

SOFTBOOK

**Brain
Power**

MANUEL D'UTILISATION

B R A I N P O W E R

REGLES DU JEU :

- La partie se déroule sur un planitron.
- Tu disposes au début du jeu de 5 Génius.

LES PERSONNAGES ET OBJETS DE BRAIN POWER

- Le Génius (c'est toi!) : 

Tu te déplaces librement sur le planitron. Sur les pistes, tu glisses jusqu'à la prochaine intersection. Attention aux trous dans le planitron!

- Les Charges positives et négatives :  

Elles se déplacent exclusivement sur les pistes et suivent les aiguillages. Elles changent de sens lors d'une collision avec un obstacle.

Tout contact avec un Zap les font mourir et provoque un échauffement du circuit.

- Les Zaps : 

Envoyé par le Byos ou par Génius (en appuyant sur "ACTION"), les Zaps suivent les pistes et détruisent indifféremment les charges, le Byos et toi !

- Le Byos : 

Il apparaît et disparaît comme bon lui semble. Il ne se déplace que sur le circuit et envoie des Zaps de temps en temps. Détruire le Byos par un Zap pour gagner du BONUS.

- Les Glaukoïds Globuleux : 

Il ne se déplacent qu'en dehors des pistes, mais ont toujours la mauvaise manie de te poursuivre. Ils sont mortels s'ils te touchent, sauf lorsque tu es absolument immobile.

- Le compteur d'échauffement circuit :

Il augmente à chaque fois qu'une charge est détruite et diminue si tu te places sur l'Anneau Eternel et appuies sur "ACTION".

Attention : lorsqu'il atteint son niveau maximum, tout le circuit saute !

- L'Anneau Eternel : 

- Le Cube : 

Associé au compteur d'échauffement circuit, il peut également donner une vie supplémentaire lorsqu'il se transforme en cube et que tu t'en empares !

- Le Temporisateur : 

Représenté par la jauge verte, il augmente régulièrement. Le circuit saute lorsque le compteur arrive au maximum. Tu peux inverser le niveau de ce compteur en te plaçant sur la borne "T" et en appuyant sur "ACTION".

- Les compteurs + et - : 

Les capteurs doivent à tout prix être amenés à zéro grâce aux Charges, lorsqu'une charge rencontre une borne d'une polarité inverse à la sienne.

Les Charges + font baisser les compteurs -

Les charges - font baisser les compteurs +

- Les Raums : 

En les poussant, il est possible de se frayer un passage et également de se protéger contre les Glaukoids Globuleux !

- Les Ramms : 

En les ramassant, tu gagnes des points.

Il est indispensable de ramasser toutes les Ramms pour finir un planitron.

- La sortie :

Non activée elle présente cet aspect :



Activée :



COMMENT FINIR UN PLANITRON :

- Récupérer toutes les Ramms présentes.
- Mettre à zéro les compteurs de polarité + et -.
- Une fois ces conditions remplies, prendre la sortie.

LES ACTIONS :

- Sur les pistes :

 - Pour se déplacer : indiquer une direction.
 - Pour s'arrêter : faire "ACTION"
 - Pour faire pivoter un aiguillage : se placer dessus et appuyer sur "ACTION"
 - Pour tirer un Zap : faire "ACTION" plus Direction

- Hors des pistes :

 - "ACTION" provoque le retournement des plaques qui t'entourent.
Il est ainsi possible de se débarrasser momentanément des Glaukoids Globuleux et d'obtenir du BONUS.

A PARTIR DU NIVEAU 20ème PLANITRON :

- Le choix des vingt planitrons restants est libre.
Avec "Droite" et "Gauche" fais défiler les différents tableaux, "ACTION" permet de jouer le niveau sélectionné.

POUR ENTRER UN SUPER SCORE :

Taper son nom, et puis valider avec ENTREE.

SI TU ES BLOQUE :

Pas de panique : regarder la documentation "Le choix de jouer" (les commandes).

COPYRIGHT SOFTBOOK

Reproductions strictement interdites. (Loi du 11 Mars 1957)

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

SOFTBOOK

le choix de jouer

COMMANDES SOFTBOOK

	THOMSON			I.B.M.	ATARI
	MO5 TO7/70	MO6	TO8 TO9	PC XT AT COMPATIBLES	ST
HAUT	Q	Q	S	S	S
BAS	W	W	X	X	X
GAUCHE	<	,	L	K	L
DROITE	>	;	M	L	M
« ACTION »	shift space	shift direction space	shift space	shift space	shift space
« GELER » LE JEU	STOP	STOP	STOP	ESC	ESC
CONTINUER LE JEU	CNT	CNT	//	TAB	TAB
SE DECOINCER	STOP puis R	STOP puis R	STOP puis R	F1	F1

- A) Sur TO8, TO9 et TO9 + les manettes de jeu sont fortement recommandées.
- B) Sur TO8, TO9 ou TO9 + , tous les périphériques (lecteur de disquette externe, imprimante, etc...) doivent être éteints et déconnectés lors du chargement du jeu.
- C) Sur les micro ordinateurs THOMSON, il est possible à tout moment du jeu de repasser en mode « manette de jeu » simplement en donnant une direction avec la manette, et de repasser en mode « clavier » en appuyant sur la barre d'espace.

CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION

Nous vous félicitons de votre choix.

Nous vous souhaitons de longues heures de détente.

Garantie de conformité :

SOFTBOOK vous garantit que le logiciel est conforme aux spécifications annoncées au moment de votre achat.

La garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support du logiciel, ainsi que les erreurs éventuelles lors de la duplication du logiciel.

Garantie contre l'usure :

Dans ce cas, un échange sera effectué gratuitement pendant un mois à compter de la date d'achat, le cachet de votre revendeur faisant foi.

Toutefois il se peut qu'après des mois d'utilisation prolongée, la bande ou la disquette se soient endommagées.

SOFTBOOK devant votre très grand enthousiasme à jouer est prêt à vous l'échanger contre votre emballage d'origine (qui vous sera restitué) moyennant un prix symbolique de 25 Frs pour une cassette et 45 Frs pour une disquette.

La garantie deviendrait nulle en cas de non respect des conditions définies ci-dessus.

SOFTBOOK ? C'est pour toi aussi... Le Choix de créer !

Softbook c'est d'abord...

Un groupe d'auteurs qui existe depuis plusieurs années déjà, des auteurs qui créent, imaginent des jeux et les programment en ayant le soin de la qualité !

Softbook existe aussi pour que toi, auteur chevronné puisses faire connaître tes softs au public.

Intéressé(e) ?

N'hésite pas à envoyer un petit mot : Laurent te répondra et t'accueillera dans le groupe — (Laurent SARVER, 39, rue Saint-Antoine, 75004 PARIS), ou bien appelle-nous sur :

Minitel : 36.15 code SOLARIS

CLUB SOFTBOOK

POUR MIEUX TE CONNAITRE...

Découpe cette page et envoie-la à l'adresse qui se trouve au dos de la boîte.

Ton prénom : Ton âge :
Tu utilises quel ordinateur ?
Avec K7 ou disquette ? Manettes ?
Utilises-tu un Minitel ?
Quels journaux de micro-informatique lis-tu ?
.....

Dans quel magasin as-tu acheté ton SOFTBOOK ?
Qu'est-ce qui a motivé ton achat ? : (coche la case OUI ou NON)

OUI NON

La publicité
Sa boîte (packaging)
L'illustration
Les conseils d'un copain
La qualité SOFTBOOK ...

Autres
.....

Quels sont les trois titres de jeux que tu préfères !

1 :
2 :
3 :

N'oublie pas de rappeler lequel des logiciels SOFTBOOK tu viens d'acheter :

Donne-nous tes suggestions :

Facultatif : Pour entrer gratuitement dans le Club SOFTBOOK et être informé des nouveautés :

NOM : Prénom :
Adresse :
Ville : Code postal :