

© 1984 SIERRA ON LINE INC.  
Program licensed through INTERNATIONAL COMPUTER GROUP and developed by SIERRA ON LINE INC.

Imp. ULTIMA - imprimé en France

**T07/M05/T09**

---

# THRESHOLD



FRANCE IMAGE LOGICIEL

**THOMSON**

# THRESHOLD

---

## MISE EN ROUTE DU SYSTEME

- Rellez votre téléviseur couleur à votre micro-ordinateur.
- Branchez vos manettes de jeu à l'arrière de ce dernier.
- Placez la cartouche de jeu dans le logement du micro-ordinateur prévu à cet effet.
- Mettez en route dans l'ordre :
  - le téléviseur,
  - l'unité centrale.

Selon le micro-ordinateur que vous possédez, vous verrez apparaître sur l'écran :

- soit directement la page en-tête du jeu,
- soit un menu : appuyez sur la touche correspondant au jeu.  
La page en-tête de ce dernier s'affichera.

## IMPORTANT

Si à la suite d'une fausse manœuvre, le clavier de l'unité centrale n'est plus utilisable (touches sans effets), agissez alors sur la commande "Initialisation Programme", et recommencez.

THRESHOLD, flotte terrestre, a pour mission: d'atteindre la galaxie du bout du monde.

Chaque vaisseau doit affronter au cours de son vol des bataillons ennemis qu'il peut neutraliser grâce aux armes tactiques dont il est muni :

- le canon laser de type Delta, mortel pour les ennemis qui barrent sa route ;
- l'activateur de l'hyperespace temps dont l'action ralentit momentanément la vitesse des attaquants.

Mais attention : ces armes sont à manier avec ménagement :

- l'activateur consomme une grande quantité d'énergie et ne peut être utilisé qu'une seule fois par vaisseau.
- le laser, très sensible à la température, craint la surchauffe.

Vous voilà bien armé pour votre mission !

Toutefois, il n'y a pas que vos réflexes à maîtriser !

Si THRESHOLD possède une force de frappe remarquable et sort indemne du pilonnement des ennemis, la mission ne sera pas gagnée pour autant : sachez contrôler température et consommation de fuel ! Jouez de la tête et des poignets...

THRESHOLD est un jeu d'action qui se joue seul.

## CHOIX DE L'ENVIRONNEMENT DU JEU

Un menu affiché après l'en-tête du jeu vous demande de préciser votre mode de guidage :

- Tapez **P** pour l'utilisation des manettes.
- Tapez **K** pour l'utilisation du clavier.

En outre, vous pouvez à ce niveau :

- supprimer le décor ou le réafficher en appuyant sur la touche **D**
- supprimer le son ou le remettre en appuyant sur la touche **ACC**.

## COMMANDES DU VAISSEAU

DEPLACEMENT DROITE-GAUCHE DU VAISSEAU :

- Utilisez les positions droite et gauche de la manette  
OU  
les touches **H** (droite) et **F** (gauche) du clavier.

DECLENCHEMENT DU TIR :

- Appuyez sur le bouton **ACTION** de la manette  
OU  
sur les touches **O** et **1** du clavier.

UTILISATION DE L'ACTIVATEUR :

- Appuyez sur la touche **ESPACE**.

Attention : vous ne pouvez actionner l'activateur qu'une seule fois par vaisseau.

## SCORE

Un compteur enregistre vos performances.

Lorsque vous aurez atteint 50 000 points, un vaisseau supplémentaire viendra à la rescousse de votre vaisseau.

D'autres se joindront à ces deux vaisseaux au seuil de chaque 100 000 points supplémentaires.

## FIN DU JEU

- Pour arrêter le jeu momentanément, appuyez sur **STOP**.
- Lorsque la partie est finie, une page vous indique par clignotement le score obtenu et le score maximum enregistré jusqu'ici (HIGH SCORE).

## RELANCE DU JEU

- Relancez le jeu en appuyant sur **STOP**.
- Pour entamer une autre partie, appuyez simultanément sur les touches **CNT** et **A** : retour au menu.

# THRESHOLD

---

## STARTING UP THE SYSTEM

- Connect your colour TV to the microcomputer.
- Plug the joystick unit into the rear of the computer.
- Insert the game cartridge into the slot provided on your computer.
- Switch on in the following order:
  1. The TV set;
  2. The central unit.

Depending on the model of micro-computer you have, one of the following will appear on the screen:

- The title-page of the game
- A menu: Select the games option – the game title-page will now appear.

### IMPORTANT NOTE

If by chance you press the wrong key and the keyboard of your central unit is neutralised (nothing happens when you press the keys) use the **RESET** command and start again.

THRESHOLD is an earth-based fleet. Its mission is to reach a far-off galaxy.

During the flight each ship has to face enemy battalions which can be neutralised by using the tactical weapons on board:

- the Delta-type laser cannon, lethal to enemies trying to bar the way:
- the hyperspace-time activator which temporarily slows down the attackers.

But be careful – these weapons should be used sparingly:

- the activator uses up large amounts of energy and can only be used once per ship;
- the laser is highly sensitive to high temperatures and could overheat.

You are well armed for your mission – but you will not only have to rely on your reflexes!

Although THRESHOLD is equipped with enough weapons to come out of enemy attacks unscathed, your mission will only be accomplished if you are able to control the temperature and fuel-consumption!

So play with your wrists and with your head!  
THRESHOLD is an action game for one player.

## PLAYING OPTIONS

The menu which appears after the title-page of the game asks you to state your choice of controls:

- Type **[P]** to use the paddle, or joystick.
- Type **[K]** to use the keyboard.

At this stage you can also:

- remove or restore the background by using the **[D]** key,
- switch off the sound or bring it back by using the **[ACC]** key.

## SPACESHIP CONTROLS

MOVEMENTS LEFT OR RIGHT:

- Use the left and right positions of the paddle  
OR
- use the **[H]** key (RIGHT) and the **[F]** key (LEFT) on the keyboard.

FIRING:

- Press the **[ACTION]** button on the paddle  
OR
- Press **[0]** and **[1]** on the keyboard.

USING THE ACTIVATOR:

- Press the space-bar.

N.B.: You can only use the activator once per ship.

## SCORING

A counter keeps your score during the game.

Once you have reached a score of 50,000 points, an extra ship will come to your aid.

More ships will be added every 100,000 points.

## END OF GAME

- To halt the game temporarily, press **[STOP]**.
- At the end of the game a flashing display will give you your score plus the highest score recorded so far (HIGH SCORE).

## RESTARTING THE GAME

- To restart, press **[STOP]**.
- To begin a new game, press **[CNT]** and **[A]** simultaneously: return to menu.

# THRESHOLD

---

## INBETRIEBNAHME DES COMPUTER-SYSTEMS

- Schließen Sie den Mikrocomputer an Ihren Fernseher an.
  - Schließen Sie die Joysticks an dessen Rückseite an.
  - Setzen Sie das Programm-Modul in das dafür vorgesehene Fach des Mikrocomputers ein.
  - Schalten Sie die Geräte in folgender Reihenfolge ein:
    - den Fernseher,
    - die Zentraleinheit.
- Auf dem Bildschirm erscheint:
- entweder direkt die Titelseite des Spieles,
  - oder ein Menü: Wählen Sie die dem Spielnamen entsprechende Taste. Es erscheint die Titelseite.

### WICHTIGER HINWEIS:

Spricht die Tastatur nach einer Fehlbedienung nicht mehr an (Tasten bleiben ohne Wirkung), muß die Taste "Programminitialisierung" gedrückt werden. Das Spiel beginnt von vorne.

THRESHOLD, eine Raumflotte, hat die Aufgabe, ein Milchstrassen-system im fernen All zu erreichen. Jedes Raumschiff wird auf seinem Flug von feindlichen Bataillonen bekämpft, die es mit den mitgeführten taktischen Waffen neutralisieren kann:

- eine Laserkanone vom Typ Delta wirkt tödlich für die Feinde, die im Weg stehen;
  - der Hyper-Raum-Zeit-Aktivator verringert kurzfristig die Geschwindigkeit der Angreifer.
- Aber, Achtung! Diese Waffen sind mit Vorsicht zu gebrauchen:
- Der Aktivator verbraucht sehr viel Energie und kann von

jedem Raumschiff nur einmal verwendet werden.

- Der Laser ist sehr temperaturempfindlich und fürchtet die Überhitzung.

Damit sind Sie für Ihren Auftrag gerüstet!

Nun gilt es, Ihre Reflexe zu beherrschen.

Wenn THRESHOLD auch eine starke Bewaffnung mitführt und die feindlichen Angriffe unversehrt übersteht, so ist das Ziel deshalb noch nicht erreicht: Sie müssen auch Temperatur und Kraftstoffverbrauch überwachen.

Viel Spass also!

THRESHOLD ist ein Aktionsspiel, das allein gespielt wird.

## WAHL DER SPIELART

Ein nach der Titelseite erscheinendes Menü fordert auf, die Steuerungsart anzugeben:

- **[P]** tippen, die Joysticks zu benutzen.
- **[K]** tippen, über die Tastatur zu spielen.

Außerdem können Sie hier:

- durch Drücken der Taste **[D]** das Dekor löschen und wieder aufrufen;
- durch Drücken der Taste **[ACC]** den Ton ein- und ausschalten.

## BEDIENUNG DES RAUMSCHIFFS

BEWEGUNG NACH RECHTS ODER LINKS:

- den Joystick nach rechts oder nach links bewegen,  
ODER
- die Tasten **[H]** (rechts) und **[F]** (links) der Tastatur verwenden.

ABFEUERN EINES SCHUSSES:

- Den **[ACTION]** Knopf des Joysticks betätigen  
ODER
- die Tasten **[0]** oder **[1]** der Tastatur verwenden.

BENUTZUNG DES AKTIVATORS:

- Leertaste drücken.
- Achtung: der Aktivator darf für jedes Raumschiff nur einmal verwendet werden.

## PUNKTZAHL

Die erreichte Punktzahl wird ständig angezeigt.

Wer 50000 Punkte erreicht, bekommt ein weiteres Raumschiff als Verstärkung.

Jedesmal, wenn weitere 100000 Punkte erreicht sind, gibt es noch eine zusätzliche Verstärkung von jeweils einem Raumschiff.

## SPIELLENDE

– Wenn Sie eine Pause machen wollen, ist die

Taste **STOP** zu drücken.

– Wenn das Spiel zu Ende ist, zeigt eine Seite die erreichte Punktzahl und den bisherigen Rekord (HIGH SCORE) in blinkender Schrift an.

## WIEDERAUFNAHME DES SPIELS

– Nach nochmaligem Drücken der Taste **STOP** können Sie weiterspielen.

– Werden die Tasten **CNT** und **A** gleichzeitig betätigt, beginnt ein neues Spiel. Wie am Anfang erscheint wieder das Menü oder das Titelbild des Spieles.

## \* RECOMMANDATIONS D'UTILISATION

Ne posez pas vos doigts sur la bande, ou sur les contacts de la cartouche, protégez votre logiciel après usage, évitez les températures élevées, l'humidité, la proximité des champs magnétiques...

Ne manipulez la cartouche que si l'unité centrale est à l'arrêt.

Le non respect de ces recommandations d'utilisation entraînera la déchéance immédiate de la garantie.

## \* GARANTIE

La garantie de THOMSON FIL couvre les défauts de fabrication des composants physiques du support de ce logiciel et les vices cachés.

Tout logiciel renvoyé par votre revendeur et reconnu défectueux après expertise sera gratuitement échangé pendant 12 mois à compter de la date d'achat, le port étant à la charge de l'acheteur.

Attention: la garantie décrite ci-dessus n'est applicable qu'en FRANCE et pour un logiciel acheté sur le territoire français. Dans tous les autres cas, consultez votre revendeur local.

Toute reproduction directe ou indirecte de cette notice et du logiciel est strictement interdite sous peine de poursuites.

## \* USER ADVICE

Do not touch the tape or the cartridge contacts, take good care of your programs after use, avoid high temperatures, humidity, and magnetic fields.

Do not insert or remove the cartridge unless the computer is switched off.

If this advice is not respected, the guarantee is void.

## \* GUARANTEE

The THOMSON FIL guarantee covers manufacturing defects of hardware components supporting the software, and hidden defects.

All software returned by your dealer and acknowledged after examination to be defective, will be replaced free of charge during a period of 12 months from the date of purchase. Transportation costs are the responsibility of the purchaser.

**NOTE:** The above guarantee is valid only in FRANCE and for software purchased on FRENCH territory. Otherwise, consult your local dealer.

All direct or indirect reproduction of this document or of the software is strictly prohibited.

## \* ANWENDUNGSHINWEISE

Berühren Sie niemals ein Band oder die Programm-Modul-Kontakte, schützen Sie Ihre Programme, nachdem Sie sie benutzt haben, und vermeiden Sie hohe Temperaturen, Feuchtigkeit und Magnetfelder.

Sie Sollten niemals ein Programm-Modul einlegen oder herausnehmen, solange die Zentraleinheit eingeschaltet ist. Wenn Sie diese Hinweise mißachten, verlieren Sie Ihren Garantieanspruch.

## \* GARANTIE-ERKLÄRUNG

Die THOMSON FIL Garantie erstreckt sich auf Produktionsfehler von Hardware-Komponenten, die von Programmen genutzt werden, sowie versteckte Fehler.

Alle Programme, die Sie Ihren Händler geben, und die dort als fehlerhaft anerkannt werden, werden innerhalb eines Zeitraumes von 12 Monaten nach dem Kaufdatum, kostenlos ersetzt. Transportkosten gehen zu Lasten des Käufers.

**ANMERKUNG:** Die obige Garantieerklärung ist nur in Frankreich und nur in Frankreich gekaufte Programme gültig. In allen anderen Fällen, betragen Sie Ihren Händler.

Jede direkte oder indirekte Vervielfältigung von diesem Dokument oder von Programmen ist strengstens verboten.