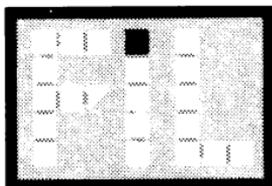


**MO5 - MO6  
TO7/70 - T08 - T09 - TO9 +**

**ATOMIK**



**FRANCE IMAGE LOGICIEL**

## **MISE EN SERVICE**

.Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.

. Branchez la manette de jeu dans le port 1.

. Allumez l'écran puis l'unité centrale.

### **Cassette**

.Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembo-binée.

. Mettez le lecteur de cassettes en position.

.Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :

- si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

- si vous avez un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.

- si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le **BASIC V 1.0**, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

### **Disquette 3"1/2**

. Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.

. La page d'en-tête de la machine apparaît :

- si vous avez un TO9, tapez sur **D**.

- si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

## **ATOMIK**

Un savant fou a inventé une machine à explorer la matière. Vous êtes aux commandes de cet engin extraordinaire avec lequel vous allez pouvoir voyager seul ou avec un partenaire pour repousser une particule appelée TOM.

Votre but est de faire le maximum de points en détruisant les molécules à l'aide de la particule TOM. Avec ce jeu, toute votre adresse et votre stratégie vous seront nécessaires pour vous conduire au coeur de la matière et y découvrir les molécules les plus folles.

## LES OPTIONS

Une fois le chargement du jeu effectué, une page d'entête "ATOMIK" s'affiche, appuyez sur la barre d'espace pour lancer le jeu sans quoi la démonstration démarrera dans quelques instants. Pour sortir de la démonstration, appuyez sur la touche "X".

Une fois le jeu lancé, un menu apparaît vous proposant :

**EDITEUR** : pour éditer son tableau

**LANCEMENT DU JEU** : pour lancer le jeu

**JOUER AVEC SON TABLEAU** : pour jouer avec le tableau édité

Sélectionnez l'option désirée en plaçant dessus le curseur bleu à l'aide des flèches du clavier et en appuyant sur la touche "ENTREE".

Dès que l'option "LANCEMENT DU JEU" a été sélectionnée un nouveau menu s'affiche vous offrant diverses options :

**VITESSE** : Vous avez le choix entre trois vitesses (LENTE, MOYENNE, RAPIDE) pour le jeu

**JOUEUR** : Sélectionnez 1 ou 2 en fonction du nombre de joueurs en course

**JOYSTICK/CLAVIER** : Sélectionnez l'une ou l'autre en fonction de mode de jeu désiré. Le jeu au clavier est possible uniquement dans le mode un joueur

**LANCEMENT** : Lance le jeu

**MENU** : Retourne au menu principal

## DEROULEMENT DU JEU

### LES COMMANDES

Mode clavier :

Option un joueur uniquement.

Touches fléchées du clavier :

Haut : Lancement de la particule TOM- Tir au Laser.

Bas : Arrêt de la raquette

Droite : Déplacement de la raquette à droite

Gauche : Déplacement à gauche

Mode joystick :

Déplacement droite - gauche du levier : déplacement de la raquette droite-gauche.

Bouton Tir : Lancement de la particule TOM- Tir au Laser.

## LE BUT DU JEU

Chaque tableau est composé d'un ensemble d'atomes, différenciés par leur couleur caractérisant leur propriété. La stratégie est d'absorber tous les atomes BLEUS ou encore de faire sortir la particule "TOM" par une des ouvertures qui apparaissent au cours du jeu.

## LES ATOMES ET LEURS EFFETS

Les atomes rencontrés sont les suivants :

**BLEUS** : sont détruits au contact de la particule TOM.

**VIOLETS** : se déplacent quand ils sont heurtés par la particule TOM ou le LASER.

**JAUNES** : disparaissent quand ils sont heurtés par les violets.

**VERTS** : destructibles par le laser.

Durant le déroulement du jeu d'autres particules apparaissent qui peuvent être détruites par le LASER, ce qui procure les avantages suivants :

**Particule JAUNE** : Offre un écran protecteur qui résiste à un nombre de rebonds variable de TOM.

**Particule VERTE** : Augmente d'une particule "TOM" le potentiel de la machine.

**Particule ROUGE** : Donne un passage immédiat au tableau suivant.

Le passage au tableau suivant augmente toujours d'un TOM le potentiel de la machine ; le potentiel initial est de 2.

## LES POINTS

	NIVEAUX		
	lent	moyen	rapide
<b>BLEUS</b> :	4 pts	8 pts	12pts
<b>VERTS</b> :	2 pts	4 pts	6 pts
<b>JAUNES</b> :			
horizontaux :	10 pts	20 pts	30 pts
verticaux :	15 pts	30 pts	45 pts

Bonus :

+ 1000 points au changement de tableau

+ 100 points au joueur qui reste en course lorsque l'un des deux est éliminé.

## L'EDITEUR DE TABLEAU

L'éditeur permet de créer un tableau pour une session de jeu et de le conserver en mémoire ; il est composé de 2 parties :

- A gauche : la zone de création du tableau
- A droite : la liste des éléments qui peuvent être placés sur le tableau. Ces éléments sont composés des atomes décrits plus hauts et d'éléments de décor J et A. L'élément A absorbe la particule "TOM" et l'élément J dévie la particule et le laser.

Les flèches du clavier permettent de déplacer le curseur de positionnement des éléments. Pour placer un élément il suffit de taper la lettre correspondante.

Pour effacer un élément placez le curseur sur la partie la plus à gauche ou sur la plus haute et appuyez sur "**ENTREE**".

## LES COMMANDES DE L'EDITEUR

**R** : Efface tout le tableau

**S** : Sauve en mémoire le tableau édité, pour pouvoir jouer ensuite avec

**P** : Charge, dans l'éditeur le tableau précédemment créé

**X** : Sortie du mode éditeur

Pour jouer avec un tableau créé avec l'éditeur : Appuyez sur **S** et ensuite sur **X** pour retrouver le menu principal, enfin choisissez l'option "**JOUER AVEC SON TABLEAU**"

**VERSION CASSETTE**

**ATOMIK**

**ATTENTION**

Pour la version **MO** et pour le mode **CLAVIER**, les commandes changent par rapport à la notice principale.

**- Tir au laser**

- Lancement de la particule TOM : **Touche A**
- Arrêt de la raquette : **Touche Z**

© 1988 FIL

**Tous droits de reproduction, d'adaptation et de  
traduction réservés tous pays.**