

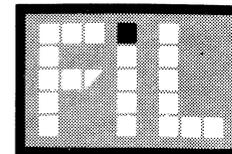
**MO5 - MC6
T07/70 - T08 - T09 - T09 +**

FLASH POINT

FP 9135/FP 1135

© 1988 FIL

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



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 réembobinée.

. 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**.

LE JEU

FLASH POINT est un jeu d'arcade qui se déroule sur deux grilles, suspendues l'une au dessus de l'autre et qui représentent un endroit spécifique de la galaxie. Deux ennemis s'opposent. Pour gagner, vous devrez élaborer des stratégies d'attaque et de défense, tout en surveillant les mouvements de votre ennemi.

DEROULEMENT DU JEU

Une fois le chargement du jeu effectué, la page d'en-tête s'affiche et vous vous trouvez directement au centre du champ de bataille. Vous débutez avec le même nombre de forces que votre ennemi. Ces forces sont représentées par des carrés rouges pour le joueur 1, et par des carrés verts pour le joueur 2. L'objectif est d'atteindre le premier un score de 2000 points. Vous obtenez 10 points par force ennemie détruite et lorsque vous placez vos unités au centre de la grille. Vous avez à votre disposition des forces actives et des armes puissantes, que vous devez positionner en fonction de l'avancée ennemie.

LES COMMANDES

FLASH POINT se joue uniquement à la manette de jeu. Il y a quatre niveaux de difficulté: entraînement, facile, difficile, très difficile. Au niveau entraînement, le joueur n'a pas à placer ses forces au centre de la grille car elles sont déjà placées. Aux autres niveaux, le joueur dispose lui-même ses forces.

Les grilles

Le champ de bataille couvre toute la galaxie. A l'écran, il est représenté par deux grilles superposées qui illustrent chacune, un endroit précis de la galaxie. En manoeuvrant avec la manette de jeu vous pourrez vous déplacer sur le champ de bataille. Celui-ci est entouré de barrières, illustrées par des carrés bleu ciel. Ces barrières vous permettront de repérer plus facilement les limites du champ de bataille. Chaque grille comporte cinq rangées de neuf carrés, soit un total de 45 carrés.

Les armées

Les indicateurs

Au départ, chacun des joueurs dispose de 80 armées. Des indicateurs situés à la droite de l'écran vous font savoir à tout moment du jeu, le nombre de forces qu'il vous reste en stock. Il y a en tout trois compteurs, d'une valeur respective de 64 forces, de 8 forces, et d'1 force. Ainsi, les 80 armées de départ sont représentées par 1 X 64 et 2 X 8. Vos stocks diminueront à mesure que vous placerez vos forces, et augmenteront lorsque vous détruirez des armées ennemies.

A gauche de l'écran se trouvent des indicateurs de puissance de feu. Vous ne pouvez tirer que lorsqu'ils sont vides.

Pour placer vos armées

Le jeu consiste au départ à placer vos armées aux endroits stratégiques, c'est à dire au centre de votre grille. Pour placer une armée, du stock au champ de bataille, appuyez sur le bouton feu et tirez la manette vers le bas. Si vous activez une force alors que le centre de la grille est occupé par l'adversaire, vous détruirez automatiquement l'une de ses armées. Ceci est aussi valable pour vous; si vous êtes au centre de votre grille, et que l'adversaire active l'une de ses forces, votre armée sera absorbée. Pour pouvoir déplacer sur le champ de bataille, une armée située au centre de la grille, vous devrez tout d'abord la désactiver, en appuyant sur le bouton feu puis bouger la manette de jeu dans la direction désirée.

LES ARMEES

Vous devrez à tout moment positionner vos forces en fonction de votre ennemi. Comme celui-ci est très mobile, il est souvent nécessaire au départ de bouger une seule force à la fois sur une courte durée.

Stratégies d'attaque

1. Placer une armée au centre de la grille.
2. Tirer directement face à l'adversaire.
3. Cerner l'adversaire :

Il y a trois combinaisons possibles pour attaquer l'ennemi :

(Figure 1)

La combinaison 1 détruit toutes les armées adverses qui se trouvent sur la ligne du milieu.

ex :
emplacement :
C4-C6
(joueur 1)
cible :
(joueur 2)
H1, H2, H3, H4, H5,
H6, H7, H8, H9

La combinaison 2 détruit toutes les armées qui se trouvent sur la colonne du milieu.

(Figure 2)

ex :
emplacement :
(joueur 1)
B5-D5
cible :
(joueur 2)
F5, G5, I5, J5

La combinaison 3 détruit toutes les armées qui entourent le carré du milieu.

(Figure 3)

ex :
emplacement :
(joueur 1)
B4-B6-D4-D6
cible :
(joueur 2)
G4, G5, G6, H4, H6,
I4, I5, I6

LES ARMES

Il y a cinq types d'armes, situées en plusieurs points du champ de bataille. Elles sont prêtes à fonctionner, il ne reste qu'à les positionner.

Laser vertical



Ce type de laser fait feu sur le carré directement opposé au vôtre.

ex :
emplacement : cible:
B5 I5
D1 G1
H6 C6

Laser horizontal droit

Le laser tire sur la ligne opposée mais quatre carrés sur la droite.



ex :
 emplacement : cible :
 I1 B5
 J5 A9
 A1 J5

Laser horizontal gauche

Le laser tire sur la ligne opposée mais quatre carrés sur la gauche.



ex :
 emplacement : cible :
 B5 I1
 A9 J5
 J5 A1

Canon bas

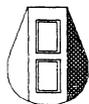
Le canon bas tire face à la ligne haute sur les carrés situés dans les coins.



ex :
 emplacement : cible :
 E1 J1
 E9 J9
 F1 A1

Canon haut

Le canon haut tire face à la ligne basse sur les carrés situés dans les coins.



ex :
 emplacement : cible:
 A1 F1
 A9 F9
 J1 E1

Figure 1

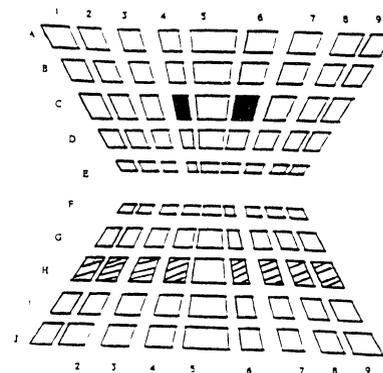


Figure 2

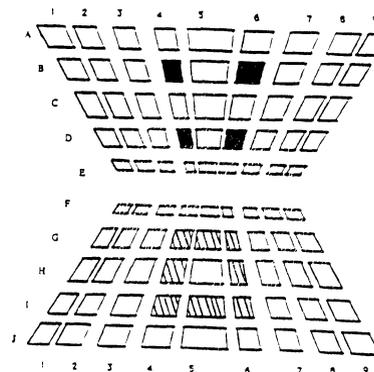


Figure 3

