

Unissez vos efforts à ceux de Graham Crackers, le plus grand héros au monde, dans sa mission d'espionnage qui le mène à l'intérieur d'un musée. Il doit trouver un micropoint qui renferme de l'information ultra-secrète. Le micropoint est dissimulé dans l'une des oeuvres d'art qui sont exposées dans les 90 salles du musée. Graham Crackers a accompli sa mission lorsqu'il a ramassé la dernière oeuvre d'art.

VISITE DU MUSÉE

Après l'affichage titre suit une visite guidée à titre de démonstration. Il est recommandé d'effectuer cette visite du musée avant d'entreprendre le jeu. Vous pourrez ainsi voir les salles du premier niveau de difficulté et certains objets étudiés dans les instructions. La visite sera répétée jusqu'à ce que vous pressiez une touche du contrôleur. Poursuivez votre visite jusqu'à ce que l'affichage titre soit présenté.

L'écran présente une coupe transversale du musée ainsi que Graham Crackers, le super-héros.

Comme vous pouvez le constater, chaque image-écran du musée compte trois étages. Graham passe en courant dans une salle du deuxième étage. Lorsqu'il arrive au bout de la première salle, l'image-écran change. Il entre alors dans une salle du deuxième étage et descend l'escalier mécanique pour aller au premier étage et poursuivre sa visite. Chaque fois que l'image-écran change, Graham Crackers pénètre dans une nouvelle salle du même étage.

LE JEU

Graham Crackers doit sauter par-dessus des robots dangereux et des ouvertures étroites dans le plancher. S'il tombe dans l'une d'elles sans atterrir à l'étage inférieur, il est éliminé.

Graham Crackers a besoin de clés pour ouvrir les portes. Il ramasse les oeuvres d'art et les clés à mesure qu'il passe devant. Une fois qu'il a ramassé toutes les oeuvres d'art au niveau 1, il passe au niveau 2. Le jeu a trois niveaux comportant chacun deux niveaux de difficulté à compléter. Le niveau 1 est rouge, le deux est bleu et le trois, vert. Chaque niveau comporte 10 images-écrans. Lorsque le niveau trois est terminé, le niveau un reprend et alloue un intervalle d'une minute et demie entre les oeuvres d'art et les clés. Le rythme du jeu est également plus rapide.

Les escaliers mécaniques et l'élévateur se trouvent dans diverses salles. Vous devez aider Graham Crackers à les trouver et à les utiliser pour aller à chaque étage du musée. Prenez soin d'éviter les divers pilons et gardes-robots. Les robots sont soit des engins téléguidés, soit des balayeurs ou des moniteurs mobiles. Ils attendent Graham Crackers dans certaines salles.

LES CONTRÔLEURS

Le contrôleur 1 déplace Graham Crackers vers la gauche et vers la droite ainsi que d'une salle à l'autre.

Saut sur place : Bouton latéral

Saut à gauche ou à droite : Levier de commande plus le bouton latéral.

Début/reprise du jeu : 0

Pause : # interruption du jeu. Pressez encore # pour annuler la pause.

Mode silence : * (son/silence)

Musique marche/arrêt : 8

HAUT DE L'ÉCRAN

Votre pointage, le temps qu'il vous reste, le nombre de touches et le nombre de Graham Crackers restants figurent au haut de l'écran.

L'horloge affiche le temps qu'il vous reste pour vous emparer de la prochaine oeuvre d'art ou de la prochaine clé. L'horloge est remise à zéro chaque fois que Graham Crackers prend une oeuvre d'art ou une clé.

Chaque jeu comprend trois Graham Crackers. Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de Graham Crackers. Les Graham Crackers supplémentaires valent 20 000, 40 000 et 60 000 points.

POINTAGE

Clés : 50 points, plus le temps qu'il vous reste

Oeuvre d'art : 150 points, plus le temps qu'il vous reste

Portes : 250 points

Moniteur : 100 points

OBSTACLES ET DÉPLACEMENTS D'UN ÉTAGE À L'AUTRE

Les alarmes se présentent sous différentes formes et grandeurs. Vous devez faire preuve de coordination pour éviter les alarmes, qui élimineront Graham Crackers.

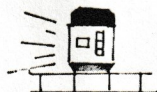
Les murs bloquent le passage.

Les portes bloquent le passage lorsqu'il n'y a pas de clé. Les portes électrifiées sont mortelles.

Les gardes-robots sont dangereux. Les moniteurs mobiles peuvent être mis hors de combat et éliminés à l'aide d'une clé, mais rappelez-vous que les clés sont nécessaires pour ouvrir les portes.



Moniteurs



Engins téléguidés

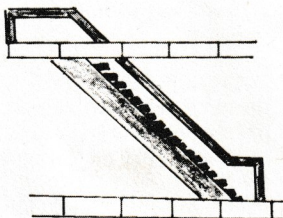


Balayeurs

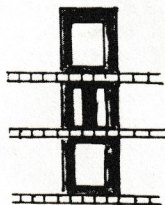
Les clés permettent d'ouvrir les portes.



Montez dans l'escalier mécanique. Vous pouvez emprunter un escalier mécanique en poussant le levier de commande vers 11 heures ou vers 1 heure, selon la direction dans laquelle roule l'escalier mécanique.



Placez-vous devant l'élévateur. Pressez les numéros 1, 2 ou 3 pour aller à l'étage désiré.



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur d'une cartouche de jeu vidéo, au Canada, que ladite cartouche est exempte de tout défaut de fabrication et de main-d'oeuvre durant les 90 jours suivant la date d'achat dans des conditions normales d'utilisation.

Si un défaut de fabrication est décelé dans votre cartouche au cours des 90 jours suivant la date d'achat, elle sera réparée ou remplacée sans frais de votre part. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur durant les premiers 90 jours, et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, dans le cas de défauts de matériaux et de vices de fabrication durant les 90 jours suivant la date d'achat, se limite à la réparation ou au remplacement du produit dans un centre de service Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tout autre dommage.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'un cas fortuit, d'abus ou de négligence de la part de l'utilisateur, d'un changement ou d'une réparation non autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer au tableau de dépannage du guide inclus avec votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche nécessite une réparation après l'expiration de la garantie limitée de 90 jours, Coleco réparera ou remplacera la cartouche (à son choix) que vous aurez pris soin d'envoyer port payé et assuré avec votre chèque de 15,00\$ payable à Coleco (Canada) Limitée.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé et assurée avec vos nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défectuosité au Service à la clientèle-Électronique de Coleco.

La présente garantie cesse de s'appliquer si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'un cas fortuit, d'un changement ou d'une réparation non autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer de 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour de votre cartouche.

Retournez à : Coleco (Canada) Limitée 3700 St-Patrick

Montréal, Québec, Canada H4E 1A2

Service à la clientèle-Électronique

© 1983 Micro Fun, une division de Micro Lab
Emballage, Programmation et Audio-visuel
© 1984 Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise,
Montréal, Québec, Canada H4C 2C8
Imprimé au Canada
Fabriqué par Coleco (Canada) Limitée.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts. This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

SERVICE POLICY

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLLECO (CANADA) LIMITEE.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLLECO's Customer Service. Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

All returns must
be directed to: Coleco (Canada) Limitee

Customer Service - Electronics
3700 St-Patrick

Montreal, Quebec, Canada H4E 1A2

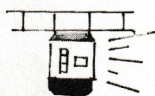
© Copyright 1983 by Micro Fun, a division of Micro Lab
Package, Program and Audiovisual
© 1984 Coleco (Canada) Limitee, 4000 St-Ambroise,
Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8
Printed in Canada
Manufactured by Coleco (Canada) Limitee.

Robot guards are dangerous. Roving monitors can be disabled and eliminated with a key, but keep in mind that keys are needed to unlock doors.

Monitors



Drones



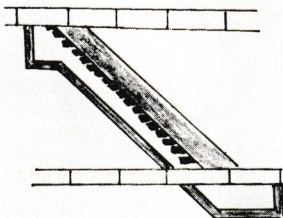
Sweepers



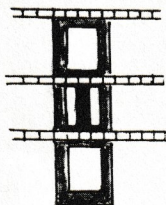
Keys unlock and open doors.



Walk up to the escalator. All escalators are boarded by moving the joystick to 11 o'clock or 1 o'clock position depending which direction the escalator is moving.



Stand in front of the elevator. Touch number 1, 2, or 3 to ride to the desired floor.



CONTROLS

Controller #1 moves Graham Crackers left/right and from "room" to "room."
Jump in place - Jump button
Jump left/right - Controller plus jump button

Start/Restart game - 0

Pause game - # pauses game. Touch # again to cancel pause.

Quiet mode - * (sound on/off)

Music on/off - 8

TOP OF SCREEN

Your score, remaining time, number of keys, and remaining Graham Crackers are at the top of the screen.
The clock displays the time remaining to take the next art or key. The clock resets with art and keys.
Every game has three Graham Crackers. The game ends when you run out of Graham Crackers. Extra Graham Crackers are awarded at 20,000, 40,000, and 60,000 points.

SCORING

Keys - 50 plus remaining time
Art - 150 plus remaining time
Doors - 250
Monitor - 100

OBSTACLES AND MOVEMENT BETWEEN FLOORS

Alarms come in many shapes and sizes. Coordination is required to avoid the alarms which will eliminate Graham Crackers.

Walls block passage.

Doors block passage when there is no key. Electric doors are lethal.

Join forces with Graham Crackers, the world's greatest superhero, as he enters a museum on an espionage mission. He is to find a micro dot containing top secret information. The dot is attached to one of the pieces of art found in the 90 rooms in the museum. Graham Crackers' mission is complete after he collects the last piece of art.

MUSEUM TOUR

After the title screen displays a demonstration tour will begin. It is recommended that you take the tour of the museum before playing the game. You will be able to see the rooms in game level one and some of the objects being discussed in the instructions. The tour will repeat until a key on the controller is touched. Continue the tour until the title screen displays.

As you look at the screen you see a cross-section of the museum and Graham Crackers, the super-hero.

As you can see, each screen of the museum has three floors. Graham Crackers is running through a room on the second floor. When he gets to the end of the first room, the screen changes. He enters the room on the second floor and rides the escalator down to the first floor to continue the tour. Each time the screen changes Graham Crackers enters a new room on the same floor.

GAME PLAY

Graham Crackers must jump over dangerous robots and narrow openings in the floor. If he falls through without landing on the floor below, he is eliminated.

Graham Crackers will need keys to unlock doors. He collects art and keys as he runs past them. After he collects all art in level one he advances to level two. There are three levels with two difficulty levels to complete in the game. Level one is red, two is blue, and three is green. There are 10 screens in each level. After completing level three, level one continues with one and one-half minutes between art and keys. Game play is also faster.

Escalators and the elevator are found in various rooms. You must help him find and use these to get to each floor of the museum. Skillfully avoid the various stompers and robot guards. The robots are drones, sweepers, and roving monitors. They are awaiting Graham Crackers in various rooms.