

Euphoria



© 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.
CARVER, 2-4 CARVER STREET
SHEFFIELD, S1 4FS, ENGLAND

TEL: 0742 753423

© 1993 EUPHORIA, ALL RIGHTS RESERVED.

UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR RE-SALE BY ANY MEANS ARE STRICTLY PROHIBITED.
MADE IN THE NETHERLANDS.



© 1993 EUPHORIA



CONTENTS:

ENGLISH	1
DEUTSCH	5
FRANÇAIS	9
ITALIANO	13
INFO	17



DISPOSABLE HERO

THE HISTORY OF THE FREE WORLDS...

By the middle of the 24th century mankind has taken to the stars, discovering strange, new and sometimes dangerous worlds.

In 2549 the Free Worlds bond was formed to ensure peaceful cooperation between major solar-systems.

In 2723 the discovery of a new star system also uncovered the existence of intelligent lifeforms. The system was named Meegan 12 and signs of a highly developed technology lead to the knowledge that man was no longer alone in the universe...

Starting their 29th century the Free Worlds were attacked by unknown forces. This war, commonly known as The Blaze ended in 2874. Almost half the Free Worlds population was killed and technology sunk to a level barely above that of the Earth's 20th century. Communication between individual star systems was near to impossible.

In the year 2867 a small group of men and women were selected for a highly specialised task force...D-HERO.

D-HERO was believed to be the only means of regaining lost technology and freedom. They succeeded in building a prototype spaceship capable of penetrating the alien strongholds. Alien BLUE-PRINTS were obtained during an alien transport by the remainder of the taskforce. The von Vonnegut method (opening space-time-interrupts at desired places) made it possible to tune up the ship on its flight through enemy territory; the ship is warped to the Factory where enhancements are made and thought out.

Rumours out there's an improved craft under design...

Now it's up to the man flying the machine, his reflexes and tactical abilities...

**DO YOU MATCH UP FOR TASKFORCE
D-HERO ?**

PROTECTION

When you first load D-Hero, an instruction will appear on screen requesting that you enter either a number or letter from the code wheel which you will find in your D-Hero package. An image will appear on screen which should be recreated using the code wheel by turning the inners section to match the image, and then you should enter the number from the window indicated on the screen. Once you have successfully bypassed the copy protection, the D-Hero Screen will appear.

SYSTEM REQUIREMENTS

D-HERO requires an Amiga with at least ONE megabyte of memory, and a joystick plugged in controlport 2.

LOADING INSTRUCTIONS

- Reset Your Amiga using the two Amiga keys and the CTRL key, insert Disk One and the game will load automatically.
- Insert Disk 2 only when prompted by the system; if you have a second disk drive you may place Disk 2 into that.
- D-HERO is not installable on hard disk although it is not necessary to disconnect the hard disk.

GETTING THERE






When You reach the title screen You can select an option by simply moving the joystick and depressing the fire button when it is highlighted.



PLAYING D-HERO, ACTION-INFORMATION

Status-bar : the damage-bar indicates the amount of sustainable damage.



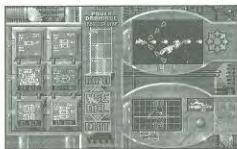
-  **1. Ship** : this is the one you start with...
-  **2. Factory** : fly into this dome-like warzone to rest your finger and enter the Factory to get past the latest means of oblivion.
-  **3. Canon** : these sometimes shoot one way while others sometimes track in on Your ship.
-  **4. Alien** : expect the unexpected...
-  **5. Bonuses** : can be recognized by their floating appearance partially inflicted upon them by the chronosynclastic infundibulum of von Vonnegut.
 - I. D-pod : damage-repair
 - II. Blue-print : read further on about this.



You start your flight with three spaceships, default weaponry and a full damage-bar. You sustain damage by colliding with aliens and their bullets. The degree of damage depends on the alien You collide with. The alien structures however will make You crash when collided with. And also when the damage-bar reaches zero (early warning: smoke from ship's engine) a ship is lost.

Your ship can be upgraded by picking up blue-prints. These are the only technical plans for gadgets. Whenever You pick one up it is transmitted to the Factory and the piece of machinery it depicts will be constructed. This takes time, which will not decrease by waiting inside the Factory.

INSIDE THE FACTORY



Move the arrow around and press fire to look at the blue-prints, their status of implementation, or at info about military tests of the weapon depicted.

The ship You use has certain abilities and restrictions. The accumulated energy of the gadgets You want to

use must be as same or less than the engine produces. Sometimes there's not enough mounting surface for the completed weapon, so You cannot mount all the weapons on the back of your ship. The completed weapons are highlighted in the blue-print-columns.

Note: not all blue-prints ARE weapons.

If You loose a ship in the running it will not have any affect on the weapon-stock. Once constructed a weapon is easily built. High tech, You know!?



DISPOSABLE HERO

DIE GESCHICHTE DER FREIEN WELTEN...

In der Mitte des 24. Jahrhunderts überschritt der Mensch zum ersten Mal die Grenze zwischen den Sternsystemen und entdeckten neue, fremde und ab und zu gefährliche Welten.

Im Jahre 2549 wurde der Bund der Freien Welten geformt, in der die Zusammenarbeit der wichtigsten Sonnensysteme garantiert wurde.

Das Jahr 2723 brachte dem Menschen die Entdeckung, einer anderen intelligenten Lebensform. Das System hatte den Namen Meegan 12 und Zeichen der hochentwickelten Technologie brachte den Menschen das Wissen, das sie in diesem Universum nicht allein waren. Am Anfang des 29. Jahrhunderts, wurde der Bund durch unbekannte Kräfte attackiert. Der Krieg, der dann folgte, besser bekannt unter dem Namen "The Blaze", endete im Jahre 2874. Beinahe die Hälfte der Bevölkerung der Freien Welten wurden ausgelöscht, und die Technologie fiel auf das Niveau der Erde im 20. Jahrhundert zurück. Eine Kommunikation zwischen den Sonnensystemen war fast unmöglich. Im Jahre 2867 wurde eine kleine Gruppe von Frauen und Männer ausgewählt, die das spezielle Einsatz Team D-Hero bildeten. D-Hero war die letzte Möglichkeit die verlorene Technologie und den Frieden zurückzubekommen. Sie schafften es ein Prototyp von Raumschiff zu bauen, welches die Kapazität hat, die feindlichen Linien zu durchbrechen. Außerirdische ..Blaupausen.. wurden bei dem Transport durch das restliche Team gestohlen. Die von Vonnegut Methode (Raum-Zeit-Unterbrechungen auf gewünschte Koordinate) macht es möglich, das Schiff auf seinen Flug durch gegnerische Territorien aus zu bessern. Das Schiff kann durch die Vonnegutöffnung in die Werkstatt gelangen, wo die Waffen (Blaupausen) gebaut werden. Es wurde auch gehört, daß man bereits ein noch besseres Schiff baut..

Jetzt kommt es nur noch auf den Pilot, seine Reflexe und sein strategisches Können an....

BIST DU GUT GENUG FÜR DAS SPEZIALTEAM D-HERO ?

KOPIERSCHUTZ

Beim erstmaligen Laden von "D-Hero" erscheint auf dem Bildschirm die Aufforderung, entweder eine Zahl oder einen Buchstaben vom Code-Rad einzugeben, das du in deiner Spielpackung finden solltest. Daraufhin erscheint eine Abbildung auf dem Schirm, die mit Hilfe des Code-Rades nachgebildet werden muß. Gib jetzt die im Fenster erscheinende Nummer ein. Damit hast du den Kopierschutz überwunden, und der "D-Hero"-Bildschirm erscheint.

SYSTEMFORDERUNG

D-Hero kann nur auf einem Amiga mit Mindestspeicherkapazität von 1 Megabyte und einem Joystick in Controlport 2 gespielt werden.

LADEANLEITUNG

- Disk 1 einlegen, und die Tasten Amiga/Amiga /CTRL drücken. Das Spiel fängt automatisch an. Die Disk 2 nur einlegen, wenn man durch das System dazu aufgefordert wird. Wenn man einen Doppelfloppy besitzt, kann man die Disk 2 direkt in das zweite Laufwerk eingeben.
- D-HERO kann man nicht auf der Festplatte installieren, es ist aber auch nicht notwendig, die Festplatte von dem System zu trennen.

INFO






Auf dem Monitor kannst Du zwischen den verschiedenen Optionen wählen. Bewege dazu den Joystick, bis Du auf dem gewünschten Option bist. Dann drücke den Feuerknopf.



SPIEL-INFO

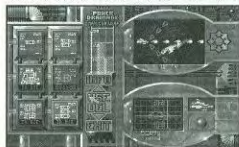
Die Status Balken : Der Schaden-Parameter zeigt Dir an, in wie weit Dein Raumschiff beschädigt ist.



-  **1. Schiff** : Mit diesem fängst du an. Du hast Drei Schiffe zur Verfügung...
-  **2. Werkstatt** : Fliege in diese Kuppelähnliche Warp-Zone. Es dient zur Auswahl neuer Waffen, und zur Beruhigung Deines Fingers.
-  **3. Kanonen** : Es gibt zwei verschiedene. Manche schießen gerade aus, manche aber folgen Deinen Bewegungen.
-  **4. Außerirdisch** : Dich erwartet das unerwartete...
-  **5. Bonusse** : Du kannst Sie erkennen durch die schwebende Existenz an dem der Chronosynclastische Infundibulum von Vonnegut teilweise schuld ist.
I. D-Kapsel : repariert Dein Schaden am Schiff.
II. Blue-print : Blaupausen: siehe nächstes Kapitel.



Du fängst Deinen Flug mit drei Schiffen mit einer Standardausrüstung und einen Vollen Schadens-Parameter an. Durch Kollision mit Außerirdische und Projektilen (Bomben) erleidet Dein Schiff einen Schaden. Das Maß an Schaden, hängt von dem Gegner ab. Die außerirdischen Gebäude sorgen für einen direkten Absturz wenn Du mit Ihnen in Berührung kommst. Du Stürzt ebenfalls ab, wenn Dein Schadensmeter leer ist. (Du wirst gewarnt, indem aus Deinem Raumschiff Rauch austritt.) Du kannst Dein Raumschiff verbessern, indem Du die Blaupausen auffängst. Sie beinhalten Bauanleitungen für neue Waffen. Wenn Du eine Blaupause aufgefangen hast, wird Sie automatisch zur nächsten Werkstatt gesendet, wird dort analysiert und angefertigt. Dieser Vorgang dauert eine Weile. Du kannst aber in der Werkstatt nicht darauf warten, weil dort die Zeit nicht abläuft. Du mußt dann zur nächsten Werkstatt.



Bewege Deinen Pfeil und schau auf
 -Deine Blaupausen
 -Status der Implementation
 -Oder auf den Info Schirm mit Militär-Test der Waffen, die in Deinen Blaupausen symbolisiert werden.

Dein Schiff, welches Du benutzt, hat einige Möglichkeiten, sich zu verbessern, aber es hat auch Einschränkungen. Die Energie von Deinen Waffen darf nicht höher sein als die Energie von Deinem Raumschiff. Du kannst auch nur so viele Waffen anbringen lassen, wie Platz dafür vorgesehen ist. Die fertigen Waffen, leuchten auf Deinem Blaupausenschirm auf.

Achtung: Nicht alle Blaupausen sind Waffen!!

Wenn Du Dein Schiff verlierst, verlierst du nicht Deine Waffen. Wenn sie einmal konstruiert sind, sind sie schnell wieder gebaut.
 Das ist high tech!!



DISPOSABLE HERO

L'HISTOIRE DES MONDES LIBRES...

Vers le milieu du 24^{ème} siècle les humains se sont consacrés aux étoiles, en découvrant des nouvelles mondes - des mondes étrangers et parfois dangereux. En 2549 l'alliance Mondes Libres était conclue afin de garantir une coopération pacifique entre les majeurs systèmes solaires. En 2723 la découverte d'un nouveau système stellaire révélait l'existence de formes de vie intelligentes. Le système s'appellait Meegan 12; des signes d'une technologie avancée menait à la connaissance que l'homme n'était plus seul dans l'univers... Dès le commencement du 29^{ème} siècle les Mondes Libres furent attaqués par des forces inconnues. Cette guerre, généralement connue comme The Blaze, se terminait en 2874: la population des Mondes Libres était pratiquement réduite de moitié et la technologie fut baissée jusqu'à un niveau à peine plus élevé que celui de la Terre au 20^{ème} siècle. La communication entre les systèmes stellaires individuels était presque impossible. Dans l'année 2867 une petite groupe d'hommes et femmes fut sélectionnée pour un groupement tactique très spécialisé: D-HERO. D-HERO était considéré comme le seul moyen pour récupérer la technologie perdue et pour regagner la liberté. Ils réussissaient à construire le prototype d'un cosmonef apte à pénétrer dans les bastions des extraterrestres. Des CYANOTYPIES furent interceptées par les résécaps du groupement tactique pendant un transport extra-terrestre. La méthode von Vonnegut (l'ouverture d'interruptions 'lieu/temps' à des points désirés) créait la possibilité de pousser le cosmonef pendant son vol par le territoire ennemi; le nef est remorqué vers la Fabrique, où des renforcements sont conçus et effectués. Le rumeur court qu'un nef perfectionné est en dessin. Maintenant c'est à l'homme qui vole la machine: ce sont ses réflexes et ses capacités tactiques qui comptent...

ETES-VOUS DE TAILLE A ENTRER DANS LE GROUPEMENT TACTIQUE D-HERO ?



PROTECTION

Lorsque vous chargez D-Hero, vous verrez apparaître un prompt à l'écran vous demandant d'entrer soit un nombre, soit une lettre se trouvant sur la roue codée, que vous trouverez dans l'emballage du jeu. Une image apparaîtra sur l'écran et vous devrez la 'recréer' en utilisant la roue codée, et en entrant le nombre indiqué dans la fenêtre se trouvant à l'écran. Lorsque vous aurez donné la bonne réponse, l'écran D-Hero apparaîtra.

CONFIGURATIONS NÉCESSAIRES DU SYSTÈME

D-HERO demande un Amiga, mémoire minimale UN mégabyte et un manche à balai, raccordé à la porte no. 2.

INSTRUCTIONS DE CHARGE

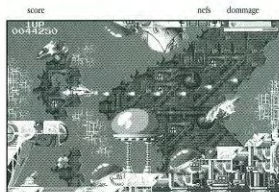
- Remettez votre Amiga en appuyant sur les deux touches Amiga et la touche CTRL, insérez le Disque Un et le programme se charge automatiquement.
- N'insérez le Disque 2 qu'après le système vous l'a demandé; si vous avez une seconde unité de disques, vous pouvez insérer le Disque 2 là-dedans.
- D-HERO ne peut pas être installé sur un disque dur; pourtant il ne faut pas déconnecter le disque dur.






COMMENT Y ARRIVER

En arrivant à l'écran de titres vous pouvez faire votre sélection d'options par une simple manoeuvre du manche à balai et en appuyant sur la touche 'feu' dès qu'elle s'allume.

JOUER LE D-HERO, INFORMATIONS D'ACTION

Ligne de Mode : la ligne 'dommage' indique l'ampleur de dommage tolérable. 'Cyanotypies' donne le nombre de machines en construction.



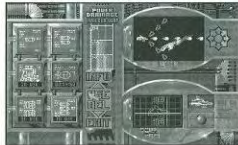
-  **1. Nef** : celui-ci est le nef avec lequel vous commencez....
-  **2. Usine** : en entrant votre nef dans ce 'dôme de remorquage' vous pouvez reposer votre doigt; entrez l'Usine afin de rattraper les derniers moyens d'oublier.
-  **3. Canons** : parfois ceux-ci tirent dans une certaine direction; parfois, pourtant, ils pointent vers votre nef.
-  **4. Extra-terrestres** : soyez préparé à l'imprévu.
-  **5. Bonifications** : à reconnaître par leur aspect flottant, partiellement causé par le chronosynclastic infundibulum of von Vonnegut.
 - I. D-pod : réparation de dommages.
 - II. Cyanotypie : pour renseignements ultérieurs, voir ci-après



Vous commencez votre vol avec trois cosmonefs, absence d'armement et un ligne de dommages plein. Vous prenez des dommages dans vos collisions avec les extra-terrestres et leur armement. Le degré de dommage dépend de l'extraterrestre vous vous heurtez avec. Pourtant ce sont les structures extraterrestres qui vous apportent une télescope. Aussi quand la ligne de dommages est baissée à zéro vous perdez votre nef (cependant, vous recevez un avertissement préalable: fumée du moteur de votre nef).

Votre nef peut être revalorisé par l'assimilation de cyanotypies. Ce sont les plans techniques pour des gadgets. Quand vous en assimilez un, il est transmis à l'Usine afin d'y construire le pièce de machine représenté. Ceci prend du temps, qui ne se raccourcit pas quand vous attendez dans l'Usine.

DANS L'USINE



Déplacez la flèche et appuyez le bouton 'feu' pour jeter un regard sur les cyanotypies, pour constater leur phase de réalisation, ou afin de vous renseigner sur les tests militaires de l'arme représentée.

Le nef que vous utilisez connaît à la fois ses possibilités et ses limitations. L'énergie accumulée des gadgets utilisés doit être la même ou plus que celle produite par la machine. Parfois le surface de montage pour l'arme complétée ne suffit pas; par conséquent, il n'y a pas moyen de charger le dos de votre nef avec tout l'armement disponible. L'indication des armes complétées s'allume dans les colonnes 'cyanotypies'.

Attention : les cyanotypies ne sont pas TOUTES des armes!

Quand vous perdez un nef, ceci n'affecte pas du tout les stocks d'armement. Après sa construction, l'assemblage d'une arme est facile. Car c'est high-tech, hein?



DISPOSABLE HERO

LA STORIA DEI MONDI LIBERI...

Verso la metà del 24o secolo l'uomo intraprese viaggi stellari che lo portarono alla scoperta di mondi nuovi, strani e talora pericolosi.

Nel 2549 si concluse l'alleanza dei Mondi Liberi allo scopo di garantire una cooperazione pacifica tra i principali sistemi solari.

Nel 2723 la scoperta di un nuovo sistema stellare rivelò tra l'altro l'esistenza di forme di vita intelligenti. Il sistema fu chiamato Meegan 12; alcuni segni di una tecnologia avanzata portarono alla constatazione che l'uomo non era più solo nell'universo...

Agli inizi del 29o secolo i Mondi Liberi furono attaccati da forze sconosciute. Questa guerra, nota generalmente come The Blaze, finì nel 2874. La popolazione dei Mondi liberi si ridusse praticamente alla metà e il livello della tecnologia ritornò quasi a quello detenuto dalla Terra nel 20o secolo. La comunicazione tra i sistemi stellari individuali era pressocchè impossibile.

Nel 2867 fu selezionato un esiguo gruppo di uomini e donne per la creazione di una task force altamente specializzata: D-HERO.

D-HERO era considerata l'unico mezzo che potesse far recuperare la tecnologia perduta e riguadagnare la libertà. Il gruppo riuscì a costruire un prototipo di una cosmonave capace di penetrare nei bastioni degli extraterrestri. Durante un trasporto extraterrestre furono ottenute CIANOGRAFIE di extraterrestri da parte dei rimasti della task force. Il metodo von Vonnegut (l'apertura di interruzioni 'luogo/tempo' nei punti desiderati) creò la possibilità di approntare la cosmonave per il suo volo attraverso il territorio nemico: la cosmonave è tonneggiata verso la Fabbrica, dove vengono studiati ed effettuati dei perfezionamenti. Corre la voce che si sta progettando una cosmonave perfezionata...

Ora è l'uomo che pilota la macchina, i suoi riflessi e le sue capacità tattiche che contano...

SIETE ALL'ALTEZZA DI FAR PARTE DELLA TASK FORCE D-HERO ?



PROTEZIONE

Quando carichi per la prima volta D-Hero, sullo schermo apparirà un'istruzione che ti chiederà di inserire un numero o una lettera dalla ruota codice, che tu dovresti trovare nel pacchetto di D-Hero. Sullo schermo apparirà un'immagine, che dovrebbe essere ricreata usando la ruota codice e inserendo nel riquadro sullo schermo il numero indicato. Dopo aver superato la protezione dalla copiatura apparirà la Videata D-Hero.

CONFIGURAZIONI NECESSARIE DEL SISTEMA

D-HERO richiede una Amiga con una memoria di almeno UN megabyte ed un joystick da inserire nella porta 2.

ISTRUZIONI DI CARICA

- Risetate la vostra Amiga servendovi dei due tasti Amiga e del tasto CTRL, inserite Dischetto UNO e il programma si carica automaticamente..
- Inserite Dischetto 2 soltanto quando il sistema lo richiederà; se disponete di un secondo disk drive, potete inserire Dischetto 2 in tale unità.
- D-HERO non può essere installato su un hard disk, tuttavia non occorre disinserire l'hard disk.






COME ARRIVARE

Quando si arriva allo schermo titoli, si può effettuare una selezione semplicemente manovrando il joy-stick e premendo il bottone 'fuoco' quando s'illumina.

GIOCO D-HERO, INFORMAZIONI DI AZIONE

Barra di Stato : la barra di stato indica l'ampiezza di danni tollerabili. 'Cianografie' ("blue-prints") indica il numero di macchine in costruzione.

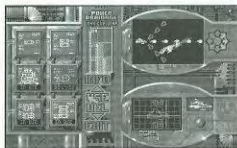


-  **1. Nave** : questa è la nave con cui cominciate...
-  **2. Stabilimento** : facendo entrare la nave in questa cupola di tonnellaggio si possono far riposare le dita; entrare in stabilimento per passare gli ultimi mezzi di oblio.
-  **3. Cannoni** : ogni tanto sparano in una certa direzione e quindi qualche volta possono sparare sulla vostra nave.
-  **4. Estraterrestri** : aspettatevi l'imprevedibile...
-  **5. Bonus** : riconoscibili dal loro aspetto fluttuante, parzialmente causato dal chronosynclastic infundibulum di von Vonnegut.
 - I. D-pod : riparazione dei danni
 - II. Cianografie : per ulteriori informazioni, vedere nel seguito.



Si comincia il gioco con tre cosmonavi, armamento standard ed una barra danni piena. I danni che si subiscono sono causati da collisioni con gli estraterrestri e i loro proiettili. La gravità dei danni dipende dall'estraterrestre con cui si viene in collisione. Tuttavia, quando avviene una collisione, le strutture estraterrestri provocheranno una vostra caduta. Inoltre, quando la barra danni arriva a zero perderete la vostra nave (prellarme: fumo dal motore della vostra nave). La vostra nave può essere resa migliore prendendo cianografie. Queste sono gli unici progetti tecnici per congegni. Quando se ne ottiene una, verrà trasmessa allo stabilimento allo scopo di costruire il pezzo di macchinario raffigurato. Per la costruzione occorre del tempo, che non diminuisce durante l'attesa nello stabilimento.

DENTRO LO STABILIMENTO



Spostare la freccia e premere in seguito il bottone 'fuoco' per dare uno sguardo alle cianografie, per vedere la loro fase di realizzazione, o per ottenere informazioni sulle prove militari dell'arma raffigurata. La nave che usate possiede alcune capacità e presenta alcune

limitazioni. L'energia accumulata dei congegni che volete utilizzare deve essere la stessa o inferiore a quella prodotta dal motore. Qualche volta non c'è superficie sufficiente per impostare l'arma completata, e quindi non si riesce a caricare tutte le armi sulla nave. Le armi completate sono illuminate nelle colonne delle cianografie.

Osservazione: non tutte le cianografie SONO delle armi!

La perdita di una nave nel corso degli eventi non influenza affatto la scorta di armi. Dopo la sua costruzione l'assemblaggio di un'arma è facile. È una questione di high-tech, capirete.



ANY PROBLEMS?

If you have problems loading D-Hero, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the back of this manual. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on: 0742 753423

CREDZ

This significant piece of software was

produced by:

**LAURENS 'MATJO LAU' VAN DER DONK
MARIO VAN ZEIST**

programmed by:

MARIO 'SNAKEMAN' VAN ZEIST

graphically visualised by:

HEIN 'THUMBS UP' HOLT

graphics arts & visual FX by:

ARTHUR 'WAS IT MY FAULT?' VAN JOLE

soundtrack and sound FX by:

**RICK HOEKMAN
HEIN HOLT**

cover artwork:

MR. JOHN BERKEY

design, layout & DTP:

JACCO VAN 'T RIET

The team would like to thank the following for their excellent efforts:

**BERT(US) VAN DER DONK
SUZANNE SCHELLENS
MAGISTER COMPUTER DEN HAAG**

Mariëtte Unterberg, Roger Large, Leon van de Goor, Mirjam Schellems (yes it's her!), Bram Leyten, Sealung Li, Mirjam Zondag, Arndt van Hofe, Detlef & Bettina Frenken, Chris Hulsbeck, Manfred Treutz, Ramiro Vazec, Stavros Fasoulas, Stephanie ter Horst, Frank te Hernepe, Marc Albaret, Bart Meeuwissen, Erik Giersen, M. Friedlander, Yves Grolet, Laurent Larminier, Henk Wijngaards, Bill Clinton (yes it's him!), Dennis Ottenhof, Yano Robert, Franck Sauer, John Joosten, Marcel Hols, Floris van Rijswijk and the rest of neutral objection, Thomas van Os, Jannetke Waaning, Robert Hoosten, Paul Noomen & the rest of Staantorian, Jaap Berends, Carla Molewijk, Niels, Marco van Steen, Karin van Zeist, Petra Schardt, Han & Jolanda Van Lierop, Georgia Setrop, Willie Becker, Peter Thierolf, Rudolf Stember, Mark Langerak, Richard Groenendijk, John Wheatman, Lars Verhoeff, Harald Holt, Queen B, Speak Easy, George Bray (Morrisey), Eric Barca, Luuk Holt, Blackmail, Debbie Kuiper, Bert Aartsma, Hans Weitsjens & All at Magister Computer.

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the disk are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.