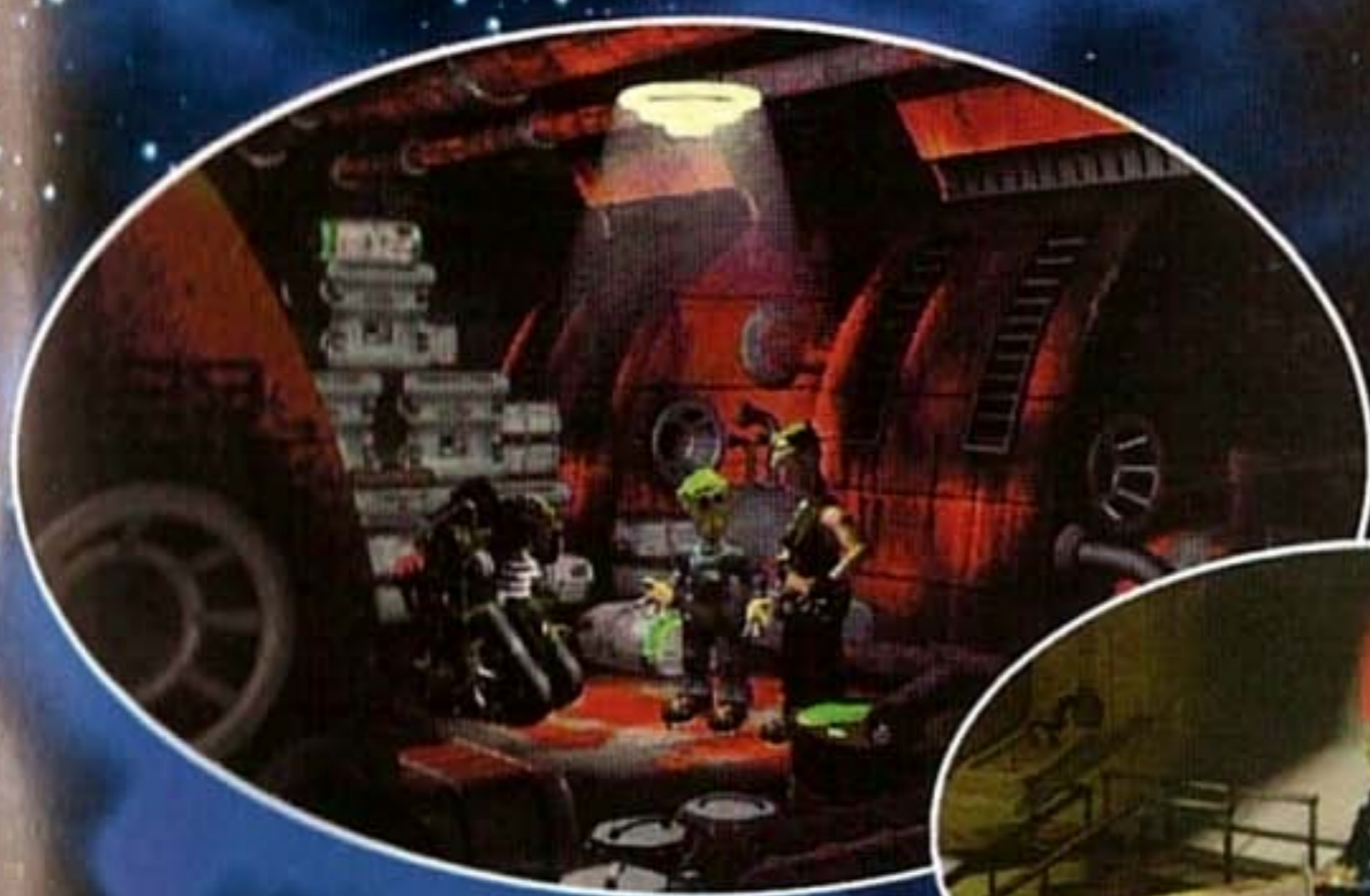


# THE FRODO BAGGINS THE RINGS OF POWER



La Rébellion n'a jamais  
été aussi *pitoyable*



INFOGRAMES  
DISTRIBUTION

INFOGRAMES FRANCE

Le Coteau de Saône - 4, rue des Draperies - Bât. E

69532 St Cyr au Mont d'Or Cedex

Tél. 04 72 53 32 32 - Fax. 04 72 53 32 50



ADVENTURE SOFT

# Citoyens coupables de la création des Feeble Files

Tous les citoyens impliqués dans la réalisation des Feeble Files ont été depuis envoyés en vacances permanentes sur une Planète de Villégiature dans le légendaire Secteur X. Mais nous avons gardé cette copie témoignant de leurs agissements pour nos archives.

## Crédits

Conception et scénario : Simon Woodroffe

Production et direction : Michael Woodroffe

Programmation et codage : Alan Bridgman

Assistant Producteur : Matt Gardom

Administration : Tricia Woodroffe et Lorna Spink

Ventes et Marketing : Karen Griffiths / Mickaël Sportouch

Graphismes et Animation : David Jeffries, Paul Drummond, Maria Drummond, Jef Wall, Steve Rutherford, David Cockburn, Paul Tempest, Malcolm Shortt, David Oliver, Deanne Cowe et Amanda Douglass.

Effets sonores : Sarah Bowers

Traitement graphique : Emma Davey, Andrew Brazler et Chris Downes

Ingénieur du son additionnel : Jon Woodroffe

Musique de David R. Punshon

Chanson du jeu composée par Graham Crabb (Pop Will Eat Itself / Golden Claw Music)

Tests : Olivier Robin, Philippe Louvet

Localisation : Sylviane Pivot

Studio Son : L'Ours Son

Adaptation française : Art Of Words

## Avec les voix françaises de :

Feeble : Michel Elias

Delores : Marie Vincent

SAM : Christlan Pélissier

## Autres voix françaises (par ordre alphabétique) :

Sylvie Guyard, Sophie Mounicot, Moni Lenci, Charles Schlumberger, Jacques Zarou, Lionnel Almuly, Serge Janson, Jean Baudlot.

## SOMMAIRE

<b>Introduction</b>	<b>4</b>	
<b>Avertissements et précautions</b>	<b>5</b>	
<b>L'OmniSociété</b>	<b>6</b>	
<b>Démarrage</b>	<b>7</b>	
<b>Le jeu</b>	<b>9</b>	
<b>Les pointeurs et tout ça...</b>	<b>10</b>	
	<b>13</b>	<b>Base de données de l'Oracle</b>
	<b>14</b>	<b>Les secrets des touches de fonction</b>
	<b>15</b>	<b>Astuces et raccourcis</b>
	<b>16</b>	<b>Les acteurs du jeu</b>
	<b>18</b>	<b>Assistance technique</b>



## INTRODUCTION



Notre Seigneur l'OmniCerveau a pu constater que certains citoyens s'amusaient avec des jeux sur CD-ROM de contrebande en provenance de la Terre, violant ainsi la Directive 12393. Si ce comportement égoïste et improductif est déjà en soi une violation de plusieurs Directives (voir votre base de données Oracle pour plus d'informations), l'OmniCerveau a préparé une brochure d'informations conçue pour vous protéger face aux dangers de ces jeux et pour votre sécurité. Vous devez la lire attentivement avant de vous présenter à votre Justicier local pour une restructuration de personnalité. Nous vous souhaitons un joyeux cycle.

### Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaire ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### Les citoyens doivent prendre les précautions suivantes avant de jouer à des jeux d'aventure Terriens sur CD-ROM

Tenez-vous le plus loin possible de l'écran et utilisez de préférence un moniteur de petite taille. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée et ventilée. Nous vous conseillons également de faire une pause de 10 minutes toutes les heures.

“La Terre est une petite planète sans intérêt assimilée par l'OmniSociété pendant la 9103ème période de l'OmniCerveau. A ce point de son histoire, sa surface était recouverte en grande partie d'océans, et ses habitants (des humains bipèdes descendant des singes) avaient un comportement extrêmement polluant. Elle sert principalement de décharge pour les produits toxiques de l'OmniSociété.”

Extrait de la base de données Oracle récupéré pendant une anomalie spatio-temporelle il y a environ 500 périodes.

## Présentation de l'OmniSociété

Ce bref aperçu est destiné aux citoyens qui ne sont pas entièrement familiarisés avec le style de vie que l'OmniCerveau a créé pour vous.

L'OmniCerveau considère que toutes les formes de vie sont ses citoyens, qu'il aime et protège dans LEUR intérêt. Ceci s'applique également aux citoyens non-assimilés des planètes de Classe B qui, même s'ils ne sont pas membres de la Communauté à part entière, sont considérés comme des citoyens de la Compagnie, que ça leur plaise ou non.

La société sans classes de l'OmniCerveau est divisée en Ministères, et tous les citoyens doivent travailler pour l'un d'entre eux. Le plus important est le Ministère du Contrôle, créé spécialement par l'OmniCerveau pour protéger les Citoyens des infâmes rebelles qui tentent de rompre l'harmonie paisible de l'OmniCommunauté. Les membres de ce Ministère sont les Justiciers, il faut leur obéir et les respecter en permanence.

On peut également noter le Ministère de l'Interrogation (chargé d'interroger tous les suspects rebelles), le Ministère de la Recherche (qui a pour tâche sacrée d'améliorer les conditions de vie de la Compagnie en créant de nouveaux compléments chimiques pour les Citoyens), et le Ministère des Mystères Galactiques, qui s'assure que les zones de l'espace non-assimilées par la Compagnie se développent à une vitesse acceptable.

Citoyen, n'oubliez pas que l'OmniCerveau est partout. Il vous surveille en permanence pour vous protéger de toute influence rebelle et des émotions dangereuses que vous pourriez ressentir.

Loué soit  
l'OmniCerveau !

## DÉMARRAGE

Les citoyens devront disposer au minimum du matériel suivant pour pouvoir jouer :

- PC Pentium 90
- Carte SVGA compatible Direct X
- Carte sonore 100% compatible Soundblaster
- Souris
- Lecteur de CD-ROM 4x
- Au moins 35 Mo disponibles sur disque dur
- 16 Mo de RAM
- Windows95
- Un permis d'utiliser des 'Jeux sur CD-ROM de type Terrien' (Code : 121/0327-3239/32)

Mais nous conseillons vivement aux citoyens de choisir plutôt cette configuration :

- PC Pentium 133 ou plus
- Carte SVGA compatible Direct X 2 Mo de RAM
- carte sonore 16 bits 100% compatible Soundblaster
- Souris
- Lecteur de CD-ROM 8x
- Au moins 35 Mo sur disque dur
- 32 Mo de RAM
- Un permis d'utiliser des 'Jeux sur CD-ROM de type Terrien' (Code : 121/0327-3239/32)
- Pleins de boissons, de croustilles et d'autres trucs (voir Directive 9122)
- Un permis de 'Plaisir Nettement Visible Grâce à des Stimulants Non-produits par la Compagnie'. (Code : 121/9327-3240/45)



Les citoyens doivent effectuer les actions suivantes pour pouvoir jouer sous Windows95 :

Placez le CD 1 des Feeble Files dans votre lecteur de CD-ROM.

Le programme d'installation doit se lancer automatiquement. Si ce n'est pas le cas, double-cliquez sur le "Poste de Travail", puis sur le lecteur de CD-ROM, et double-cliquez sur le programme "SETUP".

Cette action lancera le programme d'installation de Feeble Files pour Windows95.

Pendant l'installation des Feeble Files, vous risquez de voir un message du type: "Le programme a détecté des pilotes qui n'ont pas été testés avec Direct X5".

Pour des performances optimales, le programme d'installation peut remplacer les pilotes installés et vous demandera de confirmer. Si c'est le cas, nous vous **DECONSEILLONS** de remplacer les pilotes installés sur votre système.

Contactez d'abord votre revendeur pour vous conseiller ou vous fournir les pilotes compatibles Direct X5. The Feeble Files devrait fonctionner correctement avec votre version de Direct X, mais nous avons constaté que la version 5 de Direct X a résolu certains problèmes liés à Direct X sur nos systèmes.

Une fois le programme installé, cliquez sur le menu "Démarrer", puis sur "Programmes", "Adventure Soft", et enfin sur "The Feeble Files" pour lancer le jeu. Vous pourrez ensuite choisir l'option "Nouvelle partie", "Charger" ou "Quitter".

### Désinstallation des Feeble Files

Vous pouvez effacer les Feeble Files de votre disque dur à partir de Windows95.

Remarque : le programme InstallShield n'effacera pas les parties sauvegardées, vous devrez effacer manuellement ces fichiers du disque dur.





## LE JEU

The Feeble Files est ce qu'on appelle généralement sur la planète Terre un "jeu d'aventure à la souris".

Nos premières recherches indiquent que les Terriens utilisent cette "souris" pour "pointer" et "cliquer", ce qui a pour effet d'activer des milliers de pixels multicolores affichés sur un tube cathodique à rayons très primitif, faisant ainsi "vivre" à ce tas de pixels une "aventure".

Pour les besoins de ce jeu, cette masse de pixels multicolores a été baptisée Feeble, une créature verte et à la limite des restrictions de taille et de poids de la Compagnie. Nous pensions à l'origine que la 'souris' était un petit mammifère rongeur, mais il s'agirait en fait d'un 'jeu de mots'. En effet, aucun des mammifères rongeurs Terriens que nous avons testés n'ont eu le moindre effet sur le déroulement du jeu, même après avoir remplacé leur queue par un connecteur sophistiqué. Après avoir tout essayé sur des rats, des fouines et (à cause d'un léger malentendu) des éléphants, nous avons constaté que l'appareil en question était un petit bidule en plastique muni de 2 (ou 3) boutons. Les petits mammifères

électrocutés sont aujourd'hui une spécialité culinaire dégustable dans les meilleurs OmniRestaurants.

Vous observerez Feeble pour la première fois dans la séquence d'introduction, au cours de laquelle il sera EFFACE POUR RAISONS DE SECURITE, puis EFFACE POUR RAISONS DE SECURITE. Une fois cette séquence terminée, vous en prendrez le contrôle pour la plus grande partie du jeu. Un rapport non confirmé nous indique que cette introduction peut être désactivée en appuyant en même temps sur les 2 boutons de la souris.

Remarque : c'est à ce point du manuel que le citoyen chargé de sa mise en oeuvre a été victime de ce qu'on peut décrire comme une 'grave dépression mentale'. L'OmniCerveau tient à s'excuser pour la qualité médiocre de la suite de cette publication. Une version entièrement mise à jour devrait être disponible prochainement.

## FEEBLE ET LA SOURIS

Plusieurs 'pointeurs' sont activés lorsque vous déplacez la souris. On distingue deux catégories : les pointeurs de type standard et les pointeurs spéciaux.

Ils ont tous un point commun. Si vous cliquez sur un POINT ACTIF de l'écran avec le bouton gauche, il se passera quelque chose. Un POINT ACTIF est une zone de l'écran avec laquelle une interaction est possible, le plus souvent signalé par une légende quand le pointeur passe dessus, et qui s'anime alors pour vous indiquer qu'une action est possible.

### Pointeurs "standard" pour Feeble :

Vous pouvez faire défiler les pointeurs standard en cliquant sur le bouton droit de la souris.



#### Marcher :

C'est le pointeur le plus courant, il est utilisé pour diriger Feeble. C'est aussi le pointeur par défaut.



#### Prendre :

Ce pointeur permet à Feeble de prendre un objet et de le placer dans l'inventaire de son Oracle.



#### Action :

Le pointeur d'ACTION est utilisé lorsque la manipulation d'un objet est nécessaire. Exemples : une ACTION sur une porte l'ouvrira, une ACTION sur un livre permettra à Feeble de le lire. En cas d'ACTION sur un objet, Feeble essaiera de l'utiliser de la manière la plus évidente.



#### Double action :

Il s'agit d'une ACTION plus évoluée. Cette commande est utilisée pour une action sur deux objets, mais ses résultats ne sont pas toujours prévisibles. Elle est utilisée par exemple pour donner quelque chose à un citoyen, ou pour utiliser une clef sur une porte.

En cliquant sur le premier objet à utiliser (l'ordre n'a pas d'importance), le pointeur **ET ENSUITE ?** apparaîtra. Cliquez ensuite sur un autre objet ou sur un personnage pour terminer l'action.



### Examiner :

Si vous cliquez avec ce pointeur sur un point **ACTIF** de l'écran ou sur un objet de l'Oracle, Feeble l'examinera. Il vous dira ensuite ce qu'il a découvert.



### Et ensuite ?

Ce pointeur indique qu'un autre objet (ou personnage) doit être sélectionné pour pouvoir effectuer une **DOUBLE ACTION**. Voir plus haut.

### Pointeurs standard pour SAM :

Dans les Feeble Files, vous aurez parfois le contrôle de SAM le robot et l'ami de Feeble, qui dispose de pointeurs spéciaux. Comme pour Feeble, vous pouvez faire défiler ces pointeurs en cliquant sur le bouton droit de la souris.

Vous remarquerez que SAM ne peut pas accéder à la base de données Oracle, et il ne peut donc pas manipuler d'objets. Tout ce qu'il récupère avec son rayon tracteur est automatiquement ajouté dans la base de données Oracle de Feeble.



### Déplacement :

C'est le pointeur le plus courant pour SAM, qui lui permet simplement de se déplacer vers l'endroit indiqué.



### Analyse :

Similaire au pointeur **EXAMINER** de Feeble, il permet à SAM d'analyser un objet ou un point **ACTIF** sur l'écran. Il permet d'obtenir des informations plus scientifiques que la commande **EXAMINER**.





### Rayon tracteur :

Ce pointeur effectue une action similaire à la commande PRENDRE de Feeble, mais à plus grande distance. Tous les objets récupérés de cette manière sont automatiquement ajoutés à l'inventaire de l'Oracle.



### Destruction & Interrogation :

SAM est équipé de plusieurs armes meurtrières qui sont toutes commandées par ce pointeur. La conception des robots de Classe 13 permet également de contrôler le logiciel d'interrogatoire AARRRGGH implanté dans SAM. En cliquant sur un point ACTIF ou un personnage avec ce pointeur, SAM effectuera l'action appropriée (sauf s'il fond un fusible et se met à tirer sur tout ce qui bouge). Bonne chasse...



### Pointeurs spéciaux :

Ces pointeurs (très nombreux) apparaîtront lorsqu'une action spéciale est effectuée. Ils ne sont généralement utilisés que lorsque c'est nécessaire, à certains moments du jeu.



### Appui sur un bouton :

Dans les Feeble Files, Feeble pourra parfois utiliser un terminal d'ordinateur ou d'autres appareils munis de boutons. Dans ce cas, ce pointeur apparaîtra pour effectuer cette action, puis reprendra sa forme standard pour poursuivre le jeu.



### Voler vers :

Ce pointeur apparaîtra lorsque Feeble naviguera dans le champ d'astéroïdes local. Cliquez simplement sur la destination de votre choix pour vous y rendre.



### Mélange chimique :

Une des énigmes du jeu consiste pour Feeble à mélanger plusieurs produits chimiques. Ce pointeur lui permet d'utiliser et de mélanger plusieurs produits dans l'appareil.

D'autres pointeurs spéciaux peuvent apparaître pendant le jeu, mais dans ce cas, les citoyens devront faire preuve d'un peu de jugeote pour déterminer leur fonction exacte.

## La Base de données Oracle et le Gestionnaire d'Objets

Le citoyen Feeble est équipé d'une base de données personnelle ORACLE et d'un Gestionnaire d'Objets, accessibles en cliquant sur l'icône affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran.

### REMARQUE :

L'OmniCerveau s'excuse pour ce paragraphe absolument inutile. Le citoyen responsable a été envoyé en restructuration de personnalité, mais par erreur et par une étrange coïncidence, il a été découpé en rondelles. Vous trouverez ci-joint une reproduction d'une publicité qui, nous l'espérons, vous aidera à mieux comprendre le fonctionnement de votre base de données Oracle.



Votre base de données Oracle et votre Gestionnaire d'Objets sont accessibles en cliquant sur l'icône affichée dans le coin supérieur droit de l'écran. REMARQUE : lorsque vous contrôlez SAM le robot, il est impossible d'accéder à l'Oracle, mais tous les objets qu'il récupérera y seront placés pour vous faciliter la tâche.



## Les secrets des touches de fonction: \_

### Le bouton des REGLAGES :

Ce bouton de l'Oracle vous permet de modifier certains réglages et d'activer le bouton INFO.

### Le sale traître de bouton INFO :

Ce bouton (une fois activé) vous donnera des indices pour la suite des opérations pendant le jeu. Remarque ; cette option est absolument rebelle et ne doit être utilisée que par les citoyens qui sont vraiment incapables de s'en sortir avec Feeble.

### La toute nouvelle fonction F9 :

Si votre pointeur passe sur un objet avec lequel une interaction est possible, une ligne de texte apparaîtra pour vous indiquer de quoi il s'agit. Si vous ne voulez pas voir cette ligne, appuyez sur la touche F9 et vos désirs seront exaucés. Les citoyens indécis peuvent aussi appuyer à nouveau sur la touche F9 pour réactiver les légendes.



### La touche de changement de personnage (F7)

Dans les Feeble Files, vous pourrez contrôler plusieurs personnages à certains moments du jeu. Une icône spéciale apparaîtra alors près de celle de l'Oracle. Si vous êtes un citoyen paresseux, contactez immédiatement l'agent de Motivation le plus proche pour une amélioration urgente de votre enthousiasme. En cas d'absence d'un officier Motivateur, ce qui est peu probable, la touche F7 vous permet de changer de personnage.

## Astuces et raccourcis

L'option "J'ai déjà vu 1000 fois cette séquence"

L'OmniCerveau exige que tout citoyen regarde au moins une fois chaque séquence de transition apparaissant dans le jeu, mais plusieurs visionnages ne sont pas obligatoires. Les citoyens qui ne souhaitent pas revoir les séquences qu'ils connaissent déjà peuvent cliquer en même temps sur les 2 boutons de la souris pour passer à la suite du jeu.

L'option "Allez, vite, j'ai pas que ça à faire !" [F7]

Votre quota de plaisir pour le cycle vous semble insuffisant ? Dans ce cas, vous pouvez interrompre les dialogues qui ne vous intéressent pas en cliquant sur le bouton droit de la souris, mais attention : vous risquez de rater des détails essentiels pour terminer le jeu. A utiliser donc avec précaution.

L'option de "Sortie rapide des gros plans"

Quand vous voyez quelque chose en gros plan (comme l'écran de l'Oracle, par exemple), vous pouvez revenir au jeu en déplaçant simplement le pointeur vers le bord de l'écran.

LA SOURIS

The Feeble Files étant un jeu entièrement compatible avec Windows95, la vitesse et la sensibilité de la souris peuvent être modifiées de la manière habituelle sous Windows. Vous trouverez ces réglages dans le Panneau de Configuration en double-cliquant sur la souris.

Remarque :

l'OmniCerveau décline toute responsabilité sur le fonctionnement de cette option, car elle fait partie de Windows®95.



Les citoyens que vous rencontrerez : \_

**Feeble :**  
Créateur des  
"traces  
circulaires",  
qui a mal  
tourné et a  
rejoint la  
Rébellion



**SAM :** Machine à  
tuer psychopathe et  
ami de Feeble (fourni  
avec sa télécommande)



**Major  
Benson :**  
Ancien  
agent de la  
Compagnie.  
A moins  
que... ?



**Mandrin :**  
Chef des rebelles  
et vétéran de la  
Rébellion



**Delores :**  
Super-meuf  
de l'espace  
et membre  
des Libérateurs  
rebelles



**Papy  
Feeble :**  
Vieux débris  
rebelle aux  
jambes  
arquées  
(décédé)





WCDF



**Gardien de la Prison :**  
Moitié extraterrestre,  
moitié machine. LE gardien.



**Contrôleur :**  
Contrôleur  
Employé civil  
beaucoup trop zélé  
qui vous fera perdre  
beaucoup de temps



**Happy robot :**  
Souriez-lui  
toujours, sinon  
il vous abattra  
froidement



**Agent 32**  
Larbin de la  
Compagnie et  
impressionniste  
à ses moments  
perdus



**Filbert :**  
Frère de  
Feeble et  
savant fou  
cruel



## La fenêtre de l'OmniCerveau

The Feeble Files est entièrement compatible avec Windows®95 et Direct X™.

Si vous constatez des problèmes, notre programme n'est probablement pas en cause.

## Assistance technique

The Feeble Files utilise Microsoft® Direct X™ pour Windows®95. La première version de The Feeble Files est fournie avec Direct X™ version 5, mais le jeu devrait fonctionner normalement avec les versions précédentes de Direct X™.

Direct X™ 5 est la dernière version en date (Août 1997) d'un programme développé par Microsoft® qui permet d'accélérer les jeux sous Windows®95.

Malheureusement, certains constructeurs ne fournissent pas encore de pilotes compatibles avec Direct X™ pour leur matériel, ou ils n'étaient pas encore disponibles lors de votre achat. Si vous avez des problèmes pour obtenir les

pilotes en question, il est inutile de rendre le jeu à votre revendeur, les défauts de fabrication des CD sont très rares. Nous vous conseillons plutôt de contacter notre service technique, qui se fera un plaisir de vous aider. Cependant, nous ne pourrons pas vous dépanner pour les problèmes de configuration matérielle qui ne sont pas provoqués par les Feeble Files ou un autre de nos produits.

## Informations pour les citoyens bloqués (traîtres)

Dans les Feeble Files, vous allez vivre une grande aventure très compliquée, et certains citoyens risquent parfois d'être bloqués à un certain point. Dans ce cas, n'hésitez pas à consulter le service **HOTLINE d'INFOGRAMES** au **04 72 53 32 00**.

Des exécutants vous dépanneront et vous donnerons des conseils pour avancer. Vous pouvez également les joindre sur internet en consultant le site INFOGRAMES : <http://www.infogrames.fr> ou par e-mail à l'adresse suivante : [support@infogrames.fr](mailto:support@infogrames.fr)



### Copyright

A tous les citoyens de la planète 432-233-233, appelée également "Terre".

Ce programme informatique est protégé par les lois nationales, internationales, galactiques et intergalactiques sur les droits d'auteur. Tout citoyen coupable d'avoir copié, reproduit, loué, prêté, diffusé ou traduit ce programme sans l'autorisation officielle d'Adventure Soft (U.K.) Ltd sera en violation de ces lois.

Tous les contrevenants seront EFFACÉS POUR RAISONS DE SECURITE.  
N'oubliez pas que l'OmniCerveau voit TOUT.



## ADVENTURE SOFT

Adventure Soft (U.K.) Limited,

PO Box 786, Sutton Coldfield, West Midlands, B75 5JA, U.K.

Tél : 00-44-121 308 8900 Fax : 00-44-121 308 8815 [http :www.adventuresoft.com](http://www.adventuresoft.com)