



LE TRÉSOR ENGLOUTI+



Le Trésor Englouti+

JFT A10

COMPATIBLE
VIDEOPAC

NOTICE DU JEU «LE TRESOR ENGLOUTI»

Description de l'écran initial

En haut à droite de l'écran, un bateau rouge attend, avec à son bord, les trois bouteilles d'oxygène que pourra utiliser le plongeur au cours de sa mission d'exploration.

A demi-cachées dans les rochers, c'est-à-dire dans la partie inférieure de l'écran, figurent les entrées des trois grottes que le plongeur devra visiter pour retrouver le fabuleux «Trésor Englouti».

En bas à gauche de l'écran s'affiche un nombre (980) correspondant au volume d'oxygène contenu dans la bouteille dont dispose au dé-

part le plongeur; au cours de l'exploration, ce chiffre va diminuer, mais remontera à 980 à chaque fois que le plongeur reviendra chercher de l'oxygène.

En bas à droite, s'affiche le score du joueur: de petits animaux marins défilent latéralement sur l'écran: attention, ils diminuent les réserves d'oxygène du plongeur chaque fois que celui-ci se heurte à l'un d'entre eux...

Déroulement du jeu

Le plongeur doit aller rechercher le «Trésor Englouti» contenu dans la troisième grotte (celle dont l'en-

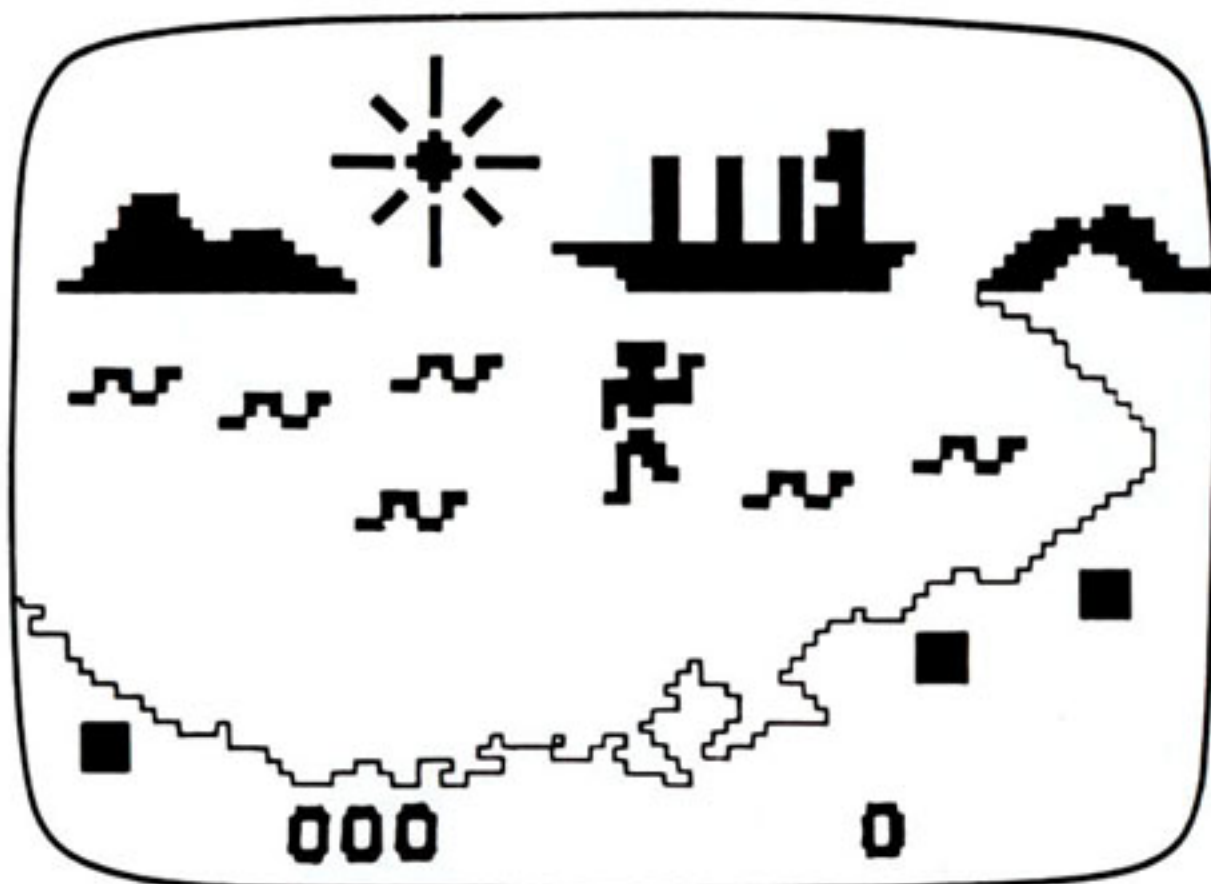
Cette cartouche TO.TEK fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec:
- L'Ordinateur de jeu JOPAC
- Le Vidéo Computer VIDEOPAC G7000
- Le Vidéo Computer VIDEOPAC+G7400

trée est située le plus à droite de l'écran). Mais il ne peut y accéder sans avoir d'abord exploré la première et la seconde grotte.

Lorsque le jeu commence, le plongeur doit atteindre l'entrée de la première grotte (située le plus à gauche sur l'écran), en évitant si possible les nombreux animaux marins qui vivent dans ces parages.

Dès qu'il parvient à l'entrée, l'écran se modifie: le plongeur voit alors l'intérieur de la grotte, un véritable labyrinthe où sont placés çà et là six coffres (représentés sur l'écran par des carrés de couleur).

- l'un de ces coffres est vide et sa découverte ne rapporte pas de points;
- un autre contient une grenade dont s'armera le plongeur; sa découverte rapporte 20 points;
- un troisième contient un crabe géant dont la découverte rapporte 50 points;
- un quatrième cache une pieuvre et rapporte 50 points;
- un cinquième contient une clef rapportant 100 points;
- le dernier dissimule une trappe permettant de sortir



Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyez sur DEPART). QUEL JEU? apparaît sur l'écran. Il est alors possible:

- a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
- b) de changer de cartouche JOPAC

Pour enlever une cartouche JOPAC placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre immédiatement la cartouche JOPAC dans sa boîte.

Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.

- c) de raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher l'ordinateur JOPAC du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser et de s'instruire.

S'assurer que la console de jeu a été correctement installée.

LE TRESOR ENGLOUTI

de la grotte.

L'exploration de cette grotte ne constitue que la première étape du parcours du plongeur, puisque le but du jeu est de découvrir le trésor caché dans la dernière grotte. Le plongeur doit donc sortir de la première grotte le plus vite possible pour ne pas risquer de manquer d'oxygène; un seul moyen: découvrir le coffre contenant la clef (celle-ci s'affiche alors en bas de l'écran), puis celui cachant la sortie (l'écran initial réapparaît).

S'il découvre en premier lieu la sortie, il lui faudra revenir chercher la clef. Lorsqu'il débusque le crabe ou la pieuvre, il doit les éviter car leur contact est mortel.

Il peut aussi à tout moment lâcher sa grenade (bouton «action»), la laissant derrière lui: si le crabe ou la pieuvre viennent à passer dessus, elle explosera, projetant l'animal à travers le labyrinthe et le neutralisant momentanément (ce qui rapporte 30 points...).

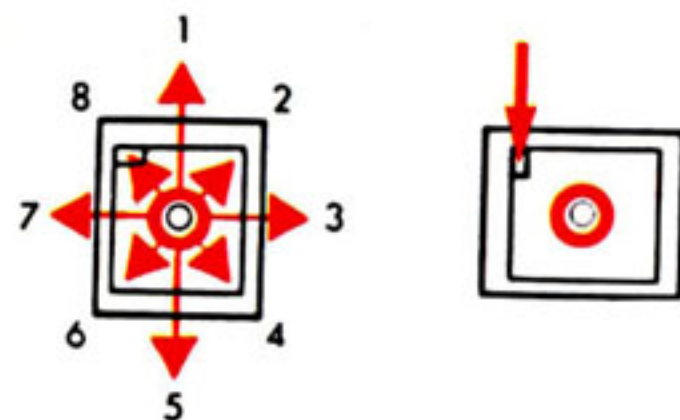
Dès que le plongeur a découvert la clef et la sortie de la première grotte, il doit aller explorer la seconde mais

peut avant aller reprendre de l'oxygène. Le jeu se déroule alors de la même manière que dans la première grotte, à ceci près que le déplacement du crabe et de la pieuvre n'est plus aléatoire: ceux-ci, une fois libérés, poursuivent avec acharnement le plongeur.

Lorsque le plongeur a découvert la deuxième clef et la sortie de la seconde grotte, il peut enfin aller explorer la troisième grotte. Il doit alors y découvrir le trésor, puis la sortie. Cette dernière étape du parcours est bien plus difficile que les précédentes, car le plongeur se déplace dans une forte obscurité; seules les parois du labyrinthe les plus proches de lui seront alors visibles. S'il parvient à trouver le trésor puis à remonter à la surface sans s'asphyxier, le plongeur a rempli sa mission.

Manipulation des commandes

L'ouverture des coffres s'effectue par simple contact entre le plongeur et le coffre.



Position 1: le plongeur se déplace vers le haut.

Position 5: le plongeur se déplace vers le bas.

Positions 2, 3, 4: le plongeur se déplace vers la droite.

Positions 6, 7, 8: le plongeur se déplace vers la gauche.

Le bouton action a deux fonctions: il sert, d'une part à déposer la grenade, d'autre part à remplir les bouteilles d'oxygène.

Pour le remplissage des bouteilles, le plongeur doit remonter vers la barque et se placer en dessous. On appuie alors sur le bouton action pendant environ deux secondes. Mais attention, il faut relâcher le bouton dès que la bouteille d'oxygène disparaît de la barque, car sinon une seconde bouteille est gaspillée.

Procédure de vérification.

Si l'équipement paraît ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyez sur DEPART. Le téléviseur doit émettre un son et QUEL JEU? doit apparaître sur l'écran. Dans le cas

contraire, vérifiez que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre revendeur.