BOB MORANE

-SCIENCE FICTION-

IBM PC et Compatibles

BOB MORANE ENFIN SUR MICRO !

Ce fabuleux héros des temps modernes, né de l'imagination du romancier Henri Vernes, se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Après avoir connu plus de 50 millions de lecteurs à travers ses aventures décrites en romans, bandes dessinées, et des millions d'autres par feuilleton télévisé de l'ORTF et des cassettes à écouter, BOB MORANE se retrouve dans une nouvelle dimension: LE LOGICIEL.

Pour rendre l'extraordinaire richesse du personnage et de ses aventures, un seul logiciel n'aurait pas suffi. Aussi, Infogrames a-t-elle lancé la collection BOB MORANE dont les trois premiers thèmes sont : **BOB MORANE SCIENCE FICTION, BOB MORANE dans la JUNGLE** *et* **BOB MORANE CHEVALERIE.**
Dans chaque boîte de la collection BOB MORANE vous devez trouver un jeu d'arcade/aventure et un magazine format livre de poche de 320 pages : 128 pages de BD en couleur, un roman condensé, un guide, et une histoire dont vous êtes le héros.

BOB MORANE SCIENCE FICTION est un jeu d'arcade/aventure où vous représentez le héros en mission sur une base de l'espace intersidéral. Cette base est en fait une sorte de prison qui retient en otage votre meilleur ami : Bill Ballantine. Celui-ci a été enlevé par l'Ombre Jaune et votre but est de le délivrer en détruisant les soldats-robots, les monstres, les répliquants et les apparitions abstraites que votre ennemi de toujours lâche à vos trousses. Heureusement vous n'êtes pas tout à fait démuni puisque le colonel Graigh de la Patrouille du Temps vous a doté d'un pistolet laser auto-énergétique qui vous permet de tirer sans vous préoccuper des munitions. D'autre part, vous disposez d'un bouclier magnétique qui vous protège des tirs ennemis. Malgré cela, nous ne vous cachons pas que vos chances de réussir sont proches de 0%. Mais vous, Bob Morane, vous êtes l'homme des défis impossibles... Alors, à vous de faire mentir cette probabilité !

CONFIGURATION

BOB MORANE fonctionne avec les micro-ordinateurs IBM PC et compatibles, munis d'une carte graphique. L'utilisation d'une manette de jeu est conseillée.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE.

Assurez-vous que tous les éléments sont connectés et mis sous tension.

- Chargez le D.O.S.,
- Insérez la disquette "BOB MORANE"dans le lecteur,
- Tapez TATOU,
- Appuyez sur RETURN.
- Dans le menu, sélectionnez le type de matériel utilisé.

LE PRINCIPE

Vous devez supprimer tous vos ennemis envoyés par l'Ombre Jaune pour vous détruire. C'est le viseur de votre pistolet laser que vous voyez sur l'écran. Ce viseur est très perfectionné puisqu'il vous indique la direction de l'ennemi. De plus, il émet un signal sonore qui devient plus aigü lorsque l'ennemi est prêt à tirer.

COMMANDES

ESC : pour arrêter le jeu,
F1 : pour supprimer la musique,
F10 : touche panique (espace pour reprendre).

Avec la manette :

Pour diriger le viseur déplacez le manche de la manette dans la direction voulue.

Pour tirer, appuyez sur le bouton ACTION de la manette.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

Au clavier :

Pour diriger le viseur, utilisez les touches de déplacement du curseur.

Pour tirer appuyez sur la barre d'espacement.

Pour vous protéger avec le bouclier magnétique, appuyez sur n'importe quelle touche, sauf la barre d'espacement, ESC, ou les touches du pavé numérique.

ATTENTION : le bouclier magnétique se décharge petit à petit, il vaut mieux l'utiliser avec parcimonie. Vous découvrirez vite que l'Ombre Jaune vous a attiré dans un piège... Il vous faudra beaucoup d'adresse pour rester en vie...

BOB MORANE -Science fiction- est une réalisation INFOGRAMES

Auteur original : Henri VERNES
PROGRAMMATION : William HENNEBOIS
GRAPHISMES : Dominique GIROU
MUSIQUE : Charles CALLET

Dans la même collection, également sur IBM PC et compatibles :
BOB MORANE-JUNGLE et BOB MORANE-CHEVALERIE.

***

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMES, 79 rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...)