

INVASION

Auteur : William HENNEBOIS

Les KRILLS attaquent ! Elles ont décidé d'anéantir tous les terriens. Venues de nulle part, ces créatures volantes ravagent tout sur leur passage. C'est encore vous qui êtes désigné pour arrêter cette horde d'envahisseurs. Votre mission : les détruire coûte que coûte avant qu'ils n'atteignent le sol. Bonne chance...

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME "INVASION".

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO5.

Chargement sur cassette.

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO5.
- Lecteur-enregistreur de programmes.
- Contrôleur de son et manettes de jeu.

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

1/ Connectez le lecteur-enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.

2/ Mettez sous tension votre unité centrale.

3/ Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante pour le MO5, appuyez sur la touche lecture > , il est normal que le lecteur ne démarre pas.

4/ Tapez **RUN** , puis appuyez sur la touche **ENTREE**. Le lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarra en fin de chargement.

Chargement sur disquette.

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO5.
- Contrôleur et lecteur-enregistreur de disquettes.
- Contrôleur de son et manettes de jeu (ceci deviendra une possibilité lorsque THOMSON aura mis sur le marché le port d'extension permettant de brancher plusieurs périphériques simultanément).

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

1/ Mettez sous tension le contrôleur et le lecteur de disquettes.

2/ Introduisez la disquette dans le lecteur.

3/ Mettez sous tension votre unité centrale.

4/ Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR TO7 OU TO7/70.

Chargement sur cassette :

Le logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO7 avec extension mémoire 16K ou unité centrale TO7/70.
- MEMO 7 Basic.
- Lecteur-enregistreur de programmes.
- Contrôleur de son et manettes de jeu.

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

1/ Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.

2/ Connectez alors le lecteur-enregistreur de programme sur le côté de l'unité centrale.

3/ A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.

4/ Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondant au TO7, appuyez sur la touche lecture > , il est normal que le lecteur ne démarre pas.

5/ Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic.

Tapez **RUN** puis appuyez sur **ENTREE**.

6/ Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

Chargement sur disquette :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO7.
- MEMO 7 Basic.
- Extension mémoire 16K.
- Contrôleur et lecteur enregistreur de disquettes.
- Contrôleur de son et manettes de jeu

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

1/ Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 Basic dans la trappe prévue à cet effet.

2/ Mettez sous tension le contrôleur et lecteur de disquettes puis votre unité centrale.

3/ A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.

4/ Introduisez la disquette dans le lecteur et choisissez l'option 2 du menu.

5/ Le lecteur de disquettes doit démarrer, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU PROGRAMME.

Le programme commence par une présentation des différents envahisseurs :

- GLOU vaut 10 points
- TRIM vaut 30 points
- VAMP vaut 40 points
- OSJO vaut 50 points
- RECTA vaut 100 points

Il vous offre ensuite la possibilité de jouer seul ou à deux. Pour sélectionner l'option choisie, appuyez sur la touche **1** ou **2** de votre clavier.

Vous devez faire face à ces créatures et les détruire avant qu'elles n'atteignent le sol.

Vous pouvez vous déplacer à l'aide d'une manette et les mitrailler depuis votre vaisseau en appuyant sur le bouton **ACTION**.

Mais attention, méfiez-vous de pièges qu'ils vous tendent. Chaque envahisseur est doué d'un pouvoir spécifique qui peut compliquer votre tâche :

- VAMP et TRIM empilent des briques dès qu'ils touchent le sol et diminuent votre plan de vol. Il vous faudra éviter ces murs si vous ne voulez pas vous écraser.

- RECTA est un multiplicateur, il éclate en une dizaine de nouveaux envahisseurs s'il arrive au sol.

- OSJO se transforme en RECTA au premier atterrissage, attention au second...

- Seul GLOU ne fait que passer.

Le programme charge tout d'abord le niveau **0**. La partie complète vous amène à passer par tous les niveaux.

Pour changer de niveau, il vous suffit d'atteindre un nombre de points suffisant qui est fonction du nombre d'envahisseurs tués et du nombre de vaisseaux utilisés.

ATTENTION, vous n'avez droit qu'à quatre vaisseaux par partie!

Le changement de niveau se fait automatiquement ; de temps en temps des messages apparaissent sur l'écran et vous indiquent votre niveau.

De plus au bas de l'écran sont affichés en permanence votre score, le nombre de vaisseaux qu'il vous reste, et le score à battre ; vous pouvez donc suivre à tout instant vos exploits.

Le jeu reste le même jusqu'au niveau trois où vos réflexes devront être de plus en plus rapides, les envahisseurs passent alors à l'offensive et vous tirent dessus.

EN CAS DE DIFFICULTE.

Voici quelques conseils utiles pour le cas où vous rencontreriez des difficultés :

Si le programme ne se charge pas :

Vérifiez alors successivement les points suivants :

- L'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension.
- Le câble de raccordement est branché.
- La cassette est bien rembobinée.

Recommencez alors l'opération de chargement. Si, après plusieurs essais, le programme ne se charge toujours pas, il existe un deuxième enregistrement du programme sur l'autre face de la cassette.

Essayez de le charger.

Si vous n'obtenez toujours rien, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

Si votre programme est sur disquette, vérifiez :

- Que vous avez allumé votre unité centrale après votre contrôleur-lecteur de disquette.
- Que votre extension mémoire est connectée.

CONDITIONS DE GARANTIE.

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification. Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

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

