

PACK SUCCES

Numéro 10	page 3
Sortilèges	page 6
Runway II	page 8
Karaté	page 12
Andrcides	page 21
Saphi	page 24
F.B.I	page 28
Super Tennis	page 31
La nuit des Templiers	page 38
Jeu de dames Américain	page 40

cabie

1. VERSIONS CASSETTE MACHINES MO ET TO

La commande de chargement aura la syntaxe suivante pour chaque produit :

RUN'CASS: <NOM DU PRODUIT>

Le nombre de caractères du NOM DU PRODUIT doit être inférieur à 8 caractères. Ils seront tronqués de la façon suivante :

RUNWAY	pour	RUNWAY II
DAMES	pour	JEU DE DAMES US
TEMPLIER	pour	LA NUIT DES TEMPLIERS
ANDROÏDE	pour	ANDROÏDES (sans éditeur)
SORTILEG	pour	SORTILEGES
NUMÉRO 10	pour	NUMÉRO 10
TENNIS	pour	SUPER TENNIS
SAPHIRS	pour	SAPHIRS (sans éditeur)
KARATÉ	pour	KARATÉ
FBI	pour	FBI

Exemple : pour charger LA NUIT DES TEMPLIERS tapez RUN'CASS TEMPLIER et la touche RETOUR.

2. VERSION DISQUETTE MACHINES TD

Un menu de sélection sera automatiquement chargé après avoir appuyé sur la touche à droite du BASIC 128 MICROSOFT. Ce menu aura la forme suivante :

CONFORAMA PRESENTE

RUNWAY II	0
JEU DE DAMES US	1
LA NUIT DES TEMPLIERS	2
ANDROÏDES	3 (sans éditeur)
SORTILEGES	4
NUMÉRO 10	5
SUPER TENNIS	6
SAPHIRS	7 (sans éditeur)
KARATÉ	8
FBI	9

appuyez sur le chiffre de votre choix.

Dans cette configuration il y a une seule instruction de chargement (instruction de chargement de la compilation)



1. CHOIX DES OPTIONS

Sélectionner le nombre de joueurs en choisissant une des touches

0, **1**, ou **2** :

0 Démonstration, l'ordinateur jouera contre lui-même

1 : Un joueur contre l'ordinateur

2 Deux joueurs

OPTION 1

Si l'option UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR a été sélectionnée, il faut ensuite sélectionner le niveau de difficulté souhaité en appuyant sur une des touches suivantes **1**, **2**, **3** :

1 PREMIÈRE DIVISION, le plus difficile bien sûr

2 - DEUXIÈME DIVISION, niveau moyen

3 TROISIÈME DIVISION, le plus facile

Indiquer ensuite si vous désirez jouer avec les manettes de jeu ou au clavier, en répondant à la question :

JEU AU CLAVIER ? O/N

Cette possibilité ne vous est offerte que si vous jouez seul contre l'ordinateur. A deux joueurs, les manettes sont obligatoires. Si vous avez choisi l'option clavier, vous pourrez vous déplacer grâce aux touches suivantes :

Si vous avez choisi l'option clavier, vous pourrez vous déplacer grâce aux touches suivantes :

2 vers le haut

3 vers le bas

H vers la gauche

J vers la droite

BARRE D'ESPACEMENT ACTION

Si vous désirez vous déplacer en diagonale, appuyez sur deux touches simultanément.

Par exemple, pour aller en haut à droite, appuyer sur **2** et **J** en même temps.

OPTION 2

Choisissez la durée de la mi-temps :

1 Mi-temps de 5 minutes

2 Mi-temps de 15 minutes

Indiquez ensuite le nom de votre équipe : 10 caractères maximum par chaque nom.

2. DEROULEMENT DU JEU

a : Centre : mise en jeu du ballon

L'équipe qui met en jeu a 2 joueurs dans le rond central.

En appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette, le joueur le plus proche de la balle fait une passe au 2^e joueur.

b : Contrôle des joueurs

Course

L'orientation de la manette donne la direction de déplacement du joueur le plus proche du ballon.

Shoot

Lorsque le joueur contrôle a le ballon dans les pieds il peut shooter en appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette.

Si il shoote pendant qu'il court, la balle sera a ras de terre.

Si il shoote en étant a l'arrêt, la trajectoire de la balle s'elevera en hauteur.

De plus la force du shoot peut être contrôlée.

Une pression plus longue (environ 1 seconde) permet d'envoyer des balles plus longues ou plus hautes.

Drabic

Lorsque le joueur a le ballon dans les pieds, le changement d'orientation de la manette le fera changer de direction en conservant le ballon (sauf tackle réussi de l'adversaire)¹⁾

Fric de contrôle de la balle

Pour jouer drabic ou shooter le joueur doit positionner ses pieds à proximité immédiate du ballon (à moins qu'il est à terre ou lorsqu'il se trouve sur le sol).

Si un joueur touche le ballon pendant qu'il est en l'air, le ballon rebondit dans la direction de la course du joueur, sauf si le joueur court dans la même direction que le ballon. Dans ce cas, l'effet obtenu est un amorti et le ballon rebondit sur place.

Defense

Le joueur qui contrôle d'une équipe n'ayant pas le ballon peut essayer d'en prendre le contrôle si il se trouve a proximité du joueur de l'autre équipe ayant le ballon. Pour cela il doit s'approcher du joueur ayant le ballon et tenter un Tackle en appuyant sur le bouton **ACTION**.

Le resultat de ce tackle peut-être :

- Une faute : surtout en ce qui concerne les tackles par derriere interdit au football ;
- Un contre : le dribbleur perd le ballon ;
- Une récupération de la balle par le tackleur, le dribbleur perd le ballon ;
- Rien et le Tackle est manqué.

Gardien de but :

Lorsque le ballon pénètre dans la zone des 6 mètres, le gardien de but peut intervenir :

- soit comme un joueur normal s'il dribble ou shoot ;
- soit en plongeant en appuyant sur le bouton **ACTION**. L'orientation de la manette indique alors la direction du plongeon.

Remise en jeu :

Corner, 6 mètres, Touches : La remise en jeu s'effectue en appuyant sur **ACTION** la direction étant indiquée par la manette.

Coups Francs, Penalty : Même chose que précédemment avec en plus la possibilité de "brosser" le ballon.

L'effet est obtenu en maintenant la manette dans la direction du shoot après avoir appuyé sur **ACTION**. L'effet est automatiquement "rentrant" et plus ou moins prononcé selon la durée pendant laquelle la manette a été maintenue dans la direction.

Possibilités pendant le jeu :

Pause : en appuyant sur la touche **STOP** pendant le jeu, le jeu est suspendu.

Il reprend en appuyant sur n'importe quelle autre touche, une autre pression sur **STOP** permet de reprendre un nouveau match.

© Copyright FRANCE IMAGE LOGICIEL 1985

SORTILEGES

Aucun être vivant n'a réussi l'exploit
D'entrer puis de sortir du temple maléfique.
Tu as été choisi pour être l'enfant-roi
Qui doit vaincre le cycle et sa horde magique.
Un talisman ancien est enfoui en ces lieux
Tu dois le rechercher quitte à changer d'allure
Pour mener les combats contre des demi-dieux
La peur est ton épée et la ruse ton armure.
Saches bien discerner le Bien de l'Invisible
Des parchemins dorés te montreront la voie
Garde-toi des chaudrons ils sont imprévisibles.
Leur ventre est un abri des démons et des anges.
Seras-tu assez fort pour imposer ta loi
Et arracher l'Emblème du profond de la fange.

COMMANDES

SORTILEGES peut se jouer avec une manette de jeu ou bien avec le clavier (uniquement pour les versions TO770 et MO5). Lorsque le programme est chargé, vous voyez défiler au bas de l'écran les inscriptions :

(1) CLAVIER (2) JEU (uniquement pour les versions TO770 et MO5).

- Si vous utilisez le clavier, appuyez sur la touche 2, le jeu commencera immédiatement.

- Si vous utilisez une manette de jeu, appuyez sur la touche 1, vous verrez alors : (1) MANETTE (2) JEU

Pour jouer, appuyez sur la touche 2

Sur la version TO9, seul le message (2) JEU apparaît, car l'utilisation du clavier est impossible. Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche 2

Commandes de déplacement :



- Le bouton de la manette permet de sauter.

- La barre d'espacement permet de sauter (en mode clavier uniquement).

Pour prendre les objets il faut les toucher. Pour quitter le jeu appuyez sur la touche STOP.

Programmation : William HENNEBOIS, Alain VIALON. Graphismes : Laurent DROULEZ.



RUNWAY II

1. PRESENTATION

RUNWAY II est un jeu de course automobile sur circuit, il est écrit entièrement en langage machine et donc très rapide. Pour vaincre, il vous faut des réflexes, mais surtout de l'expérience; aussi n'oubliez pas de ralentir à l'entrée des virages, sinon gare à la sortie de route !

2. CHOIX DES OPTIONS DE JEU

Une fois le programme chargé, une page d'en-tête animée et sonorisée s'affiche à l'écran. Si vous ne faites rien, après un certain temps le jeu part en démonstration. Il est possible d'interrompre la présentation pour accéder au MENU, en appuyant sur le bouton ACTION de la manette de jeu, ou sur n'importe quelle touche du clavier (évitez d'appuyer sur la barre d'espace qui vous fera passer directement au jeu).

Le menu proposé un certain nombre de possibilités et indique les touches du clavier qui leur correspondent :

- E permet d'éditer son propre circuit;
- C est utilisée pour charger un circuit déjà sauvegardé;
- S permet de sauver son circuit.
- N sert à régler le niveau de difficulté, de 00 à 04 (plus le niveau est élevé, plus il y aura de voitures sur la piste (au niveau 00, vous êtes seul sur le circuit) ;
- V pour la version anglaise;
- BARRE D'ESPACE pour démarrer le jeu.

3. MODE DE CONTROLE

RUNWAY II s'utilise de préférence avec des manettes de jeu, qui permettent un plus grand confort d'utilisation, ainsi que des effets sonores d'une grande utilité.

Le tableau ci-dessous indique les différentes manipulations de la manette ou du clavier, permettant de conduire votre formule 1 :

COMMANDE	MANETTE	CLAVIER
accélérer	vers l'avant	touche A
ralentir	vers l'arrière	touche S
à droite	vers la droite	touche --->
à gauche	vers la gauche	touche <---
changer de vitesse	bouton Action	barre d'espace

4. DEROULEMENT DE LA COURSE

Elle se déroule en quatre étapes, dans des conditions climatiques différentes.

Première étape: le temps est ensoleillé. Rien de bien redoutable. Bientôt, la nuit tombe. Attention! La visibilité est réduite et il faudra modifier votre conduite.

La troisième étape vous emmène au bord de la mer. Ne vous laissez pas distraire par le joli paysage et préparez-vous à affronter la dernière étape de conduite sur la neige. La route verglacée est particulièrement glissante et vous devrez faire preuve de sang-froid au volant de votre formule 1.

Il vous faudra parcourir ces quatre étapes dans le temps imparti (par le programme), en évitant les sorties de route et les accrochages.

Vous avez droit à cinq accidents par partie.

Au terme de chaque étape, vous recevrez une coupe et deux bonus de 500 points.

5. LA CONDUITE

Votre voiture dispose de deux rapports de boîte de vitesse : on passe de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton ACTION ou la barre d'espacement. Pour démarrer, il faut bien sûr être en première, vous pouvez alors accélérer jusqu'à mi-vitesse, puis passer la seconde pour atteindre la vitesse maximum. Si vous ralentissez trop sur le second rapport, il vous faudra retrograder pour pouvoir réaccélérer (sous-régime). Lorsque vous roulez à fond, vous pouvez rétrograder pour vous ralentir (frein-moteur). Le rapport enclenche et la vitesse atteinte sont indiqués sur l'écran en permanence ; de plus le bruit du moteur permet d'évaluer le régime de celui-ci. Lorsque vous abordez une courbe à vitesse élevée, il faut absolument ralentir, faute de quoi la force centrifuge vous ferait sortir du virage, spécialement sur la neige.

6. L'EDITEUR DE CIRCUIT

On y accède par le menu en appuyant sur la touche E. L'écran est divisé en 4 zones de deux lignes. Chaque zone correspond à une étape de la course. Le premier pictogramme de la première zone symbolise les conditions climatiques.

Pour changer de climat, il suffit d'appuyer sur la flèche ↑ ou ↓. Le beau temps est symbolisé par un soleil, la nuit par une lune, la neige par un flocon, le brouillard par un nuage et la mer par une vague.

Ensuite, on peut modifier le tracé du circuit, les autres pictogrammes jaunes, bleus ou rouges représentent des portions de circuit : ligne droite, virage gauche, virage droite. Pour passer d'un carré à l'autre, appuyez sur la flèche → ou ← ; le carré clignote quand il est sélectionné. Pour modifier le tracé de chaque portion, appuyez une ou plusieurs fois sur la flèche ↑ ou ↓.

Dès que la première étape a été modifiée, vous pouvez passer à la suivante. Appuyez alors sur la barre d'espace. Le curseur se positionne au début de l'étape suivante. Vous pouvez modifier cette deuxième partie du circuit comme vous l'avez fait pour la première.

Enfin pour sortir de l'éditeur du circuit, appuyez sur ENT.

Vous pouvez jouer immédiatement avec ce nouveau circuit en appuyant sur la barre d'espace à moins que vous ne préféreriez le sauvegarder.

La sauvegarde s'effectue en appuyant sur la touche S lorsque le menu est affiché à l'écran.

Vous avez le choix du support magnétique sur lequel vous désirez sauver votre circuit. S'il s'agit d'une disquette, appuyez sur 0. Si vous possédez deux lecteurs de disquettes et que vous désirez sauvegarder votre circuit sur le deuxième lecteur, appuyez sur 1.

Si vous disposez d'une cassette, appuyez sur la touche 2. Introduisez une cassette dans le lecteur et appuyez sur les touches lecture et enregistrement.

Vous pourrez recharger ultérieurement votre circuit en choisissant l'option C du menu. Vous devez ensuite indiquer au programme le support sur lequel vous voulez effectuer le chargement, comme dans le cas de la sauvegarde.

KARATE

Un précepte, un peu prétentieux il est vrai, disait qu'un vrai karatéka ne devait faire face et accepter le combat que contre au moins trois adversaires à la fois afin de leur laisser une chance de vaincre (sic!).

Un proverbe chinois dit aussi que "l'homme fort ne se trouve jamais sur les lieux du combat".

Si vous n'êtes pas un karatéka diplômé (donc pas de combat dans le genre trois contre un) et si vous voulez faire un jeu tonique qui permette de balancer des coups sans craindre les bleus, installez-vous sans honte devant votre micro-ordinateur.

On a beau dire que le karaté est un moyen de se vaincre soi-même, le soutien du programme c'est quand même le combat, en l'occurrence deux équipes de quatre joueurs qui s'affrontent successivement un par un.

Inutile de revêtir un kimono pour jouer.

Deux modes sont possibles : deux joueurs en compétition ou seul contre l'ordinateur.

Il existe quatre niveaux avec pas moins de seize coups possibles (déplacements longitudinaux, coups de poings, coups de pieds, chassés, sauts), le niveau affecte la vitesse des coups et l'intelligence du jeu.

Bref, vous n'êtes pas au bout de vos pe...ies, si vous voulez atteindre le 10^e dan ceinture noire.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

A) MANIPULATION

Lors du chargement apparaît l'illustration de KARATE. Une fois le programme chargé, cette page est remplacée par une autre vous permettant de choisir les différents paramètres de votre partie.

Chaque paramètre est symbolisé par un pictogramme :

un joueur 

deux joueurs 

le clavier 

les manettes 

jeu 



Au-dessus de ces pictogrammes, un poing fait office de curseur.

1) Si vous choisissez de jouer avec le clavier.

Positionnez le poing-curseur à l'aide des touches fléchées au-dessus du pictogramme symbolisant le clavier et validez votre choix en appuyant sur la touche ENTREE.

2) Si vous choisissez de jouer avec les manettes.

Positionnez le poing-curseur à l'aide des manettes sur le pictogramme symbolisant les manettes et validez votre choix en appuyant sur le bouton ACTION.

Déterminez de la même façon, si vous souhaitez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux joueurs.

Si vous choisissez une partie à deux joueurs, chaque joueur a sa propre équipe. Si vous choisissez une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule l'équipe du deuxième joueur. Il faudra utiliser la manette de gauche ou la partie gauche du clavier. Il faut choisir obligatoirement deux options pour commencer à jouer, vous avez le choix entre

- un joueur,
- deux joueurs, le clavier,
- un joueur, les manettes,
- deux joueurs, les manettes.

Une fois ces paramètres déterminés, positionnez le poing-curseur sur OK, validez votre choix et commencez à jouer.

B) PRINCIPE DU JEU

Deux équipes de quatre karatékas doivent s'affronter, les uns après les autres, deux par deux, et suivant un rythme de plus en plus rapide.

Pour chaque combat entre deux karatékas, quarante coups doivent être distribués pour passer aux deux karatékas suivants.

Chaque fois que le joueur touche son adversaire, il marque un point représenté par une barre de couleur située en bas de l'écran, en rouge pour le joueur de gauche et en vert pour le joueur de droite. Lorsque les deux lignes se rejoignent, les quarante

coups ont été donnés et on passe aux deux karatékas suivants.

Les quatre combats ayant eu lieu, un écran affiche les résultats des combats.

Si vous appuyez sur n'importe quelle touche du clavier ou sur le bouton ACTION d'une manette, vous revenez alors à la page de choix des options de jeu.

Le poing-curseur est alors positionné au-dessus du pictogramme OK. Si vous désirez continuer avec les options de jeu, validez simplement cette sélection en appuyant sur ENTREE ou sur le bouton ACTION.

Si vous désirez modifier ces options de jeu, positionnez à nouveau le poing-curseur sur les nouvelles options et validez votre sélection en appuyant sur la touche ENTREE ou sur le bouton ACTION.

C) COMMENT COMBATTRE

1) Si vous utilisez le clavier.

a) Pour le joueur de gauche.

Les coups peuvent être portés à l'aide de huit touches du clavier, appuyées seules ou simultanément avec la touche STOP. Voici les touches à utiliser ainsi que les coups correspondants.

	et		Saut
	et		Saut plus coup
			Pas chassé arrière
	et		Coup de pied haut
			Esquive
	et		Coup de pied milieu
			Pas croisé arrière
	et		Coup de pied bas
			Accroupi

X	et	STOP	Accroupi plus chassé
R			Pas chassé avant
R	et	STOP	Coup de poing haut
D			Esquive plus attaque
D	et	STOP	Coup de poing milieu
C			Pas croisé avant
C	et	STOP	Coup de poing bas

Ces touches correspondent aux claviers des ordinateurs MO5, TO7/70, TO9.

b) Pour le joueur de droite

Les coups peuvent être portés à l'aide de huit ou des dix clavier, appuyées seules ou simultanément avec la touche ACC. Voici les touches à utiliser ainsi que les coups correspondants.

O			Saut
O	et	ACC	Saut plus coup
P			Pas chassé arrière
P	et	ACC	Coup de pied haut
L			Esquive
L	et	ACC	Coup de pied milieu
@			Pas croisé arrière
@	et	ACC	Coup de pied bas

.			Accroupi
.	et	ACC	Accroupi plus chassé
I			Pas chassé avant
I	et	ACC	Coup de poing haut
K			Esquive plus attaque
K	et	ACC	Coup de poing milieu
,			Pas croisé avant
,	et	ACC	Coup de poing bas

Ces touches correspondent aux claviers des ordinateurs MO5 et TO7, 70

O			Saut
O	et	ACC	Saut plus coup
P			Pas chassé arrière
P	et	ACC	Coup de pied haut
L			Esquive
L	et	ACC	Coup de pied milieu
:			Pas croisé arrière
:	et	ACC	Coup de pied bas

	Accroupi
et ACC	Accroupi plus chassé
	Pas chassé avant
et ACC	Coup de poing haut
	Esquive plus attaque
et ACC	Coup de poing milieu
	Pas croisé avant
et ACC	Coup de poing bas

Ces touches correspondent au clavier des ordinateurs TO9.

2) Si vous utilisez les manettes.

a) Pour le joueur de droite.

Chacune des huit positions de la manette DROITE correspond à un coup précis ainsi que ces mêmes huit positions utilisées simultanément avec le bouton ACTION de la manette. Voici les positions possibles pour la manette ainsi que les coups correspondants.

	Saut
et ACTION	Saut plus coup
	Pas chassé arrière
et ACTION	Coup de pied haut
	Esquive

	Coup de pied milieu
	Pas croisé arrière
et ACTION	Coup de pied bas
	Accroupi
et ACTION	Accroupi plus chassé
	Pas croisé avant
et ACTION	Coup de poing bas
	Esquive plus attaque
et ACTION	Coup de poing milieu
	Pas chassé avant
et ACTION	Coup de poing haut

b) Pour le joueur de gauche.

Chacune des huit positions de la manette GAUCHE correspond à un coup précis ainsi que ces mêmes huit positions utilisées simultanément avec le bouton ACTION de la manette. Voici les positions possibles pour la manette ainsi que les coups correspondants.

	Saut
et ACTION	Saut plus coup
	Pas chassé avant

ANDROIDES

2	et ACTION	Coup de poing haut
3		Esquive plus attaque
3	et ACTION	Coup de poing milieu
4		Pas croisé avant
4	et ACTION	Coup de poing bas
5		Accroupi
5	et ACTION	Accroupi plus chassé
6		Pas croisé arrière
6	et ACTION	Coup de pied bas
7		Esquive
7	et ACTION	Coup de pied milieu
8		Pas chassé arrière
8	et ACTION	Coup de pied haut

Si vous avez choisi une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule votre adversaire, soyez vigilant, c'est un redoutable adversaire.

N'hésitez pas à utiliser la totalité des 16 coups qui représentent le bagage technique de vos karatékas.

© Infogrammes

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Un menu s'affiche à l'écran. Vous avez le choix entre trois options :

- la touche 1, si vous désirez jouer seul,
- la touche 2, si vous désirez jouer à deux.
- la touche CNT, si, à la place des 10 tableaux pré-enregistrés que vous propose le jeu, vous désirez jouer avec d'autres tableaux.

Dans ce cas, il vous faudra introduire dans le magnétophone la cassette où auront été créés vos propres tableaux, puis appuyer sur la touche PLAY du magnétophone.

Après quoi, de nouveau, vous pourrez choisir de jouer seul ou à deux.

PRINCIPE DU JEU

Vous actionnez le personnage jaune qui clignote en début de partie. Vous pouvez le diriger dans toutes les directions : haut, bas, gauche et droite avec les touches flèches du clavier ou la manette de jeu.

A votre disposition dans le jeu vous avez :

- des échelles qui vous permettent de changer de niveau,
- des cordes qui vous permettent de passer d'un plancher à un autre sans tomber dans le trou qui les sépare,
- la possibilité de creuser des trous pour retarder les androïdes qui vous poursuivent.

Pour cela, soit vous appuyez sur la barre d'espacement, et en même temps sur les touches de direction → et ←. Si vous utili-

sez le clavier, soit vous appuyez sur le bouton action et actionnez le levier de droite à gauche, si vous utilisez les manettes de jeu.

Dès que vous aurez parcouru avec succès un tableau (c'est à dire en ayant ramassé tous les cadeaux et échappé aux androïdes), le tableau suivant s'affiche, jusqu'à concurrence des 10 tableaux.

EDITEUR DE JEU

L'éditeur vous permettra une fois que vous serez familiarisé avec les tableaux d'origine de créer vos propres tableaux au niveau de votre choix.

Instructions de chargement.

Pour créer vos propres tableaux :

- introduisez la cassette EDITEUR dans votre magnétophone,
- tapez LOADM sur votre clavier,
- appuyez sur la touche ENTREE du clavier, et PLAY du magnétophone

Le programme charge alors l'éditeur

Dès que le chargement de l'éditeur est terminé, sortez la cassette EDITEUR de votre magnétophone

- Tapez RAZ si vous voulez créer des tableaux ou CNT si vous voulez éditer des tableaux.

Dans ce dernier cas, vous devez introduire la cassette contenant les tableaux à éditer dans le lecteur de cassette et appuyer sur PLAY

Après le chargement des tableaux, introduisez une cassette vierge

Après avoir sélectionné le mode création ou édition par la touche RAZ ou CNT, l'écran se divise en deux parties séparées par une ligne bleue.

En haut se trouve le tableau à construire, en bas les fonctions de l'éditeur. On se déplace dans toutes les directions avec les flèches ou la manette de jeu.

Pour valider une fonction ou un élément de construction, appuyez sur le bouton ACTION de la manette de jeu ou sur la barre d'espace.

LISTE DES FONCTIONS

-  Déplacement de tableau en tableau.
- RAZ Effacement du tableau en cours d'édition
-  Sauvegarde sur cassette vierge (magnétophone en position enregistrement).
-  Positionnement du personnage.
-  Positionnement des colis.
- SAV 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 Effacement de tous les tableaux.

COMMENT JOUER AVEC VOS TABLEAUX

Les tableaux créés par l'éditeur peuvent être utilisés dans le jeu "ANDROIDES" pour cela il vous faut :

- mettre la cassette jeu dans le magnétophone, taper LOADM puis appuyer sur ENTREE. Appuyer sur la touche PLAY de votre magnétophone.

Lorsque le programme est chargé il faut placer votre cassette "tableaux" dans le magnétophone, appuyer sur PLAY puis taper la touche CNT.

Après trois minutes de chargement vos tableaux seront pris en compte dans le jeu "ANDROIDES".

© Infogrames



SAPHIR

Auteur : Eric SZYMKOWIACK

DEBUT DU JEU.

Un écran de présentation apparaît

Appuyez sur la touche 'G' pour commencer le jeu avec le premier tableau

Appuyez sur la touche 'RAZ' pour charger vos propres tableaux.

Appuyez sur la touche '+' pour augmenter la rapidité de jeu

Appuyez sur la touche '-' pour diminuer la rapidité de jeu.

PRINCIPE DU JEU.

Vous dirigez un personnage dans les galeries d'une mine désaffectée. Il faut ramasser le plus de saphir possible sans se laisser massacrer par les petits monstres qui y vivent.

COMMANDES

Avec la manette, dirigez le manche dans la direction où vous souhaitez voir aller votre personnage.

Appuyez sur le bouton ACTION, pour actionner votre pistolet.

Avec le clavier, utilisez les flèches de déplacement du curseur, pour diriger votre personnage.

Appuyez sur la barre d'espace, pour actionner votre pistolet.

N.B : vous pouvez poser des bombes pour détruire des barrages en dirigeant votre tir (appuyé sur ACTION ou barre d'espace) vers la paroi à faire sauter. Mais surtout ne restez pas là !

En cas de situation désespérée, appuyez sur la touche STOP ou CNT/C pour revenir à l'écran de présentation.

Sur T0770, M05 et M06, la touche ACC permet de sélectionner le mode de commande du jeu. Si vous jouez au clavier et que vous souhaitez utiliser la manette, appuyez sur la touche ACC (et vice versa)

EDITEUR

En version cassette, le chargement du programme EDITEUR se fait de la même façon que celui du JEU. Assurez-vous qu'il s'agit bien de la cassette EDITEUR.

En version disquette, choisissez 2-EDITEUR au menu

1. Création d'un tableau.

Construction du décor

Vous disposez de 16 éléments pour construire le décor. Une partie de ces éléments se trouve dans l'encadré à droite de l'écran. Déplacez le curseur sur un élément, validez (bouton ACTION ou barre d'espace), puis passez dans la zone à gauche et validez à chaque fois que vous souhaitez "déposer" un élément.

Pour disposer des autres éléments de décor, déplacez le curseur sur le symbole



puis appuyez sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espace,

Certains éléments de décor ont une particularité

- La porte ne peut être ouverte qu'avec une clé. Il faut donc prévoir une clé dans le tableau (ou dans celui qui précède).
- La herse descend et barre le passage dès que l'on s'en approche.

Éléments mobiles

Lorsque le décor est construit, il vous reste à placer les "monstres" dans le tableau.

Positionnez le curseur sur le symbole GEN, puis validez.

L'araignée, descend sur son fil, et barre le passage.

- L'étoile, se déplace et affaiblit le héros.
- Le balon, ricoche et affaiblit le héros.
- Le tank, tire verticalement, et tue.
- Le canonier, tire horizontalement, et tue.
- Le fantôme, poursuit le héros et l'affaiblit.
- Le spoutz, pose des bombes, détruit les murs et tue.
- Le glouton, mange le décor.
- Le tyrolactile, crache du feu et affaiblit.



Les monstres



- N'oubliez pas de disposer quelques saphirs par-ci par là !

2. Organisation des tableaux en mémoire.

Déplacez le curseur sur le symbole



puis validez.

Vous obtenez les symboles suivants :



Stocke ce tableau
en mémoire

ENR EFF

Efface ce tableau
à l'écran et
en mémoire.

Efface l'écran

RAZ

Efface élément par élément

Essaie le tableau

ESS

EFF

Efface tous les tableaux
en mémoire

Essai du tableau

Pour essayer un (ou plusieurs) tableau, il faut qu'il soit stocké en mémoire. Puis placez le personnage à l'endroit d'où vous souhaitez qu'il commence, et validez.

Sélectionnez ESS, et validez.

3. Sauvegarde et chargement des tableaux

Les tableaux ne peuvent être sauvegardés que s'ils sont déjà stockés en mémoire.

Pour la sauvegarde ou le chargement positionnez le curseur sur le symbole qui représente une cassette (version cassette), ou une disquette (version disquette).

Validez, vous obtenez les symboles suivants :



CHARGEMENT



SAUVEGARDE

Sélectionnez celui qui vous intéresse, validez et suivez les instructions à l'écran.

F.B.I.

Auteur : Philippe NOTTOLI

Il faisait froid et Jo n'aimait pas sentir s'engourdir ses phalanges lors d'un déchargement d'alcool, on ne sait jamais. Le F.B.I. devenait tous les jours plus pressant, plus rapide. Une fois il avait même tailli se faire avoir, enfin : les risques du métier ! Le parrain lui promettait à chaque sortie une retraite heureuse, s'il arrivait jusque-là.

Le premier jeu d'arcade sur la prohibition. Un radar, des effets 3D lors de poursuites éfrénées, 10 tableaux différents, 100 % langage machine.

Mac la balafre n'était pas ressorti de ce bar louche, ça sentait le mois. Et si c'était un indic ? Ça arrive que des durs perdent les pédales. Il préférerait se tirer, et bien lui en prit, déjà les sirènes commençaient à hurler. On allait entendre chanter sa bonne vieille Beretta.

• Déroulement du programme

A/ Manipulation

La page de présentation, illustrée par une célèbre musique, vous propose un jeu avec les manettes ou le clavier. Pour jouer avec les manettes bouger simplement le manche, pour jouer avec le clavier, appuyez la touche 1.

Les touches de déplacement standard sont alors :



Espace pour tirer

Vous avez la possibilité de redéfinir ces touches en appuyant sur la touche 2 lors de votre choix initial.

Le programme vous permet de choisir vos propres touches après avoir demandé le niveau de difficulté. (1 à 4).

Si vous choisissez les manettes, le jeu commence dès la pression sur le manche mais en tapant 2 vous pouvez sélectionner votre niveau de difficulté (1 à 4).

Vous pouvez à tout moment revenir à la page initiale en appuyant simultanément sur les touches D, E, M, et P.

Pour les machines T08, T09, T09+, le jeu au clavier est impossible. La touche A permet de revenir à la page initiale.

Votre voiture se promène librement dans un écran et vous dirigez ses évolutions grâce au radar situé à droite de l'écran principal. Vous devez détruire 30 petits camions d'alcool pour voler leurs marchandises. Mais votre réservoir ne peut contenir que cinq fois le volume d'un camion. Ainsi, vous devez aller régulièrement le vider à l'entrepôt caché quelque part. Pour détruire ces camions, vous disposez d'un revolver et de 4 chargeurs de 7 balles. Pour recharger, il vous faut atteindre la maison du parain perdu dans une ville. Le score est symbolisé par la rangée de cigares sur la droite de l'écran. Un camion = un cigare.

En fait votre voiture est poursuivie par les agents du F.B.I. et les camions d'alcool le fuient. De plus il doit éviter un certain nombre d'embûches :

- les agents postés (et ils sont nombreux à vouloir sa peau)
- les lampodaires qui, s'ils sont heurtés, obligent à rouler dans la nuit noire...
- les grands mères et les muses qui si elles sont écrasées réclament des indemnités en cigares
- les bars qui réduisent la capacité de contrôle jusqu'à une visite au parain
- le temps dont l'écoulement entraîne une réduction du score lente mais régulière.

Lorsqu'un agent du F.B.I. est tué, une tombe marque l'emplacement où il est tombé et devient un obstacle supplémentaire sur la route de l'alcool. Gare aux tombes qui obstruent les couloirs. 2 tombes côte à côte interdisent le passage au niveau supérieur même si les 30 camions sont détruits (ils sont alors régénérés). Si on veut détruire un couple de tombes, il faut descendre un agent du F.B.I. à côté des deux tombes.

Une consolation, certains passages secrets vous permettent de sortir de situations inexplicables ; vous les traversez mais pas le F.B.I. Good Luck.



1. PRESENTATION

Le logiciel SUPER TENNIS vous propose de jouer de passionnantes parties de tennis. Son intérêt réside dans la qualité de la simulation, qui vous permettra de retrouver tous les coups du tennis: coups de base comme le service, la frappe en coup droit ou en revers, mais aussi des coups plus subtils, volée, lob, amorti, et pourquoi pas passing-shot.

Avec SUPER TENNIS, plus d'attentes interminables au bord du court, en quête d'un hypothétique partenaire ; si vous êtes seul, vous trouverez un partenaire idéal en la personne du micro-ordinateur, puisqu'il jouera au niveau de votre choix : débutant, amateur, ou "pro". Vous pourrez d'ailleurs tester ces niveaux en assistant à un "match-exhibition" opposant l'ordinateur à lui-même. Vous serez peut-être surpris par la vitesse des échanges !

2. CONDITIONS DE JEU

Vous devez définir successivement trois conditions de jeu :

Le nombre de joueurs : vous pouvez ainsi choisir de jouer contre l'ordinateur (un joueur) ou contre une autre personne (deux joueurs), ou d'assister à un match-exhibition (démonstration).

Le niveau du jeu : ces niveaux, débutant, amateur et pro (professionnel), sont différenciés par la vitesse de la balle. Si vous jouez seul contre l'ordinateur, la qualité de sa relance est également déterminée par le niveau choisi.

La durée du match : un set, trois sets (deux sets gagnants), ou cinq sets (trois sets gagnants).

Choix des options : l'option sélectionnée est affichée sur

fond rouge, vous pouvez déplacer la sélection à l'aide des touches --> ou <--, ou à l'aide de la manette. Pour valider une sélection, appuyez sur la touche **ENTREE** ou sur le bouton **ACTION** de la manette de jeu. La validation d'une option de jeu permet d'accéder au choix suivant.

Dès que vous avez déterminé la durée de votre partie, le logiciel vous demande de lui indiquer, dans le bas de l'écran, les noms des joueurs. Tapez ces noms et validez les en appuyant sur la touche **ENTREE** : vous pouvez également valider sans indiquer de noms ; les joueurs seront alors désignés en cours de partie par "joueur 1" et "joueur 2".

Si vous avez choisi de jouer contre l'ordinateur de jeu, le court de tennis apparaît et le match commence.

3. DEROULEMENT DU MATCH

LE JEU

Conditions générales du jeu

En haut de l'écran, se trouve le tableau d'affichage, qui vous tient informé à tout instant de l'état du score :

6	Pascal	4	15
SETS		JEUX	POINTS
3	Chloé	5	15

Dans le match en cours, Pascal a remporté le premier set six jeux à trois, mais Chloé mène cinq jeux à quatre dans le deuxième set : les deux joueurs sont à quinze partout dans le dixième jeu de celui-ci.

Remarquez que le nom du joueur au service pour le jeu en cours apparaît sur fond magenta.

Tous les jeux impairs, les joueurs changent de côté.

Lorsqu'un tie-break doit être joué, (les deux joueurs sont parvenus au score de six jeux partout au terme d'un set), le score n'est plus annoncé à partir de "dix partout".

Technique du jeu

Il faut distinguer deux types de coup :

- le **service** : vous êtes seul à intervenir sur la balle, sans avoir à effectuer de déplacement ;
- la **relance** : il vous faut tenir compte de la trajectoire de la balle lancée par l'adversaire et vous placer de façon adéquate afin de la relancer.

Votre action sur la balle est déterminée par :

- la **position du levier de la manette**, qui détermine la vitesse et l'effet de la balle ;
- l'appui sur le bouton **Action** de la manette, qui déclenche le coup.

Ces deux commandes doivent être coordonnées.

Reprenons tous ces éléments du jeu :

Déplacement

Sitôt le coup de l'adversaire effectué, il faut vous déplacer vers le lieu probable de rebond de la balle, ce qui suppose une "anticipation" de votre part. Utilisez pour cela le levier de la manette, en l'orientant dans la direction du déplacement souhaité.

Notez que :

- la raquette se place automatiquement du côté vers lequel le joueur se déplace (coup droit pour un déplacement à droite, revers pour un déplacement à gauche) ;
- lorsque la balle est hors de portée, l'appui sur le bouton **ACTION** fait changer la raquette de côté.

Frappe de balls

Une fois positionné par rapport à la balle, vous devez la frapper, en appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette :

- suivant la position du levier lors de la frappe, vous obtenez toute une gamme d'effets (voir QUELQUES COUPS PARTICULIERS) ; retenez dès maintenant que le positionnement vers l'avant accélère votre balle.
- l'orientation de la balle (l'angle que prend sa trajectoire par rapport à l'axe du terrain), dépend du moment que vous choisissez pour déclencher la frappe de la balle. En effet, l'appui sur le bouton **ACTION** provoque un mouvement circu-

laire de la raquette : la balle est donc relancée dans la direction qui correspond à la position de la raquette au moment où celle-ci frappe la balle. Notez que la maîtrise de cette possibilité, qui fait tout l'intérêt du SUPER TENNIS, suppose une bonne habitude du jeu.

Service

Au service, on utilise également le positionnement du levier de la manette pour agir sur la trajectoire de la balle : augmenter sa vitesse par un positionnement vers l'avant, ou lui donner de l'angle par un positionnement latéral. Notez que la recherche du maximum d'effet augmente le risque de commettre une faute.

Note : Si vous vous contentez d'appuyer sur le bouton Action, le service n'aura aucun effet particulier ; c'est une bonne solution, pour une "deuxième balle" sans risque.

Important

- 1) Il va de soi que les deux types d'effet (puissance et orientation de la trajectoire), se combinent lorsqu'on utilise les positions intermédiaires du levier.
- 2) Notez bien que les effets du levier s'inversent suivant la partie du court dans laquelle le joueur est placé.

Quelques coups particulier

La volée. Ce coup consiste à intercepter la balle adverse avant son rebond. Utilisez le levier pour "placer" votre volée au mieux (si possible loin de l'adversaire !).

Le lob. Votre adversaire étant "au filet" (engagé en deçà de la ligne délimitant la zone de service), il vous suffit de positionner le levier vers l'arrière pour exécuter un lob, balle qui passe au dessus de l'adversaire.

Le smash. Si votre adversaire a exécuté un lob, vous forçant à reculer très rapidement, vous pouvez toutefois tenter un coup gagnant, en frappant la balle avant le rebond, exécutant ainsi un smash.

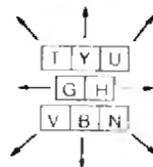
L'amorti. Le positionnement vers l'arrière du levier, lorsque

l'adversaire est au fond du court permet d'amortir votre balle : elle rebondit juste derrière le filet, obligeant votre adversaire à un déplacement rapide vers l'avant.

Le passing-shot. Il s'agit, votre adversaire étant au fond de donner à la balle une trajectoire telle qu'elle déborde l'adversaire, d'un côté ou d'un autre : ici pas de miracle, seuls un placement rigoureux et une frappe rapide et précise peuvent garantir la réussite de ce coup.

LE JEU AU CLAVIER

Si vous avez choisi de jouer contre le micro-ordinateur, en utilisant le clavier, vous trouverez ci-dessous les touches du clavier correspondant aux diverses positions du levier de la manette, et du bouton ACTION



Pour relancer la balle alors que vous êtes en train de vous déplacer, appuyez sur la touche majuscule (SHIFT).

Pour relancer la balle à l'arrêt, appuyez sur la touche ENTREE.

POUR INTERVENIR EN COURS DE PARTIE

Diverses commandes sont accessibles en cours de partie. Les touches qui leur correspondent ne sont actives que lors de l'attente du service :

- La touche **STOP** ou la barre d'espacement vous permettent d'arrêter temporairement le jeu. Appuyez sur les mêmes touches pour reprendre la partie.

• Lorsque vous avez ainsi demandé une pause, il vous est possible de moduler la vitesse des échanges en appuyant sur la touche + : vous pouvez choisir parmi quatre vitesses de jeu numérotées de 1 à 4.

• La touche **RAZ** vous permet de reprendre un match au début, en remettant le score à zéro.

• La touche  vous permet de revenir au choix des conditions de jeu, et donc de modifier celles-ci.

• Les touches **EFF** et **RAZ** vous permettent respectivement de "couper" la voix de l'arbitre et de la rétablir (le bruit de la balle n'est pas affecté par ces commandes).

4. LES REGLES DU TENNIS UTILISEES DANS CE LOGICIEL

Nous vous rappelons ici quelques règles usuelles.

• Un match se décompose en sets, le gagnant étant celui qui remporte le premier, 1, 2 ou 3 sets, selon l'option sélectionnée dans le menu.

• Chaque set se décompose lui-même en jeux :

-pour gagner un set, il faut remporter au minimum six jeux, avec deux jeux d'écart. Lorsque les deux joueurs parviennent au score de six jeux partout dans un set, ils doivent jouer un tie-break : celui-ci est gagné par le joueur qui parvient le premier à marquer sept points, avec deux points d'écart. Les points sont comptés un à un, les joueurs changent de côté chaque fois que six points ont été marqués,

-pour gagner un jeu, il faut au minimum marquer quatre points, avec deux points d'écart par rapport à l'adversaire. Un point est gagné lorsque l'adversaire n'est pas parvenu à faire rebondir la balle dans la zone de terrain autorisée. Lorsque les deux joueurs parviennent au score de quarante partout dans un jeu, le point suivant est désigné seulement comme "avantage" (cet avantage étant attribué au joueur qui a gagné

le point, et auquel il suffit de marquer un autre point pour remporter le jeu). Le premier point marqué par un joueur dans le jeu est compté "quinze", le second "trente" et le troisième "quarante".

-les joueurs changent de camp chaque fois qu'un nombre impair de jeu a été joué et servent à tour de rôle, jeu après jeu.

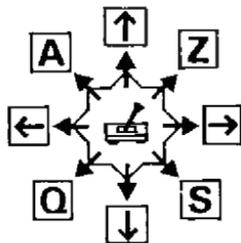


LA NUIT DES TEMPLIERS

Sous un prête-nom, vous êtes parvenu à vous glisser d'ans le château. Sans armes, muni seulement d'une clé, c'est dans une première pièce que commence votre aventure...

■ Pour vous déplacer :

Aidez-vous du schéma ci-joint. Les flèches indiquent la direction prise par les manettes, les touches en jaune correspondent à l'utilisation du clavier.



■ Pour prendre un objet magique :

Vous ne disposerez que d'un objet à la fois. Celui-ci apparaîtra en bas de l'écran. En prenant un nouvel objet, vous vous défaits automatiquement du précédent.



■ Pour utiliser un objet magique :

Appuyez sur la barre d'espace ou le bouton de la manette.



Vous ne devez pas impérativement vous approcher d'un personnage pour que l'effet magique se produise.

■ La mort est-elle proche ?

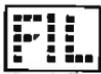
Veillez sur vos indicateurs pour éviter de finir KO. Les trois paramètres (Fatigue / Force, Haine / Sagesse, Peur / Humour) sont alors à zéro.



Approchez-vous de l'objet. Vos pieds doivent coïncider plus ou moins avec la limite inférieure de l'objet.

Appuyez, si vous jouez au clavier sur la barre d'espace, si vous jouez avec les manettes sur le bouton ACTION de la manette de jeu.

Pour éviter de vous perdre, dressez au fur et à mesure du jeu un plan des lieux. Le château n'est ni plus ni moins qu'un labyrinthe en trois dimensions ! Cependant, vous avez la chance de pouvoir revenir à la première salle en appuyant sur la touche **M** puis sur **ENTRÉE** et ainsi de reprendre votre repérage.



JEU DE DAMES AMERICAIN

PRESENTATION

Organisé autour des règles américaines, le jeu de dames que nous vous proposons se distingue par ses capacités d'analyse et d'aide à la décision. Il sera à la fois un partenaire implacable et un professeur patient.

Règles

Contrairement aux règles françaises :

- Le jeu se déroule, comme pour les échecs, sur un damier 8x8 avec 3 rangées de pions.
- Les pions ne prennent pas en arrière.
- La prise majoritaire n'est pas obligatoire.
- Les dames ne prennent ni ne jouent à distance. Elles prennent et se déplacent, comme les pions aux dames françaises, d'une seule case, mais aussi bien en avant qu'en arrière.

LE DEPLACEMENT

Clavier

Utilisez :

- Les **flèches** pour pointer la case.
- La touche **INS** pour sélectionner.
- La touche **EFF** pour effacer le déplacement.

Dès que le déplacement est complet le programme émet un double bip et exécute la séquence. Un bip grave est émis dans le cas d'une mauvaise sélection. Le numéro de la case sélectionnée est affiché en bas à droite de l'écran.

Souris ou crayon optique

Pointez puis sélectionnez la case de départ de votre pion, puis successivement les cases de votre déplacement.

Vérifier la luminosité de votre écran pour l'utilisation d'un crayon optique.

UTILISATION DU CRAYON OPTIQUE OU DE LA SOURIS SUR LES PICTOGRAMMES

Le crayon optique, ou la souris, devra être pointé sur la case désirée, ce qui fera passer le pictogramme en blanc. Si le crayon est appuyé sur la case, la commande est exécutée et le pictogramme deviendra jaune. Quand la commande est complètement achevée, le pictogramme repasse à sa couleur d'origine.

Attention : Vérifiez la luminosité de l'écran qui doit être réglé pour le crayon optique.

AIDE A LA DECISION

La touche **Q** vous permet de demander au programme d'analyser un coup à votre place en affichant tout à tour les déplacements possibles pour ne retenir que le meilleur. Appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre la main.

Le mode "Analyse", activé et désactivé par la touche **A**, vous permet de voir toutes les solutions envisagées par le programme avant qu'il ne retienne la meilleure.

La touche **ENTREE** inverse les camps et donne la main au joueur adverse.

Le joueur peut décider pour lui-même ou pour le programme de jouer le prochain coup. Ceci peut être utile quand le joueur n'a qu'une seule possibilité de jeu, à votre tour, vous pressez la touche **ENTREE**, ce qui amène le programme à jouer à votre place, puis pressez à nouveau la touche **ENTREE** pour reprendre possession de votre camp et laisser le programme jouer son tour normalement.

CREER OU MODIFIER UNE PARTIE

A tout moment, pendant le déroulement d'un jeu, vous avez la possibilité de modifier la partie ou de recréer une situation particulière.

Pressez la touche **M** ou pointez le pictogramme  pour activer ou désactiver le mode "Modification" et utilisez :

Clavier

- La touche **0**, pour vider une case.
- La touche **1**, pour mettre un pion blanc dans une case vide ou pour inverser la couleur du pion présent dans la case.
- La touche **2** fonctionnera comme la précédente mais avec les dames.

Souris ou crayon optique

- La sélection d'une case intervertit son contenu de la façon suivante :
 - case vide --> pion blanc
 - pion blanc --> dame blanche
 - dame blanche --> dame noire
 - dame noire --> pion noir
 - pion noir --> case vide

- La pictogramme  ou la touche **RAZ**, une fois sélectionné, vide le damier.

- La pictogramme  ou la touche **Flèche retour**, une fois sélectionné, réinitialise un jeu.

TOUCHES ET PICTOGRAMMES

A Analyse
Active ou désactive l'analyse. Le programme affiche les solutions envisagées avant de jouer.

C Couleur
Inverse les camps. Vous jouez maintenant avec les pions de l'adversaire et réciproquement.

D Démonstration
Programme de démonstration automatique.

E Enregistrer
Enregistre le jeu sur cassette ou disquette.

- Sur disquette, le nom PARTIE vous est proposé par défaut. Pour changer ce nom, utilisez les flèches **Gauche** ou **Droite**, la touche **EFF** pour effacer un caractère et la touche **ESPACE** pour effacer jusqu'à la fin du nom. La lettre sur laquelle se trouve le curseur est affichée en blanc sur fond noir. Validez par **ENT**.

- Sur cassette, insérez votre cassette de sauvegarde dans le lecteur, mettez ce dernier en position enregistrement et lecture avant de demander l'enregistrement de la partie.

I Imprimer
Impression de l'écran sur l'imprimante. Vos pions sont imprimés avec une barre horizontale dans la case dans laquelle ils se trouvent.

J Jeu
Fait passer du mode joueur contre ordinateur au mode joueur contre joueur et inversement.

L Lecture d'un fichier
Charge le jeu d'une cassette ou d'une disquette.
- Sur disquette, tapez le nom de la partie et validez par **ENT**.
- Sur cassette, insérez la cassette, positionnez la correctement et mettez le lecteur en position lecture avant de demander cette option.

M Modification ○→
←●M
Active ou désactive le mode modification.

N Niveau 
Augmentez ou baissez le niveau à l'aide des touches + ou -
Reappuyez sur N une fois que le niveau est sélectionné.

O Oter
Annule l'affichage du curseur à l'écran.

Q Interrogation 
- Quand c'est à votre tour de jouer, le programme analyse et montre le déplacement qu'il juge le meilleur au moment de son analyse jusqu'à ce qu'une touche soit pressée.
- Quand l'ordinateur est en train de réfléchir, il indique le déplacement optimum dans l'état en cours de ses calculs. Dès qu'une meilleure solution est trouvée, elle est affichée.

R Retourner 
Retourne le damier (annule tout déplacement en cours)

S Statistiques
Active ou désactive les statistiques. La fonction statistique affiche en bas à droite de l'écran les profondeurs, maximum et minimum, de jeu que le programme explore avant de jouer.

V Vitesse
Changement de la vitesse de déplacement des pièces (rapide ou lente)

Z Zéro
Remet l'horloge à zéro

+ Avancer 
Exécute le prochain déplacement dans un jeu mémorisé

- Retirer 
Retourne à la situation précédente dans un jeu mémorisé

> Marche avant
Reproduit (lentement) le déplacement avant du jeu mémorisé

< Marche arrière
Reproduit (rapidement) déplacement en arrière du jeu mémorisé

Flèche retour 
Nouveau jeu (l'ancienne partie étant mémorisée jusqu'au prochain déplacement)

RAZ 
Effacement du damier (seulement en mode MODIFICATION)

ENTREE 
- En mode joueur contre ordinateur, inverse les camps et donne la main au joueur adverse.
- En mode joueur contre joueur, fait jouer le coup par l'ordinateur et donne la main au joueur adverse.

Flèches
Déplace le curseur et affiche le numéro de la case

Barre d'espace
Annule commande (peut être activée pour interrompre l'analyse du programme sans prendre le risque d'activer une mauvaise touche accidentellement)

Copyright FRANCE IMAGE LOGICIEL