

TO TEK INTERNATIONAL PRÉSENTE :

**ZAPTRAK®**

**La fuite en avant !**

---

**Un nouveau jeu d'action sur le TO 7 pour mettre vos nerfs et votre adresse à rude épreuve...**

---

Vous n'avez pas le choix : sur la planète ZAPTRAK, la seule tactique possible c'est la fuite en avant. Cramponnez-vous à vos manettes et préparez-vous à une course éperdue à travers des mondes tous plus hostiles les uns que les autres, jusqu'à la dernière porte, la Porte du Salut.

Mais aurez-vous l'énergie nécessaire pour tenir jusque là ? En effet, dans un instant, vous n'aurez plus une seconde de répit et vous ne pourrez pas rebrousser votre chemin : aucun de ceux qui ont essayé avant vous n'a survécu...

Cependant, avec du sang-froid, un coup d'œil sûr et de prompts réflexes, qui sait ?

- vous échapperez peut-être à l'araignée géante surgie de nulle part...
- vous ne serez pas forcément foudroyés en voulant passer trop près des murs d'enceinte....
- et vous ne serez sans doute pas complètement épuisés par tous les obstacles qui freinent votre progression. Vous vous en sortirez alors sain et sauf.

Mais attention : le droit d'entrée dans chaque nouvel univers est de 500 points — c'est le prix de la Liberté !

Sinon, tant pis pour les hésitants, les maladroits ou les étourdis : dans l'étrange monde de ZAPTRAK, on ne vit que 3 fois...

---

*Programme disponible en janvier 1984, au prix public maximum de 120 F T.T.C.*

Collection **ADRESSE**

**ZAPTRAK®**

**Philippe DESCAMPS  
et Marc ROLIN**

## PRÉSENTATION

ZAPTRAK est un jeu permettant de jouer seul ou à plusieurs, et qui consiste à accumuler le plus grand nombre de points possible en absorbant des "décharges" d'énergie, tout en évitant les obstacles qui se dressent au hasard du chemin. Il s'agit à la fois d'un jeu d'adresse et d'un jeu de rapidité, qui se joue exclusivement à l'aide des manettes de jeu.

## MISE EN SERVICE

- Introduisez la cassette dans le LEP (lecteur enregistreur de programmes), rembobinez-la jusqu'au début et remettez le compteur à zéro.
- Branchez vos manettes de jeu à l'arrière de l'appareil et assurez-vous que votre "extension mémoire" est bien en place (indispensable pour ce jeu).
- Appuyez sur la touche lecture  du LEP, et tapez le chiffre  sur le clavier, de manière à sélectionner la séquence "un programme enregistré".

Le LEP se met en marche et, après quelques instants, apparaît sur l'écran la page de présentation du jeu.



## CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS

Quatre petits bonshommes apparaissent en bas de l'écran, suivis d'un point d'interrogation. Tapez sur le clavier le chiffre correspondant au nombre de joueurs qui désirent participer au jeu. Dès que vous avez sélectionné le nombre de joueurs, le jeu se met en route.

## DEROULEMENT DU JEU

Ce jeu se joue en quatre tableaux différents, ou quatre univers. Les obstacles se multiplient avec chaque nouvel univers, ainsi que les pièges à éviter.

## Premier univers

Dès que le petit bonhomme apparaît en bas de l'écran, vous devez le déplacer à l'aide de la manette de jeu. Au départ, vous avez 100 points. Si vous restez en place, vous perdez sans cesse des points. Lorsque vous avez moins de 50 points, l'ordinateur sonne le signal d'alarme : toute la partie de l'écran qui entoure la zone de jeu devient rouge et le reste jusqu'à ce que vos points remontent au-dessus de 50. Si vous laissez vos points descendre à zéro, vous avez perdu et c'est au joueur suivant de jouer ou bien si vous jouez seul, vous devez recommencer une nouvelle partie.

Pendant que vous vous déplacez, le nombre de vos points reste fixe. Le but du jeu est d'accumuler le plus grand nombre de points possibles en absorbant l'énergie contenue dans les petits carrés jaunes qui ne cessent de se multiplier çà et là. Les carrés roses sont des obstacles qui ne sont pas mortels, mais qui vous retardent dans votre course et vous font perdre des points. Au fur et à mesure que les carrés d'énergie apparaissent, vous devez donc vous diriger vers eux et en absorber le maximum. Vous ne pouvez passer qu'une seule fois au même endroit car, lorsque vous vous déplacez vous construisez un mur rouge que vous ne pouvez plus franchir. N'essayez donc pas de revenir en arrière : c'est mortel. Vous devez également faire attention à ne pas rentrer dans le mur blanc qui délimite l'aire de jeu : cela aussi est mortel.



Vous avez droit à trois vies, qui sont représentées en bas et à gauche de l'écran sous forme de trois petits bonhommes se tenant côte à côte. A chaque fois que vous commettez une maladresse fatale, vous perdez une vie et c'est au joueur suivant de jouer. Lorsque chacun a épuisé ses trois vies, les scores respectifs de tous les joueurs sont affichés sur l'écran.

Lorsque vous avez accumulé 500 points, une porte s'ouvre dans le mur en haut de l'écran : si vous en franchissez le pas, vous pénétrez dans le deuxième univers, beaucoup plus dangereux celui-là ; les points que vous avez déjà acquis dans le premier univers restent affichés en bas à droite de l'écran, tandis que les points que vous allez accumuler dans ce deuxième univers figurent en bas, au centre.

## Deuxième univers

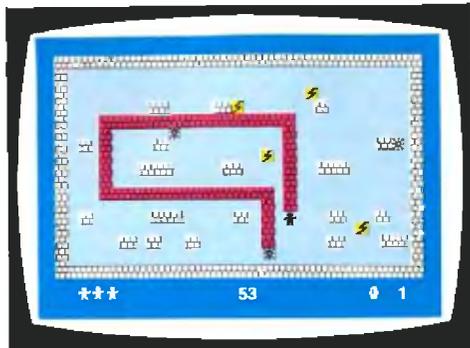
Cet univers est caractérisé par deux types de piège nouveaux : des petits murs blancs en brique qui se dressent en divers endroits et une araignée qui descend à grande vitesse en ligne verticale, et que vous devez à tout prix éviter : si elle vous attrape, vous êtes instantanément mort. Dès que votre bonhomme réapparaît sur l'écran, vous devez de nouveau le remettre en quête d'énergie ; mais cette fois, contournez les pans de mur qui se dressent sur votre passage, et surtout surveillez bien l'araignée : ne la laissez pas vous prendre dans ses filets !



Toutes les autres règles de base restent valables dans cet univers, dont vous devez pouvoir sortir sain et sauf, dès que vous aurez de nouveau accumulé 500 points. Ces 500 points vous ouvriront une fois encore la porte vers un monde nouveau... et peut-être plus hospitalier : franchissez donc cette porte !

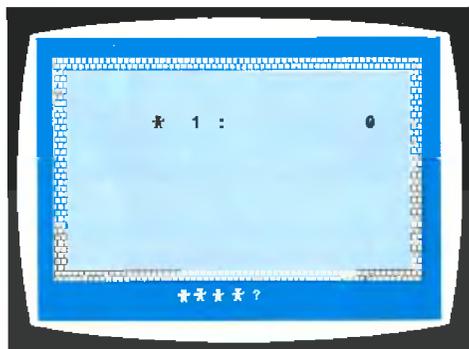
## Troisième univers

Bravo ! Vous voilà arrivé dans un troisième univers, d'où l'araignée a disparu. Vous l'avez temporairement vaincue. Mais les obstacles sont de plus en plus nombreux, sous forme de petits murets bas et horizontaux. A vous de bien les contourner afin de continuer à accumuler l'énergie suffisante pour vous faire ouvrir la porte du quatrième univers. Mais attention, cette énergie se fait plus rare... alors, ne la gâchez pas ! Les règles sont les mêmes : soyez prudents, mais restez alertes !



### Quatrième univers

Et voilà ! vous avez réussi à vous faire ouvrir cette porte mystérieuse... mais attention ! Les pièges sont pires que jamais : non seulement vous devez continuer à éviter les murs innombrables qui se dressent çà et là et les obstacles roses qui vous retardent, mais l'araignée a réapparu et se *déplace de façon tout à fait imprévisible* cette fois. Il va donc vous falloir beaucoup de présence d'esprit pour lui échapper et réussir à absorber suffisamment d'énergie pour pouvoir vous faire ouvrir une dernière fois la porte, qui sera cette fois la porte du salut : si vous réussissez, vous arriverez enfin au havre de paix, celui d'où vous n'aurez plus besoin de partir... sauf si le goût de l'aventure vous reprend et si vous désirez recommencer une nouvelle partie depuis le début !



## RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

- Ne posez pas vos doigts sur la bande, la surface magnétique ou les contacts ;
- Rangez le logiciel dans sa boîte après usage ;
- Évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques.

### CASSETTE

- Évitez de manœuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programmes (LEP) sans passer par le STOP.
- Nettoyez régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90 °)

### CARTOUCHE

- Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

### DISQUETTE

- Introduisez avec précaution la disquette dans son lecteur ;
- Ne pliez pas la disquette ;
- N'écrivez pas sur l'emballage de la disquette, collez une étiquette ;
- N'arrêtez pas les unités de disquettes ou l'unité centrale en laissant des disquettes dans les lecteurs.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur

VOLET RETOUR (à joindre obligatoirement à tout retour de logiciel)

Nom de l'acheteur : .....

Adresse complète .....

.....

.....

Cachet du distributeur

Date d'achat

jour    mois    année

Nota : ces informations pourront être transférées sur un fichier informatisé.

## GARANTIE

TO.TEK International garantit que ce logiciel est conforme aux spécifications annoncées au moment de la mise à disposition.

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

Elle ne couvre pas les éventuelles erreurs dans l'impression de la notice.

Le non-respect des recommandations d'utilisation emportera la déchéance immédiate de la garantie, de même que le retour d'un produit sans le cachet du revendeur, ni la date.

TO.TEK International ne pourra être tenu pour responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation du présent logiciel

L'échange du logiciel reconnu défectueux par expertise se fera gratuitement pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

### Propriété

Ce logiciel est et demeure la propriété intellectuelle de TO.TEK International ou de l'auteur. Tous droits d'auteur, marques déposées, secrets de fabrication leur sont et leur restent acquis.

Compte-tenu de la nature du logiciel et des usages, il est interdit à l'utilisateur de vendre, céder, publier, mettre à disposition à des tiers ou dupliquer ce logiciel et sa documentation.

A détacher si nécessaire et remettre à votre distributeur

Titre du logiciel : **ZAPTRAK\***

Nature :  Cassette     Cartouche     Disquette

Défaut constaté :

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Bande sourde             | <input type="checkbox"/> Erreur d'étiquetage |
| <input type="checkbox"/> Défaut d'enregistrement  | <input type="checkbox"/> Cassette bloquée    |
| <input type="checkbox"/> Autre (à préciser) ..... |  |

.....  
.....

## Quelques titres

### Collection UTILITAIRES

COMPACTOR

AUTOTEST 1

### Collection CREATION

CARACTOR

### Collection ADRESSE

FOUSSPAN

### Collection GRILLES

STRATAC

### Collection MATEFA

INITIATION AU CALCUL

OPERATIONS 1 : + - x

OPERATIONS 2 : :

Cachet de votre revendeur

**TO  
TEK**  
International