

ADAM

SUPER JEU GUIDE D'UTILISATION

POUR UTILISATION AVEC ADAM™, LA CHAÎNE MICRO-
INFORMATIQUE.



PREPARATION AU JEU



COMMUTATEUR D'ALIMENTATION

INTRODUIRE LA CASSETTE

BOUTON COMPUTER RESET (MISE A ZERO ORDINATEUR)

NE PAS RETIRER LA CASSETTE ALORS QUE L'UNITE DE LECTURE FONCTIONNE!
NE PAS BRANCHER OU DEBRANCHER L'ALIMENTATION ELECTRIQUE ALORS QUE LA CASSETTE EST DANS L'UNITE DE LECTURE!
NE PAS PLACER LA CASSETTE SUR L'IMPRIMANTE OU A MOINS DE 30 CM DE CETTE DERNIER!

MISE EN ROUTE

Mettez votre ordinateur ADAM™ en circuit. Introduisez votre cassette de jeu. Appuyez sur le bouton **COMPUTER RESET** (Mise à zéro ordinateur).

JEU AVEC UN SEUL JOUEUR

Utilisez le boîtier de contrôle de la prise 1.

JEU AVEC DEUX JOUEURS (en alternance)

Le joueur 1 utilise le boîtier de contrôle de la prise 1. Le joueur 2 utilise le boîtier de contrôle de la prise 2. Le joueur 1 joue jusqu'à ce que la première partie du jeu ait été terminée ou que son engin d'assaut ait été éliminé. La partie passe alors au joueur 2.

SELECTION DES MODES DE JEU

L'écran-titre s'affiché sur votre récepteur T.V. Attendez que soit affiché sur l'écran la première Game Option (Option de jeu)
PRESS KEYPAD BUTTON TO SELECT NUMBER OF PLAYERS. (Appuyer sur le bouton du clavier pour sélectionner le nombre de joueurs).
1 = ONE PLAYER (un joueur) **2 = TWO PLAYERS** (deux joueurs).
 Choisir entre une partie à un joueur ou à deux joueurs. Ensuite, les écrans Skill Selection (sélection de niveau de difficulté) seront affichés. Chaque joueur sélectionne un niveau de difficulté auquel il jouera. Le joueur 1 effectue la première sélection.
SKILL 1 (niveau de difficulté 1) est le plus facile; il convient aux néophytes.
SKILL 2 (niveau de difficulté 2) est un peu plus difficile. Les ennemis sont plus dangereux.
SKILL 3 (niveau de difficulté 3) avec la difficulté et la synchronisation d'une machine professionnelle d'arcade.
SKILL 4 (niveau de difficulté 4) constitue un niveau de difficulté plus sévère que les machines d'arcade. Oserez-vous y faire face?

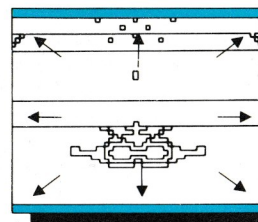
CHAQUE JOUEUR

sélectionne un niveau de difficulté en appuyant sur la touche numérotée correspondante du clavier du boîtier de contrôle.

VOS COMMANDES!

MANETTE DE JEU

Poussez le levier de direction du boîtier de contrôle devant vous pour que votre engin d'assaut s'élève. Appuyez sur le levier vers le bas (vers vous) pour faire descendre votre engin. Appuyez sur le levier vers la droite ou vers la gauche pour que votre engin d'assaut vire et se déplace dans la direction sélectionné.



PULSEUR DE DROITE:TIR

Appuyez sur le pulseur de droite pour faire feu. Le maintenir enfoncé pour un tir à répétition.



PULSEUR DE GAUCHE:ACCELERATION

Appuyez sur le pulseur de gauche et le maintenir enfoncé pour accélérer la vitesse de votre engin. Pour ralentir, libérez le pulseur.



CLAVIER

Les boutons de 1 à 4 sur le clavier permettent d'effectuer la sélection des options de jeu.

LES AVENTURES DE BUCK

COMMENT JOUER



Installez-vous au poste de commandement de l'engin d'assaut de **Buck Rogers™** pour vivre l'aventure interstellaire de votre existence! Vous avez pour mission de vous rendre sur la **Planet of Zoom™** avant qu'une force ennemie ne dévaste la planète. Votre problème: des escadres d'engins spatiaux ennemis vous barrent la route!

Dans une tranchée étroite, parez aux attaques de soucoupes volantes, de **Tripeds** bondissants et de missiles meurtriers. Mettez ensuite le cap vers l'espace où vous devrez livrer d'autres batailles contre des soucoupes volantes.

PHASE SUIVANTE:

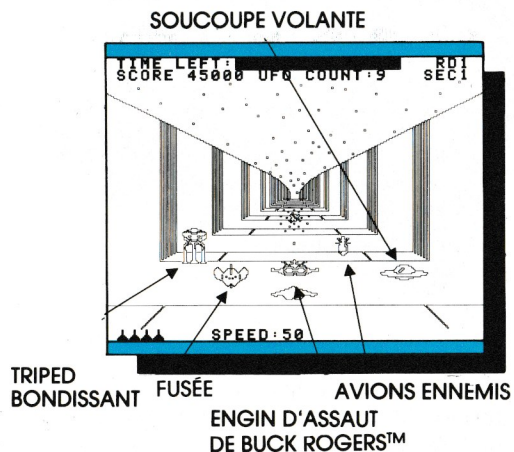
Manoeuvrez entre d'énormes et dangereux pylônes tandis que d'autres soucoupes volantes vous menacent! Vous devrez les éliminer avant qu'elles ne vous anéantissent! Mettez le cap vers l'espace inter-galactique et de nouveau esquivez les mines spatiales, les soucoupe volantes et les missiles ennemis mortels!

Une autre tranchée! Alors que vous repoussez les attaques des avions et des missiles ennemis en maraude, évitez d'entrer en collision avec les parois. Si votre passage est couronné de succès, traversez des ponts étroits. Tirez sur des tanks et des fantassins et d'autres engins ennemis.

Si vos manoeuvres réussissent, votre engin d'assaut file en direction de l'astronef de commandement ennemi. Détruisez ses quatre moteurs et les trappes des réacteurs. Attention aux avions ennemis! Une fois au-delà de l'astronef, les Drones attaquent votre engin d'assaut. Mais si vous les mettez en déroute, votre engin se transformera alors en un engin nouveau plus sophistiqué. La bataille est relancée! Faites face à un autre défi!

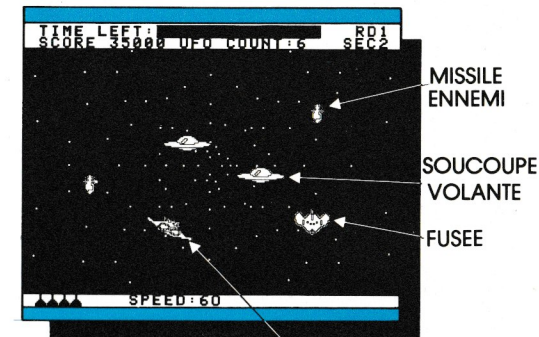
DANS LA TRANCHEE

L'engin d'assaut de **Buck Rogers™** apparaît dans une longue tranchée étroite. A quelle vitesse peut-il se déplacer? Vérifiez le coefficient de déviation sur votre indicateur de vitesse. Accélérez du gauchissement 1 jusqu'au gauchissement 99. Plus votre vol est rapide, plus vous obtenez de points! Mettez votre sang-froid à l'épreuve, pilote! Recherchez les conditions optimales afin de parfaitement maîtriser votre engin. Tout à coup, des soucoupes volantes surgissent derrière vous et vous dépassent à grande vitesse, puis tournoient autour de votre engin pour vous attaquer.



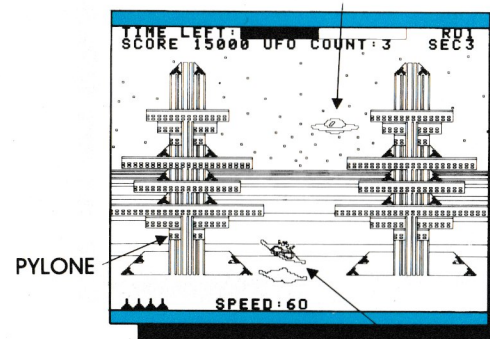
DANS L'ESPACE INTERSTELLAIRE

Votre passage de la tranchée a été réussi! La **Planet of Zoom™** attend votre aide. Mais votre engin d'assaut n'est pas en sécurité dans l'espace. Une autre vague d'astronefs d'attaque et de défense tente de vous empêcher de poursuivre votre route. Leurs missiles sont pointés vers vous. Avant d'atteindre **Zoom**, vous devez tous les éliminer pour obtenir des points supplémentaires.



ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™

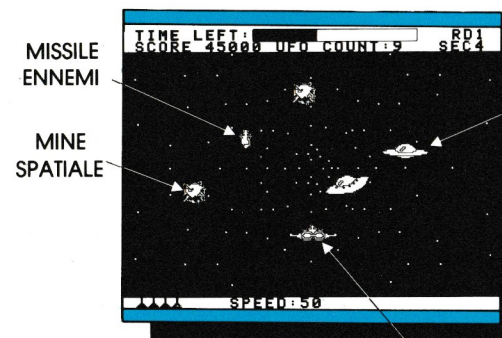
SOUCOUPE VOLANTE



ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™

VOL DE PRECISION

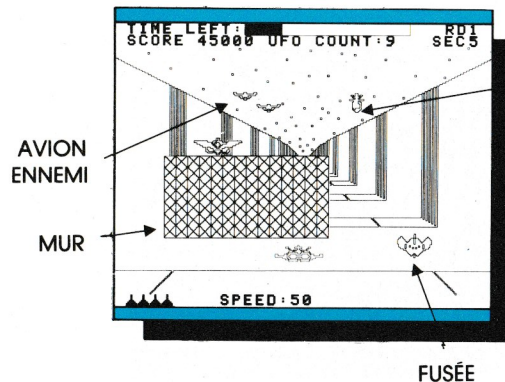
Gare à la **Planet of Zoom™**! L'ennemi déclenche une offensive globale afin de bloquer votre route. A chaque instant des dangers vous guettent. Restez sur le qui-vive quand votre engin fonce parmi les pylônes mortels. Vous devez manoeuvrer entre ces pylônes sinon vous serez éliminé. Chaque paire de pylônes évitée vaut un point sur le compteur d'OVNI. Il y a une prime à la clé!



ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™

DE RETOUR DANS L'ESPACE

Les soucoupes volantes ennemies vous menacent de nouveau, mais vous devez également tenir compte des mines spatiales. Vous ou elles! Question de vie ou de mort ... et n'oubliez pas les missiles!



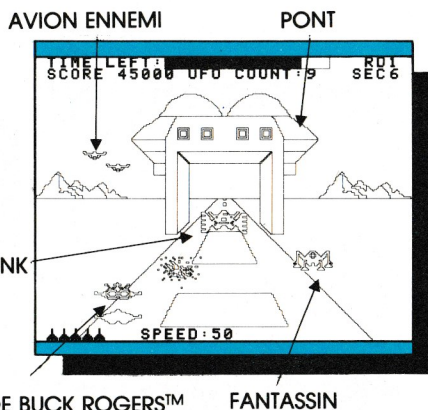
MISSILE ENNEMI

DEUXIEME TRANCHEE — UNE AUTRE AVENTURE

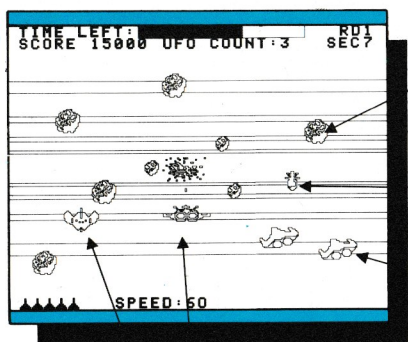
Etes-vous sûr d'avoir maîtrisé ce jeu? Rien n'est moins certain! Vous devez esquiver les murs vous bloquant la route tout en évitant les avions ennemis. Rationnez rapidement! Les missiles mettent le cap sur votre engin d'assaut!

TANKS, PONTS ET FANTASSINS!

Votre engin d'assaut survole une route en rase-mottes. Tout d'un coup, un tank ennemi apparaît devant vous. Des fantassins armés ennemis arpentent la route. Des avions se dirigent vers vous! Faites feu et restez sur le qui-vive. Vous devez franchir les ponts et éviter le feu des batteries de canons qui y sont postées. Vous pouvez tirer sur les batteries de canons, mais vous ne pouvez pas éliminer un canon une fois qu'il a tiré!



ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™



ASTEROIDE

MISSILE ENNEMI

FUSÉE

ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™

SOUCOUE VOLANTE

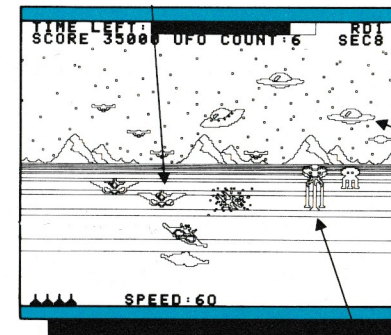
ENCORE UNE FOIS!

La configuration de l'espace apparaît familière, vous ne pouvez toutefois vous permettre de relâcher votre attention. Des astéroïdes dangereux sont disséminés dans toute la galaxie. Les soucoupes ennemies savent parfaitement éviter ces cailloux de l'espace afin que vous entriez en collision avec eux!

SUR LA SURFACE DE ZOOM

Vous êtes de nouveau sur la Planet of Zoom™. D'autres soucoupes et avions ennemis sont à votre poursuite tandis que des Tripeds bondissants tentent de vous déséquilibrer. Êtes-vous capable de les mettre en déroute!

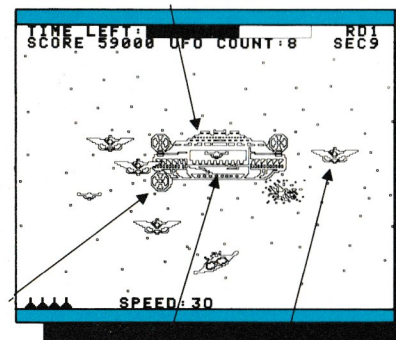
AVION ENNEMI



ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™

TRIPED BONDISSANT

ASTRONEF DE COMMANDEMENT



MOTEUR

PORTES

AVION ENNEMI

L'ASTRONEF DE COMMANDEMENT

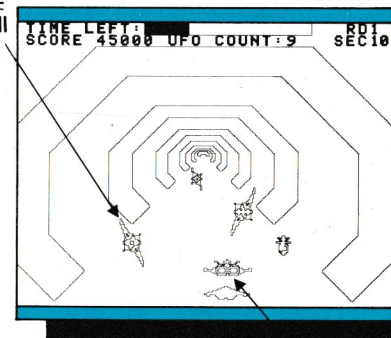
Voici votre adversaire, l'infâme astronef commandement ennemi qui contrôle Zoom. Des escadres d'engins d'attaque et de défense protègent son effroyable majesté. Vous devez anéantir chacun des quatre moteurs de l'astronef de commandement pour le paralyser et pour pénétrer dans le tunnel de déviation spatiale. Esquivez les avions ennemis puis approchez-vous pour détruire les portes situées au centre de l'astronef. Mais attention: si vous n'avez pas détruit les portes avant l'expiration du délai imparti, votre engin d'assaut sera éliminé!

LE TUNNEL DE DEVIATION SPATIAL

Vous avez réussi! Vous avez éliminé l'astronef de commandement ennemi qui veillait sur le tunnel de déviation spatiale. Vous devez maintenant emprunter ce tunnel. Attention aux Drones et aux avions ennemis! A tout moment et de tous côtés, avions et Drones se dirigent vers votre engin. Restez sur vos gardes!

DRONE ENNEMI

MISSILE ENNEMI

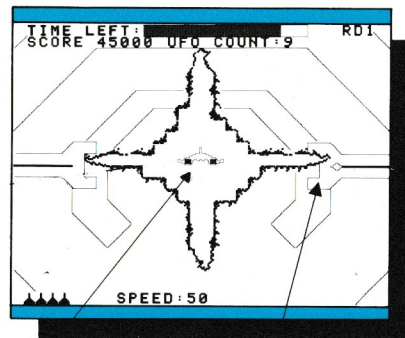


ENGIN D'ASSAUT DE BUCK ROGERS™

LES AVENTURES DE BUCK

NOUVELLE PARTIE

Si vous réussissez le passage du tunnel de déviation spatiale, votre engin d'assaut s'arrêtera devant deux portes miroitantes. Enfin, pas un ennemi à l'horizon! Tout à coup deux grandes sondes énergétiques apparaissent pour étayer l'appareil et l'engin d'assaut de BUCK ROGERS™ devient un nouvel engin, plus sophistiqué encore! Les portes s'ouvrent, l'engin s'enfonce dans l'espace et vous partez de nouveau pour réaliser une autre mission de sauvetage!



NOUVEL ENGIN D'ASSAUT SONDE ENERGETIQUE

VOTRE NOM EN LETTRES LUMINEUSES!

Une fois votre partie terminée, l'écran de sélection du Hall de la Gloire sera affiché: vous pouvez enregistrer votre score sur l'écran.

Pour introduire votre nom, appuyez sur le levier de direction jusqu'à ce que l'indicateur se déplace sous la lettre de votre choix. Appuyez ensuite sur le pulseur de gauche pour introduire la lettre. Il est possible de sélectionner jusqu'à 12 lettres dans le module de noms.

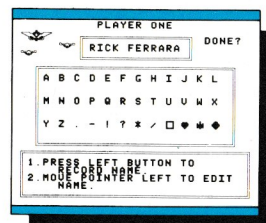
Pour changer les lettres dans le module de noms, appuyez sur le pulseur de droite et maintenez-le enfoncé. Cette opération vous permet de diriger le curseur supérieur (dans le module de nom). Utilisez le levier de direction pour amener le curseur sous les lettres que vous souhaitez changer. Libérez le pulseur de droite et utilisez le levier directionnel pour déplacer l'indicateur afin de sélectionner une nouvelle lettre. Appuyez sur le pulseur de gauche pour introduire une nouvelle lettre dans le module de noms.

Pour terminer votre sélection, appuyez et maintenez enfoncé le pulseur de droite afin de commander le curseur supérieur. Utilisez le levier directionnel pour le déplacer jusqu'à la question "DONE?" (exécuté?) Appuyez sur le pulseur de gauche pour achever l'écran. Le jeu enregistre automatiquement le niveau de difficulté ainsi que le numéro de phase.

Si, dans une même partie, les deux joueurs obtiennent des scores records, le joueur 1 introduit son nom en premier.

| NAME | SCORE | SKILL |
|----------------|--------|-------|
| 1 RICK FERRARA | 183500 | 2 |
| 2 SALI MILLER | 150200 | 2 |
| 3 JOE LEE | 99350 | 3 |
| 4 DAD FERRARA | 97400 | 1 |
| 5 TERT BLACK | 50150 | 4 |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |

PRESS * OR # TO CONTINUE



REMARQUE: si votre score n'est pas suffisamment élevé, seul l'écran d'affichage apparaîtra. Appuyez sur les boutons 9-9 du clavier, dans cet ordre, pour effacer tous les noms et introduire de nouveaux noms comme indiqué ci-dessus.

Pour éviter l'écran de sélection du Hall de la Gloire alors qu'il est affiché, appuyez sur * pour rejouer votre partie ou sur # pour revenir à l'écran Game Option (option de jeu).

CONSERVEZ UNE TRACE ECRIT-AÏN
Voulez-vous conserver une trace écrite de vos scores? Introduisez une feuille de papier dans l'imprimante, puis appuyez sur la touche de commande PRINT (IM-PRIMER) pendant que le Hall de la Gloire est affiché. ADAM™ fait le reste!

MARQUAGE DES POINTS

Plus votre engin vole vite, plus vous marquez des points, même si vous n'anéantissez aucune soucoupe volante.

MULTIPLICATION

Vous obtenez les points cités ci-dessus majorés de 100 points multipliés par le numéro de la partie que vous êtes en train de jouer. Par exemple, après avoir éliminé une soucoupe volante au cours de la partie no. 1, votre score s'élève à $100 + 100 \times 1$, soit un total de 200 points.

Chaque fois que vous atteignez les portes de l'astronef de commandement, vous obtenez 100 points multipliés par le numéro de la partie que vous êtes en train de jouer. A la fin de chaque partie, vous obtenez 2.000 points majorés de 1.000 points multipliés par le numéro de la partie que vous êtes en train de jouer.

BONUS

Deux compteurs vous donnent un bonus. Au fur et à mesure que vous volez, le compteur de temps imparti passe du rouge au bleu. Un décompte est fourni par le compteur d'OVNI chaque fois que l'engin d'assaut de Buck Rogers™ élimine un ennemi ou franchit un obstacle. Lorsque ce compteur affiche zéro vous obtenez 100 points pour chaque segment de temps restant.

ENGINE D'ASSAUT EN PRIME

Lorsque votre score atteint 10.000 points, vous gagnez un engin d'assaut en prime.

REMIS EN JEU

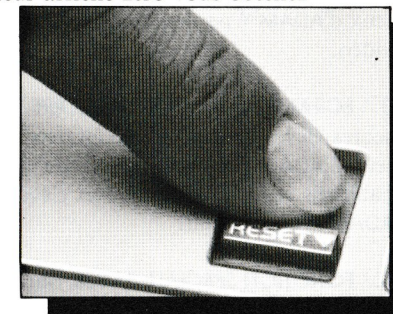
Pour rejouer l'option de jeu que vous venez de jouer, appuyez sur *. Appuyez sur # pour revenir au premier écran de Game Option (option de jeu).

* = remise en jeu (après une partie) # = options de jeu (autres sélections)

COMPUTER RESET (MISE A ZERO)

Lorsque l'on appuie sur le bouton Computer Reset (mise à zéro), on arrête le jeu et on efface de la mémoire de l'ordinateur. Après quelques instants l'écran-titre apparaît. Le bouton Computer Reset (mise à zéro) peut être utilisé en cas de mauvais fonctionnement d'un jeu.

| FIGHTER ELIMINATES | POINTS EARNED: |
|---------------------|----------------|
| Flying Saucer | 100 |
| Asteroid | 100 |
| Command Ship Engine | 100 |
| Space Mine | 100 |
| Triped | 200 |
| Walker | 200 |
| Tank | 300 |
| Drone | 400 |
| Plane | 400 |
| Command Ship Door | 1000 |



PLAISIR DE LA DECOUVERTE

Cette notice d'instructions vous fournira les renseignements de base dont vous avez besoin pour commencer à jouer le SUPER JEU BUCK ROGERS™ PLANET OF ZOOM™, mais votre plaisir ne s'arrêtera pas là! Vous constaterez que cette cassette comporte une multiplicité de fonctions permettent au SUPER JEU BUCK ROGERS™ PLANET OF ZOOM™ d'être aussi plein d'intérêt à chaque partie. Faites des essais des différentes techniques — et amusez-vous bien!

CASSETTES DIGITALES POUR LES SUPER JEUX D'ADAM™

FONCTIONS SPECIALES

Les Super cassettes digitales de jeux conçues en exclusivité pour ADAM™ permettent d'assurer des jeux vidéo d'une puissance encore jamais vue dans la cadre familial. Ces fonctions spéciales, disponibles pour la majorité des Super jeux, prouvent qu'ADAM™ vous offre du jamais vu.

1. MEMOIRE DE JEU DEVELOPPEE. Inégalables, les Super jeux d'ADAM™ assurent en puissance 32 fois plus de capacité de mémoire de jeu que la plupart des autres systèmes de jeux vidéo!

2. AFFICHAGES GRAPHIQUES A SUPER RESOLUTION. Vous serez stupéfait par les affichages graphiques sur votre écran! Grâce à leur très haute mémoire, les Super jeux d'ADAM™ permettent d'assurer une plus grande variété d'affichages graphiques vidéo.

3. ECRANS DU HALL DE LA GLOIRE. Tout comme dans les arcades, votre nom et vos scores élevés peuvent être conservés et affichés en lettres lumineuses! Les Super jeux d'ADAM™ sont en mesure de mémoriser jusqu'à trois noms de joueurs habituels et jusqu'à huit scores élevés — même une fois que vous mettez votre ADAM™ hors circuit!

4. FONCTION SPECIALE PAUSE. Sur simple manoeuvre d'une touche, la plupart des jeux vous permettent de vous arrêter momentanément (pour répondre au téléphone ou pour prendre une boisson dans votre réfrigérateur) et de reprendre ensuite la partie à l'endroit précis où vous l'avez laissée!

5. SELECTION DU NIVEAU DE DIFFICULTE. Les Super jeux vous permettent de jouer à votre propre niveau de difficulté et à votre partenaire de jouer à un autre niveau — et le tout dans une partie à deux joueurs!

CASSETTES DIGITALES POUR LES SUPER JEUX D'ADAM™

6. SUPER SONORISATION DES JEUX. Vous croyez connaître tous les sons? Chaque cartouche de jeu vous propose d'incroyables variétés de sonorisation.

7. NOUVEAUX ECRANS. Nulle part-pas même dans les arcades — n'existent autant d'écrans différents. Avec les Super jeux d'ADAM™ vous aurez donc davantage de possibilités de jeu et davantage de plaisir!

8. SPECTACLES. Mieux que dans les jeux d'arcade, les Super jeux d'ADAM™ vous proposent dessins animés et spectacles, des super productions!

9. JEUX AVEC NIVEAUX DE DIFFICULTE GRADUES. La plupart des Super jeux d'ADAM™ offrent, non seulement des jeux de niveau standard vous permettent d'avoir autant de plaisir ludique qu'avec les machines professionnelles d'arcade, mais également des jeux de niveau très élevé, destinés au joueur expérimenté et expert en la matière! Vous aurez donc plus d'écrans, jouerez plus de parties et lancerez plus de défis!

CBS ELECTRONICS

BUCK ROGERS™ est une marque déposée Dille Family Trust © 1982 The Dille Family Trust. PLANET OF ZOOM™ et SEGA® sont des marques déposées de SEGA ENTERPRISES, INC. © 1982 SEGA ENTERPRISES, INC. Proiciel © 1984 CBS INC., New York, New York 10019. Programme et audio-visuel © 1983 Coleco Industries, Inc., Amsterdam, New York 12010
Imprimé à l'Hollande.

