

ERE HITS

VOL. 2

CRAFTON & XUNK	3
EDEN BLUES	7
SAI COMBAT	19
ROBBOT	23

CRAFTON & XUNK

COMMANDES

Controls/Kommandos

1/3 Joystick/Keyboard directional



Avant
Forwards
Vorn

2/4 Joystick/Keyboard

Rotations



Marche
Walk
Sruhe

Saut/Jump/Spring

Fire/Copy

Début du jeu/Start game/Spielanfang

Fire/Space

Prendre/Take/Aufnehmen

Space

Energie/Energy :
Cabines holophoniques/Holophone
boxes/Holophonischen Kabinen

Poser/Put down/Abstellen P

Tirer/Pull/Ziehen T

Appeler Xunk/Call Xunk/Rufen Xunk R

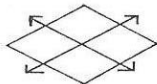
2912, la guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique installé sur terre est détruit au cours des combats, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes.

Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et Xunk, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'arracher à la destruction les mémoires de ce dernier.

Encore faut-il que Crafton ait accès à la salle où se trouve l'ordinateur. Pour cela, il lui faut découvrir un code de 8 chiffres. Chaque chiffre est détenu par un scientifique que Crafton doit interroger à l'aide d'un des objets disséminés dans le centre.

D'autres objets, judicieusement utilisés, permettent de détruire, repousser ou détourner les multiples gardiens du centre.

Une fois en possession du code, Crafton l'utilisera dans le couloir d'accès à la salle de l'ordinateur, sachant que chaque chiffre représente une direction à respecter à partir de la dalle éclairée, selon le schéma ci-dessous.



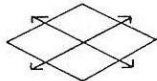
2912, war threatens Earth. All the space colonies share one over-riding fear: if the Central Galactic Control Computer, installed on Earth, were put out of action, then total disaster would strike the planets under its control.

For trouble-shooting android Crafton and his faithful podocephal, Xunk, the mission is straight-forward: penetrate the highly guarded research complex where the computer is installed, and recover its memory before hostilities break out.

Crafton's main problem will be getting to the computer room. He'll need to find the 8-figure code. Each figure is known to only one scientist. Crafton will have to question each of them, using objects hidden throughout the complex.

Other objects, if used properly, will allow him to outwit repel and even destroy the many guards.

Once he has got the full code, Crafton will use it in the computer room access corridor; each figure represents a direction leading away from the light slab, following the plans below.



2912, der Krieg bedroht die Erde. In allen Weltraumkolonien macht sie die Angst breit : wenn der Hauptcomputer für die galaktische Kontrolle, der sich auf der Erde befindet, während der Kämpfe zerstört wird, wird jedes Leben auf den nicht-autonomen Planeten erlöschen.

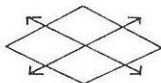
Für Crafton, einen androïdischen Spezialisten für gefährliche Missionen, und Xunk, sein treues Kopffüßer, geht es darum, das Forschungszentrum, das den Computer besitzt, zu investieren und letzteren vor der Zerstörung seiner Gedächtnisse zu bewahren.

Außerdem muß Crafton Zutritt zu dem Raum bekommen, in dem sich der Computer befindet. Um dies zu schaffen, muß er einen achtstelligen Code.

Jede Ziffer ist im Besitz eines Wissenschaftlers, den Crafton jeweils mit Hilfe der im Zentrum verstreuten Gegenstände befragen muß.

Andere Gegenstände, scharfsinnig stilisiert, ermöglichen die vielen Wächter des Zentrums zu zerstören, zu verdrängen oder umzudrehen.

Ist Crafton erst einmal im Besitz des Codes. So wird er ihn in dem Gang benutzen, der den Zutritt zum Computerraum ermöglicht, wobei er weiß, daß jede Ziffer eine ab der erleuchteten Kachel zu respektierende Richtung bedeutet ; siehe beiliegendes Schema.



EDEN

blues



Un souffle rauque passe sur la terre nue, traverse les champs déserts, file entre les murailles glacées des villes mortes où ne retentit plus le pas des hommes, s'égare enfin dans la plaine silencieuse où ses lourdes ailes mugissent sans rencontrer la plus petite trace de vie : les buissons semblent pétrifiés, les arbres paraissent être de pierre et, ça et là, sur les routes, des automobiles abandonnées, rutilantes encore, témoignent de l'actualité de la catastrophe.

Du pénitencier, lourde masse accroupie au sommet d'une colline ainsi qu'un animal fabuleux courbé, sous le galop forcené des nuages, s'exhalent les dernières vapeurs des fourneaux qui s'éteignent. Tout est figé, tout est sans vie. Les seuls mouvements perceptibles sont ceux des robots dont les grincements métalliques se répondent de loin en loin. Ce sont les nouveaux maîtres. Le pénitencier est leur quartier général.



Dans la cellule 412, couché sur son bat-flanc, abasourdi par la désintégration générale qui vient de foudroyer ses compagnons, l'unique survivant découvre sa solitude sans y croire encore. Il regarde d'un œil incrédule les robots s'agiter entre les bâtiments pénitenciers. Pourquoi l'ont-ils épargné ? Quel obscur dessein se cache derrière leur visage impassible ?

Un mouvement de révolte le jette contre la porte. A violents coups de pied, il arrache la serrure ; elle s'ouvre ! Le voici dans le couloir. Libre ? Il prend son élan, court, s'arrête : un robot lui coupe le passage. C'est une sorte de sphère d'aluminium cerclée de plastique rouge, hérissée d'antennes, et qui flotte à quelques centimètres au-dessus du sol, en soulevant la poussière. Son œil cyclopéen se tourne lentement vers lui. Il se jette par terre. Un éclair passe au-dessus de sa tête, frappe le mur, le perce. Il recule, le cœur battant. Le robot semble hésiter. Une porte ? C'est une cellule. Il s'y réfugie.

Dehors, les derniers rayons du jour teintent de pourpre les capteurs solaires qui parsèment la carapace des robots. L'ombre de leurs antennes s'allonge, leur énergie semble décroître, ils s'assoupissent à l'angle des murs. Alors s'élève une vague plainte. Ses modulations envoûtantes et douces comme un chant de sirène flottent au hasard du pénitencier, imprègnent les couloirs, tissent autour du dernier des hommes un réseau d'espérance, une nouvelle raison d'être et d'agir : cette voix, c'est une voix de femme...





LE JEU

Il se pratique soit à la manette, soit à l'aide des touches fléchées. Dans ce dernier cas, la touche COPY sert de bouton tir. Aucune autre touche n'est nécessaire.

TABLEAU DE BORD

1. Répartition des points disponibles

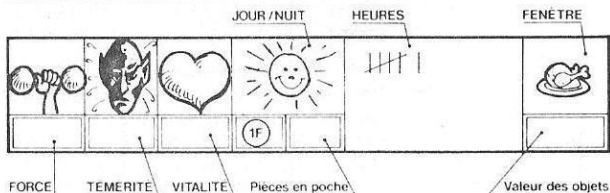
Avant de commencer le jeu (COPY ou TIR), il est souhaitable d'insuffler la vie au héros, faute de quoi il agonise immédiatement. 3 icônes illustrant les caractéristiques du personnage (force, témérité et vitalité) attendent votre décision.

← → sélectionnent l'icône.
↑ ↓ augmentent ou diminuent la valeur de chaque caractéristique.

2. Touche copy ou bouton tir

Tout appui sur copy ou tir fait agir le personnage en fonction des objets visualisés dans la fenêtre de droite.

S'il n'y a rien dans la fenêtre, copy ou tir font varier la vitesse de déplacement du héros. Attention, sa vitalité diminue en proportion : plus il marche vite, plus il se fatigue...



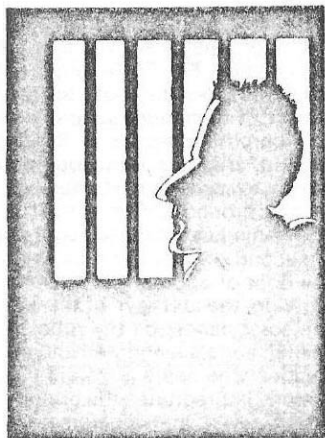


3. Actions

Symbole	Caractéristique
Portes	S'ouvrent à violents coups de pied. Coûtent en force en fonction de la valeur affichée sous la fenêtre.
Bouteilles	Apportent en vitalité. On en trouve dans les caves.
Assiettes	Apportent en force.
Tasses de café	Apportent en témérité. Coûtent une pièce de 1 franc.
Pièce de 1 franc	Permet de boire du café aux distributeurs. On les découvre quelquefois sur le rebord des fenêtres des cellules.

4. Incidence des actions

Caractéristique	Diminution	Augmentation	Solde nul
FORCE	Ouverture des portes Heurts contre les murs	Manger les portes	Impossible d'ouvrir
TÉMÉRITÉ	Fusiller les robots du regard	Boire du café	Impossible de neutraliser les robots
VITALITÉ	Survivre Résister aux robots Résister au temps	Boire du vin	Décès prématuré



Chilly breezes flow over naked earth, cross deserted fields, pass through the icy walls of dead towns, where not a footstep is heard, before finally dissipating in silent plains without the slightest sign of life : the bushes appear petrified and the trees could be monuments but on the highways the abandoned cars, still humming, are an indication of the recent catastrophe.

The prison, a massive concrete block sitting on the top of a hill and the last gasps of smoke from the factory chimneys are the remaining signs of activity. All is frozen and lifeless. The only perceptible movements are the robots with their metallic squeaking getting louder and louder...

They are the new masters and the prison is their H.Q.. In cell 412, lying on his mattress, dazed by the total disintegration of all his companions, the unique survivor discovers his unbelievable solitude. He watches incredulously the robots deliberate movements along the paths between the prison blocks. Why has he been spared ? What obscure intentions are hidden behind their impassive faces ?

A violent feeling of revolt and he throws himself against the cell door. The lock gives way and the door opens ! He's in the corridor. Free ? He runs... and then stops in his tracks : a robot blocks the route to freedom.

A sort of aluminum sphere with an outer red plastic ring and sprouting aerials is floating a few inches above the ground, creating a mini-duststorm. Its cyclops eye twists slowly towards him. He has just time to throw himself flat on the ground before a flash of lightning pierces the air above his head, hits the wall and transperces it.

A second of hesitation by the robot and he goes through the door of another cell, a temporary refuge...

Outside, the last rays of the evening sunshine paint purple the solar panels on the robot's outer shells. The shadows of their aerials lenththen and their energy seems to weaken. Suddenly he hears a distant pleading chant... It's haunting melody impregnates the prison corridors and awakes in the last surviving man a glimmer of hope, a reason to exist and react : the voice is the voice of a woman...



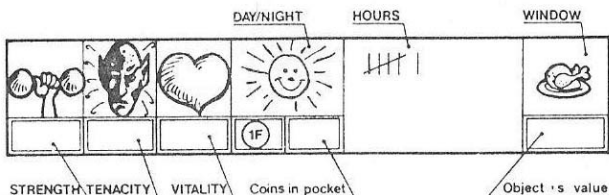
The game :

You can use either a joystick or the arrow cursor keys. In the either case, the COPY key replaces the fire button. No other key functions.

1. Allocation of available points.

Before starting the game (by pressing FIRE or COPY), you should create the character of the hero, otherwise he will die immediately.

3 Icons indicate the personal characteristics of your hero : STRENGTH, TENACITY, VITALITY.



← → Icon selection

↓ ↑ Increase or Decrease the value of each characteristic

2. Copy key or fire button

Each time the copy key or fire button is pressed, the hero will react depending on the object shown in the right hand window.

If there is nothing in the window then the copy key or fire button will cause the speed of the hero to vary. Be careful, his vitality decreases proportionally : the faster he walks the faster he tires...

3. Actions

Symbol	Characteristic
Doors	Open with a good kick. Your strength will decrease by the value indicated under the window.
Bottles	Give you vitality. To be found in the cellars.
Plates	Give you strength.
Cups of coffee	Give you tenacity. Cost 1 FRANC.
1 Franc coin	Allow you to drink coffee from the vending machines. To be found occasionally on the cell window ledges.

4. Action consequences

Characteristic	Decrease	Increase	Zero level
Strength	Opening doors. Hitting walls.	Eating	Impossible to open doors.
Tenacity	Telepathetic neutralising of robots.	Drinking coffee.	Impossible to neutralise robots.
Vitality	Surviving. Resisting robots. Resisting time.	Drinking from bottle.	Premature death.

Finally, your vitality does not decrease when you lay down.
Good luck... Bonne chance.



Ein rauher Wind weht über die Erde, durchkreuzt die Wüstenflächen, streicht zwischen den kalten Mauern der toten Städte umher, wo keine Schritte der Menschen mehr zu hören sind, kommt in die stille Ebene, wo nicht die kleinste Spur von Leben zu finden ist.

Die Büsche und Bäume scheinen versteinert und auf den Straßen stehen verlassene Automobile, fast wie unberührt. Sie zeugen von der Aktualität der Katastrophe. Die Strafanstalt liegt auf dem Gipfel eines Hügels, auf dem sie hockt, wie ein Fabeltier, und gerade verlöschen die letzten Rauchschwaden der Brennöfen. Alles ist steril und ohne Leben. Die einzig wahrnehmbaren Bewegungen sind die der Roboter, deren metallisches Knirschen dabei wie aus großer Entfernung erklingt. Sie sind die neuen Herren. Die Strafanstalt ist ihr Hauptquartier.



In Zelle 412 liegt apathisch, durch die atomare Katastrophe, die seine Kameraden getroffen hat, der Einzige Überlebende.

Er betrachtet mit ungläubigen Blicken die Roboter, die in den Gebäuden arbeiten. Warum schonen sie ihn ? Welche obskure Absicht verbirgt sich hinter ihrer äußeren Gleichgültigkeit ?

Aus Verzweiflung wirft er sich gegen die Tür und ein starker Fußtritt bricht das Schloß auf ; Sie ist offen ! Er gelangt in den Korridor. Frei ? Mit neuem Schwung läuft er los, hält an : Ein Roboter versperrt ihm den Weg. Es ist einer von der Sorte, deren kugelförmiger Körper mit rotem Plastik überzogen ist, woraus Antennen emporstehen, und der einige Zentimeter über dem Boden schwebt. Sein Zyklopeauge dreht sich langsam in seine Richtung. Der Flüchtende wirft sich auf die Erde. Ein Laserstrahl schießt aus dem Kopf des Roboters und frißt sich in die Wand. Er hetzt zurück, den Herzschlag spürt er bis in den Kopf. Der Roboter scheint zu zögern. Eine Tür ? Es ist eine Zelle. Er flüchtet sich hinein.

Draußen färben die letzten Sonnenstrahlen die Hülle der Roboter purpurrot. Die Schatten ihrer Antennen werden länger, ihre Energie scheint erschöpft zu sein, sie scheinen an eine Wand gelehnt einzuschlafen. Dann setzt ein Klagegedächtnis ein. Seine Schwingungen hallen wie ein Sirenenengesang durch die Strafanstalt, geben dem letzten Mann ein neues Gefühl der Hoffnung, einen neuen Sinn des Lebens : Diese Stimme, das ist die Stimme einer Frau...

DAS SPIEL

Gespielt wird mit dem Joystick oder mit Hilfe der Cursor-tasten.

Im letzten Fall ist die COPY-Taste der Feuerknopf. Keine andere Taste ist notwendig.

ANZEIGETAFEL

1. Verteilung der verfügbaren Punkte.

Vor Spielbeginn muß dem Helden das Leben eingeflößt werden, ohne das er sofort im Sterben liegen würde.

Drei Symbole zeigen die Merkmale der Person an (Kraft, Waghalsigkeit und Gesundheit) und warten auf Ihre Entscheidung.

← → Wahl der Symbole

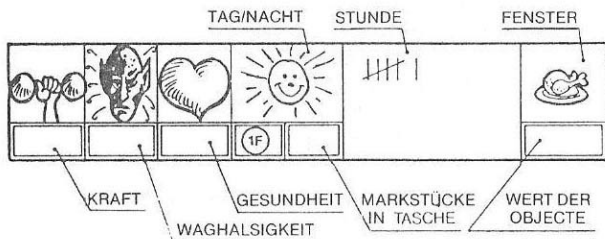
↑ ↓ erhöhen oder vermindern der Werte jedes Merkmales.

2. Drücken des COPY- oder Feuerknopfes

Durch jedes Drücken des COPY- oder Feuerknopfes wird in den Objekten im rechten Fenster eine Funktion angezeigt.

Falls nichts im Fenster angezeigt wird, regelt das Drücken der COPY-Taste die Geschwindigkeit des Helden.

VORSICHT, seine Geschwindigkeit verringert sich proportional : je schneller er marschiert, desto schneller wird er müde.



3. Aktionen

Symbole	Merkmale
---------	----------

Türen	öffnen sich durch Fußtritte. Kostet die Kraft, deren Wert im Fenster angezeigt wird.
-------	--

Flaschen	steigern die Gesundheit. Man findet sie in den Kellern.
----------	---

Teller	steigern die Kraft.
--------	---------------------

Kaffetasse	steigert die Waghalsigkeit. Der Preis beträgt 1 Markstück.
------------	--

1 Markstück	erlaubt das Trinken von Kaffee. Man findet sie auf dem Sims der Zellenfenster.
-------------	--

4. Auswirkungen von Aktionen

Merkmal	Verminderung	Steigerung	Saldo Null
Kraft	öffnen von Türen Stöße gegen Wände	Essen Türen	Unmöglich zu öffnen
Waghalsigkeit	Die Roboter in Sichtweite mit dem Blick durchbohren	Kaffee trinken	Unmöglich, Roboter unwirksam zu machen
Gesundheit	Überleben im Kampf gegen Roboter und gegen die Zeit	Wein trinken	Wie bisher

Die Gesundheit verringert sich nicht, wenn der Held schläft.

SAI COMBAT



QU'EST-CE QUE LE SAÏ ?

Le Saï est un très ancien art martial où l'on emploie à la fois les coups classiques du karaté et l'arme Saï qui sert à donner et à bloquer les coups. Cet art existe également sous forme de gymnastique, appelée Saï Kata, pratiquée en solitaire, et où il s'agit de maîtriser des figures de plus en plus complexes à l'aide du Saï. Les origines du Saï Karaté remontent loin dans le passé. D'abord pratiqué sur l'île d'Okinawa, il s'est répandu peu à peu à travers l'archipel japonais.

POUR COMMENCER LE JEU

Pendant la démonstration, vous pouvez choisir une partie à 1 ou à 2 joueurs en appuyant sur 1 ou 2. Dans le jeu à 1 joueur vous êtes le combattant en habit clair.

OPTIONS POUR COMMENCER

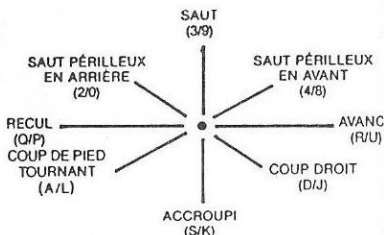
Appuyez sur ENTER pour commencer une partie au niveau ceinture blanche avec six mises à terre. Pendant la démonstration, vous pouvez appuyer sur SPACE pour revenir au niveau atteint au cours de la partie précédente, mais il n'y aura que trois mises à terre.

Dans le jeu à 2 joueurs, la partie commencera au niveau sélectionné.

ESC pour sortir d'une partie.

Notez que les deux personnages se retournent automatiquement quand ils se croisent. Les commandes sont alors inversées par rapport aux commandes expliquées dans le schéma.

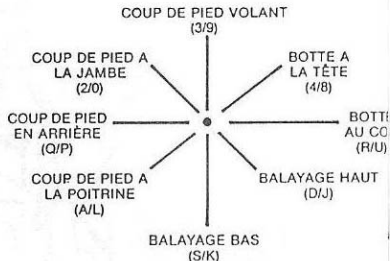
Actions au joystick (Joueur au clavier 1 / Joueur au clavier 2)



Clavier 1 : QWE
ASD
ZXC

Clavier 2 : 789
456
123
(pavé numérique)

Avec bouton de tir
(Joueur au clavier 1 : avec CAPS SHIFT)
(Joueur au clavier 2 : avec ENTER)



SAÏ KATA

Prenez l'option à 2 joueurs pour vous entraîner.

Saï Combat

© MIRRORSOFT LTD 1986. Le programme informatique contenu dans le logiciel Saï Karaté, ainsi que la documentation et les matériels qui l'accompagnent sont protégés par la loi du copyright national et international. Le stockage dans un système de recherche, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion par radio ou par télévision, la représentation en public sont interdits sans l'accord écrit formel de Mirrorsoft Ltd. Tous droits de reproduction réservés mondialement.

WHAT IS SAI ?

Sai Karate is an ancient oriental martial art in which the Sai weapon is used to deliver blows and block an opposing fighter's moves, as well as the more familiar karate kicks and blows. It also exists as a form of Japanese aerobics called Sai Kata, involving increasingly intricate moves with the Sai and practised as a solo art. Sai Karate originated in Okinawa many centuries ago, spreading gradually throughout the Japanese islands.

THE OBJECT OF THE GAME

Work your way up through eight belt levels from white to black, and then through the eight Dan levels to become a Sai Master. You score 100, 200 or 300 points for each successful blow landed on your opponent, depending on the type of blow. A minimum of 600 points is required for a knockdown fall. Your Chi (energy) levels are shown on the dragon's head in the scoreboard. In the one-player option, three falls are required to move on to the next level.

TO START THE GAME

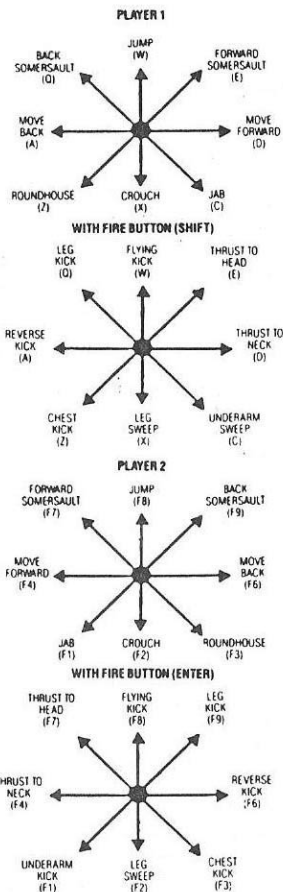
During the demo, you can select one-player mode by pressing 1 or two-player mode by pressing 2. In one-player mode, you are the light-trousered fighter. You can use either the joystick or the keyboard to control your fighter.

STAR OPTIONS

Press RETURN to start a game at white belt level with 6 falls available. Press SPACEBAR during the demo to return to the previous belt level, but with only three falls available.

SAI KATA

Select the two-player option to practise the moves available in Sai Combat.



Press ESC to quit game.

WAS IS SAÏ ?

Saï Karate ist eine uralte orientalische Kampfkunst, ausser den bekannten Karate-Kicks und Schlägen, umfasst Sie auch der Saï, einen mit spitzem Ende versehenen Stock, der zum Angriff und zur Schutz benutzt wird.

DAS ZIEL DES SPIELES

Um ein Saimeister zu werden, müssen Sie sich durch acht Gürtelhöhen von dem weissen bis zum schwarzen Gürtel, und durch acht Danhöhen hocharbeiten. Mit jedem erfolgreichen Schlag, den Sie bei Ihrem Gegner landen, erzielen Sie 100, 200 oder 300 Punkte. Für einen Knockout, benötigen Sie mindestens 600 Punkte.

Ihre Chi-(Energie-) höhen sind an dem Drachenkopf in der Anzeigtabelle angegeben. Um bei der Einzelspielerweise in die nächste Höhe aufzusteigen, müssen Sie drei Knockouts erzielt haben.

SPIELANFANG

Während der Demo, können Sie die Einzelspielerweise wählen, in dem Sie auf die 1 drücken, oder die Zweispielerweise, wenn Sie auf die 2 drücken. In der Einzelspielerweise sind Sie der Kämpfer mit der helleren Hose.

SPIELWEISE

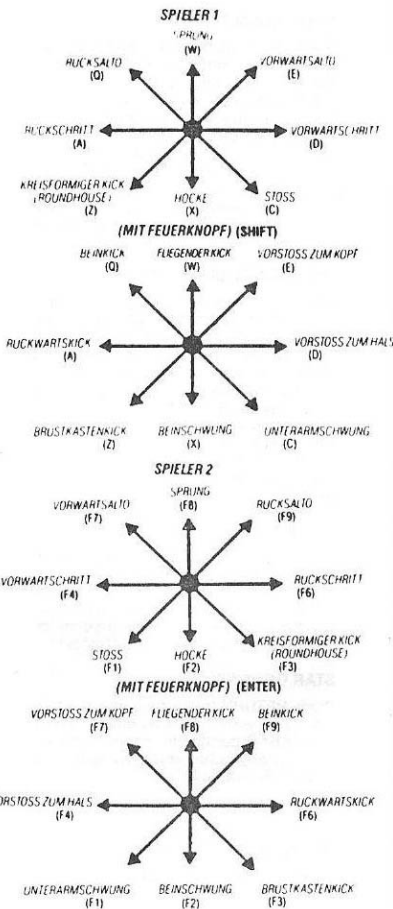
Drücken Sie auf RETURN, um ein Spiel auf der Weissgürtelhöhe aufzufangen. Sie haben dann 6 Knockouts zur Verfügung.

Drücken Sie auf SPACEBAR in der Demo um auf die vorherige Höhe zurückzukommen. In diesem Fall haben Sie aber nur 3 Knockouts zur Verfügung.

SAÏ KATA

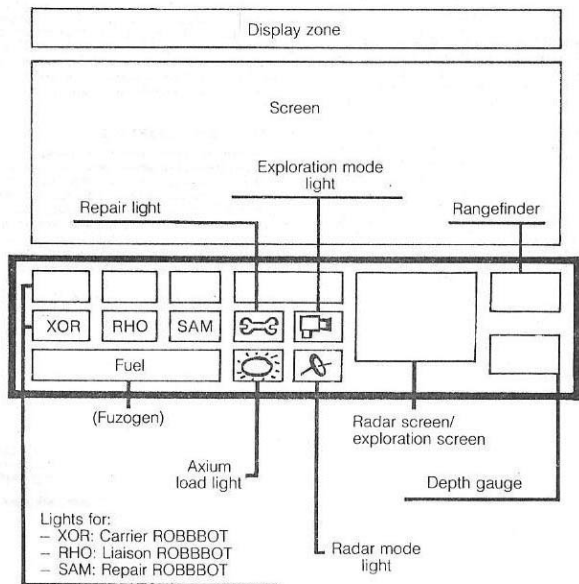
Wählen Sie die Zweispielerweise um die Saï-Combat-Schübe zu üben.

Drücken Sie auf ESC um das Spiel zu beenden.



ROBBBOT

INSTRUMENT PANEL



CHARGEMENT DU PROGRAMME :

Cassette : appuyez sur CTRL et deux fois sur la petite touche ENTER puis sur PLAY du magnétophone.

Disquette : tapez RUN"ERE et appuyez sur ENTER

LE CHOIX DES MODES

Le jeu commence en mode pilotage. Pour changer de mode, appuyez sur le bouton de Tir (ou la touche COPY). Si vous pilotez un robot, vous devez le poser et couper son moteur auparavant. D'une manière générale, tout le jeu se contrôle à l'aide du joystick et du bouton de tir, ou des touches fléchées avec COPY.

MODE PILOTAGE : vous contrôlez le robot dont le voyant est allumé. Le moteur des robots, qui fonctionne au fuslogène liquide, permet de décoller dans toutes les directions. Pour couper le moteur, il suffit d'actionner la manette vers le bas.

MODE CONTRÔLE : les déplacements latéraux de la manette (ou des touches fléchées) vous permettent de changer de robot, les déplacements verticaux d'alterner entre le mode pilotage et le mode exploration. Feu (ou COPY) valide votre choix.

MODE EXPLORATION : l'écran radar synthétise le paysage de la planète. Vous pouvez tout explorer, repérer les obstacles, les passages, et noter les coordonnées de ces différents lieux grâce aux compteurs de distance et de profondeur. L'ordinateur ZT 495 R type 2, qui se dissimule derrière votre poste de commande, analyse les informations captées par le radar et vous les restitue codées comme suit :

- points blancs : gloutons métallophiles qui se désaltèrent au fuslogène liquide.
 - points bleus : fusiozones (régions où les nappes de fuslogène liquide affleurent la surface permettent de ravitailler les robots).
 - points rouges : chutocraqueurs (rochers métallifères radio-actifs extrêmement dangereux).
 - point clignotant : source d'énergie (AXIUM B52).
- Pour quitter ce mode : tir ou COPY.

LE CHOC DES ROBOTS

XOR : robot porteur. Grâce aux alliages particuliers qui le composent, XOR supporte des températures très élevées. C'est lui qui doit prendre en charge la masse énergétique et la rapporter à la fusée.

RHO : robot de liaison. Équipé d'un ordinateur d'analyse radar ZT 495 R type 1bis, RHO sert de relais entre la fusée et les autres robots. Il ne doit jamais être trop éloigné de XOR ou SAM, sinon la fusée risque de perdre le contact avec ces derniers.

SAM : robot dépanneur. Grâce à son moteur à récupération de déchets fissiles, sa puissance a été doublée afin de lui permettre de porter et réparer les autres robots. Attention, il ne se répare pas lui-même !

LE GOÛT DU FUSIOGÈNE

Le fusioène liquide est un dérivé radio-actif de l'hydrogène gazeux. On en trouve des nappes éparses dans le sous-sol de IO. Pour refaire le plein, il suffit de se poser dans une fusiozone et de couper le moteur. Des pompes C43 couplées à des capteurs B22 que commande un ordinateur ZT 495 R type 1 entrent automatiquement en action.

LES RISQUES DU DÉPANNAGE

Les pattes en kevaluponium extra-léger des robots se brisent facilement si vous les posez mal. SAM se chargera de les remettre en état. Positionnez SAM exactement au-dessus du robot en panne et posez-le délicatement, jusqu'à l'allumage du voyant "DE". Remontez en emportant le robot défectueux. La réparation a lieu en vol. Pour relâcher votre robot révisé, il suffit de lui faire toucher une roche ou d'actionner la touche L.

Toute fausse manœuvre entraîne la destruction des robots.

Bonne chance.

LOADING:

- Cassette: Press CTRL, then press small ENTER key twice. Next, press cassette recorder PLAY button.
- Disk: Type RUN*ERE and press ENTER.

CHOICE OF MODES:

The game starts in Pilot mode. To change mode, press Fire button (or COPY key). If you are piloting a robot, you must first land it and cut its motor. Generally speaking, the whole game is controlled with the joystick and Fire button, or with the keyboard arrows and COPY.

PILOT MODE:

You control the robot whose light is switched on. The liquid-fuzogen-fuelled robot motor allows take-off in all directions. To cut the motor, you need only push the joystick downward.

CONTROL MODE:

Moving the joystick from side to side (or using the arrows) allows you to change to another robot, moving it vertically allows you to switch between pilot and exploration modes. Fire (or COPY) validates your choice.

EXPLORATION MODE:

The radar screen synthesizes the planet's landscape. You can explore everything, locate obstacles and passages, and note their coordinates using depth and distance counters.

The on-board ZT 495 R type 2 computer which you command analyzes information captured on radar and presents it colour-coded on the screen, as explained:

- White points: metalmunch gobblers who, not satisfied with having eaten your uranium, are now washing it down with precious liquid fuzogen.
- blue points: fuzozones (regions where layers of liquid fuzogen lie just beneath the planet's surface). Your robots can refuel there.
- red points: zappashtomps (highly dangerous radio-active metalliferous rocks).
- flashing point: energy source.

To leave this mode: Fire or COPY.

THE CLANK OF ROBOTS:

XOR: Carrier robot. Thanks to the special alloys used in his construction, XOR can stand extremely high temperatures. He will take charge of the energy mass and bring it to the ship.

RHO: Liaison robot. Equipped with a ZT 495 R type 1 radar analysis computer, RHO functions as a communications relay between robots and ship. Should he ever stray too far from XOR and SAM, contact between them and the ship will be lost.

SAM: Repair robot. Thanks to his fissile-waste-recovery motor, SAM's power has been doubled. He can carry and repair the other robots. Unfortunately, SAM can't repair himself!

A TASTE OF FUZOGEN:

Liquid fuzogen is a radio-active derivative of gas hydrogen. Layers of it are scattered about IO's subsoil. To refuel, just land in a fuzozone and cut the motor. The ZT 495 R type 1 computer controls the C43 pumps which, coupled with B22 captors, activate automatically.

THE RISK OF BREAKDOWN:

The robot's ultra-light kevalonium paws are highly impact-sensitive, and will break if you land them badly. SAM will repair them. Position SAM just above the broken-down robot and land him very gently. Keep him there until the "DE" light comes on. Then take off, carrying the defective robot for in-flight repair. To release the repaired robot, just have him touch a rock or press "L".
WARNING!! Faulty handling destroys robots!
Good luck.

ERE
ERE INFORMATIQUE

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

© ERE INFORMATIQUE 1987
MADE IN FRANCE