

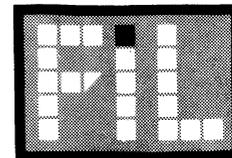
MO5 MO6
TO7/70 TO8 TO9 TO9+



GAME OVER
© 1987 IMAGINE SOFTWARE
FORMULE 1
© 1987 GREMLIN SOFTWARE
SORCERY
© 1987 VIRGIN GAME
ARKANOID
© 1987 IMAGINE-TAITO

© 1987 FIL

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

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 au logiciel désiré. 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**.

■ Choisissez le jeu en tapant sur la touche correspondante.

GAME OVER

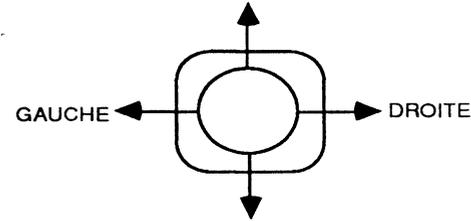
SCENARIO

Dans une autre galaxie, très loin d'ici, dans un autre temps, une femme toute puissante exerçait son autorité et commandait - La souveraine GREMLA. Elle devait sa dictature en partie à la loyauté de son dévoué et fidèle lieutenant ARKOS - avec qui ils s'avéraient invincibles. Mais Gremla avait un point faible - plus son pouvoir grandissait plus son avidité et sa cruauté se faisaient sentir - jusqu'à ce que ARKOS - résolu à mettre fin à sa mégalomanie - décide de mettre à bien toute son habileté et sa ruse afin de détruire son empire et soumettre sa dynastie...

LES COMMANDES :

uniquement à la manette

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS



DESCENDRE/S'ACCROUPIR

BOUTON TIR OU BARRE ESPACE : Tirer/lancer des bombes

TOUCHE "P" : Pause

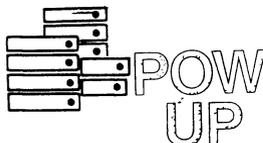
TOUCHE "ENTREE" : Stoppe le jeu

DEROULEMENT DU JEU

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même que dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente !

PREMIER MONDE - LA PLANETE HYPISIS

il s'agit d'un monde linéaire de 20 écrans, votre but étant de vous battre jusqu'au bout où un bateau vous emmènera à la planète suivante. Dans ce monde-ci ARKOS est armé de grenades (son nombre de tirs est illimité) et au cours de son voyage, il découvrira des tonneaux rouges blancs - en leur tirant dessus trois fois vous obtiendrez des pouvoirs spéciaux.



GRENADES : Augmente le nombre de grenades de trois.

POW UP : Accroît la puissance de tir du personnage et élargit le rayon d'action des grenades.

CHAMP DE FORCE : Crée un champ de force autour du personnage, l'immunisant contre tir ou collision.

MINE : Tue le personnage s'il la touche.

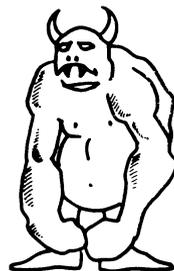
COEUR PLEIN D'ENERGIE : Si le personnage parvient à l'attraper ; avant que celui-ci disparaisse du haut de l'écran, il refera le plein d'énergie. Il rencontrera les ennemis suivants - étudiez de près leurs faiblesses et leur force !

LE ROBOT-GARDIEN : Ne se trouve que dans la prison. Une fois près de lui, il tire et se retourne pour retourner d'où il vient. On le détruit avec un tir mais on doit soustraire trois unités d'énergie en cas de collision. Si ARKOS est touché, on perd une unité d'énergie.

LE MONSTRE VERT : Se trouve dans la plate-forme en métal et dans le pont de pierre. Si vous entrez en collision avec l'un d'eux, vous perdez trois unités d'énergie.

TIREURS DE LASER : Ils vous tirent dessus avec une marge d'erreur minime. On les détruit en leur tirant dessus et en les touchant à la tête 4 ou 5 fois.

BATEAUX : Ils apparaissent à n'importe quelle hauteur sur l'écran. Si vous entrez en collision avec eux, vous perdrez trois unités d'énergie.



LE GEANT ORKO : Quand vous parviendrez à l'écran numéro 11, vous serez coincé et ne pourrez partir ni vers la droite, ni vers la gauche, et le géant ORKO apparaîtra : chaque fois qu'il vous touchera, vous perdrez une unité d'énergie. Il faut tirer 40 fois pour le détruire ; les grenades pourront aussi vous aider (chaque grenade équivaut à 4 tirs). Une fois que ORKO est détruit, vous pouvez continuer. A partir de là chaque fois qu'une vie sera détruite, vous recommencerez à l'écran 11 au lieu de l'écran numéro 1.

LE ROBOT GEANT : En arrivant à l'écran 19, toutes les sorties à droite et à gauche sont condamnées. Un moment après, trois robots géants apparaîtront et avanceront vers vous en tirant. Vous devez les éliminer pour continuer. Il faut tirer 20 fois pour détruire chaque robot ou l'équivalent en grenades.

SECOND MONDE - LA PLANETE SCKUNN

A la fin du premier monde, un code vous sera donné pour accéder au second monde.

Pour charger le second monde :

- Ejectez votre disquette ou stoppez votre lecteur de cassettes ;
- Eteignez et rallumez votre ordinateur.
- Pour la version disquette : insérez la disquette, sélectionnez le BASIC 128 ou 512 et tapez RUN"GO".
- Pour la version cassette : reportez-vous aux instructions de mise en service au début du manuel. Ne réembobinez pas la cassette !

Il s'agit d'une tâche beaucoup plus difficile, car ce monde est disposé différemment verticalement et horizontalement.

Dans ce monde-ci, au lieu de grenades, vous disposez d'un laser géant qui détruit tout ce qu'il rencontre. Vous ne pouvez utiliser ce laser que 25 fois. Afin d'obtenir de l'énergie, vous devez parvenir à l'écran où vous trouverez l'icône-puissance. En la touchant, le pouvoir d'ARKOS sera au maximum. En vous emparant de l'icône-tir, le potentiel du laser géant sera accru de 5 tirs.

CE MONDE A 2 ETAPES

La forêt : Il y a des lacs où vous vous noierez si vous tombez dedans.

Le palais : On utilise des escaliers mécaniques pour changer d'étage. Une fois dessus et lorsqu'il est en route, il faudra vous retenir de marcher ou de sauter jusqu'à ce que vous ayez atteint un autre étage. Un peu partout sur le sol dans le palais, il y a des mines qui exploseront si vous les touchez.

LES ENNEMIS



KAIKAS : Se trouvent à l'étape de la forêt. Ne se déplacent que vers la gauche. Au bord d'un lac ou d'une falaise, font un grand saut. Il faut tirer une fois pour les détruire mais ils soustraient deux unités d'énergie en cas de collision.



LEISERS-FREISERS : Se trouvent dans certaines zones du palais. Se placent à la même hauteur qu'ARKOS bien qu'ils ne vous poursuivent pas vers la droite ni vers la gauche. Ils tirent des boules de feu et il faut tirer dessus deux fois pour les tuer.



ROBOT : Se trouve dans certaines zones du palais, il faut lui tirer dessus trois fois pour le tuer.



TIREUR DE LASER : Pour le détruire, il suffit de le toucher 4 ou 5 fois.



LE GARDIEN-GEANT : Apparaît à la fin du jeu. Après lui avoir tiré dessus 30 fois, il perdra ses ailes. Vous lui tirez dessus 15 fois et il perdra son corps, pour que sa tête disparaisse, il faut lui tirer dessus 30 fois.

STATUT ET SCORE

Sur l'écran s'afficheront le nombre de vies, de points marqués, l'arme que vous portez et le degré de votre pouvoir. Chaque fois que vous prenez un coup, votre pouvoir diminue et quand il atteint zéro, vous perdrez une vie. Vous gagnez des points en éliminant les formes étrangères sur les diverses planètes (le score dépend de leur force).

CONSEILS UTILES

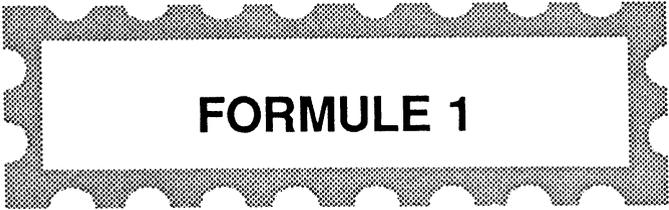
■ Prenez garde aux plates-formes qui bougent quand vous passez d'une falaise à une autre. Si vous tombez, vous perdrez une vie.

■ Les tonneaux contiennent des objets susceptibles de vous aider ou de vous faire du mal. Tirez plusieurs fois pour en découvrir le contenu. Cela pourrait vous sauver la vie.

■ Sur la planète Prison, tirez sur la statue à l'étage supérieur à plusieurs reprises pour obtenir un champ de force.

■ Assurez-vous d'avoir obtenu la force bleue pour pouvoir sauter dans le lac !

■ Vous devez détruire le Gardien dans la phase finale morceau par morceau - vous devrez tirer sans arrêt tout en prenant garde de ne pas le toucher.



FORMULE 1

PRESENTATION

Vous voilà sur la ligne de départ, au volant d'une Formule 1 de la toute nouvelle génération. Aussitôt le compte à rebours lancé, la peur vous étreint... Mais, voici le signal ! Poussez les gaz, vos roues arrachent l'asphalte... Vous devez tenter de décrocher une des places d'honneur.

DEROULEMENT DU JEU

Parti de la quarantième place, vous devez rattraper un certain nombre de voitures pour pouvoir poursuivre la course. En effet, si vous n'êtes pas dans les dix premiers à la fin du premier tour, votre voiture se désintègrera. Pour le second tour, il faut être aux alentours de la sixième place. Puis à chaque tour, vous devez améliorer votre position.

Attention : Dès le second tour, vous commencez à doubler quelques retardataires. Par conséquent, votre position n'évolue pas forcément après chaque dépassement.

Si vous touchez une autre monoplace, votre véhicule se désintégrera. Rassurez-vous, vous pouvez avoir autant de véhicule que vous le souhaitez. Mais à chaque fois, vous perdez du temps, si bien qu'il vous sera de plus en plus difficile de rattraper les monoplaces de tête.

Lorsque vous "mordez" sur les bandes de chaque côté de la piste, votre véhicule perd rapidement de la vitesse. Si vous atteignez l'herbe, il restera de votre véhicule (et de vous !) qu'un petit tas fumant..

Votre redémarrage au centre de la piste, doit être rapide, sinon une autre monoplace peut vous percuter. Ce qui vous éloigne encore plus du groupe de tête.

COMMANDES

Formule 1 se joue à la manette.

Accélérer : mettre la manette en position avant, mais la vitesse plafonne rapidement. Il faut alors changer la vitesse.

Changer de vitesse : mettre la manette en position avant et appuyez sur Tir. Vous avez enclenché une vitesse et votre bolide s'élance. Mais attention aux virages car votre bolide se déporte rapidement.

Décélérer : mettre la manette en position arrière et appuyez sur Tir.

Gardez la tête froide et pied au plancher, allez narguer vos adversaires en réalisant une superbe remontée vers les places d'honneur.

Bonne chance...

SORCERY

Pour commencer le jeu, appuyer sur le bouton de tir de votre manette. Dès à présent, le sorcier est sous votre contrôle pour commencer sa quête.

Comme vous circulez de pièce en pièce, vous rencontrerez différents objets, quelques-uns utiles ; d'autres essentiels et certains mortels.

OBJETS

Pour ramasser un objet, vous devez positionner le sorcier dessus et appuyer sur le bouton tir. Vous pouvez échanger des objets mais non les laisser tomber tout seul.

Pour utiliser une arme, c'est-à-dire tuer un démon ou lancer un sort, appuyez aussi sur le bouton tir.

A l'usage, vous trouverez que vous avez besoin de certains objets pour que vous puissiez mettre en action une succession d'événements vous permettant d'avancer.

AFFICHAGE A L'ECRAN

Vous trouverez affiché à l'écran : la pièce où vous êtes, une description de celle-ci et de ce que vous transportez. Il est aussi indiqué le niveau de votre énergie et le temps qu'il vous reste pour exécuter votre mission.

ENERGIE

Vous perdez de l'énergie chaque fois que vous entrez avec une des forces du mal, ainsi essayez de les éviter le plus possible. Il existe un moyen de renouveler votre énergie, mais, comme vous êtes un grand sorcier, nous sommes sûrs qu'il est dans vos possibilités de trouver seul la manière de s'y prendre.

ARKANOID

INTRODUCTION

Ce jeu se situe dans une ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus" réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide...

Vous êtes aux commandes du Vaus : il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension". Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid". Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouffant : il captivera et enchantera le joueur.

LE JEU

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui détruira progressivement les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont totalement indestructibles. Des formes de vie inconnues descendront en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus. Vous êtes aidé dans votre entreprise par des capsules d'énergies qui sont cachées sous certaines briques et libérées quand vous détruisez celles-ci. Chaque capsule a un pouvoir différent et celui-ci est indiqué par une lettre peinte sur le côté, selon la liste suivante :

S: Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisé.

C: Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de tirer.

B: Agrandit le vaisseau Vaus, ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair.

D: Divise l'éclair en trois composants séparés vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.

L: Arme votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étrangères.

E: Brise une partie du mur ouvrant à votre vaisseau Vaus une autre voie de fuite qui lui permettra de se glisser au niveau suivant.

P: Vous accorde une vie supplémentaire.

COMMANDES

Le jeu se joue uniquement à la manette de jeu. Pour le jeu à deux, les joueurs ont la même manette. Branchez la manette dans le port #1.

Déplacez la manette de gauche à droite et appuyez sur le bouton de tir pour lancer l'éclair d'énergie.

SCORES

Sur l'écran est affiché le score du moment, le score le plus élevé, le nombre de vies restant et le niveau atteint.

Si vous brisez une brique, vous obtenez suivant sa couleur, entre 50 et 120 points. 1000 points vous sont accordés quand vous ramassez une capsule et 100 points quand vous touchez une forme étrangère. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous ramassez des capsules "P".

CONSEILS UTILES

- La capsule de rupture vous sera d'un très grand secours si votre éclair est coincé derrière un mur ou entouré par celui-ci.
- Le laser se révèle très utile pour briser les briques qui doivent être frappées à plusieurs reprises.
- Si vous utilisez le bord le plus aigu de votre Vaus pour réfléchir l'éclair, vous obtiendrez un angle de manoeuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

BONNE CHANCE