

# SAPHIR

**Auteur : Eric SZYMKOWIACK**

## CONFIGURATION

SAPHIR fonctionne avec le matériel THOMSON MO5, MO6, TO7/70, TO9, TO8, TO9+ munis d'un magnétophone, d'un lecteur de disquettes ou d'un lecteur QDD, ainsi que d'une manette de jeu en option (sauf sur TO9, TO9+, et TO8 où la manette est obligatoire).

SAPHIR est constitué de deux cassettes (pour la version cassette): Une cassette EDITEUR, et une autre JEU.

En version disquette les deux programmes sont sur la même disquette.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ.

**Attention :** avant toute manipulation, assurez-vous que tous les éléments (vidéo, manette de jeu, magnétophone... etc.) soient correctement connectés. Puis munissez-vous d'une disquette vierge formatée (version disquette et QDD), ou d'une cassette (version cassette).

### Version cassette.

- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le lecteur, en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande.

**ATTENTION :** choisissez la face qui correspond à votre appareil :

- Face 1 pour MO5 et MO6.
- Face 2 pour TO7/70, TO9, TO9+ et TO8.
- Enfoncez la touche LECTURE du magnétophone.
- Sur MO5, tapez LOADM"CASS :" et appuyez sur ENTREE.
- Sur TO7/70, tapez 1, puis LOADM"CASS :" et appuyez sur ENTREE.
- Sur TO9, tapez 3, puis LOADM"CASS :", et appuyez sur ENTREE.
- Sur TO9+, TO8, MO6 tapez 2, puis LOADM"CASS :", et appuyez sur ENTREE.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

### Version disquette.

- mettez le lecteur de disquettes sous tension.
- allumez l'unité centrale .
- insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.

- sur T09, tapez C ou D.
- sur T09+ et T08, tapez C ou B.
- sur M06, tapez I.

Le lecteur de disquettes démarre, un menu apparaît :

- 1 - JEU.
- 2 - EDITEUR.

Choisissez le programme qui vous intéresse en appuyant sur la touche numérotée correspondante.

### Version QDD.

- mettez votre lecteur QDD sous tension.
- mettez votre unité centrale sous tension.
- insérez la disquette dans le lecteur QDD face A vers le haut.
- sur T07/70, tapez 2.
- sur M05, tapez DOS puis appuyez sur la touche ENTREE
- sur T08 et T09+, tapez B.
- sur T09, tapez C.
- sur M06, tapez I.

Le lecteur QDD se met en marche, le programme va se charger. Suivez les indications affichées à l'écran.

### 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 (appuyez 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 CNTR pour revenir à l'écran de présentation.

Sur T07 70, 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 le 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 constreint, 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 baton, ricoche et affaiblit le héros.
- Le tank, tire verticalement, et tue.
- Le canonnier, tire horizontalement, et tue.
- Le fantôme, poursuit le héros et l'affaiblit.
- Le spoutnik, pose des bombes, détruit les murs et tue.
- Le glouton, mange le décor.
- Le tyrolactile, crache du feu et affaiblit.



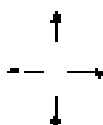
Les monstres :



- 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 optenez les symboles suivants :

aller au tableau à gauche



aller au tableau au dessus

aller au tableau à droite

aller au tableau en dessous

Stocke ce tableau  
en mémoire

ENR

eff

Efface ce tableau  
à l'écran et  
en mémoire

Efface l'écran

RAZ

Efface élément par élément

Essai de tableau

ESS

EFF

Efface tous les tableaux  
en mémoire

Essai de tableau

Pour essayer un ou plusieurs tableaux, 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.

## CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée illimitée 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 ou retourner des produits, 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

70, rue Topographe-Karim - 99190 Vaitiare (Tahiti)

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (brulures, utilisation abusive, exposition au soleil, à des rayons infrarouges, ondes, etc.).