

- 3 → permuter le contenu de 2 caves
- 4 → effacer le contenu d'une cave.

CHANGER DE TABLEAU

La manette fait défiler (haut, bas) les numéros des caves (0-8).

FEU valide.

TOUCHE 1

DEL annule.

COPIER UNE CAVE DANS UNE AUTRE

La manette fait défiler les numéros des caves, et alterne (droite, gauche) entre les 2 numéros.

FEU valide.

TOUCHE 2

DEL annule.

PERMUTER DEUX CAVES

Même principe qu'à l'option 2, mais ici, échange le contenu de 2 caves.

FEU valide.

TOUCHE 3

DEL annule.

EFFACER UNE CAVE

FEU valide.

TOUCHE 4

DEL annule.

6. - CHARGER OU SAUVER DES CAVES

Attention : les caves ne sont pas sauvegardées dans un format normal. Vous devrez donc disposer d'une disquette réservée à la sauvegarde des blocs de caves (numérotés de 1 à 19). (Formatez préalablement la disquette).

Il est inutile de préciser le numéro du fichier pour les sauvegardes et lectures sur cassette, cela ne sert que pour des manipulations sur disquette.

OPTION 1 : Pour charger un fichier de caves, tapez son numéro.

A noter que 3 blocs de caves numérotés de 1 à 4 sont déjà construits d'origine. Le bloc numéro 13 est le bloc qui se trouve en mémoire au chargement du jeu.

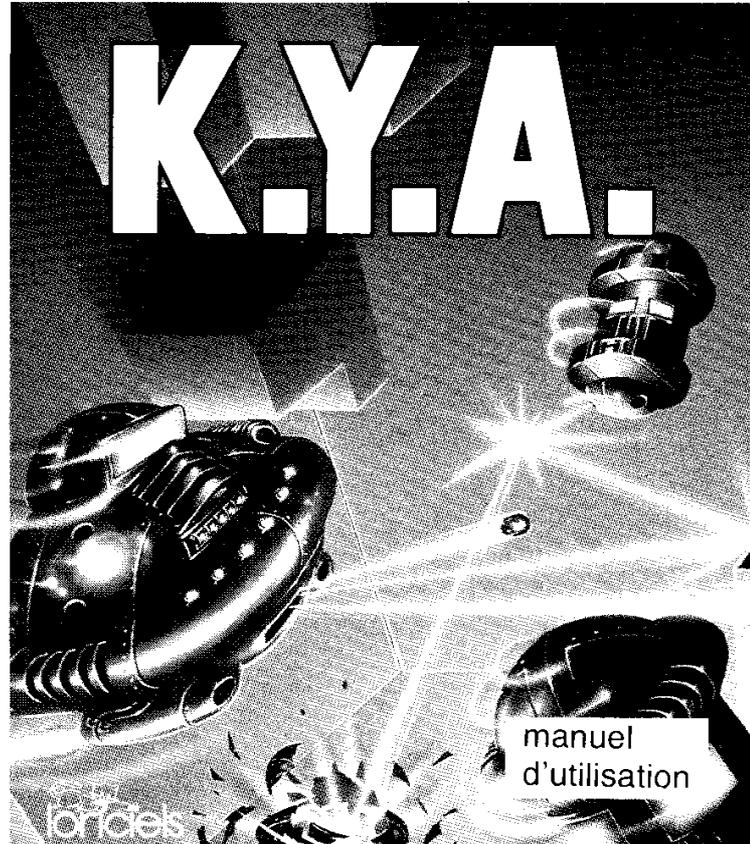
OPTION 2 : pour **sauver** les caves modifiées.

OPTION 3 : pour choisir l'une des 3 caves, dite « **phase 2** ». appuyez plusieurs fois sur 3 pour faire défiler les numéros.

Copyright LORICIELS MARS 1987.

Reproductions strictement interdites, loi du 11 MARS 1957.

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de location réservés pour tous pays.



MANUEL DE K.Y.A. THOMSON

Ce manuel n'aborde que les options du MENU PRINCIPAL qui peuvent vous poser des problèmes de compréhension.

3 - RENSEIGNEMENTS GENERAUX

MUR RECHARGEUR : c'est un mur qui vous recharge en énergie.

MUR DESTRUCTIBLE peut être détruit par des balles.

MUR RECHARGEUR : le mur rechargeur bleu (1) recharge uniquement le joueur de gauche (le joueur bleu).

Le mur rechargeur rouge (2) recharge uniquement le joueur de droite (le joueur rouge).

V.B. 464 : vous recharge de vos balles.

V.B. 664 : c'est l'**Ecrabouilleur** : il vous détruit par simple contact.

Vous l'affrontez les yeux dans les yeux en «**phase 2**».

V.B. 6128 : c'est un téléporteur : indispensable pour se tirer d'un mauvais pas ou pour se recharger d'urgence (vous réapparaissez rechargé).

V.B. 8256 : vous détruit par simple contact.

V.B. 8512 : c'est le joueur contrôlé par l'ordinateur. Comme vous, il a 5 vies au départ. Lorsqu'on lui tire dessus, il absorbe la balle. Il explose quand il en a dix.

4 - DEFINIR LES JOUEURS (STOP pour sortir)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|

Utilisez la manette pour vous déplacer (droite, gauche, haut, bas), et pour modifier les paramètres (haut, bas).

- | | |
|---|--|
| 1 | Repère pour changer de ligne. |
| 2 | Mise en service : (actif), ou non : (inactif) des joueurs. |
| 3 | Joueur ou ordinateur. |
| 4 | Gravité 1---> soucoupe lourde Pas de gravité 0---> soucoupe statique. |
| 5 | Nom du joueur (20 caractères maxi). |
| 6 | Numéro de la cave en cours de jeu. |

Lors d'un affrontement entre deux joueurs humains, le joueur de gauche (bleu) a toujours la manette 1, et le joueur de droite (rouge) la manette 2.

Lors d'un affrontement entre un joueur humain et l'ordinateur, le joueur humain a toujours la manette 1.

5 - CONSTRUIRE DES CAVES (STOP pour sortir)

Cette option vous permet de :

- Construire des caves (disposition des différents murs).
- Choisir des lieux d'apparitions (endroits où apparaissent au cours du jeu les joueurs et les robots).
- Activer ou désactiver des robots (vous pouvez choisir parmi les 5 robots ceux qui pourront apparaître au cours du jeu).

CONSTRUIRE DES CAVES

À droite, les différents murs disponibles.

Celui qui est en cours est souligné par un curseur.

MANETTES déplacent les curseurs.

BOUTON FEU fixe dans la cave, à l'emplacement du curseur, le mur souligné à droite.

LIEUX D'APPARITIONS

À droite, 12 cases correspondant aux douze lieux d'apparitions possibles (4 pour les joueurs, 4 pour les V.B. 8256, 4 pour les V.B. 464 et V.B. 6128).

Au-dessus de ces 12 cases sont représentés les états (actif ou non) des 5 robots.

MANETTES déplacent les curseurs.

BOUTON FEU fixe dans la cave le lieu d'apparition correspondant à la case ceinturée par le curseur à droite.

Si vous positionnez un robot ou un joueur sur un mur destructible, il n'apparaîtra, en cours de jeu, qu'après la destruction de ce mur (à condition aussi que ce robot ait été activé).

En pressant la barre d'espace, 6 options (icône, c, 1, 2, 3, 4) vous sont proposées : avec la manette, placez le curseur sous l'option choisie et pressez le **BOUTON FEU**.
Icône — passage du mode «**construire des caves**» au mode «**lieux d'apparitions**» et vice versa

c — vous fait passer du curseur principal (dans la cave) au curseur II (choix d'un mur ou d'un lieu d'apparition), **FEU** valide.

1 — changer de cave.

2 — copier une cave dans une autre.