

K.Y.A.

I- CHARGEMENT :

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" DISC** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette. Choisissez votre programme à l'aide de la flèche, puis validez votre choix en appuyant sur la touche ENTER ou sur le bouton TIR du joystick.

II - LE JEU :

Ce jeu d'arcade qui accepte un ou plusieurs joueurs se vit comme une fabuleuse série d'affrontements. La vivacité des réflexes, la précision du tir, mais aussi la stratégie sont utiles pour K.Y.A.

Renseignement généraux

MUR DECHARGEUR : c'est un mur qui vous décharge en énergie

MUR DESTRUCTIBLE : peut être détruit par des balles

MUR RECHARGEUR : le mur rechargeur bleu (1) recharge uniquement le joueur de gauche (le joueur bleu). Le mur rechargeur rouge (2) recharge uniquement le joueur de droite (le joueur rouge).

V.B 464 : vous décharge des balles

V.B 664 : c'est l'Ecrabouilleur, il vous détruit par simple contact. Vous l'affrontez les yeux dans les yeux en "phase 2".

V.B 6128 : c'est un téléporteur. Indispensable pour se tirer d'un mauvais pas ou pour se recharger d'urgence (vous réapparaissiez rechargé).

V.B 8256 : vous détruit par simple contact.

V.B 8512 : c'est le joueur contrôlé par l'ordinateur. Comme vous, il a 5 vies au départ. Lorsqu'on lui tire dessus, il absorbe la balle. Il explose quand il en a dix.

III - COMMENT JOUER :

- Définir les joueurs (ESC pour sortir)

1	2	3	4	5	6	7	8
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

(Utilisez les touches fléchées horizontales pour déplacer le curseur et les verticales pour modifier les paramètres).

1 : Repère pour changer de ligne

2 : Joueur ou ordinateur

3 : Gravité

1 --> soucoupe lourde

Pas de gravité

0 --> soucoupe statique

4 : Nom du joueur (20 caractères maxi)

5/6 : Choix des commandes **01** manette 1

02 manette 2 ou touches R T 6 5 F (Tir)

03 clavier (flèches et barre espace)

Afin d'éviter les disputes sur le choix des commandes, deux choix dans l'ordre de préférence vous sont demandés.

Exemple : Joueur de gauche 01 02

Joueur de droite 01 03

(les positions droite et gauche sont déterminées par l'ordinateur).

- En début de partie, le joueur de gauche disposera de la manette 1 (son premier choix).

Le joueur de droite ne pouvant avoir la manette 1 se verra attribuer le clavier (son second choix).

- Le dernier joueur à avoir gagné une partie est toujours à gauche; et est toujours prioritaire quant au choix du mode de commande.

7 : Symbole de mise en service : (actif) ou non (inactif) des joueurs

8 : Numéro de la cave en cours de jeu (00 si début de jeu).

CONSTRUIRE DES CAVES (ESC pour sortir)

Cette option vous permet de :

- Construire des caves (disposition des différents murs)
- Choisir des lieux d'apparitions (endroits où apparaissent au cours du jeu les joueurs et les robots).
- Activer ou désactiver des robots (vous pouvez choisir parmi les 5 robots ceux qui pourront apparaître au cours du jeu).

Construire des caves :

A droite les différents murs disponibles. Celui qui est en cours est ceinturé (sélectionné) par un curseur.

COPY permet de faire alterner les curseurs entre la cave et les murs.

FLECHES (OU MANETTES) déplacent les curseurs.

ESPACE (OU BOUTON TIR) fixe dans la cave, à l'emplacement du curseur, le mur sélectionné dans le menu de droite.

TAB vous fait passer de mode construire des caves au mode lieux d'apparitions, et vice-versa.

Lieux d'apparitions :

A droite 12 cases correspondant aux douze lieux d'apparitions possibles (4 pour les joueurs, 4 pour les V.B 8256, 4 pour les V.B 464 et V.B 6128).

Au-dessus de ces 12 cases sont représentés l'état (actif ou non) des 5 robots. **COPY** permet de faire alterner les curseurs entre la cave et les lieux d'apparitions.

FLECHES (OU MANETTES) déplacent les curseurs

BARRE ESPACE (OU BOUTON TIR) fixe dans la cave le lieu d'apparition correspondant à la case ceinturée par le curseur à droite.

Si vous positionnez un robot ou un joueur sur un mur destructible, il n'apparaîtra en cours de jeu qu'après la destruction de ce mur. (A condition aussi que ce robot ait été activé).

En appuyant sur les touches 1, 2, 3 ou 4 vous déterminerez l'option :

COPY permet de faire alterner les curseurs entre la cave et les murs.

FLECHES (OU MANETTES) déplacent les curseurs.

ESPACE (OU BOUTON TIR) fixe dans la cave, à l'emplacement du curseur, le mur sélectionné dans le menu de droite.

TAB vous fait passer de mode construire des caves au mode lieux d'apparitions, et vice-versa.

Lieux d'apparitions :

A droite 12 cases correspondant aux douze lieux d'apparitions possibles (4 pour les joueurs, 4 pour les V.B 8256, 4 pour les V.B 464 et V.B 6128).

Au-dessus de ces 12 cases sont représentés l'état (actif ou non) des 5 robots. **COPY** permet de faire alterner les curseurs entre la cave et les lieux d'apparitions.

FLECHES (OU MANETTES) déplacent les curseurs

BARRE ESPACE (OU BOUTON TIR) fixe dans la cave le lieu d'apparition correspondant à la case ceinturée par le curseur à droite.

Si vous positionnez un robot ou un joueur sur un mur destructible, il n'apparaîtra en cours de jeu qu'après la destruction de ce mur. (A condition aussi que ce robot ait été activé).

En appuyant sur les touches 1, 2, 3 ou 4 vous déterminerez l'option :

PERMUTER DEUX CAVE

: TOUCHE 3

Même principe qu'à l'option 2, mais échange le contenu de 2 caves.

ENTER Valide

DEL Annule

EFFACER UNE CAVE

: TOUCHE 4

ENTER Valide

DEL Annule

CHARGER OU SAUVER DES CAVES

Il est inutile de préciser le nom du fichier pour les sauvegardes et lectures sur cassette, cela ne sert que pour les manipulations sur disquette.

- **Option 1** : Pour charger un fichier de caves tapez son nom.
A noter que 4 blocs de caves (nommées CAVE 1, CAVE 2, CAVE 3, CAVE 4) sont déjà construits d'origine.
CAVE 1 est le bloc qui se trouve en mémoire au chargement du jeu.
- **Option 2** : Pour sauver les caves modifiées
- **Option 3** : Pour choisir l'une des 3 caves dite "phase 2". Appuyez plusieurs fois sur 3 pour faire défiler les numéros.
- **Option 4** : Choisissez entre un chargement à partir d'une cassette ou d'une disquette.
- **Option 5** : Choisissez entre une sauvegarde sur cassette ou sur disquette.