

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

Mettre en marche votre ordinateur comme indiqué dans le manuel d'instructions. Insérer la disquette et taper RUN "DISC puis appuyer sur ENTER. Le programme sera alors chargé et exécuté.

TOUJOURS ENLEVER VOTRE DISQUETTE DE L'UNITE AVANT D'ALLUMER OU D'ETEINDRE VOTRE SYSTEME.

Il n'y a qu'un savant dans le monde à connaître le secret de la miniaturisation de l'homme et qui est capable de prolonger cet état pendant plus de 60 minutes. Cette formule est tellement importante qu'il est enmené par des hommes d'un service secret, dans un souterrain secret ressemblant au Pentagon et qui est le quartier général des Forces Préventives de la Miniature. En chemin, des saboteurs organisent un accident de la route, au cours duquel le savant est grièvement blessée au cerveau et vous n'avez que 60 minutes pour le sauver. Vous avez été choisi pour être miniaturiser et pénétrer dans le corps du savant dans un sous-marin spécial qu'on aura injecté dans ses veines, bien sûr ce sera la course contre le temps! Très vite vous vous retrouverez dans la bouche du savant, et le sous-marin se sera désintégré dans son corps. Votre seul espoir est maintenant de retrouver les 8 morceaux du sous-marin et de les rassembler dans son cerveau, c'est votre seule chance de pouvoir ressortir dans le monde extérieur. Il faudra aussi vous assurer que le savant ne meurt pas pendant que vous êtes dans son corps ou vous risquez de mourir avec.

Ce jeu a été inspiré par le film 'Fantastic Voyage' qui est une production du 20th Century Fox.

Comment jouer:

Grace aux miracles des rayons Reducto du Dr. Ernest Hacker, vous vous retrouvez à l'intérieur d'un corps humain. le sous-marin s'est agrandi prématurement et s'est brisé en 8 morceaux, votre seule chance de vous en ressortir et de rassembler ces morceaux. Il est important

que le savant ne meurt pas où vous risquez de mourrir avec. Vous devez rassembler tous les morceaux du sous-marin et les déposer dans le cerveau. Dès que le sous-marin est assemblé il se rapetissera et vous permettra de vous échapper du corps. (Le chemin de la liberté ne sera bien sûr pas révélé!). Vous rencontrerez aussi d'autres obstacles qui vous retarderont.

Les infections: sont les problèmes les plus critiques à surmonter car elles font monter la température du corps et risquent de tuer le savant. Les infections se manifestent de temps en temps dans chaque partie du corps (une à la fois) et doivent être supprimées rapidement. Les infections seront indiquées par un carré rouge sur l'écran, dès qu'elles seront localisées, détruisez les au laser.

Les tumeurs: risquent d'apparaître dans tous les organes (ex. le foie, la vésicule, le pancréas ou les intestins) et vous empêcheront de passer. vous ne pourrez les enlever qu'avec une globule blanche (avec un peu de chance vous la trouverez sur votre chemin) que vous porterez jusqu'à l'organe bloqué. Dès que vous lâchez le cellule blanche près de la tumeur, elle disparaîtra.

Votre énergie: elle est vitale à votre survie, elle diminue quand vous nagez, ou quand vous êtes debout et surtout quand vous utilisez le laser. Si votre énergie descend trop bas, vous deviendrez invisible ce qui rendra votre tâche bien plus difficile. Avant de devenir invisible, vous deviendrez temporairement rouge. Vous pouvez reprendre de l'énergie en collectionnant des globules rouges, que vous trouverez surtout dans les poumons.

Le cholestérol: il s'est accumulé dans certaines parties du corps et est représenté par un groupe de points jaunes. Vous pourrez le supprimer à l'aide du laser en l'approchant de droite ou de gauche mais pas par le haut ou le bas. Le cholestérol se reformera dès que vous quitterez cette partie.

Les virus: ils apparaissent dès que le sous-marin commence à être assemblé. Ils sont verts et peuvent être détruits au laser mais si vous êtes en contact avec l'un d'eux, ce sera mortel.

Il y a d'autres dangers que nous vous laisserons découvrir. Si vous arrivez à ressortir du corps vous vous retrouverez au centre de la table qui apparaîtra sur l'écran, vous devrez manoeuvrer le sous-marin de façon à

ce qu'il pointe vers la gauche, il reprendra sa taille normale et vous aurez alors terminé le jeu avec le plus haut score. Bonne chance!

Les commandes:

B = Gauche

N = Droite

L = Feu

P = Nage

ESPACE = ramasser/laisser tomber

1 = Pause du jeu

2 = Allumer ou éteindre la musique

3 = Interrompre le jeu

Ce programme contient une option REDEFINIR et peut aussi être utilisé avec un joystick compatible avec Amsoft.

COPYRIGHT QUICKSILVA 1985

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.