

Zaxxon® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc.

Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi numéro 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

CBS
ELECTRONICS

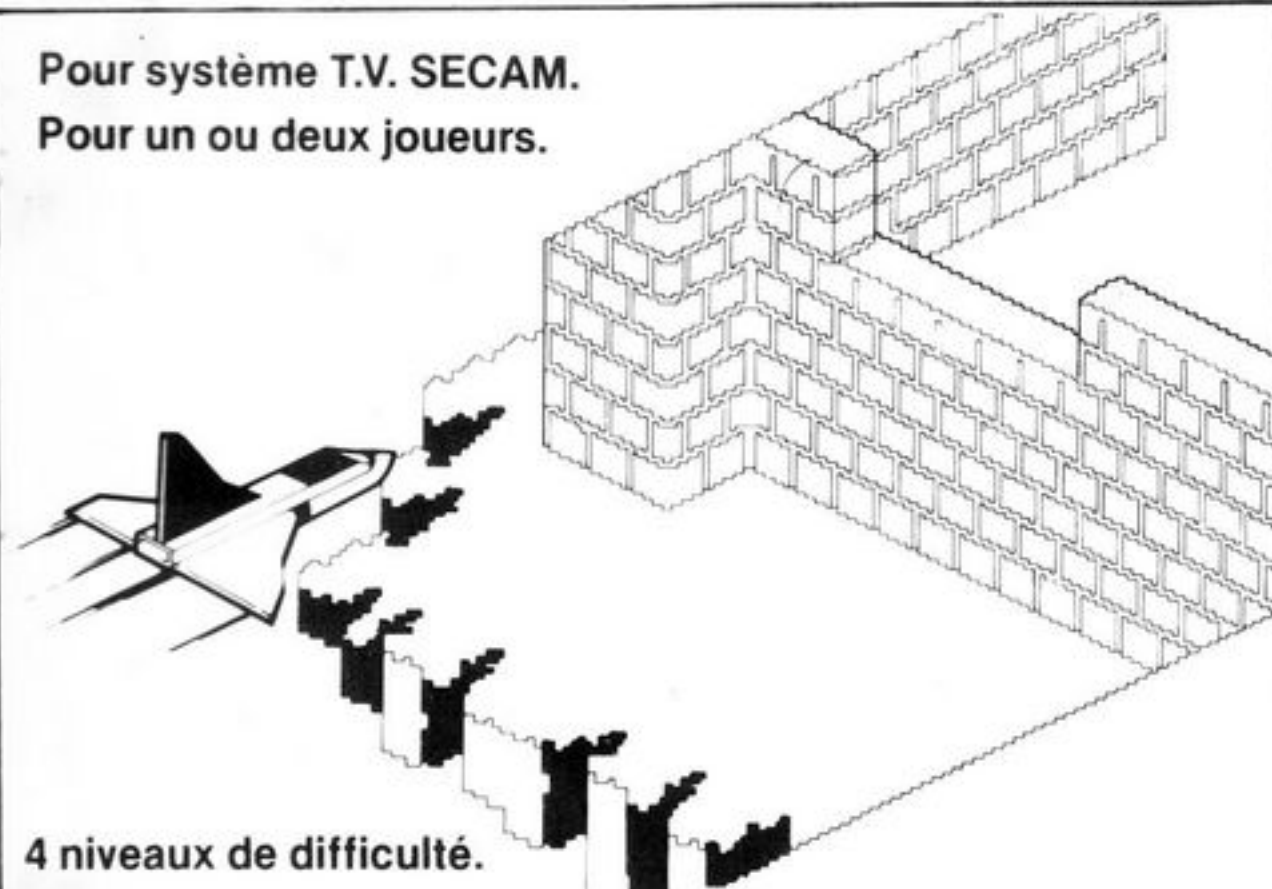
**Idéal Loisirs/CBSELECTRONICS, Boîte Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex**

ZAXXON®
de **SEGA**

NOTICE D'INSTRUCTIONS

Pour système T.V. SECAM.

Pour un ou deux joueurs.



4 niveaux de difficulté.

Exclusif! Le vrai jeu en cassette chez vous.

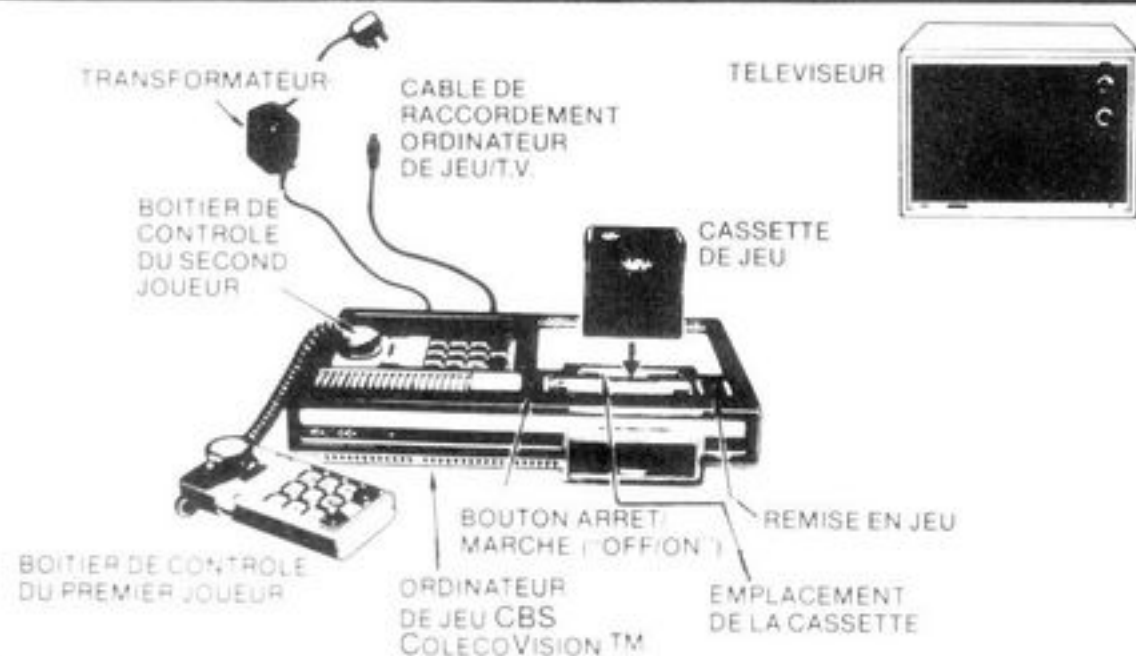
Cassette CBSELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS ColecoVision™

CBS
ELECTRONICS

LE JEU

Cet étonnant jeu en "trois dimensions" va vous emmener à la conquête d'hostiles forteresses de l'espace. Aidé de ses cruelles armées de soucoupes volantes et de chasseurs, le super robot meurtrier Zaxxon® vous oblige à franchir des murs de protection et à éviter de terribles missiles dont certains sont à tête chercheuse. Vous devrez détruire les édifices ennemis en tirant des rockets, éviter le tir de barrage des tourelles et des silos de missiles. Après une première forteresse, il faudra voler dans l'espace, quadrillé par des chasseurs ennemis. Affrontez-les tous en cherchant Zaxxon®, le super robot meurtrier, caché au fond de l'univers, qui ne pourra être touché qu'à des endroits très précis.

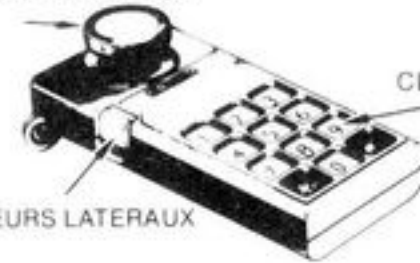
COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



- Assurez-vous que l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est branché sur le téléviseur et sur le transformateur, puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de contrôle dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs utilisez les deux boîtiers de contrôle.
- Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS ColecoVision™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette. Poussez le bouton arrêt/marche ("OFF/ON") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

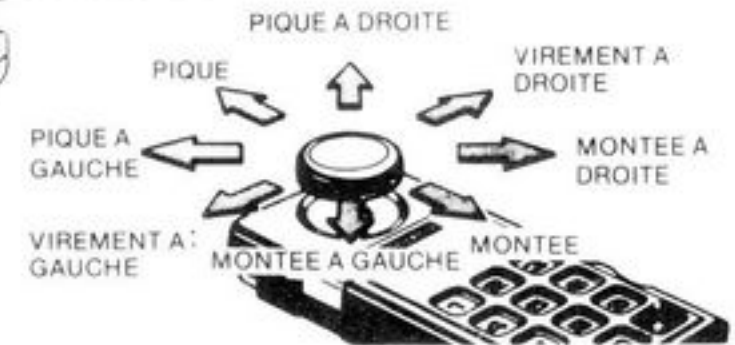
COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLLE

LEVIER DE DIRECTION



CLAVIER DIGITAL

PULSEURS LATÉRAUX

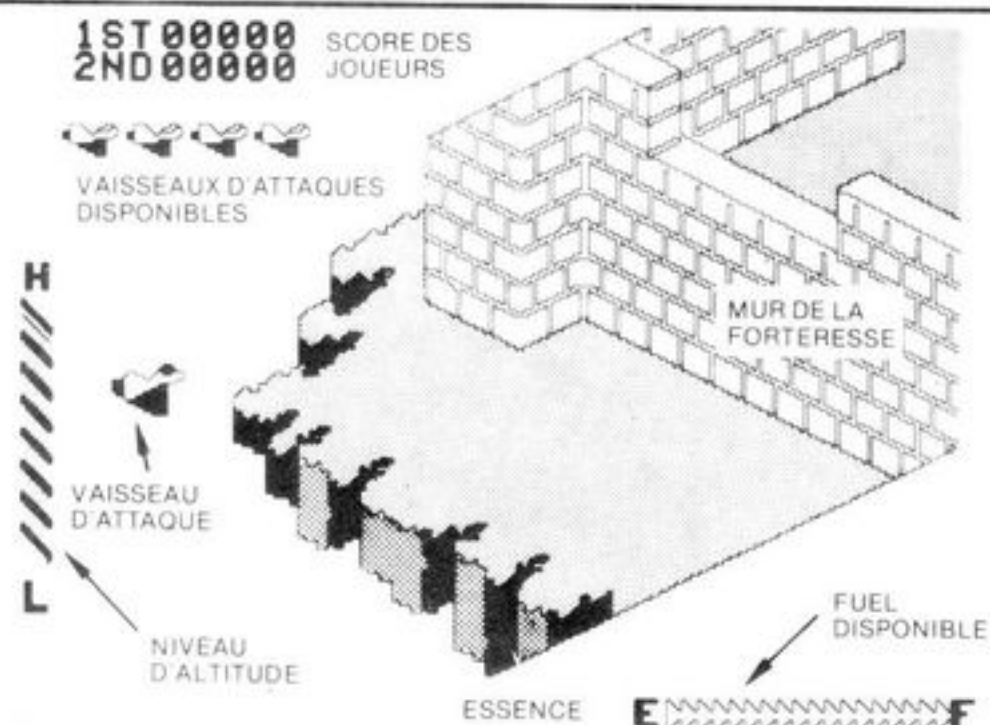


REMARQUE : Pour jouer seul, utilisez le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de contrôle branché sur la prise n° 2.

Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de contrôle pour Zaxxon® :

1. **Clavier digital :** les touches du clavier de 1 à 8 permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.
2. **Levier de direction :** en poussant le levier de direction dans n'importe laquelle des 8 directions possibles, vous guidez votre vaisseau d'attaque.
Monter : pour faire monter votre vaisseau, tirez le levier de direction tout à fait en bas vers vous. Pour faire monter votre vaisseau en diagonale vers la gauche, tirez le levier en bas à gauche. Pour faire monter votre vaisseau en diagonale vers la droite, tirez le levier en bas à droite.
Plonger : pour faire plonger votre vaisseau, poussez le levier de direction tout à fait en haut. Pour faire plonger votre vaisseau en diagonale vers la gauche, poussez le levier en bas à gauche. Pour faire monter votre vaisseau en diagonale vers la droite, poussez le levier en haut à droite.
D'un bord à l'autre : pour manœuvrer votre vaisseau à gauche ou à droite, poussez le levier dans la direction voulue.
3. **Pulseurs latéraux :** quand vous appuyez sur l'un des pulseurs latéraux, vous tirez un missile.

COMMENT JOUER



INSTRUCTIONS PAR ETAPE :

REMARQUE : si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que le vaisseau du joueur explose, finisse dans un accident ou tombe en panne d'essence.

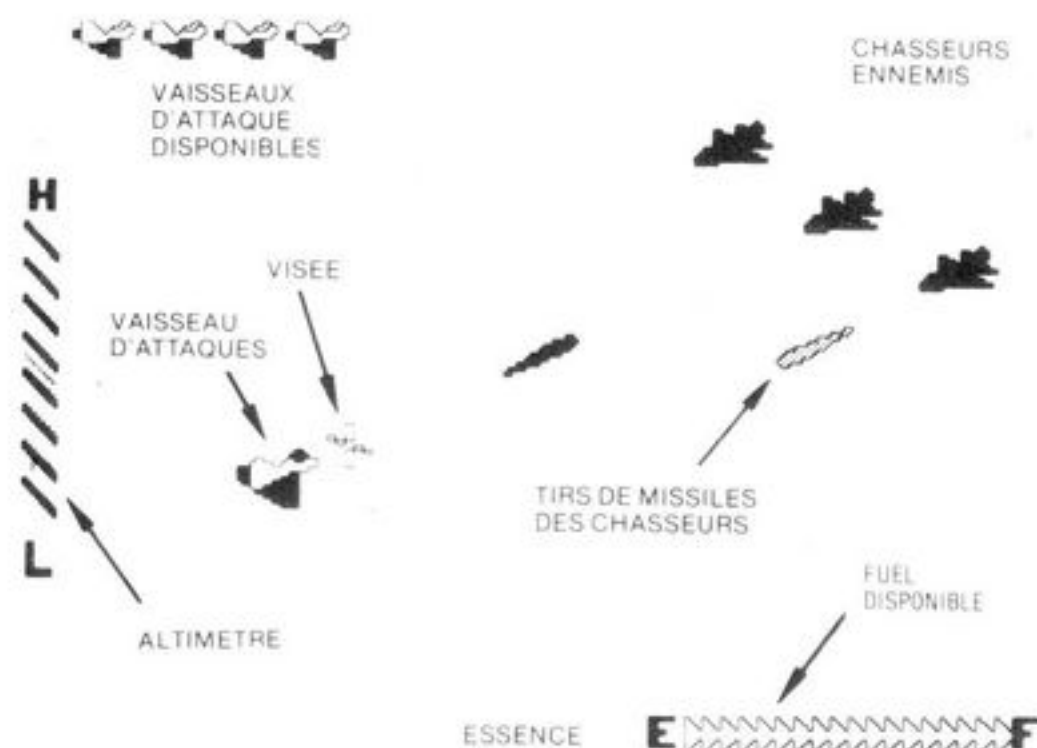
1^{re} étape : A vous de décider!

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu Zaxxon® apparaît sur l'écran de votre T.V. Attendez que l'écran d'options de niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8. Sélectionnez-en une en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

2^e étape : La forteresse!

Votre vaisseau d'attaque apparaît juste à la frontière de la planète ennemie. Faites le passer à travers le créneau de la forteresse. Un conseil : quand vous vous rapprochez du mur, vous pouvez voir à quelle altitude vous vous situez en faisant feu et en regardant la trajectoire de votre tir. Puis, observez votre altimètre. Plongez en tirant pour détruire les constructions ennemies. Attention aux murs! Montez! Et virez pour éviter les tirs des tourelles et les missiles.

1ST 00000 SCORE DU JOUEUR
2ND 00000 SCORE DU JOUEUR



3^e étape : Le plein!

En détruisant les citernes d'essence de la première forteresse, vous refaites votre plein de carburant et vous pouvez atteindre la seconde forteresse et le super robot Zaxxon®.

4^e étape : Rockets!

Si vous volez trop longtemps à haute altitude, un missile ennemi vient détruire votre vaisseau. Plonger vite pour l'éviter ou tirez plusieurs coups pour le faire exploser!

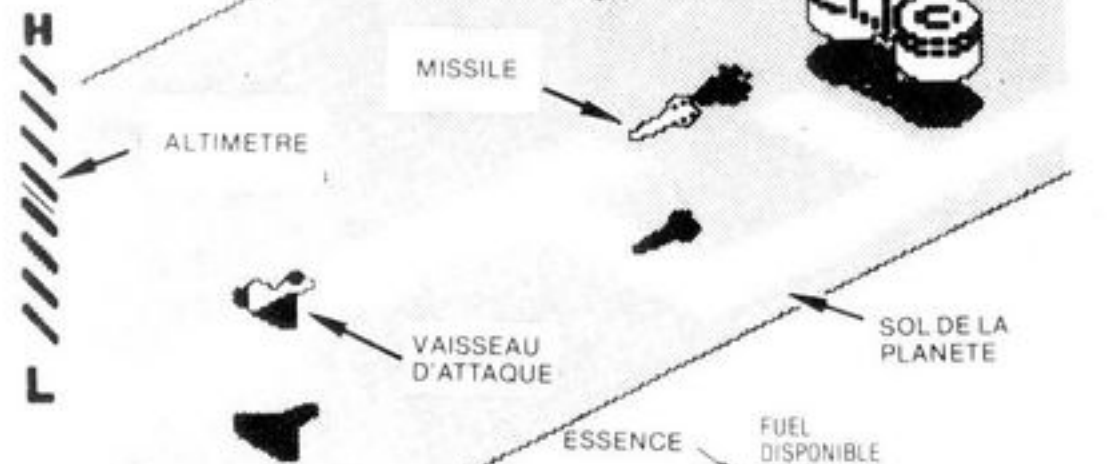
5^e étape : Plus haut et toujours plus loin!

Quand vous avez passé une forteresse avec succès, foncez vers le dernier mur (attention à sa barrière magnétique) et partez dans l'espace.

6^e étape : Combats dans l'espace!

L'espace aussi est plein de dangers. Les escadrons ennemis sont sur vos traces. Engagez le combat avec les avions de Zaxxon®. Quand l'un d'entre eux est juste en face de votre ligne de mire, une visee en forme de croix blanche apparaît devant votre vaisseau. A ce moment précis, ouvrez le feu en appuyant sur l'un des pulseurs latéraux.

1ST 00000 SCORE DU
2ND 00000 JOUEUR



7^e étape : Les soucoupes attaquent! E F

En avant pour une autre forteresse. Guidez votre vaisseau à travers les créneaux des murs. Attention aux soucoupes qui vous barrent la route.

8^e étape : Le robot guerrier!

Zaxxon[®] le robot meurtrier, garde le passage. Sur chacune de ses épaules sont placées des tourelles. Détruisez-les, ainsi que les missiles logés sur son côté gauche. Pour éliminer Zaxxon[®] et gagner des bonus, tirez sur le missile qu'il vous envoie avec deux coups de plus que le numéro du niveau (1, 2, 3 ou 4) auquel vous jouez! Il faut être très rapide!

9^e étape : Dans la Galaxie!

Continuez à survolez les forteresses de l'espace tout en vous battant contre l'ennemi. Le jeu prend fin seulement quand tous vos vaisseaux ont été éliminés.

Fin de jeu et reprogrammation du jeu.

Pour rejouer à Zaxxon[®] au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment et peut aussi être utilisé en cas de mauvais fonctionnement pour revenir en début de partie.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à Zaxxon[®]. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!

LES POINTS

Les points sont attribués quand des cibles ont été éliminées soit par le faisceau d'énergie du vaisseau d'attaque soit par collision avec le vaisseau.

Cibles ennemies		Points
Base de missile		100
Avions ennemis		200
Missiles à tête chercheuse (au-dessus des forteresses)		200
Réservoirs d'essence		300
Tourelles		300
Soucoupes volantes		400
Chef d'escadron		400
Missile à tête chercheuse de Zaxxon [®]		500
Zaxxon [®]		5000

Chaque joueur a droit à 3 vaisseaux d'attaque par partie (5 dans les parties au niveau 1). Vous obtenez un bonus sous forme de vaisseau si votre score atteint 10 000 points.

COLECOBOX Art

www.colecoboxart.com