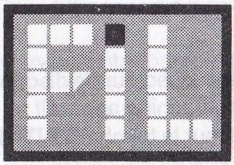
AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128

AQUANAUTE



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MISE EN SERVICE

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.
Branchez la manette de jeu dans le port 1.
Allumez l'écran puis l'unité centrale.

Disquette

- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
- Tapez **"M"** et appuyez sur la touche **"ENTREE"**.

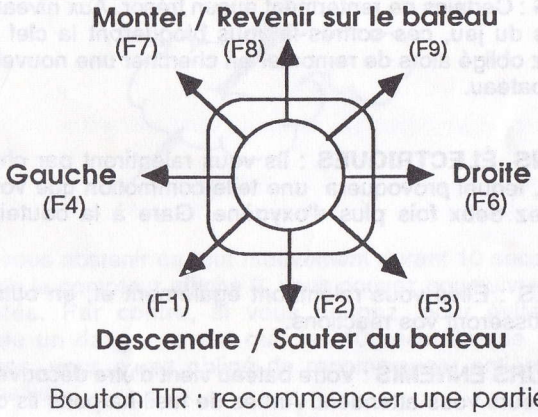
LE JEU

En plein milieu de l'océan indien, vous êtes encore le seul à connaître l'emplacement exact du trésor de la "Juanita", galion espagnol disparu en pleine tempête en l'an de grâce 1643. Vous voilà donc sur votre bateau, prêt à plonger et à affronter les dangers des profondeurs pour gagner
1 000 000 $, somme que vous empocherez en vendant le trésor retrouvé : un sac de pierres précieuses qui repose depuis la date du naufrage dans un coffre à 50 m au fond de la mer.

LES COMMANDES

Votre progression dans l'eau se fait par un mouvement régulier du levier.

Exemple : pour descendre effectuer un mouvement de haut en bas, avec le levier.



Bouton TIR : recommencer une partie

Clavier : commandes entre parenthèses sur la figure

DÉROULEMENT DU JEU

Vous ne pouvez pas descendre au fond de la mer sans votre bouteille d'oxygène et sans la clef qui vous permettra d'ouvrir le coffre où se cache le trésor. Une fois muni de ces deux objets, plongez.

LES DANGERS

HAMECONS: Ils vous retarderont.

REQUINS : Ils vous tueront s'ils vous attrapent.

MINES FLOTTANTES : Elles exploseront et vous avec si elles vous touchent.

MURENES : Si vous entrez en collision, vous serez déchiqueté par elles.

PIEUVRE : Elle vous dévorera.

COFFRES : Certains ne renferment aucun trésor. Aux niveaux supérieurs du jeu, ces coffres-là vous bloqueront la clef et vous serez obligé alors de remonter en chercher une nouvelle sur votre bateau.

POISSONS ÉLECTRIQUES : Ils vous ralentiront par choc électrique, lequel provoquera une telle commotion que vous dépenserez deux fois plus d'oxygène. Gare à la bouteille vide !

MÉDUSES : Elles vous ralentiront également et, en outre, elles émousseront vos réactions.

PLONGEURS ENNEMIS : Votre bateau vient d'être découvert. Des plongeurs vous attendent. Armés de fusil-harpons ils ont ordre de vous tuer pour récupérer le trésor.

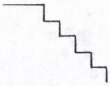
SCORE

Vous augmentez vos points à chaque danger déjoué. Vous pouvez également gagner 1 000 000 $ en ramenant le sac de pierres précieuses à votre bord.

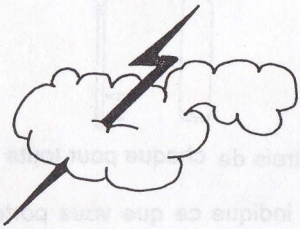
CONSEILS UTILES

- Observez bien votre tableau de bord, à droite de l'écran.

Le profondimètre ou bathymètre vous indique à quelle

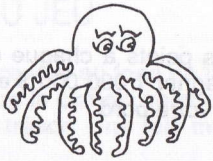


profondeur vous vous trouvez (de 0 à 50m) .
Le chronomètre décompression : pour remonter, vous êtes obligé de respecter des palliers de décompression. Il y en a 4 de 40 à 0 m..



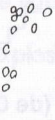
Il faut vous abstenir de tout mouvement durant 10 secondes. Dès que le compteur affiche 0, vous pouvez poursuivre votre remontée. Par contre, si vous bougez, pour éviter par exemple un danger, avant que les 10 secondes se soient écoulées, vous serez obligé de recommencer entièrement votre pallier.

Le chronomètre Ivresse des profondeurs : il se déclenche à partir de 40 m. Attention, retrouvez le coffre rapidement : au

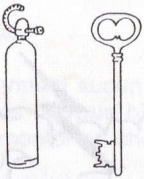


fur et à mesure que le compteur se rapproche du 0, les gestes deviennent plus lents, vous perdrez lentement conscience et vous risquez tout simplement la mort.

Réserve d'oxygène dans une bouteille.



Réserve de clefs et de bouteilles.



Vous avez droit à trois de chaque pour toute votre expédition.

Le dernier voyant indique ce que vous portez sur vous au cours de l'expédition : 1 bouteille + 1 clef ou le trésor si vous l'avez récupéré.

– Vous ne pouvez remonter sur votre bateau que par l'échelle.

– Dans certains tableaux du fond, la remontée vous sera interdite, ceci afin de vous empêcher de vous retrouver à la surface loin de votre bateau et perdu en mer.

– Le rocher du fond est un obstacle que vous ne pourrez jamais franchir.

Bonne Chance...

AQ AM 119

© 1988 FIL

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction
réservés tous pays.