



LES FUTURISTES

Disquette THOMSON T08
Cassette THOMSON M06

SOMMAIRE

PRELIMINAIRES	3
1. REPERAGES ET CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR CASSETTE	3
2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE	3
I - BOB MORANE SCIENCE FICTION.....	4
1. INTRODUCTION	4
2. COMMANDES DU JEU	4
II - SAPHIR	5
1. DEBUT DU JEU	5
2. COMMANDES	5
III - ENTROPIE	6
1. INTRODUCTION	6
2. PRINCIPE DU JEU	6
3. COMMANDES	7
4. SCENARIOS	7
IV - LA MINE AUX DIAMANTS	8
1. DEBUT DU JEU	8
2. COMMANDES	8

PRELIMINAIRES

LES FUTURISTES existe en version cassette pour les micro-ordinateurs Thomson MO6 et en disquette pour les micro-ordinateurs Thomson TO8.

Dans chaque boîte «LES FUTURISTES», vous trouverez quatre jeux :

- BOB MORANE SCIENCE FICTION
- SAPHIR
- ENTROPIE
- LA MINE AUX DIAMANTS

1. REPERAGE ET CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR CASSETTE

Pour plus de commodité, il est nécessaire de repérer les différents jeux de la cassette grâce au compteur de votre magnétophone. Pour cela, procédez comme suit :

- Insérez la cassette face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous qu'elle est bien rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- appuyez sur la touche LECTURE,
- page en-tête de votre appareil, choisissez le Basic 1.0,
- tapez LOADM
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre et le premier programme va être chargé. Dès que votre magnétophone s'arrête, inscrivez immédiatement le numéro de compteur correspondant au jeu suivant dans le tableau ci-dessous. Puis faites de même pour la face B, après avoir remis le compteur à zéro, et cela jusqu'au dernier programme.

TABLEAU DE REPERAGE

CASSETTE	N°	FACE	N° DE COMPTEUR
BOB MORANE SF			
SAPHIR			
ENTROPIE			
MINE AUX DIAMANTS			

2. CHARGEMENT DES PROGRAMMES SUR DISQUETTE

On accède aux différents jeux par un menu de sélection.

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

- Insérez la disquette «LES FUTURISTES» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 512,
- le menu de sélection apparaît,
- il suffit de choisir le jeu désiré.

I - BOB MORANE SCIENCE FICTION**1. INTRODUCTION**

BOB MORANE SCIENCE FICTION est un jeu d'arcade/aventure où vous représentez le héros en mission sur une base de l'espace intersidéral. Cette base est en fait une sorte de prison qui retient en otage votre meilleur ami : Bill Ballantine. Celui-ci a été enlevé par l'Ombre Jaune et votre but est de le délivrer en détruisant les soldats-robots, les monstres, les répliquants et les apparitions abstraites que votre ennemi de toujours lâche à vos trousses.

Heureusement vous n'êtes pas tout à fait démuni puisque le colonel Graigh de la Patrouille du Temps vous a doté d'un pistolet laser auto-énergétique qui vous permet de tirer sans vous préoccuper des munitions. D'autre part, vous disposez d'un bouclier magnétique qui vous protège des tirs ennemis.

Malgré cela, nous ne vous cachons pas que vos chances de réussir sont proches de 0%. Mais vous, Bob Morane, vous êtes l'homme des défis impossibles... Alors, à vous de faire mentir cette probabilité !

BOB MORANE fonctionne avec les micro-ordinateurs :

- Thomson MO6 version cassette, manette conseillée,
- TO8, version disquette, manette obligatoire.

2. COMMANDES DU JEU

Vous devez supprimer tous vos ennemis envoyés par l'Ombre Jaune pour vous détruire. C'est le viseur de votre pistolet laser que vous voyez sur l'écran.

Avec la manette :

Pour diriger le viseur déplacez le manche de la manette dans la direction voulue.

Pour tirer, appuyez sur le bouton ACTION de la manette.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

Au clavier :

Pour diriger le viseur, utilisez les touches de déplacement du curseur.

Pour tirer appuyez sur la barre d'espace.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur la touche ESC.

ATTENTION : le bouclier magnétique se décharge petit à petit, il vaut mieux l'utiliser avec parcimonie.

Vous découvrirez vite que l'Ombre Jaune vous a attiré dans un piège... Il vous faudra beaucoup d'adresse pour rester en vie...

II - SAPHIR

Auteur : Eric SZYMKOWIACK

SAPHIR fonctionne avec le matériel :

- THOMSON MO6 cassette avec une manette de jeu en option
- THOMSON TO8 disquette avec une manette obligatoire.

1. DEBUT DU JEU

Un écran de présentation apparaît.

☛ Appuyez sur la touche "G" pour commencer le jeu avec le premier tableau.

☛ Appuyez sur la touche "+" pour augmenter la rapidité de jeu.

☛ Appuyez sur la touche "-" pour diminuer la rapidité de jeu.

2. COMMANDES

Vous dirigez un personnage dans les galeries d'une mine désaffectée. Il faut ramasser le plus de saphirs possible sans se laisser massacrer par les petits monstres qui y vivent !

Avec la manette :

Dirigez le manche dans la direction où vous souhaitez voir aller votre personnage.

Appuyez sur le bouton ACTION, pour actionner votre pistolaser.

Avec le clavier :

Utilisez les flèches de déplacement du curseur, pour diriger votre personnage.

Appuyez sur la barre d'espace, pour actionner votre pistolaser.

N.B : vous pouvez poser des bombes pour détruire des barrages en dirigeant votre tir (appui sur ACTION ou barre d'espace) vers la paroi à faire sauter. Mais surtout ne restez pas là !

En cas de situation désespérée, appuyez sur la touche STOP ou CNT/C pour revenir à l'écran de présentation.

Sur MO6, la touche ACC permet de sélectionner le mode de commande du jeu. Si vous jouez au clavier et que vous souhaitez utiliser la manette, appuyez sur la touche ACC (et vice versa).

III - ENTROPIE

1. INTRODUCTION

Espace temps 20097 point 114

«Notre vaisseau spatial interplanétaire SYMERSIX est actuellement en orbite autour de la planète blanche de la galaxie Sumo. Nos détecteurs indiquent une transformation isentropique au sein de la planète. Les scanners signalent un état de désordre caractérisé d'un système isolé. Le désordre croît, nous allons envoyer en mission sur la planète le robot Explorer 3...»

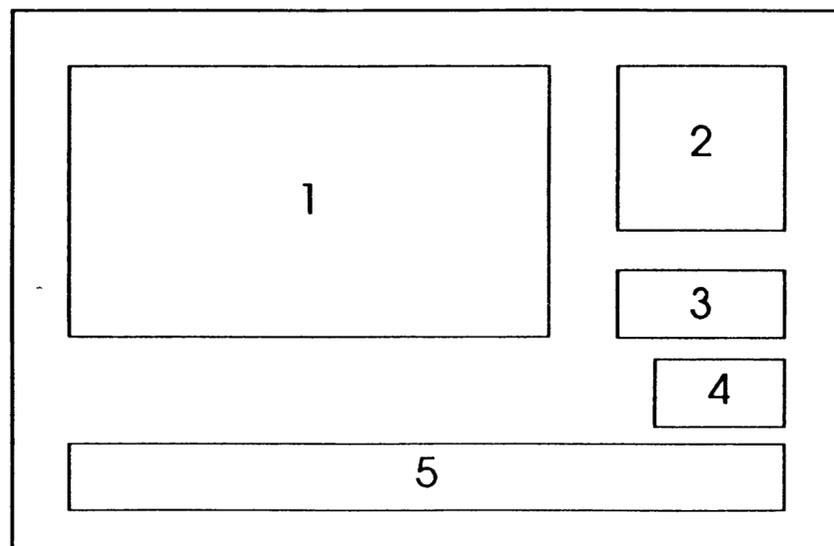
ENTROPIE fonctionne avec les micro-ordinateurs THOMSON MO6 en cassette, et TO8 disquette, munis d'une manette de jeu si possible.

Lorsque le programme est chargé, vous voyez une démonstration. Pour commencer le jeu, appuyez sur la touche ENTREE.

2. PRINCIPE DU JEU

A bord de votre vaisseau spatial, vous dirigez le robot en exploration sur la planète. Votre but, rétablir l'équilibre des forces qui perturbent le système de la planète.

1. Ecran de visualisation.
2. Objets collectés par le robot.
3. Niveau d'énergie.
4. Code géographique du lieu où se trouve le robot.
5. Informations obtenues par le robot.



3. COMMANDES

Les déplacements :

Vous dirigez le robot à l'aide de la manette de jeu ou avec les touches fléchées du clavier.

Les ordres de direction doivent être donnés par rapport à la tête du robot. C'est-à-dire que si vous dirigez la manette vers la droite, le robot va faire un quart de tour à droite. Pour aller droit devant il suffit de diriger la manette dans la même direction.

L'appui sur la barre d'espace ou sur le bouton ACTION, déclenche l'état d'apesanteur du robot.

Les actions :

Le robot Explorer 3 ne peut pas parler. Cependant il rencontre des objets et il est capable de les obliger à lui donner des informations.

Pour cela, appuyez sur la touche P (comme Parle).

Le robot peut prendre et transporter 4 objets.

Pour prendre un objet, appuyez sur la touche F1.

Ces objets sont représentés dans l'écran 2. A chaque fois que le robot veut déposer un objet, il faut appuyer sur la touche qui correspond à sa position dans cet écran.

F2	F3
F4	F5

NB : à tout moment il est possible d'arrêter le cours du jeu. Pour cela, appuyez sur la touche STOP, vous revenez à la démonstration.

4. SCENARIOS

ENTROPIE est un jeu à scénarios multiples. Lorsque vous jouez pour la première fois, un scénario logique vous est proposé. Cependant, il est toujours possible de rejouer avec d'autres scénarios dont les données sont aléatoires.

Pour obtenir un autre scénario, il suffit d'appuyer sur la touche I au moment de la démonstration.

IV - LA MINE AUX DIAMANTS

Auteurs : Philippe BRUNEEL et Christian LEMAIRE

1. DEBUT DU JEU

La page de présentation apparaît à l'écran.

- La manette ou le clavier.

- La galerie 1, 5, 9, où vous allez commencer l'exploration.

Choisissez en appuyant sur les touches ← et → et ENTREE pour valider ce choix et commencer le jeu.

Il faut ramasser le plus de diamants possible en prenant garde aux Styraux et autres individus qui sévissent dans les moindres recoins.

Comment faire pour se débarrasser de ces individus ?

Vous pouvez déplacer des rochers pour provoquer des éboulements et écraser des ennemis.

Les Gangues ont la particularité de se transformer en diamants au contact des rochers.

Les Spirales transforment les rochers en diamants et les diamants en rochers !

2. COMMANDES

Avec la manette, il suffit de diriger le manche de la manette dans le sens où l'on veut aller.

Avec le clavier, utilisez les touches fléchées de déplacement du curseur.

En appuyant simultanément sur une touche fléchée et SHIFT, vous dégarez l'espace situé dans la direction de la flèche.

Avec la manette, vous obtenez le même résultat en appuyant sur le bouton ACTION.

Touche S : suicide a pour résultat de «suicider» notre héros lorsqu'il se trouve dans une situation désespérée.

Touche Q : permet de Quitter le jeu pour revenir à la page de présentation.

FIN DU JEU

Lorsque le personnage est mort, vous pouvez rejouer en appuyant sur la barre d'espacement (au clavier), ou sur le bouton ACTION (de la manette).

◆ Vous venez d'acquérir un de nos logiciels et nous vous en félicitons. Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support dans un étui après son utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champs magnétique d'un haut parleur ou d'un poste de télévision.

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez le produit dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

◆ You have just purchased a program. Thank you ! We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return this product (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

◆ Sie haben soeben eines unserer Programme erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen. Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes bestens nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch im Magnetfeld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern,
- den Datenträger nach Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Sollte dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

INFOGRAMES - 84 rue du 1er Mars 1943 - 69625 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE



GARANTIE / GUARANTEE

NOM / NAME : _____

Adresse / Address / Adresse : _____

Code postal / Post code / Postleitzahl : _____

Ville / Town / Stadt : _____

Marque de votre ordinateur /

Mark of your computer / Ihr Computer: _____

Magnétophone utilisé /

Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder : _____

Nom du logiciel /

Name of software product / Name des Programmes : _____

Date d'acquisition /

Date of purchase / Kaufdatum : _____

Problème rencontré /

Problem encountered / Problembeschreibung : _____

Date / Datum :/...../.....

Cachet du revendeur /

Dealer's stamp /

Händlerstempel :