



**T
O
M
A
H
A
W
K**

NO EXIT

But du jeu

No exit est un jeu de combat. Le but est bien sûr, de l'emporter sur son adversaire. Pour cela le joueur dispose de 3 attaques, haute, moyenne ou basse, et de 3 parades correspondantes. Il peut également faire des roulades, sauter ou se reposer en faisant quelques mouvements d'assouplissement. Le joueur fait automatiquement face à son adversaire.

PRINCIPES DU JEU

Jeu à 1 joueur

En tapant 1 sur le clavier (pas sur le pavé numérique), on accède au mode "1 joueur". Le joueur affronte l'ordinateur.

Choix initiaux

Avec les flèches, le joueur peut régler certains paramètres

Strenght/Efficiency - (Force-Efficacité)

Selon le réglage, les coups portés par le personnage sont plus puissants, mais réclament une grande précision pour toucher l'adversaire, ou, au contraire, les coups sont plus faibles mais touchent facilement.

Vivacity/Resistance - (Vivacité-Résistance)

Selon le réglage, le joueur a des parades plus vivaces et

plus efficaces, mais il se fatigue davantage en sautant. A l'inverse, il se fatigue moins vite, mais doit lancer ses parades avec précision pour qu'elles soient efficaces.

Niveaux de difficulté

Le jeu comporte 6 niveaux de difficulté croissante. Un niveau se termine par la destruction de l'adversaire.

Score et bonus

Le score augmente si le joueur porte des coups à son adversaire, il diminue s'il en reçoit. De plus à la fin du niveau vient s'ajouter un bonus d'autant plus grand qu'il reste du temps à jouer.

Energie

Le joueur et son adversaire ont chacun une barre qui symbolise leur énergie. Ils perdent de l'énergie en sautant, en donnant des coups dans le vide et en recevant des coups. Ils en gagnent en faisant des mouvements de repos. Si un combattant reçoit un coup quand sa barre d'énergie est épuisée, il meurt.

Joker Monstre

A 3 reprises dans le jeu, le joueur peut se transformer,

pour un temps limité, en monstre superpuissant.

Time

Chaque combat a lieu en un temps limité. Au delà, le joueur est "out of time" et le combat est perdu. Par contre s'il finit le combat avant la fin du temps imparti, il bénéficie d'un bonus.

Score

A la fin de chaque combat, un score s'inscrit en haut de l'écran. Il se cumule d'un combat à l'autre. Dès que le joueur a perdu, il a accès à un tableau où son score est comparé aux meilleurs scores possibles.

Jeu à 2 joueurs

En tapant 2 sur le clavier (pas sur le pavé numérique), on accède au mode "2 joueurs". Les joueurs n'ont plus la possibilité de se transformer en monstre ni de faire un score.

Que le meilleur gagne.

COMMANDES

ESC = Sortie de jeu Enter = Poursuite du jeu

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1 ou Joueur 2
MOUVEMENTS	PAVE NUMERIQUE	CLAVIER	Joueur 1 : Joystick 1 Joueur 2 : Joystick 2
Avance	Flèche moyenne 4 ou 6	Touche Q ou D	Pousser vers l'adversaire
Recul	Flèche moyenne 6 ou 4	Touche D ou Q	Pousser loin de l'adversaire
Roulade droite	Flèche bas droite ou 3	Touche C	Pousser vers bas droite
Roulade gauche	Flèche bas gauche ou 1	Touche W	Pousser vers bas gauche
Saut droit	Flèche haut droite ou 9	Touche E	Pousser vers haut droite
Saut gauche	Flèche haut gauche ou 7	Touche A	Pousser vers haut gauche
Joker Monstre (1 joueur seulement)	Flèche haut ou 8	Néant	Pousser vers haut
Repos	Flèche bas ou 2	Touche X	Pousser vers bas

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1 ou Joueur 2
COMBAT	PAVE NUMERIQUE (+ touche shift droite)	CLAVIER (+ touche contrôle)	JOUEUR1-JOYSTICK 1+BOUTON FEU JOUEUR 2-JOYSTICK 2+BOUTON FEU
Attaque haute	Flèche haut (7 ou 9) sens de la marche	Touche A ou E sens de la marche	Pousser diagonale haut sens de la marche
Attaque moyenne	Flèche moyenne (4 ou 6) sens de la marche	Touche Q ou D sens de la marche	Pousser dans le sens de la marche
Attaque basse	Flèche bas (1 ou 3) sens de la marche	Touche W ou C sens de la marche	Pousser diagonale bas sens de la marche
Parade haute	Flèche haut (7 ou 9) sens opposé à la marche	Touche E ou A sens opposé à la marche	Pousser diagonale haut sens opposé à la marche
Parade moyenne	Flèche moyenne (4 ou 6) sens opposé à la marche	Touche D ou Q sens opposé à la marche	Pousser dans le sens opposé à la marche
Parade basse	Flèche bas (1 ou 3) sens opposé à la marche	Touche C ou W sens opposé à la marche	Pousser diagonale bas sens opposé à la marche

MISE EN ROUTE

A - MISE EN ROUTE RAPIDE

Si vous êtes familiarisé avec votre ordinateur, la MISE EN ROUTE RAPIDE vous suffira pour démarrer. Si vous avez besoin d'explications approfondies, reportez-vous, en fin de notice, à la MISE EN ROUTE DETAILLÉE qui contient des conseils d'utilisation, des instructions pas-à-pas pour le démarrage et l'installation de votre logiciel sur disque dur.

IMPORTANT

- Votre logiciel est livré avec une grille de couleurs qui sert de protection contre le piratage. Identifiez-la en y inscrivant le titre de votre logiciel. Conservez précieusement ce document, il vous sera nécessaire à chaque mise en route.
- Dupliquez votre logiciel. Ainsi en utilisant les copies, vous ne risquez pas de détériorer l'original.
- Lors de leur utilisation, ne protégez pas vos disquettes contre l'écriture.

Sur ATARI ST ET AMIGA

- 1 - Insérez la disquette 1.
- 2 - Mettez votre micro-ordinateur sous tension ou réinitialisez-le. Le logiciel se charge automatiquement.
- 3 - Passez le test de protection.

Sur IBM PC et COMPATIBLES

- 1 - Mettez en route votre micro-ordinateur ou réinitialisez-le

- 2 - Insérez la disquette 1
- 3 - Tapez GO et validez.
- 4 - Indiquez votre carte graphique
- 5 - Indiquez le type de souris possédée
- 6 - Indiquez le type de son que vous souhaitez
- 7 - Passez le test de protection

B - MISE EN ROUTE DETAILLÉE

B.1 - Démarrer

• IBM PC et COMPATIBLES

Votre ordinateur étant initialisé, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Tapez GO puis validez en pressant la touche ENTER ou RETURN.

Un écran apparaît précisant la meilleure carte graphique que vous pouvez utiliser ainsi que la souris que vous possédez. Si vous êtes d'accord avec ce choix, tapez Y (pour Yes), si vous préférez modifier ce choix, tapez N (pour No).

Si vous tapez N, deux menus vous sont proposés :

- l'un présentant différentes cartes graphiques: faites votre choix suivant l'équipement de votre micro-ordinateur (carte Hercules, CGA, EGA, VGA...) en tapant la lettre correspondante comme indiqué à l'écran.
 - un autre concernant le type de souris (de type Microsoft ou pas). Répondez en tapant la lettre correspondante.
- Attention ce logiciel ne tient pas compte des joysticks

sur PC , utilisez le clavier UNIQUEMENT.

Puis une troisième option vous est offerte (la première si vous avez tapé Y); elle concerne le son. Attention, le choix "son avec Intersound MDO" n'est possible que si vous possédez cette interface (voir présentation de INTER-SOUND MDO en dernière page de ce manuel) .

ATTENTION : si vous possédez une version de MSDOS 4.0 ou au-dessus, vous devez initialiser votre ordinateur avec une disquette-système que vous aurez préalablement créée. Voir procédure au § 3 ci-après.

• ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

B.2 - Passer le test de protection

Le test a lieu sur un écran où figure un jackpot à côté d'un clavier à touches colorées et numérotées.

Pour lancer le jackpot, appuyez sur une touche quelconque. Il affiche alors un code composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Exemple C 127.

Prenez votre grille de couleurs et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Exemple: vert.

Sur le clavier numérique de votre micro, pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur, puis la touche ENTER pour confirmer votre choix.

La touche "S.O.S." résume ces instructions successivement en français, anglais, allemand, espagnol ou italien. Pour les lire, pressez la barre ESPACE.

B.3 - Si vous possédez un DOS 4.0 ou plus (sur PC et compatibles seulement).

Vous devez créer une "disquette-système" :

1ère méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez votre disquette 1 dans le lecteur A (ou B) après avoir mis en service votre ordinateur. A l'écran vous avez A:\> (ou B:\>). Tapez **INSTALL A: (** ou **INSTALL B:)**. Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN. Puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

2ème méthode :

1 - Avant toute utilisation, insérez une disquette vierge dans le lecteur A (ou B), après avoir mis en service votre ordinateur. Formatez-la à partir du disque dur (C:\>) ou à partir de votre lecteur externe (A:\> ou B:\>), en tapant **FORMAT A: /S** (ou **FORMAT B: /S**). Validez en pressant la touche ENTER ou RETURN, puis suivez les instructions à l'écran.

2 - Quand l'opération est terminée, réinitialisez votre PC avec cette nouvelle "disquette-système" (la laisser dans le lecteur externe), en pressant simultanément les 3 touches ALT, CTRL et DEL (ou SUPPR), ou en rallumant l'ordinateur.

3 - Enlevez la "disquette-système" du lecteur externe.

Vous pouvez maintenant utiliser votre jeu conformément à la mise en route.

Pour toute utilisation ultérieure, sur disquette ou sur disque dur, initialisez désormais votre PC avec votre nouvelle "disquette-système".

NOTA : si, après avoir initialisé votre PC avec votre nouvelle "disquette-système" votre clavier se trouve mal configuré, consultez la notice d'utilisation de votre micro-ordinateur.

B.4 - Installer sur disque dur PC et compatibles

Créez un répertoire spécifique (ex: JEU) afin d'y copier tous les fichiers figurant sur vos disquettes :

- 1 - A l'écran vous avez C:\>. Tapez **MD JEU** et validez.
- 2 - Tapez ensuite **CD JEU** et validez. Vous êtes dans le répertoire intitulé JEU. Sur l'écran vous avez **C:\JEU>**
- 3 - Copiez maintenant le contenu de votre disquette dans

MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin.

Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles, ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

S.A.V.

COKTEL VISION

Parc tertiaire de Meudon - Immeuble "Le Galilée"

5/7 rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET Cedex - Tél. 46.30.13.89

ce répertoire. Pour cela, insérez une première disquette dans votre lecteur externe (A ou B) et tapez **COPY A: *.*** (ou **COPY B: *.***) . Validez.

4 - La copie terminée, si vous possédez plusieurs disquettes du même logiciel, recommencez l'opération après avoir changé de disquette.

5 - Lancez le jeu en tapant **GO**

Lors d'une prochaine utilisation, répétez les opérations 2 et 5.

L'INTERFACE SONORE INTERSOUND MDO

Avec **INTERSOUND MDO**, interface sonore pour les compatibles PC non portables, la qualité des sons obtenus est comparable aux ordinateurs les plus performants dans ce domaine.

Vous trouverez cet interface chez votre revendeur de micro-informatique ou sur simple demande à **COKTEL VISION**.

En cas de problème d'utilisation, contactez notre SAV.