

# L'Album UBI

---

---

ZOMBI  
MANHATTAN 95 LIGHT  
INERTIE  
ASPHALT  
MANGE-CAILLOUX

---

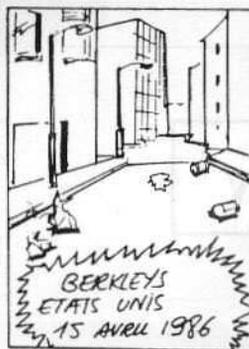
---



# *MANUEL D'UTILISATION*

- 1) - ZOMBI
- 2) - MANHATTAN 95 LIGHT
- 3) - INERTIE

*Pour ASPHALT et MANGE-CAILLOUX  
suivre l'indication donnée  
sur la disquette ou la cassette.*



BERKELEY  
ETATS UNIS  
15 AVRIL 1986



ET MAINTENANT  
UN RAPPORT SUR  
LA SITUATION ACTUELLE



LES RAPPORTS  
CONFIRMENT QUE LE  
MAL QUI S'EST ABATTE  
SUR LA REGION S'ETEND  
SUR LE MONDE ENTIER!



EN EFFET ILS  
JAILLISSENT DE FOUTZ  
DES CIMETIERES DES  
MORGUES ET LEUR  
APPARITION EVIGNORE  
LA VIOLENCE ET LA POULE



ON NE PEUT  
PAS RESTER ICI A LES  
ATTENDRE. LES MUNITIONS  
ET L'EAU COMMENCENT  
A MANQUER!!!



QUE VEUX TU FAIRE  
COMMENT VEUX TU  
PARTIR D'ICI !

IL DOIT  
BIEN RESTER UNE  
VOITURE DANS  
CETTE VILLE



NOUS VOUS RAPPELONS  
LES CARACTERISTIQUES  
DE CES CREATURES, CE SONT  
DES MORTS QUI POUR UNE  
RAISON INEXPLIQUEE SONT  
REVENUS A LA VIE



CES ETRES SE NOURRIS-  
SENT DE LA CHAIR DE  
LEURS VICTIMES LEUR FORCE  
RESIDE DANS LE NOMBRE  
ET LATERGOREUR QU'ILS ENGENDRENT



ELLES SONT  
TOUTES DETRUITES !  
TU LE SAIS BIEN !

EN TOUT CAS  
JE NE RESTERAI PAS  
ENFERME ICI !!



POUR IQ!  
ALLER OU ...

IL A RAISON  
IL FAUT SORTIR  
NOUS NE TIENDRONS  
PAS LONGTEMPS !



BARREDAEZ VOUS ET AT-  
TENDEZ LES SECOURS EVITEZ  
TOUT CONTACTS AVEC CES  
CREATURES, MEFIEZ VOUS AUSSI  
DES PILLARDS QUI SILLONNENT  
LE PAYS ET RESTEZ A L'ECOUTE



CLICK!



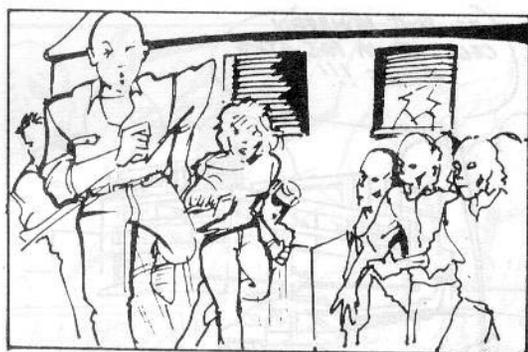
PEU IMPORTENT  
CELA NE POURRA ETRE  
PIRE QUE RESTER LA  
SANS RIEN FAIRE !!!

A PIEDS TU  
NE POURRAS PAS  
ALLER LOIN !!



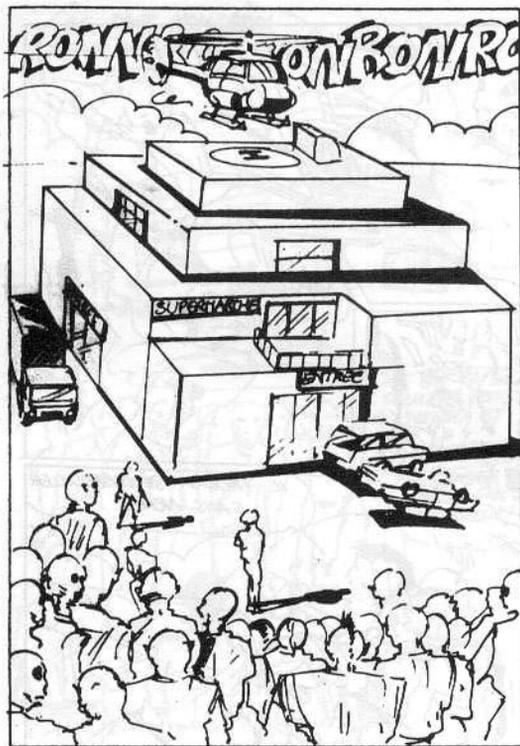
ON A DEJA  
CHERCHÉ RIEN  
NE MARCHE !

IL  
FAUDRAIT TROUVER  
UN VEHICULE...









**BUT DU JEU :** Trouver de l'essence.

**ATTENTION** — une autre équipe joue en même temps que vous, elle n'a aucun problème de carburant mais souffre de la faim. Son nom : LES HELLS ANGELS.

### Explication des différentes icônes.



**— SE DÉPLACER :**

- Une rose des vents tridimensionnelle apparaît, il vous suffit d'appuyer sur une touche autant de fois qu'il le faut pour choisir votre direction  
+ appuyer sur "FIRE ou COPY".



**— MONTER DANS UN VÉHICULE :**

- Valable pour les camions et l'hélicoptère.



**— DESCENDRE D'UN VÉHICULE**



**— PRENDRE :**

- Un curseur apparaît à l'écran. A vous de le déplacer vers un objet et de valider avec "COPY".



**— OBJETS EN MAIN :**

- Se servir des touches directionnelles pour visualiser vos objets, puis "FIRE" pour l'avoir en main.



**— POSER :**

- Touches directionnelles = curseur + "COPY".



**— UTILISER :**

- On ne peut utiliser qu'un seul objet à la fois.



**— ACTIVER :**

- Un curseur apparaît vous permettant de désigner l'objet à activer.



**— MANGER / BOIRE**



**— DORMIR :**

- Uniquement dans un lit.  
NB : Le sommeil d'un personnage dure 8 heures. (jeu)



**— RÉVEILLER**

- Permet de réveiller des joueurs endormis dans un lit. Désigner avec le curseur du lit.



**— OUVRIR :**

- Soit aux curseurs (fenêtres, objets), soit avec la rose des vents (portes). Appuyer sur "F" pour alterner les commandes.



**— FERMER**

- Action inverse que-celle ci-dessus.



**— CHANGER DE PERSONNAGE**



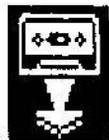
- **PAUSE :**  
- Appuyer sur une touche pour reprendre le jeu.



- **QUITTER LE JEU**



- **SAUVEGARDER VOTRE PARTIE**



- **CHARGER**  
- Charger une partie précédemment sauvegardée.

## Quelques trucs et astuces...

Merci UBI SOFT !

- 1 — Certains outils peuvent servir d'armes blanches.
- 2 — Sylvie ne peut pas se servir du fusil et de certaines armes blanches.
- 3 — Chaque action possible a des répercussions dans la suite du jeu même si elles ne vous apparaissent pas clairement.
- 4 — Si vous avez des difficultés à vous servir de l'ordinateur, essayez en dernier recours l'instruction "BYE"
- 5 — Le jeu gère directement certains paramètres. Ex. la présence de cadavres dans un lieu où se trouve votre personnage peut lui occasionner une baisse de ses points de santé.

Tous droits réservés. : Copyright 1986.

### Vous désirez combattre :

Il existe deux sortes de combat :

- 1) *Au corps à corps* : se déclenche au bout de 8 secondes (réelles) après votre arrivée dans le lieu.
- 2) *Distance* : Prendre l'arme en main + icône "UTILISER"

### Utiliser les touches du clavier :

- **ESC** : Permet d'annuler une action en cours.
- **COPY** : Touche de tir avec une arme à feu - Validation des icônes (actions)
- **Z et X** : A utiliser en alternance pendant un combat au corps à corps.
- **F** : Inversion des actions "FERMER" et "OUVRIR".

**NB** : On peut également utiliser un joystick.

Pour la version cassette :  
Barre espace : AFFICHE L'HORLOGE



# MANHATTAN

95  
LIGHT

**NO TALKING  
NO SMOKING  
FOLLOW THE  
ORANGE WAY**

"Votre attention s'il vous plait, vous pénétrez dans la zone de débarquement. Ne parlez pas, ne fumez pas, suivez les lignes oranges jusqu'à la zone de traitement."

Le prochain départ à destination de la prison est prévu dans 2 heures. Vous avez maintenant la possibilité d'être incinéré sur place. Si vous choisissez cette option, veuillez en informer le sergent de garde de votre zone de traitement."

*(Dans le bureau du directeur)*

THUNDERSON - "Je suis prêt, faites le rentrer."  
Le sergent - "C'est un homme dangereux monsieur."  
THUNDERSON - "Je sais ce que j'ai à faire."

*(SNAIL est poussé dans la pièce)*

THUNDERSON - "... J'ai un marché à vous proposer. Une possibilité de rachat pour tous les actes criminels que vous avez commis aux Etats-Unis.

Il y a eu un incident. Il y a environ une heure, un jet s'est écrasé dans le pénitencier, le président était à bord."

SNAIL - "Le président de quoi ?"

T - "Je déteste qu'on se foute de moi ! ... Vous y allez, trouvez le président dans les 24 heures et vous êtes libre."

S - "Dans les 24 heures ? Hein !"

T - "Je vous offre un marché"

S - "Je vais y réfléchir"

T - "Pas le temps... Que décidez-vous ?"

S - "Trouvez un autre président"

T - "Je vous l'ai dit, je n'aime pas qu'on se foute de moi !"

S - "Pourquoi moi ?"

T - "Vous avez piloté le FALCON au-dessus de Stalingrad, vous pourrez atterrir discrètement... Et de toute façon, je n'ai pas le choix !"

S - "... OK ! D'une manière ou d'une autre, c'était cuit pour moi."

S - "Ou vais-je atterrir ?"

T - "Sur le World Trade Center. Il n'y a pas d'autre endroit."

...Sur le toit, il y a un ascenseur encore opérationnel, il vous emmènera jusqu'au rez de chaussée.

...On va vous injecter des anti-toxines qui vous protégeront de tous les virus pendant 24 heures."

*(Après l'injection)*

Le toubib s'adressant à Thunderson - "Dites lui."

S - "Me dire quoi ?"

T - "De minuscules capsules ont été logées dans vos artères, elle commencent à se dissoudre lentement. Dans 24 heures, la dissolution sera achevée. Les noyaux de ces capsules sont une charge explosive, pas plus grosse qu'une tête d'épingle. A l'instant même où elles exploseront, elles feront sauter vos deux artères..."

Le toubib - "...5 minutes avant la fin de la dernière heure, nous pouvons les neutraliser par infra-sons."

T - "Nous neutraliserons les charges si vous nous rame nez le président."

S - "Et que se passe-t'il si j'ai du retard ?"

T - "C'est la fin de Snail LISPEN !"

S - "...Quand je reviendrai, je vous tueraï THUNDERSON !"

T - "...Le FALCON vous attend."

...

Contrôle personnage (Clavier, Joystick)

Au joystick : -> Droite  
-< Gauche  
- A - Saut  
- V - Accroupi  
- TIR - Tir ou coup

Au clavier : - A - S'engager dans la rue en face ou entrer dans un édifice (quand cela est possible)  
- V - S'engager dans la rue derrière (quand cela est possible)

Contrôle voiture (Joystick)

Au joystick : -> Accélérer  
-< Freiner  
- Déplacement latéral vers le haut  
- Déplacement latéral vers le bas  
- TIR + A - Tourner à gauche  
- TIR + V - Tourner à droite  
- TIR + < - Stopper complètement

Utilisation Icônes

Au clavier : - SPACE - Affichage des icônes  
- > - Curseur à droite  
- < - Curseur à gauche  
- ENTER - Choix de l'action  
- ESC - Abandon

Au joystick : -> Curseur à droite  
-< Curseur à gauche  
- TIR - Choix de l'action



Choix de  
l'objet utilisé



Pause



Monter ou  
descendre  
de voiture



Parler

Touches diverses

T Affichage compte à rebours

Armes et gadgets



INGRAM cal. 11.43 - 1200 coups/mn



GRENADES (6 au total)

Sans compter vos dévastateurs coups de poings et pieds.

**N.B. : Si vous ne souhaitez pas voir la présentation du jeu, appuyez sur la barre espace, après avoir chargé le programme par RUN "UBI".**



Détecteur, indique votre position relative à celle du président.

Bracelet "Compte à rebours"

Indicateurs de force physique des différentes parties de votre corps  
(R : Droite  
L : Gauche)

Objet utilisé.

## I - BUT DU JEU

Déjouer les plans de ZORGLUB et mettre au point une arme capable de l'anéantir. Pour cela, il vous faudra partir à la recherche des savants que ZORGLUB a dispersé sur dix planètes de la galaxie. Mais attention : des traîtres se sont glissés parmi ces savants et ils peuvent sérieusement endommager votre vaisseau.

## II - MENU PRINCIPAL

Vous avez le choix entre trois options :

- 1 - Jeu
- 2 - Tableau des scores
- 3 - Redéfinition des touches

- \* l'option 1 permet de commencer à jouer.
- \* l'option 2 permet de voir le tableau des dix meilleurs scores.
- \* l'option 3 permet de choisir les quatre touches principales du jeu.

Notez que les quatre touches sont prédéfinies ainsi :

- Z gauche
- X droite
- SHIFT réacteur
- ENTER tir

## III - COMMENCER LE JEU

L'ordinateur vous demande tout d'abord d'entrer le code de la planète où vous voulez aller. Le seul code qui vous est connu au début du jeu est "J12C5B". Les autres codes vous seront donnés au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu.

## IV - FONCTIONNEMENT

1) **Commandes** (on peut également utiliser un joystick)

- Clavier :
  - \* Rotation gauche du vaisseau  
Cosmonaute à gauche Z
  - \* Rotation droite du vaisseau  
Commande à droite X
  - \* Réacteurs SHIFT
  - \* Tir ENTER (464)/  
RETURN (6128)
  - \* Retour du cosmonaute  
dans le vaisseau ENTER (464)/  
RETURN (6128)
  - \* Sortie du cosmonaute ESPACE
  - \* Ordinateur de bord O
  - \* Fin du guidage S
  - \* Réactivation du radar R
  - \* Réapparition après avoir  
été détruit DEL
  - \* Déplacement d'urgence FLECHES  
de CURSEUR

## 2) Comment sauver les savants

Sur chaque planète, un ordinateur est à votre disposition, en plus de votre ordinateur de bord.

Les noms des traîtres sont stockés sur des disquettes et la première chose à faire est de trouver ces disquettes. Il y a en tout cinq disquettes et chacune d'elles stocke seulement une partie des noms. (Ex. : la disquette N°2 stocke la deuxième lettre de tous les noms).

Pour prendre une disquette, il faut tout d'abord trouver une plateforme et se poser avec le vaisseau, puis sortir du vaisseau (touche ESPACE). Dès que vous toucherez la disquette, l'ordinateur de bord affichera la liste des disquettes à la place du radar. (Le radar pourra être réactivé en tapant sur la touche "R").

Puis rentrez dans le vaisseau en vous positionnant exactement au-dessus et en appuyant sur ENTER.

\* Attention : votre réserve d'oxygène n'est pas illimitée, surveillez l'indicateur.

De la même manière, vous pourrez sortir du vaisseau pour interroger l'ordinateur de la planète ou sauver un savant.

Lors du contact avec un savant, celui-ci vous donne son nom et vous demande si vous voulez bien l'emmener avec vous. Répondez en tapant sur la touche "O" ou la touche "N". Si vous acceptez, il vous suivra jusqu'au vaisseau, d'où il sera téléporté vers la base principale, où est construite l'arme destinée à anéantir ZORGLUB. Si vous repérez un traître, vous devez l'éliminer, cela vous rapportera 1000 points ! Mais si vous ramenez un traître dans votre vaisseau, attention aux dégâts !

## 3) L'énergie

A chaque fois que vous utilisez les réacteurs ou que vous tirez, votre réserve d'énergie diminue. Vous pouvez récupérer de l'énergie en positionnant votre vaisseau juste au-dessus des réserves d'énergie, marquées d'un "E".

## 4) L'Ordinateur de Bord

Vous pouvez l'utiliser en appuyant sur la touche O, à condition d'être sur une plateforme. Vous disposez alors de trois options :

- a) la touche "G" : vous permet d'être guidé par l'ordinateur vers l'un des quatre points suivants : le cosmonaute, la disquette, l'ordinateur, ou vers l'énergie. Choisissez ces objets avec les touches de 1 à 4.

A chaque fois que vous changez de salle, l'ordinateur de bord vous indique la direction vers l'objet demandé le plus proche. Mais attention, cela vous coûte 200 points d'énergie. Vous pouvez donc interrompre le guidage en appuyant sur la touche "S".

- b) la touche D : vous permet d'obtenir la liste des disquettes déjà en votre possession.

- c) la touche A vous permet d'abandonner la partie.

Pour quitter l'ordinateur il faut maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur une autre touche quand l'ordinateur indique "FIN DE LISTE".

### 5) Les Ennemis

Bien entendu, l'affreux ZORGLUB a dispersé des créatures ennemies dans la galaxie. Leur objectif est bien sûr de rendre votre mission difficile.

Certaines créatures sont indestructibles mais peuvent être détournées si on tire souvent sur elles.

### 6) Le Radar

Sur le radar, les différents éléments sont symbolisés par des points de couleur différente :

- Marron : les parois de la planète
- Vert clair : savant
- Blanc : disquette
- Bleu clair : ordinateur
- Jaune : carburant
- Rouge : créature ennemie ou plateforme
- Bleu : mur
- Vert foncé : barrière magnétique

### 7) Le système de codification des planètes

Lorsque vous avez récupéré tous les savants sur une planète, le code de la prochaine planète vous est donné automatiquement. Ainsi vous pouvez continuer à jouer sans avoir à recommencer depuis le début.

Notez que les deux premières planètes sont de dimensions réduites par rapport aux autres planètes.

#### NOTA BENE

Pour clavier AZERTY : touche W au lieu de Z.

Pour  
la version  
CASSETTE...

Il est conseillé de se repérer grâce au compteur. Il faut le mettre à zéro avant de charger le jeu.

Quand vous avez fini de charger une planète, notez le nombre indiqué au compteur. Celui-ci correspond au début de la prochaine planète.

Les trois premières planètes sont à la suite du jeu sur la face 1, les sept autres sont sur la face 2.



© 1987