

PLANÈTE INCONNUE

COKTEL VISION



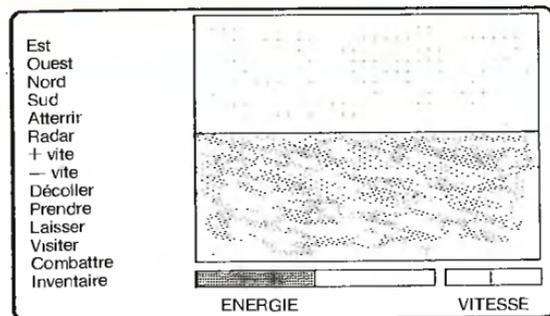
FRANCE IMAGE LOGICIEL

La Planète inconnue est un grand jeu d'aventure au graphisme animé. Vous êtes à bord d'une fusée spatiale survolant la planète inconnue des ORGLUBS, à la recherche du vaisseau ORBITAL. Le navire interplanétaire chargé de biens précieux a disparu au cours d'un épisode dramatique de la guerre qui opposa longtemps les Terriens aux Orglubs. Vous atteignez enfin, pour la première fois, longtemps après ces événements, la Planète jusqu'ici inabordable, inconnue et inquiétante.

Il vous faut explorer sa surface pour accéder aux informations détenues par d'étranges et inquiétants personnages, et obtenir les objets cachés, monnaie d'échange ou aide indispensable sur cette terre hostile afin de retrouver le vaisseau disparu.

Vous disposez au départ d'une quantité limitée d'énergie (renouvelable dans certaines circonstances), et de 20 vies. Vous pouvez perdre ou gagner des vies suivant les événements et selon votre habileté, mais si vous les épuisez toutes, c'est la mort.

I - ÉCRAN DE NAVIGATION



Sur votre écran de navigation (écran 1), le sol de la planète défile, plus ou moins vite, selon la vitesse choisie.

Au-dessous se trouvent un indicateur d'énergie et un indicateur de vitesse.

La liste de toutes les commandes apparaît à gauche de l'écran. Parmi celles-ci, certaines sont utilisables pendant la phase de navigation. Les autres peuvent être utilisées dans certaines circonstances, (cf exploration).

Vous disposez ces commandes de navigation qui fonctionnent en tapant la première lettre ou symbole du mot.

Est, Ouest, Nord et Sud servent à vous diriger.

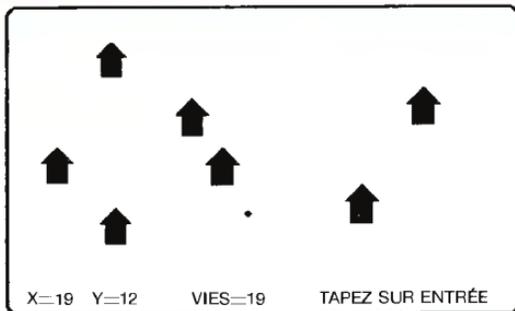
+ **vite** ou — **vite** permettent de modifier la vitesse de votre navire.

La commande **Atterrir** fait se poser immédiatement le vaisseau, soit dans un lieu désert, soit à proximité d'un objet, d'un lieu ou d'un personnage de l'aventure. A chaque fois, vous vous trouvez dans un décor différent, grandiose ou terrifiant, sévère ou pittoresque.

La commande **Inventaire** donne accès à la liste des objets en votre possession ; attention, vous ne pouvez en amasser plus de 8 à la fois, sous peine de surcharge. Mais vous devez en laisser certains pour obtenir des renseignements, hélas souvent codés. Au départ, vous ne possédez que la carte, surtout ne la perdez pas!

En tapant **Radar**, vous obtenez un écran sur lequel s'affichent par des symboles vos découvertes ; il s'enrichit au fur et à mesure de votre progression.

II - ÉCRAN RADAR



Le **radar** occupe presque tout l'écran, la position des objets, personnages ou lieux s'inscrit grâce à des symboles. Celle de votre vaisseau spatial est représentée par un point lumineux jaune. En bas de l'écran, le nombre de vie dont vous disposez est affiché, ainsi que les coordonnées de votre vaisseau. Sont indiqués :

les X, de gauche à droite, de X=00 à X=39

les Y, de haut en bas, de Y=00 à Y=23

Attention, si vous sortez des limites de la périphérie du radar, un violent orage magnétique vous ramènera vers le centre, vous perdrez une vie, mais en ayant refait le plein d'énergie. Ce sera le cas, aussi, à chaque fois que vous serez à cours d'énergie ou lorsque vous traverserez des zones tourmentées.

Les symboles :



— Au départ, seules les villes sont indiquées sous la forme de maisons rouges. Si vous voulez y accéder, il vous faudra **Atterrir**, puis **Visiter**; vous tomberez alors sur des labyrinthes dont les issues, non indiquées, se situent au pourtour. A vous de trouver la sortie en vous déplaçant au moyen des touches flèches. Vous disposez d'un temps limité affiché par un indicateur. Si vous en sortez avant l'épuisement du temps imparti, vous gagnez une vie, dans le cas contraire, vous en perdez une.



— magenta indique la présence d'objet. Ils sont nombreux, et seul la possession du détecteur d'objets les fera apparaître tous sur le radar.



— bleu désigne un orage magnétique. Le détecteur d'orages vous permettra de les situer pour les éviter.



— blanche annonce la présence de pirates de l'espace. Eux aussi ne s'inscrivent que grâce au détecteur de pirates.



— jaune indique la position des réservoirs d'énergie, d'où l'intérêt de posséder le détecteur d'énergie.



— cyan sont ceux des dangereux Orglas, visibles seulement à l'aide du détecteur approprié.



— vert annonce la présence d'Orglubs, à l'abri de leur forteresse, si vous possédez le bon détecteur!

Pour vous poser à l'endroit souhaité ou continuer votre route, revenez à l'écran de navigation en tapant ENTREE, de là, vous pourrez atterrir.

III - L'EXPLORATION

Au cours de votre recherche, vous serez amené(e) à vous poser en d'étranges lieux, à découvrir de curieux objets ou à rencontrer de nombreux personnages, parfois étonnants, souvent dangereux.

Les commandes:

— **Décoller**: si vous voulez décoller d'un lieu désert ou trop dangereux, vous taperez sur la touche **D**(écoller).

— **Prendre**: quand vous trouverez un ou plusieurs objets, vous pourrez le ou les prendre en tapant **P**, dans ce cas leur liste apparaît à l'écran; vous devrez répondre pour chacun d'eux à la question: "l'emportez-vous?": **O** pour Oui ou **N** pour Non. Attention, vous ne pouvez pas surcharger votre navire en emportant trop d'objets.

— **Laisser**: si vous voulez alléger et vous débarrasser d'un objet, tapez **L**; les objets en votre possession défileront un à un: vous répondrez à la question: "l'abandonnez-vous?": **O** pour Oui, **N** pour Non. Attention: il n'est possible de se débarrasser d'objets que dans les lieux où l'on en rencontre, ou pour tenter de satisfaire un personnage ou un monstre en le lui proposant comme monnaie d'échange.

— **Entrer**: en arrivant devant une ville, une forteresse d'Orglubs..., vous vous trouverez devant ce dilemme: soit entrer, soit décoller. A vous de choisir.

— **Combattre**: face aux pirates de l'espace, par exemple, vous devez soit combattre, soit décoller. Méfiez-vous, ils emprisonnent parfois les voyageurs imprudents.

Les Personnages:

— Vous affronterez peut-être les Orglubs tapis dans leurs forteresses.



— Vous serez confronté(e) aux pirates de l'espace qui parfois emprisonnent le voyageur imprudent.



— Vous rencontrerez les Orglas, monstres solitaires vivant dans le froid des cavernes souterraines et ne pourrez oublier leurs femelles, les Orglases.



— les sages Visionarius peuvent lire dans le futur, dans l'espace et dans le temps ; à vous de les amadouer, et de déchiffrer leurs messages intersidéraux.



— **La Planète inconnue** recèle encore bien d'autres personnages énigmatiques, amicaux, méfiants ou dangereux, qu'il vous faudra découvrir, comme par exemple les frères Coktets, personnages fantasques aux messages étranges...

Bonne chance, vous en aurez besoin pour retrouver ORBITAL.

Sur TO 7-70, introduire la cartouche BASIC.

Après avoir branché l'ordinateur domestique, le relier au téléviseur et au lecteur de cassette, puis mettre téléviseur et ordinateur sous tension. Introduire la cassette **Planète Inconnue** dans le lecteur de cassette (face apparente: A pour TO 7-70, B pour MO 5).

- Sur le micro-ordinateur TO 7-70: sélectionner le chargement cassette en appuyant sur 2. UN PROGRAMME ENREGISTRE.
- Sur le micro-ordinateur MO 5: sélectionner le chargement cassette en appuyant: RUN CASS: suivi de ENTREE.

Enclencher ensuite la lecture sur le lecteur de cassette en appuyant sur la touche correspondante de votre lecteur. Le chargement du programme dure environ 5 minutes. Une première page écran apparaîtra au bout de 30 secondes: suivre alors les instructions fournies par le programme (tapez sur la touche "C"), sans débrancher votre lecteur de cassette.

ATTENTION: sur micro-ordinateur TO 7 il est nécessaire de débrancher les éventuels lecteurs de disquettes pour utiliser le logiciel **Planète Inconnue**.

ATTENTION: laissez votre magnétophone branché, avec la touche **PLAY** enfoncée, après chargement du programme.

Lorsque vous approcherez du but, la dernière partie du jeu se chargera alors automatiquement.