIC MIDWAY: REST IN PIECES

Welcome to the Mystic Midway and its frightfully fun shooting "ghoulery" Rest in Pieces. With 15 targets and 20 unique levels, it's so much fun you'll just scream!

## LEVELS

Each level has a minimum point value that must be met in order to reach the next level. To advance beyond the first level, you need to score a minimum of 1,000 points. After that, the point value increases 1,000 points per level.

For example—

Level One 1,000 points • Level Two 2,000 points • Level Three 3,000 points, etc.

## TARGETS

When starting each level, make sure to look at the target screen before blasting away. Certain targets are worth more than others and you have only 32 bullets. Once you start shooting, don't wait too long for those high-value targets to appear; you have approximately one minute to finish each level.

Avoid the tombstones! They have no point value and are a waste of bullets. Shoot mystery targets and replenish your bullets and time.

## HIGH SCORE SCREEN

Even when you fail to reach the next game level, you may have scored high enough to place your name on the High Score Screen. When you are finished, click END.

To return to the game, click PLAY. To leave the Mystic Midway, click EXIT.



## TARGETS

When starting each level, make sure to look at the target screen before blasting away. Certain targets are worth more than others and you have only 32 bullets. Once you start shooting, don't wait too long for those high-value targets to appear; you have approximately one minute to finish each level.

Avoid the tombstones! They have no point value and are a waste of bullets. Shoot mystery targets and replenish your bullets and time.

## HIGH SCORE SCREEN

Even when you fail to reach the next game level, you may have scored high enough to place your name on the High Score Screen. When you are finished, click END.

To return to the game, click PLAY. To leave the Mystic Midway, click EXIT.

## TECHNICAL SUPPORT

Each level has a minimum point requirement. To advance beyond the first level, you need to score a minimum of 1,000 points. After that, the point value increases 1,000 points per level.

For example—

Level One 1,000 points - Level Two 2,000 points - Level Three 3,000 points, etc.

When starting each level, make sure to look at the target screen before blasting away. Certain targets are worth more than others and you have only 32 bullets. Once you start shooting, don't wait too long for those high-value targets to appear; you have approximately one minute to finish each level.

Avoid the tombstones! They have no point value and are a waste of bullets. Shoot mystery targets and replenish your bullets and time.

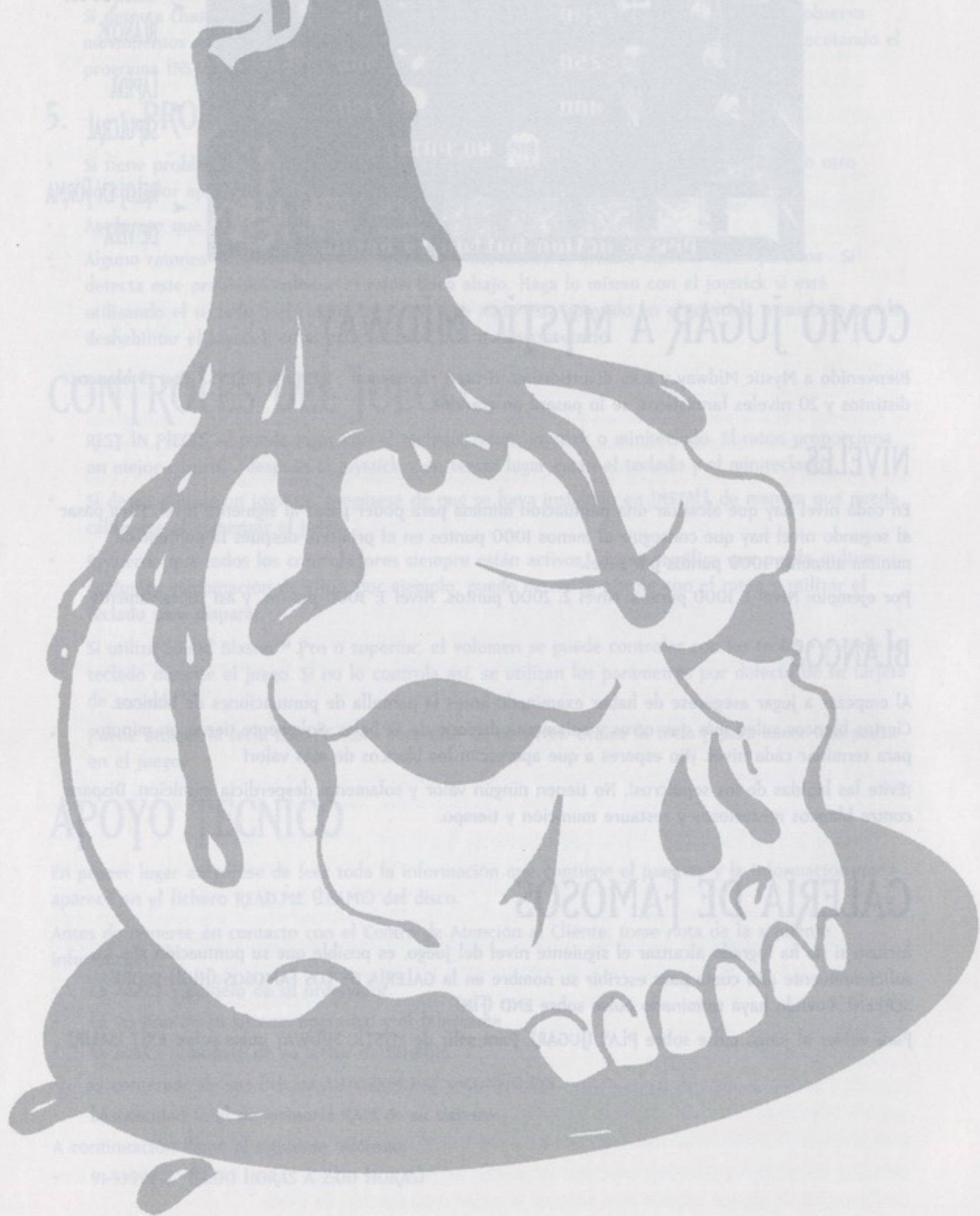
## HIGH SCORE SCREEN

Even when you fail to reach the next game level, you may have scored high enough to place your name on the High Score Screen. When you are finished, click END.

To return to the game, click PLAY. To leave the Mystic Midway, click EXIT.



# Nederland





# VEREISTE APPARATUUR EN BESTURINGSSYSTEEM

## Minimum vereisten waaraan het systeem dient te voldoen:

33 MHz 386, 1 MB RAM, CD-ROM Eenheid, VGA video-kaart, Sound Blaster™ 2.0 of daarmee compatibele geluidskaart en 1 KB geheugen op harde schijf.

## Aanbevolen vereisten waaraan het systeem moet voldoen:

25 MHz 486, 2 MB RAM, MPC compatibele CD-ROM Eenheid, VGA video-kaart, Sound Blaster™ 2.0 of daarmee compatibele geluidskaart, muis en 1 KB geheugen op harde schijf.

Voor "Rest in Pieces" moet een Uitgebreide Geheugen-Manager (Expanded Memory Manager) worden gebruikt zodat het geheugen kan worden gebruikt tot boven de 640K DOS limiet. EMM386.EXE wordt met DOS meegeleverd en werkt uitstekend. Dit bestand moet worden geïnstalleerd in uw CONFIG.SYS bestand.

Als u DOS 6.0 of een latere versie gebruikt, dan kunt u MEMMAKER draaien als u de DOS prompt ziet en dan zullen de automatische noodzakelijke modificaties voor u worden aangebracht. Als u reeds een geheugen-manager gebruikt van een andere fabrikant, volg dan de bijbehorende installatie-procedures voor het instellen van het uitgebreide geheugen.

Het INSTALL programma zal aangeven als de Uitgebreide Geheugen-Manager (Expanded Memory Manager) niet is geconfigureerd voor het spel. Als u niet zeker weet hoe u de noodzakelijke modificaties in uw CONFIG.SYS bestand zelf moet aanbrengen, neem dan voor advies contact op met uw dealer, de fabrikant van uw geheugen-manager, of het Philips Media Technical Support Center.



# DOS - INSTALLEREN EN OPSTELLEN

1. Uw computer en de CD-ROM eenheid aanzetten. Vervolgens de "Rest in Pieces" diskette plaatsen.
2. Zodra de DOS prompt verschijnt, de letter van de CD-ROM eenheid intypen, gevolgd door een dubbele punt (voorbeeld D:). Vervolgens ENTER indrukken.
3. Install typen en ENTER indrukken. U krijgt dan de opdracht om een serie op het scherm verschijnende instructies uit te voeren.
4. De correcte opties kiezen en ENTER indrukken. Als u wordt gevraagd om een Bestemmings-Aandrijfeenheid (Destination Drive) en Pad (Path) te specificeren, kunt u de systeem-gekozen of standaard waarde wijzigen of ENTER indrukken.
5. De OMHOOG (UP) en OMLAAG (DOWN) pijltoetsen gebruiken om de voorziening te specificeren die u wenst te configureren. ENTER indrukken.
6. Als het spel op geluid wordt geconfigureerd, moet u het Poort-Adres (Port Address), het DMA kanaal en de IRQ kiezen die door uw geluidskaart worden gebruikt. De systeem-gekozen waarden voor Sound Blaster™ zullen met uw opties, op het menu worden weergegeven. Gewoonlijk zal door het installatie-programma van uw geluidskaart, een BLASTER omgevings-variabele (environment variable) zijn ingesteld in uw AUTOEXEC.BAT bestand. INSTALL zal trachten om deze variabele te lezen. Als dat lukt, verschijnen voor de daarmee corresponderende opties in de geluidsmenu's sterretjes (\*). Tenzij u er zeker van bent dat uw geluidskaart op andere wijze is geconfigureerd, dient u de waarden te kiezen die worden voorafgegaan door een sterretje (\*).
7. Als u een stuurknuppeltje gebruikt, dan moet u deze optie in INSTALL activeren. Als de stuurknuppel is geactiveerd, zal u worden gevraagd om die na de introductie van het spel te kalibreren. Als u een op een klein afzonderlijk toetsenbord lijkende controller gebruikt zoals het Gravis Gamepad™, kies dan GAMEPAD uit het stuurknuppel-menu (joystick menu). Dan zal het spel trachten om te compenseren voor het gebrek aan fijnregeling op dergelijke controllers.
8. Als u problemen heeft met audio en video gedurende de video-terugspeelprocedures, een lager video-kwaliteitsniveau kiezen tot het probleem is opgelost. U kunt ook het gedeelte lezen over "problemen met video en audio" in het hoofdstuk "Diagnoseprocedures" (Troubleshooting).
9. Het spel draaien door RIP te typen vanuit de geïnstalleerde directory op uw harde schijf. Sound Blaster™ is een handelsmerk van Creative Labs. Gravis Gamepad™ is een handelsmerk van Advanced Gravis Computer Technology.

Sound Blaster™ is een handelsmerk van Creative Labs. Gravis Gamepad™ is een handelsmerk van Advanced Gravis Computer Technology.



# PRESTATIEKARAKTERISTIEKENOPTIMALISEREN

"Rest in Pieces" moet worden gedraaid met een vrij conventioneel geheugen van ongeveer 512 KB (524.288). Uw systeem zo configureren dat zoveel mogelijk vrije conventionele RAM beschikbaar is. Dit dient op de volgende wijzen te geschieden:

MS-DOS 6.0 en krachtiger versies worden geleverd met het programma MEMMAKER. Dit programma draaien teneinde eventuele aandrijfeenheden en residente RAM programma's (TSR's) in het bovenste geheugen te optimaliseren, waardoor de grootste hoeveelheid conventionele RAM beschikbaar is voor het spel en andere DOS programma's. Memmaker intypen aan de DOS prompt en ENTER indrukken om het programma te starten. Als u een geheugen-manager gebruikt van een andere fabrikant, het door die fabrikant geleverde programma draaien teneinde het gebruik van het geheugen zo optimaal mogelijk te maken.

- Als u in uw systeem te veel residente programma's aanwezig zijn voor het draaien van het spel, dan kan het noodzakelijk zijn om een speciale boot-diskette te creëren zodat uitsluitend die drivers worden geladen die noodzakelijk zijn voor het draaien en zelfstarten (boot) van uw CD-ROM. Als u MSDOS 6.0 of een latere versie gebruikt, dan kunt u uw CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT bestanden zo configureren dat die meervoudige configuraties worden gecreëerd waaronder een zelfstart (boot) van uw systeem mogelijk is. Voor details, uw DOS handboek raadplegen.
- "Rest in Pieces" is automatisch opgesteld voor een muis, als een Microsoft compatibele muis-driver is geladen. (Vrijwel alle muizen worden geleverd inclusief een Microsoft compatibele muis-driver voor DOS.) Altijd controleren of een muis-driver is geladen als u van plan bent om de muis te gebruiken. Als u in het installatie-programma de stuurknuppel wilt activeren, dan zal die - aan het begin van het spel - zijn gekalibreerd.

MSDOS 6.2 en latere versies worden ook geleverd inclusief Smartdrive, een diskette-voorgeheugenprogramma waarmee uw CD-ROM in het voorgeheugen kan worden geplaatst waardoor snellere toegang mogelijk is. Uw AUTOEXEC.BAT bestand controleren en nagaan of de regel SMARTDRV aanwezig is. Als u besluit om Smartdrive te gebruiken, dan moet die worden geladen nadat MSCDEX is geladen, teneinde de CD-ROM in het voorgeheugen te plaatsen. Als gevolg van het enorme aantal verschillende CD-ROM drivers en aandrijfeenheden, kan het noodzakelijk zijn om met deze opties te experimenteren tot u weet wat het beste werkt op uw systeem.



# DIAGNOSEPROCEDURES - OPSPOREN VAN STORINGEN

## 1. PROBLEMEN MET LADEN

- Controleren of de "Rest in Pieces" CD-ROM in de aandrijfeenheid is geplaatst, daar het spel anders niet kan worden gedraaid.
- Het installatie-programma draaien. Heeft u meerdere CD-ROM aandrijfeenheden, altijd de eenheid gebruiken die door INSTALL wordt gespecificeerd (de eenheid waarin u de CD-ROM aanvankelijk heeft geplaatst).
- Als de letter waardoor de aandrijfeenheid van uw CD-ROM wordt veranderd door het toevoegen of opheffen van aandrijfeenheden, draai dan het INSTALL programma op de CD.
- Altijd controleren of u minstens over de minimale hoeveelheid conventionele RAM beschikt en of een Uitgebreide Geheugen-Manager (Expanded Memory Manager) is geladen. Dit kunt u doen door MEM/C in te toetsen zodra u de DOS prompt ontvangt. Dan wordt u verteld hoeveel geheugen u ter beschikking heeft, plus de soorten programma's die in uw geheugen zijn geladen.

## 2. PROBLEMEN MET VIDEO- EN AUDIO-SYNCHRONISATIE

Het kan mogelijk zijn om de snelheid van uw CD-ROM te verhogen teneinde deze problemen te elimineren. Tevens draait uw systeem, afgezien van de CD-ROM driver (die hoogstwaarschijnlijk in CONFIG.SYS is geïnstalleerd), ook MSCDEX, teneinde dit toegankelijk te maken voor DOS. MSCDEX is gewoonlijk geïnstalleerd in AUTOEXEC.BAT. Dit bestand onderzoeken en let dan op de regel met MSCDEX.

De parameter "/M" opzoeken. Daardoor wordt aangegeven hoeveel sector-buffers moeten worden gebruikt (max. 16). Als u voldoende geheugen heeft, dan moet u dit verhogen tot 16 ("/M:16"). U kunt tevens aangeven dat de sector-buffers in het uitgebreide geheugen (Expanded Memory) moeten worden geplaatst als dat beschikbaar is. Dit kunt u doen door de parameter /E toe te voegen aan het einde van de MSCDEX regel.

## 3. PROBLEMEN MET VIDEO

Als u problemen heeft met synchronisatie, geluidslussen of als de video aarzelt, dan is uw systeem niet snel genoeg om de video-reeksen weer te geven op het geselecteerde kwaliteitsniveau. Het kan noodzakelijk zijn om dan INSTALL te draaien teneinde een lager video-kwaliteitsniveau te kiezen.

Door de volgende factoren zullen het terugspeel-niveau worden vastgesteld dat met uw systeem mogelijk is:

- De CD-ROM aandrijfeenheid zelf
- Het CPU-type (386, 486 ...) en model (SX, DX, DX2, SCL ...)
- De CPU-snelheid (25 MHz, 33 MHz, 50 MHz ...)
- De geïnstalleerde video-kaart



Als uw CD-ROM aandrijfeenheid MPC compatibel is, dan zal hierdoor 150K gegevens per seconde worden geleverd. Hiervoor zal niet meer dan 30% van de CPU-tijd noodzakelijk zijn. Als betere apparatuur wordt gebruikt, zal ook minder CPU-tijd worden verspild. Er zijn systemen met aandrijfeenheden met slechts één snelheid waarmee betere video-kwaliteit mogelijk is dan met een systeem met een aandrijving met twee snelheden.

Uw video-kaart is ook een beperkende factor voor de snelheid waarmee gegevens naar het scherm kunnen worden gevoerd. Het is dus mogelijk dat hierdoor het kwaliteitsniveau van de op uw systeem afgespeelde video wordt beperkt. U dient zich bewust te zijn van het feit dat er dure Local Bus video-kaarten op de markt zijn waarmee onder Windows zeer snel kan worden gewerkt. Onder DOS draaien die echter trager dan sommige minder dure VGA kaarten.

Als gevolg van de vele verschillende combinaties die met de apparatuur mogelijk zijn, is het onmogelijk om de minimum apparatuur-configuratie in te stellen voor de beste video-terugspeelkwaliteit.

## 4. PROBLEMEN MET GELUID

- Uw audio-kaart moet Sound Blaster™ 2.0 of een 100% compatibele kaart zijn. Voor een compatibele kaart, de instructies uitvoeren voor uw geluidskaart zodat die in de Sound Blaster™ functie kan werken.
- Als u gedurende de geluidseffecten ploffende geluiden hoort, de A-toets op het toetsenbord indrukken. Als de beweging onregelmatig is, nogmaals indrukken om dit af te zetten. U kunt dit permanent instellen in INSTALL.

## 5. PROBLEMEN MET STUURKNUPPEL

- Als u problemen heeft om gedurende het spel controle uit te oefenen met de stuurknuppel (en de stuurknuppel is geactiveerd), overtuig u er dan van of, afgezien van de stuurknuppel waarmee u werkt, ook een andere controller wordt gebruikt.
- Nooit vergeten om de stuurknuppel aan het begin van het spel te kalibreren.
- Soms kan met de muis "verschuiving" (drift) worden ervaren, terwijl het mogelijk is dat beweging wordt gerapporteerd die in feite niet plaatsvindt. Als u een dergelijk probleem heeft met uw muis en u een andere controller gebruikt, draai de muis dan om. Doe hetzelfde met de stuurknuppel, als u het toetsenbord of de muis gebruikt. Altijd controleren of niets tegen de stuurknuppel rust. Het is natuurlijk altijd ook mogelijk om de stuurknuppel in het INSTALL programma buiten werking te stellen, of de contrastekker uit het systeem te verwijderen.

## SCHERM MET HOGE SCORES

Zelfs als je het volgende spel-niveau niet bereikt, is het toch mogelijk dat je hoog genoeg hebt gescoord om je naam op het Scherm met Hoge Scores te plaatsen. Klik op END, als je klaar bent. Je kan terugkijken naar het spel door op PLAY te klikken. Klik op EXIT en dan zal je Myrtle Midway verlaten.



# BEDIENINGSORGANEN VAN HET SPEL

- "Rest in Pieces" kan worden gespeeld met een toetsenbord, een muis, een spel-controller of stuurknuppel. Met een muis heeft u superieure beheersing over het hele spel. Een standaard stuurknuppel is de tweede keus gevolgd door een spel-controller of toetsenbord.
- Als u een stuurknuppel of spel-controller wilt gebruiken, moet u controleren of die is geactiveerd in INSTALL zodat deze controller aan het begin van uw spel kan worden gekalibreerd.
- Vergeet nooit dat alle controllers altijd actief zijn. Dit wil zeggen dat u iedere willekeurige combinatie van controllers kunt gebruiken. Het is bijvoorbeeld mogelijk om het geweer te verplaatsen met de muis, terwijl met het toetsenbord wordt geschoten.
- Als u een Sound Blaster™ Pro of beter systeem gebruikt, kan het volume worden afgeregeld met de plus (+) en minus (-) toetsen op het toetsenbord. Dit kan geschieden gedurende het spel. Geschiedt dat niet, dan zal de standaard instelling van uw geluidskaart worden gebruikt.
- U kunt de Escape (Esc) toets gebruiken om een niveau te verlaten. Het spel onderbreken met de P-toets.

## TECHNISCHE STEUN

Eerst moet alle informatie in de verpakking en het READ.ME bestand op de diskette goed worden gelezen.

Ook wordt de aandacht gevestigd op de volgende informatie. Deze dient u te raadplegen voordat u, voor hulp, contact opneemt met het Philips Media Technical Support Center:

- Merk en model van uw computer
- Merk en versie van uw hoofdbesturingssysteem
- Merk en model van uw CD-ROM aandrijfeenheid en controller
- Inhoud van uw CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT bestanden
- Totale hoeveelheid RAM in uw systeem

Vervolgens gratis 1-800-340-7888 opbellen met vragen of voor tips over Philips Media software-produkten. Zelfs als u niet geheel zeker bent van de hierboven verzochte informatie, kunt u ons altijd voor hulp opbellen.

De CD-ROM aandrijfeenheid zelf

Het CPU-type (386, 486, ...) en model (SX, DX, DX2, SX2, ...)

De CPU-snelheid (25 MHz, 33 MHz, 50 MHz, ...)

De geïnstalleerde video-kaart



SCORE >



< KOGELS

< DOELWIT-WAARDEN

< GRAFZERK

< KAARS-TIMER

## HET SPELEN VAN MYSTIC MIDWAY:

Welkom bij Mystic Midway en het enorme plezier om snelvuur te leveren met "Rest in Pieces". Met 15 doelwitten en 20 unieke niveaus, heb je zoveel plezier dat je het soms gewoon niet aankunt!

### NIVEAUS

Ieder niveau heeft een minimum punten-waarde. Die waarde moet worden bereikt voordat kan worden doorgegaan naar het volgende niveau.

Ga door naar het volgende niveau door minimaal 1.000 punten te scoren. Daarna neemt de punten-waarde toe met 1.000 punten per niveau.

Voorbeeld -

Niveau Eén 1.000 punten • Niveau Twee 2.000 punten • Niveau Drie 3.000 punten, etc.

### DOELWITTEN

Aan het begin van ieder niveau altijd eerst het doelwit-scherm goed bekijken voordat je vuur opent. Sommige doelen zijn meer waard dan andere en je hebt maar 32 kogels. Zodra je begint te schieten, mag je nooit te lang wachten voordat die waardevolle doelwitten verschijnen. Uiteindelijk heb je maar één minuut om ieder niveau af te werken.

De grafzerken vermijden! Deze hebben geen enkele waarde en zijn een verspilling van kogels. Mik op mysterie-doelen, daarmee kan je je kogels en tijd aanvullen.

### SCHERM MET HOGE SCORES

Zelfs als je het volgende spel-niveau niet bereikt, is het toch mogelijk dat je hoog genoeg hebt gescoord om je naam op het Scherm met Hoge Scores te plaatsen. Klik op END, als je klaar bent.

Je kan terugkeren naar het spel door op PLAY te klikken. Klik op EXIT en dan zal je Mystic Midway verlaten.



# CREDITS

Produced by Philips POV Dr. Dearth played by Randy Polk

## CD-ROM Conversion

Engineer

Producer

Art Touch Up

Quality Assurance

Dan Pinal

Lena Marie Pousette

Courtney Lane

Janis Beckenbach

## Game Production

Programming

Additional Programming

Art Director

Graphic Artist

Quality Assurance

Testing

Associate Producer

Senior Producer/Creative Director

Director of Technology

Joe Burks

Ken Jordan

Brad Parker

John Dugan

Greg A.L. Hemsath

Janis Beckenbach

David White

David Riordan

David Todd

## Video Production

Director

Script

Production Manager

Director of Photography

Gaffer

Key Grip

Grip / Driver

Ultimatte Operator

Tape Operator

Sound

Make Up

Craft Services

Stage Services

Sound Design

Audio Post Production

David Riordan

Janis Diamond

Carrie Daccardi

Mackenzie Waggamen

Mark Whitney

Dana Baker

Jim Torgenson

Robert Kertesz

Greg Noyes

Tom Parker

Wendi Demmerle

Pamela Ludwig

Premore Inc.

Robert Weaver

Robert Weaver Enterprises



