

© Copyright 1991 The Bitmap Brothers. Alle Rechte vorbehalten.

Magic Pockets wurde, wie alle bisherigen Qualitätsprodukte von Bitmap Brothers, mit Hilfe von Euromax-Joysticks und Naksha-Mäusen produziert und getestet.

### MAGIC POCKETS (Zaubertaschen)

Das Computerprogramm und die zugehörigen Dokumentationen und Materialien sind durch nationale und internationale Copyright-Gesetze geschützt. Die Speicherung des Computerprogramms und der zugehörigen Dokumentationen und Materialien in einem Wiederauffindungssystem sowie seine Reproduktion, Übersetzung, Vervielfältigung, Verbreitung und Verleih, Medienverbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Autors nicht zulässig.

### ACHTUNG!

Disketten sind magnetische Medien. Sie dürfen daher nicht Röntgenstrahlung oder starken Magnetfeldern ausgesetzt werden, da dies die aufgezeichneten Daten löscht. Auch die Anfertigung einer "Backup-Kopie" dieser Daten kann zu ihrer Zerstörung führen und stellt außerdem eine Verletzung des Copyrights dar. Renegade übernimmt keinerlei Verantwortung für Schäden an Disketten, die direkt durch eine Verletzung des Copyrights hervorgerufen werden.

### LADEN VON MAGIC POCKETS

#### AMIGA UND ATARI ST

Eingeschaltete Computer sind auszuschalten. Nach mindestens 30 Sekunden Wartezeit kann der Computer wieder eingeschaltet werden. Viren können so beseitigt werden, und das Risiko der Virusinfektion und Zerstörung der Magic Pockets Diskette wird minimiert. Legen Sie die Magic Pockets Diskette in das Diskettenlaufwerk des Computers ein. Das Programm wird automatisch geladen und betrieben. Vergewissern Sie sich, daß ein Joystick an eine Buchse angeschlossen ist, die normalerweise nicht für die Maus verwendet wird.

#### Probleme beim Laden

Sollte das Laden von Magic Pockets nicht gelingen, schalten Sie Ihren Computer ab, trennen alle angeschlossenen Peripheriegeräte wie Drucker (Monitor bzw. Fernsehgerät angeschlossen lassen) und wiederholen dann den Ladevorgang. Sollte das Laden von Magic Pockets wieder nicht gelingen, stecken Sie die fehlerhafte Diskette (nicht die Verpackung) in eine gefütterte Versandtasche/Umschlag und versehen diese mit Ihrem Namen und der Anschrift. Bitte geben Sie so ausführlich wie möglich Ihre Systemkonfiguration an (einschließlich RAM-Erweiterungen), damit unsere Fehlerspezialisten dem Problem schnell auf die Spur kommen können. Unsere Anschrift lautet: MP Replacements, Renegade, C1L Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade ist bemüht, die fehlerhafte Diskette innerhalb von 28 Tagen nach Eingang zu ersetzen.

© Copyright 1991 The Bitmap Brothers. Tutti i diritti riservati.

Magic Pockets, come tutti gli altri manuali di alta qualità realizzati fino ad ora dalla Bitmap Brothers, è stato prodotto e controllato con l'aiuto di joystick Euromax e mouse Naksha.

### MAGIC POCKETS

Il programma del computer, la documentazione correlata e i materiali sono protetti dalle leggi sul Copyright vigenti in campo nazionale ed internazionale. La memorizzazione del programma del computer, la documentazione correlata e i materiali in un sistema di recupero, la riproduzione, la traduzione, la copia, l'affitto, la concessione, la trasmissione e la prestazione pubblica sono proibite senza una specifica autorizzazione scritta dell'autore.

### AVVERTENZA!

I dischetti sono dei mezzi magnetici. Non esporli a raggi X o campi magnetici molto intensi poiché i dati contenuti verranno cancellati. Non cercate di eseguire il backup di questi dati poiché potrebbero venire distrutti nel processo e si tratterebbe di un'infrazione del copyright, e la Renegade non accetta nessuna responsabilità per i danni arrecati al disco come risultato diretto della violazione del copyright.

### CARICAMENTO DI MAGIC POCKETS

#### AMIGA & ATARI ST

Se il vostro computer è acceso, spegnetelo. Dopo almeno 30 secondi, accendetelo. Così rimuoverete qualsiasi virus presente e si minimizzerà il rischio di infettare e possibilmente distruggere il vostro disco Magic Pockets. Inserite il disco Magic Pockets nel drive del disco interno. Il programma si caricherà e si eseguirà automaticamente. Assicuratevi che il joystick si inserito nella porta che di solito non viene utilizzata per il mouse.

### PROBLEMI DI CARICAMENTO

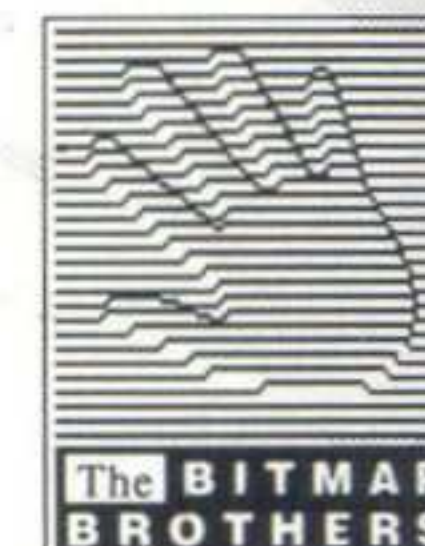
Se non riuscite a caricare Magic Pockets, spegnete il vostro computer e rimuovete qualsiasi periferica esterna estranea come la stampante (lasciate il monitor o il televisore connessi) prima di ripetere la procedura di caricamento. Se non riuscite ancora a caricare Magic Pockets allora ponete il disco difettoso (non la confezione) in un contenitore adeguato o una busta imbottita, inserite il vostro nome ed indirizzo. Per agevolare il nostro dipartimento proposto alla risoluzione dei problemi, vi preghiamo di fornirci quante più informazioni sulla configurazione del vostro equipaggiamento (non dimenticate tutti i dispositivi di espansione RAM). Inviare il contenuto a: MP Replacements, Renegade, C1L Metropolitan Wharf, Wapping Wall, Londra E1 9SS.

Renegade sarà lieta di sostituire il disco difettoso entro 28 giorni dal suo arrivo.

# MAGIC POCKETS

THE BITMAP BROTHERS

## THE STORY





The Bitmap Kid was pretty much like every other kid on the block until the day when a Strange Old Man gave to Kid his pair of Mystical Trousers. These Mystical Trousers bestowed upon the wearer the power of the Magic Pockets. Now Kid kicks and is in the house. When a Kid's got bottomless pockets in which to keep his toys and boy's things, he's so cool it hurts.

But then one day something bad happened. Kid couldn't find his Best Toys. They had disappeared into the depths of his bottomless pockets! Kid was not happy, but didn't show it because he was so cool. He simply put his hand into his pocket and pulled out a Black Hole which he threw on the floor. Kid stepped into the Black Hole and in an instant he reappeared inside his own pockets in PocketLand! All was not well. The naughty PocketLand People had taken a liking to Kid's Best Toys and were playing with them without his say-so. Kid was feeling dis'ed but in control so visited the four corners of PocketLand and picked up his Best Toy from each. His Bike was in the Caves and his Boxing Gloves were in the Jungle. His Diving Helmet he found in the Lake and his Space Hopper was being bounced on on the Mountain!

But Kid wasn't content with getting his Best Toys back. He wanted to teach the PocketLand People a lesson. So he did. Using his PocketPower, Kid killed the Bad People along the way and stole their Sweet Things and their Magic Items which he used to his advantage before transporting himself home in time to catch the all-night rave. He then lived happily and coolly ever after. Until the next time ...

### **ENTER THE FOUR CORNERS OF POCKETLAND ...**

The four corners of PocketLand are very different to each other but they share many secrets. Each corner (or 'World') is split into Sections and has its own Special Feature and five different types of PocketLand Person. And, of course, a Best Toy. The Bad People in each World play games with the Best Toy, so even when Kid gets it back and is about to leave a World he has to prove to the people (and himself) that he's the best player around. One particular type of PocketLand Person will always try to get to Kid's best toy before he does, so watch out at the beginning of every World and try to kill this Person before it gets away. Being so cool though means that Kid doesn't have to collect his Best Toy if he doesn't want to before moving on to another Section or, indeed, another World. Each Section in a PocketLand World has an Exit which leads to the next Section. Kid's under no immediate pressure to reach the Exit, but if he hangs around too long he may bump into The Bubble. Kid also gives himself a Points Bonus for passing through the Exit of a Section while in possession of a Best Toy.

### **THE BUBBLE**

The Bubble floats after Kid if he hangs around the Exit for too long. Kid can kill The Bubble — and he should do for The Bubble takes away all of Kid's Power-Ups if it catches him.

### **SWEET THINGS**

Kid finds many different Sweet Things lying around in PocketLand. The Sweet Things are each worth a Points Bonus. Kid can also make the PocketLand people produce Sweet Things by trapping them with his PocketPower. Watch out also for other worthy objects, such as a Pile Of Coins — kick it over then pick the Coins up for a Points Bonus.

### **THE POCKET PICKERS**

Everyone who lives in PocketLand is a little bit funny. Even the ones who look normal. Each PocketLand Person has its own strength in the form of Hit Points which relate to how many small bursts of PocketPower it takes to actually kill it. For example, a Bad Person with a single Hit Point is killed with a single small burst of PocketPower or larger. A Bad Person with four Hit Points can be killed with four small bursts of PocketPower, or a couple of slightly larger bursts, and so on. When a Bad Person is hit but has Hit Points remaining then it's stunned.

Some Bad People ignore Kid. Others hate him and are angry that he wants his Best Toys back so they throw and spit things at Kid. Some Bad People even eat the Sweet Things lying around! A Bad Person which eats Sweet Things will give up a Power-Up when it dies. Can you guess why it leaves behind the Power-Up it does?

### **WHERE'S THE BEST TOY? AND WHERE'S THE EXIT?**

Kid's Best Toys are always found near the Exit. Kid can easily see in which direction the Best Toy is to be found. Whenever Kid uses his PocketPower, an Arrow is thrown out too and it points in the direction of the Best Toy — but the scenery will not always allow him to go straight there. The closer Kid is to the Best Toy, the more Arrows are thrown out.

At the end of a Section Kid awards himself a Points Bonus for doing lots of different things. For example, Kid gives himself a Points Bonus for the number of Silver Stars he didn't use and a Points Bonus for the number of Bad People he killed. But as we said, he's fair, so he also deducts points from his Life Bonus for every Life he lost during the Section. Kid also gives himself five new Lives at the beginning of every Section.

### **SECRET BONUSES**

Kid's so cool he can make his own Secret Bonuses thanks to one of the Special Items he finds. See if you can find out how to make such things happen.

There are many other surprises to be found in Magic Pockets. For example, in the first section of each World there is a way of warping straight to the first section of the next World. Watch out also whenever Kid gets 100,000 points, and keep 'em peeled for some SPECIAL Special Items! Have fun finding them!

★ ★ ★

### **LA BULLE**

La bulle flotte à la poursuite de Kid s'il reste suspendu trop longtemps dans les parages de la sortie. Kid peut le tuer — et il doit le faire. La bulle prend au Kid toute son énergie si elle l'attrape.

### **SUCRERIES**

Kid trouve de nombreuses sucreries disséminées dans PocketLand (pays de poche). Chacune d'elles vaut un point de bonus. Kid peut faire produire des sucreries aux habitants de PocketLand en les prenant au piège de son pouvoir de poche. Méfiez-vous des autres objets de valeur, comme un tas de pièces — mettez un coup de pied dedans et ramassez les pièces pour obtenir des points.



## LES PICKPOCKETS

Tous ceux qui vivent à PocketLand sont un petit peu bizarres. Même ceux qui ont l'air normal. Chaque habitant de PocketLand a une force représentée par des points de coups qui dépendent du nombre de petites explosions du pouvoir de poche nécessaires pour le tuer. Par exemple, quelqu'un de mauvais avec un seul point de coup sera tué d'une seule petite explosion du pouvoir de poche. Mais quelqu'un de mauvais avec quatre points de coup pourra être tué par quatre petites explosions du pouvoir de poche ou deux explosions plus importantes, et ainsi de suite. Lorsque quelqu'un de mauvais est touché mais qu'il lui reste des points de coup, il est assommé.

Certaines mauvaises gens ignorent Kid. D'autres le haïssent et sont furieux qu'il veuille que lui soient rendus ses meilleurs jouets, si bien qu'ils lui jettent des objets. Certaines d'entre elles vont même jusqu'à manger les sucreries qui traînent ! Quelqu'un de mauvais qui mange des sucreries abandonnera de l'énergie en mourant. A vous de deviner pourquoi il abandonne l'énergie qu'il a produite.

## OU EST LE MEILLEUR JOUET ? ET OU EST LA SORTIE ?

Les meilleurs jouets de Kid se trouvent toujours près de la sortie. Kid peut facilement trouver la direction dans laquelle se trouve le meilleur jouet. Chaque fois que Kid utilise son pouvoir de poche, une flèche est lancée dans la direction du meilleur jouet – mais les décors ne lui permettront pas toujours d'aller directement vers ce point. Plus Kid est près du meilleur jouet, plus il y a des flèches lancées.

A la fin d'une section Kid s'attribue un point de bonus pour avoir fait tout un tas de choses différentes: par exemple, pour le nombre d'étoiles d'argent qu'il n'a pas utilisées et pour le nombre de mauvais gens qu'il a tués. Mais comme déjà mentionné, il est loyal et il ne déduit donc pas de points de son bonus de vie pour chaque vie perdue pendant la section. Kid s'accorde aussi cinq nouvelles vies au début de chaque section.

## BONUS SECRETS

Kid est si effronté qu'il peut faire ses propres bonus secrets grâce aux objets spéciaux qu'il trouve. Trouvez comment il faut procéder pour que de telles choses arrivent.

Il y a beaucoup d'autres surprises à découvrir dans Magic Pockets. Par exemple, dans la première section de chaque monde il y a un moyen de passer directement à celle du monde suivant. Prenez garde aussi chaque fois que Kid obtient 100.000 points et ouvrez l'oeil pour certains objets très SPECIAUX ! Amusez-vous bien !

★ ★ ★

## DIE BLASE

Die Blase (Bubble) ist hinter Kid her, wenn er zu lange am Ausgang herumsteht. Kid kann die Blase töten, und das sollte er auch tun, denn die Blase nimmt ihm alle Zusatzenergien weg, wenn sie ihn erwischt.

## SÜßIGKEITEN

Kid findet viele verschiedene Süßigkeiten (Sweet Things), die im PocketLand herumliegen. Jede Süßigkeit ist einen Punktebonus (Points Bonus) wert. Kid kann aber auch bewirken, daß die Leute im PocketLand (Zaubertaschenland) Süßigkeiten herstellen. Dazu muß er sie allerdings mit seiner Taschenenergie einfangen. Achte auch auf andere Wertobjekte, wie einen Münzenstapel (Pile Of Coins). Stoß ihn um, sammle die Münzen auf, und Du hast einen Punktebonus mehr.

## TASCHENERGIE

Alle Leute im PocketLand sind ein bißchen verrückt. Und das gilt auch für die normal Aussehenden. Jeder Bewohner des PocketLands verfügt über eine bestimmte Stärke in Hit Points (Trefferpunkten). Diese geben an, wieviel Taschenenergie man braucht, um ihn zu töten. Ein Böser (Bad Person) mit einem Trefferpunkt kann mit einem kleinen oder größeren Energiebündel von Taschenenergie getötet werden. Ein Böser mit vier Trefferpunkten kann mit vier kleinen oder ein paar größeren Energiebündeln Taschenenergie getötet werden usw. Wird ein Böser getroffen, hat aber noch restliche Trefferpunkte, so wird er bewußtlos.

Manche Böse ignorieren Kid. Andere hassen ihn und ärgern sich darüber, daß er seine schönsten Spielsachen (Best Toys) wiederhaben will. Deshalb werfen oder spucken sie mit Gegenständen nach ihm. Einige Böse essen sogar die herumliegenden Süßigkeiten! Ein Böser, der Süßigkeiten gegessen hat, bringt Dir bei seinem Tod eine Zusatzenergie. Kannst Du erraten, warum das so ist?

## WO IST DAS SCHÖNSTE SPIELZEUG? UND WO IST DER AUSGANG?

Kids schönste Spielsachen kann man immer in der Nähe des Ausgangs finden. Kid kann ganz einfach herausfinden, in welcher Richtung er das schönste Spielzeug suchen muß. Immer wenn Kid seine Taschenenergie einsetzt, wird auch ein Pfeil abgeschossen, der in die Richtung des schönsten Spielzeugs zeigt. Allerdings kann er wegen der Landschaft nicht immer auf geradem Wege dahin fliegen. Je näher Kid dem schönsten Spielzeug ist, umso mehr Pfeile werden abgeschossen.

Am Ende jedes Abschnitts gibt sich Kid selbst einen Punktebonus für die verschiedensten Sachen, die er getan hat. Beispielsweise gibt er sich einen Punktebonus für die Zahl der silbernen Sterne (Silver Stars), die er nicht gebraucht hat, und einen Punktebonus für die Zahl der getöteten Bösen. Aber da er fair ist, zieht er sich auch Punkte von seinem Lebensbonus für jedes im jeweiligen Abschnitt verlorene Leben ab. Kid gibt sich auch fünf neue Leben zu Beginn jedes neuen Abschnitts.

## VERSTECKTE BONI

Kid ist so cool, daß er durch das Finden besonderer Gegenstände (Special Items) Boni erhalten kann. Versuche herauszufinden, wie das geht.

Es gibt noch viele Überraschungen bei Magic Pockets zu entdecken. Beispielsweise gibt es im ersten Abschnitt jeder Welt einen Weg, der direkt zum ersten Abschnitt der nächsten Welt führt. Du mußt ganz besonders aufpassen, wenn Kid 100.000 Punkte erreicht, und Du mußt sie für ganz BESONDERE besondere Gegenstände bereithalten! Viel Spaß beim Suchen!

★ ★ ★



## LA BOLLA (The Bubble)

La Bolla naviga dietro Bimbo se questo s'intrattiene troppo a lungo nei pressi dell'Uscita (Exit). Bimbo può uccidere La Bolla, e sarebbe opportuno farlo altrimenti questa, se lo prende, distruggerà tutta la sua Energia.

## DOLCI (Sweet Things)

Bimbo può trovare diversi Dolci in giro per la PocketLand. Ogni Dolce gli procurerà un Punto. Bimbo può anche indurre gli abitanti della PocketLand a produrre alcuni Dolci catturandoli con il suo PocketPower. Fate anche attenzione ad altri oggetti valorosi, come la La pila di monete (Pile of Coins), calciatela e poi raccogliete le monete per ottenere un Punto.

## I POCKET PICKERS

Tutti gli abitanti di PocketLand sono un po' bizzarri. Perfino quelli che sembrano normali. Qualsiasi persona a PocketLand ha una forza personale sotto forma di Punti Alti (Hit Point) che si riferiscono alla quantità di scariche di PocketPower assunte per ucciderla. Per esempio, un Cattivo (Bad Person) con un solo Punto Alto viene ucciso con una sola scarica ridotta di PocketPower o un po' di più. Un Cattivo con quattro Punti Alti può essere ucciso con quattro piccole scariche di di PocketPower, o una coppia di scariche un po' più grandi, e così via. Quando un Cattivo viene colpito ma ha ancora dei Punti Alti, allora viene bombardato.

Alcuni Cattivi ignorano Bimbo. Altri lo odiano e ce l'hanno con lui perché rivuole i suoi Giocattoli Migliori (Best Toys) allora gli lanciano e rovesciano delle cose addosso. Acuni Cattivi mangiano perfino i Dolci che trovano in giro! Un Cattivo che mangia dei Dolci perde un po' di potere al momento della morte. Indovinate perché lasciano da parte l'Energia?

## DOV'È IL GIOCATTOLO MIGLIORE? E DOV'È L'USCITA?

I Giocattoli Migliori di Bimbo si trovano sempre vicini all'uscita. Bimbo può facilmente vedere in quale direzione si può trovare uno dei Giocattoli Migliori. Ogni volta che Bimbo usa il suo PocketPower, viene scagliata una Freccia (Arrow) che si dirige verso i Giocattoli Migliori (ma lo scenario non gli permetterà sempre di di arrivare proprio lì). Più Bimbo si trova vicino al Giocattolo Migliore, più gli vengono scagliate delle frecce.

Alla fine di una Sezione (Section) Bimbo si concede da sé un Punto per fare diverse cose. Per esempio, Bimbo si concede un certo numero di Stelle d'Argento (Silver Stars) che non ha usato ed un Punto per il numero di Cattivi che ha ucciso. Ma come abbiamo già detto, è un tipo onesto, quindi detrae anche dei punti dai suoi Punti di Vita per ogni Vita che ha perso durante la Sezione. Bimbo si concede anche cinque Vite nuove all'inizio di ogni Sezione.

## PUNTI SEGRETI

Bimbo è così in gamba che è in grado di ottenere i suoi Punti Segreti grazie ad uno dei Oggetti Speciali (Special Items) che trova. Cercate di scoprire come fare succedere queste cose. Nelle Magic Pockets potete trovare altre numerose sorprese. Per esempio, nella prima sezione di ogni Mondo (World) c'è una maniera per arrivare direttamente alla prima sezione del Mondo successivo. Fate anche attenzione a quando Bimbo ottiene 100.000 punti, e teneteli pronti per qualche Oggetto speciale SPECIALE! Divertitevi a trovarli.

© Copyright 1991 The Bitmap Brothers. All Rights Reserved.

Magic Pockets, like every other fine-quality Bitmap Brothers release to date, was produced and tested with the aid of Euromax joysticks and Naksha mice.

## MAGIC POCKETS

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of the author.

## CAUTION!

Diskettes are magnetic media. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back-up' this data as it may be destroyed in the process and is an infringement of copyright, and Renegade accepts no responsibility for disks damaged as a direct result of infringement of copyright.

## LOADING MAGIC POCKETS

### AMIGA & ATARI ST

If your computer is turned on, turn it off. After at least 30 seconds, turn on your computer. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Magic Pockets disk. Insert the Magic Pockets disk into the internal disk drive. The program will load and run automatically. Ensure that a joystick is plugged into the port which isn't usually used by the mouse.

## LOADING PROBLEMS

Should Magic Pockets fail to load, turn off your machine and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure. If Magic Pockets still refuses to load then pop the faulty disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope, along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices). Send the package to: MP Replacements, Renegade, C1L Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade will endeavour to replace the faulty disk within 28 days of its receipt.

© Copyright 1991 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés.

Magic Pockets, comme tous les autres jeux de qualité de Bitmap Brothers sortis à ce jour, a été produit et testé à l'aide des joysticks Euromax et des souris Naksha.

## MAGIC POCKETS

Le programme informatique et la documentation et matériels qui lui sont associés sont protégés par les lois nationales et internationales relatives aux droits d'auteur. Le stockage du programme informatique ainsi que de la documentation et des matériels qui lui sont associés dans un système de recherche et leur reproduction, traduction, copie, location, prêt, diffusion et présentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de l'auteur.

## ATTENTION !

Les disquettes sont des supports magnétiques. Ne les exposez pas disquettes aux rayons X ou à des champs magnétiques intenses car les données qu'elles contiennent s'effaceront. N'essayez pas de 'sauvegarder' ces données car elles risquent d'être détruites au cours de la procédure, ce qui représente un non-respect des droits d'auteur ; Renegade n'engage en aucun cas sa responsabilité pour des disquettes dont la dégradation résulterait du non-respect des droits d'auteur.

## CHARGER MAGIC POCKETS

### AMIGA & ATARI ST

Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Au bout de 30 secondes au minimum, rallumez-le. Cette procédure est censée éliminer tout virus éventuel et minimiser ainsi le risque d'infection et de destruction de votre disquette Magic Pockets. Insérez la disquette Magic Pockets dans le lecteur interne. Le programme se met à charger et à se dérouler automatiquement. Assurez-vous qu'un joystick est branché dans le port qui n'est pas habituellement utilisé par la souris.

## PROBLEMES DE CHARGEMENT

Si Magic Pockets ne réussissait pas à charger, éteignez votre appareil et retirez tous les périphériques externes superflus, par exemple les imprimantes (laissez le moniteur ou la télévision connectés) avant de répéter la procédure de chargement. Si Magic Pockets refuse toujours de charger, glissez la disquette défectueuse (pas le progiciel) dans une pochette renforcée de taille appropriée ou dans une enveloppe matelassée portant votre nom et votre adresse. Pour aider notre service clientèle, veuillez fournir le plus de détails possible concernant la configuration de votre équipement (sans oublier les périphériques d'expansion RAM). Envoyez le tout à : MP Replacements, Renegade, C1L Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant sa réception.