

SUPER ANDROIDES

AUTEUR : WILLIAM HENNEBOIS

Rien ne va plus dans les entrepôts depuis qu'ils ont remplacé le vieux chien de garde par des robots très perfectionnés.

Votre but : récupérer tous les colis sans qu'ils vous rattrapent.

Ce sera très difficile, mais bonne chance quand même.

1 - CONFIGURATION

SUPER ANDROIDES fonctionne avec la configuration suivante :

- Micro-ordinateur THOMSON TO9
- Lecteur de disquettes de base
- Manette de jeu obligatoire

La disquette **SUPER ANDROIDES** comprend :

- Le jeu
- L'éditeur de jeu
- 10 séries de 10 tableaux prédéfinis. (En tout 100 tableaux).



2 - CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

- Assurez-vous que tous les éléments soient correctement connectés.
- La manette de jeu doit être branchée sur la sortie I.
- Allumez la vidéo.
- Mettez le lecteur de disquettes sous tension.
- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur.

ATTENTION : La disquette ne doit pas être protégée en écriture.

- Appuyez sur la touche E.
- Le lecteur de disquettes se met en marche, le programme va démarrer automatiquement.

3 - DEROULEMENT DU PROGRAMME

A tout moment, il est possible d'accéder au menu principal, en appuyant simultanément sur les touches **CNT** et **C**.

Le menu principal apparaît dans une fenêtre.

EDITEUR (accès au module éditeur)

CHARGER (reprendre à partir d'un score sauvegardé)

SAUVER (sauvegarder son score)

1 JOUEUR (jeu avec un seul joueur)

2 JOUEURS (jeu avec deux joueurs)

MENU (retour à la page d'entête)

RETOUR (sortie du menu en cas d'erreur)

Pour choisir une de ces options, manipulez la manette vers le haut ou vers le bas, puis appuyez sur le bouton **ACTION** pour valider ;
ou alors, appuyez sur les touches **▲** ou **▼**, et **ENTREE** pour valider.

4 - PRINCIPE DU JEU

Le joueur actionne un petit personnage jaune (il clignote au début). On peut le diriger dans toutes les directions : haut, bas, droite ou gauche en manipulant la manette de jeu dans la direction voulue.

- Les échelles permettent de changer d'étage.
- Les cordes sont tendues au dessus des abîmes. On peut les emprunter.
- La seule façon de se débarrasser des Androïdes poursuivants, c'est de les faire tomber dans un trou.

On peut creuser des trous

- à droite en dirigeant la manette vers la droite et en appuyant en même temps sur le bouton **ACTION**.
- à gauche en dirigeant la manette vers la gauche et en appuyant en même temps sur le bouton **ACTION**.
- Lorsque tous les colis sont ramassés, on passe au tableau suivant, et ainsi de suite jusqu'à concurrence des 100 tableaux.

5 - L'ÉDITEUR (menu principal)

L'éditeur permet au joueur de créer ses propres tableaux. Cela lui permet, une fois qu'il est familiarisé avec les tableaux du jeu, de continuer à jouer sans se lasser des décors.

LISTE DES FONCTIONS :

Déplacement de tableau en tableau.

R.A.Z

Effacement du tableau en cours d'édition.





Sauvegarde sur disquette.



Positionnement du personnage.



Positionnement des colis.

S.A.V

Validation d'un tableau.



Positionnement des androïdes.



Effacement des éléments de construction.



Positionnement de la corde.



Positionnement d'une brique.



Positionnement d'une échelle.

INI

Accès au menu secondaire.

Ces différentes fonctions apparaissent en bas de l'écran.

Pour en sélectionner une, utilisez la manette :

- positionnez le curseur (carré blanc) sur le symbole,
- appuyez sur le bouton **ACTION** de la manette (on prend une brique par exemple),
- déplacez le curseur (avec la manette) dans la zone noire,
- en appuyant sur le bouton **ACTION**, vous déposez le symbole (répétez plusieurs fois cette action, vous allez construire un mur !).

ATTENTION : pour conserver un tableau en mémoire, il faut absolument utiliser la fonction SAV.

INI : MENU SECONDAIRE

On peut accéder à cette fonction en appuyant simultanément sur les touches **CNT** et **C**.

Aussitôt, un menu secondaire apparaît :

JEU (accès au jeu)

CHARGER (chargement d'un tableau à modifier)

MENU (accès à la page d'en-tête)

RETOUR (retour à l'éditeur)

Le choix se fait toujours avec la manette ou les flèches du clavier, puis validation avec **ENTREE** ou le bouton **ACTION**.

MODIFICATION D'UN TABLEAU EXISTANT CHARGER (au menu secondaire)

Les différents tableaux sont répertoriés sur la disquette de la manière suivante :

A Ø AND (première série de tableaux)

A 1 AND (deuxième série de tableaux)

A 2 AND (troisième série de tableaux)

... etc

Ces séries apparaissent page par page dans une fenêtre de l'écran.

Pour tourner une page, il suffit de manipuler la manette vers la gauche ou vers la droite, ou alors, d'appuyer sur les touches **◀ ▶**.

Pour désigner une série, manipulez la manette de bas en haut et appuyez sur **ACTION**, ou alors, appuyez sur les touches **▲ ▼** et **ENTREE** pour valider.



Le tableau désigné s'affiche à l'écran et l'on dispose de toutes les fonctions de l'éditeur pour le modifier à loisir.

SAUVEGARDE DE LA MODIFICATION

Puisque nous disposons de la fonction SAUVEGARDE des tableaux, il est donc possible d'avoir autant de série de tableaux que l'on souhaite.

Mais pour conserver les tableaux d'origine, il faut faire une copie de la disquette **SUPER ANDROIDES**.

Pour cela, utilisez l'instruction (à partir du BASIC 128) : **BACKUP 0**

Vous obtiendrez une copie de SUPER ANDROIDES dont vous ne pourrez utiliser que les fichiers tableaux. Vous pourrez donc modifier les tableaux de cette copie, tout en conservant les originaux sur la disquette **SUPER ANDROIDES**.

NIVEAU DE DIFFICULTE (accès par la fonction SAV)

Le niveau de difficulté est constitué de deux éléments, la vitesse et l'efficacité des androïdes.

La vitesse est symbolisée par un nombre compris entre 1 et 12. A une vitesse de 12, les androïdes se déplaceront très lentement.

L'efficacité des androïdes, veut dire qu'ils parviendront plus ou moins bien à détecter la présence du personnage du joueur. La meilleure efficacité est 12.

Exemple : Le niveau de difficulté le plus fort est l'association d'une vitesse 1 et d'une efficacité 12.

LE BONUS

Le bonus est un certain nombre de points (que l'on peut définir), qui représente le temps écoulé. Au cours du jeu, ce nombre diminue. S'il atteint 0, le joueur a perdu et son score est nul ; si le joueur récupère tous les colis, le nombre de points restant s'ajoute au score en cours.

DEMONSTRATION

Le programme **SUPER ANDROIDES** comprend une démonstration que l'on peut voir après la page d'en-tête (après quelques instants).

Il est tout à fait possible de remplacer cette démonstration par une autre que vous aurez créée vous-même !

Il suffit pour cela de simuler le déplacement du personnage lorsque vous aurez désigné le tableau de votre choix.

6 - CHARGER (menu principal)

Il s'agit de reprendre un jeu à partir du dernier niveau sauvegardé. (Voir 7 - SAUVEGARDE.)

La liste des fichiers s'affiche dans une fenêtre ; il suffit de désigner le fichier désiré en manipulant la manette de bas en haut (et appui sur le bouton **ACTION** pour valider), ou en utilisant les touches fléchées du clavier et **ENTREE** pour valider.

Attention, cette commande n'est pas accessible en cours de partie.

7 - SAUVEGARDE (menu principal)

Attention, cette commande n'est accessible qu'en cours de partie.

En actionnant cette commande, on accède à une fenêtre dans laquelle il suffit d'inscrire un nom de fichier (par exemple : WILLIAM1), puis appuyer sur **ENTREE**, pour valider.

Le fichier sera sauvegardé sur la disquette de la manière suivante :

WILLIAM1 SCO (SCO = score)

La liste de ces fichiers est accessible par la commande **CHARGER**. (Voir 6 - CHARGER.)

8 - 1 JOUEUR ou 2 JOUEURS (menu principal)

Il est possible de jouer seul ou à deux joueurs.

Dans ce dernier cas, les joueurs jouent chacun leur tour.

Dès que ce choix est fait, le jeu commence.



9 - EN CAS D'ERREUR

En cas d'erreur de sauvegarde ou de chargement, une petite fenêtre s'affiche à l'écran :

ERREUR
Tapez
/ENT/

Pour reprendre la main, appuyez sur la touche **ENTREE**.

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits, pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...).