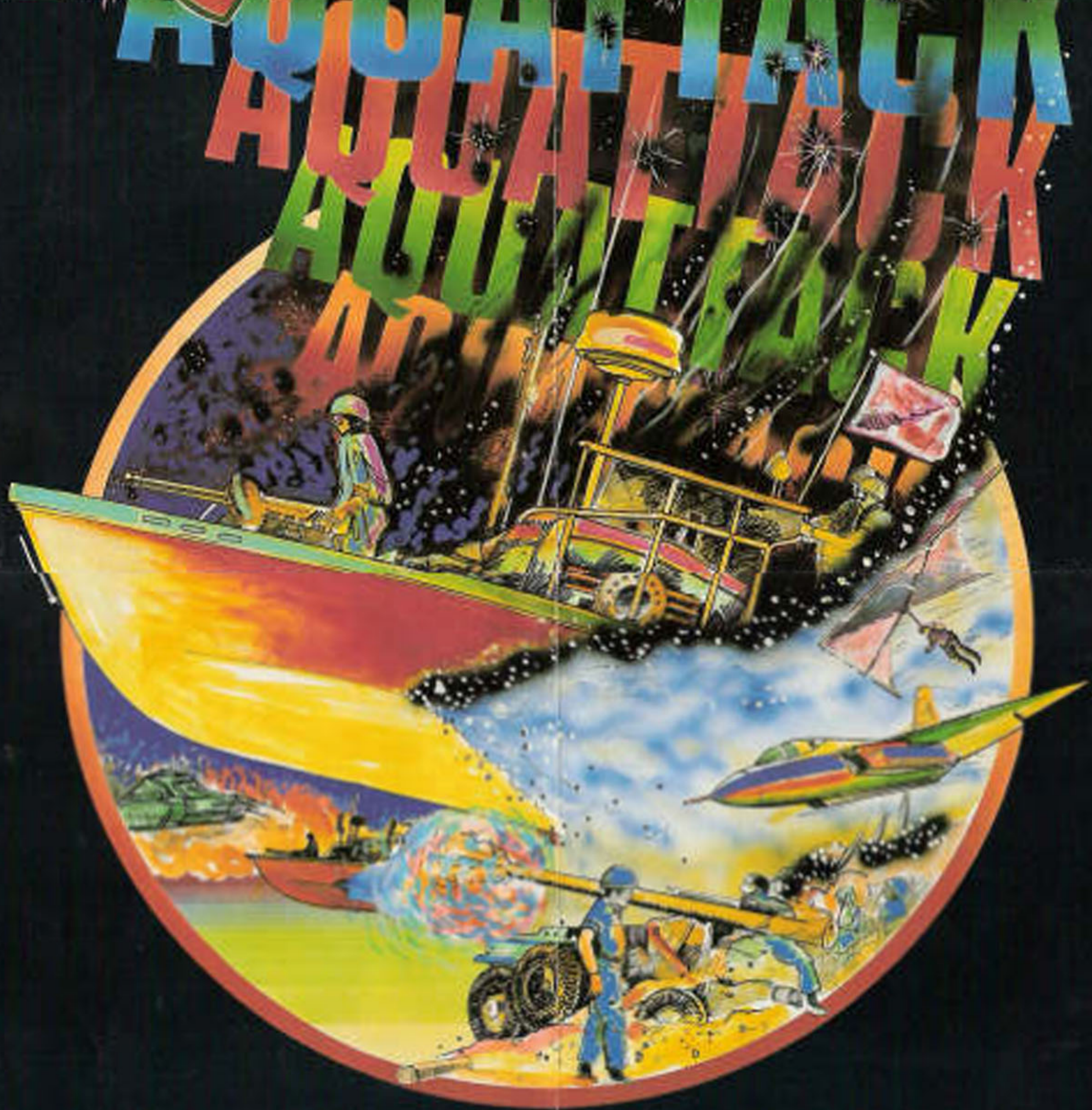


AQUATTACK



INTERPHASE

Aquattack...

Aquattack is the Euram code name for a mission to destroy the Axtoatle Combine. It is a perilous expedition because the Axtoatles defend their territory fiercely. Superior skill and finesse are required to successfully complete the mission.

Your job is to guide the Euram agent Captain Blitztek through enemy territory to prevent the Axtoatles from taking control of world forces. If the defenders inflict more than nine damage points on the Captain, the mission is aborted and the game is over. A game point system has been devised to further measure your skills as a navigator and survivor.

To Set Up

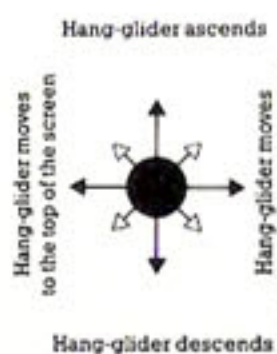
Set up your ColecoVision™ or Adam™ and game controller #1 (#2 for Adam™) as instructed in your owner's manual. Be sure to switch the power OFF before inserting or removing game cartridges. Press the * key to start the game. The # key will stop the action at any time. To resume play, press any key from 1 to 9.

Phase I and II

Blitztek's hydroship has penetrated the Axtoatle Canal and must defend against enemy fire from Death 'Copters and tanks while dodging sand-bars and depth-charges. Although the tanks can be destroyed, the Death 'Copters are beyond the ship's firing range. Fuel is limited, but whenever the audio alert is sounded, Euram refueling craft appear overhead with hydrocarbon gas packets. The joystick controls the speed and direction of the hydroship. The keypad controls the direction of shots from the ship, and the side-buttons fire to the top or bottom of the screen.

The second stage of Mission Aquattack is similar to Phase I; only, now Captain Blitztek has entered a tunnel and his enemies are more difficult to detect.

Phase III



The hydroship is abandoned for a hang-glider. Assault Stations fire clouds of white methane gas and high-velocity missiles at the Captain. Meanwhile, hovercraft launch heat-sensing rockets from the periphery. The hovercraft are well protected by silicon shields, but the Assault Stations can be destroyed either by flying through them or by firing at them. Since Blitztek has only four shots initially he must contact the randomly dispersed black Ammo Depots along the route to ensure that he is always well armed. The joystick is modified to provide realistic glider control (see illustration). You will no longer require the keypad, but the right side-button controls glider speed, and the left side-button fires forward.

Phase IV

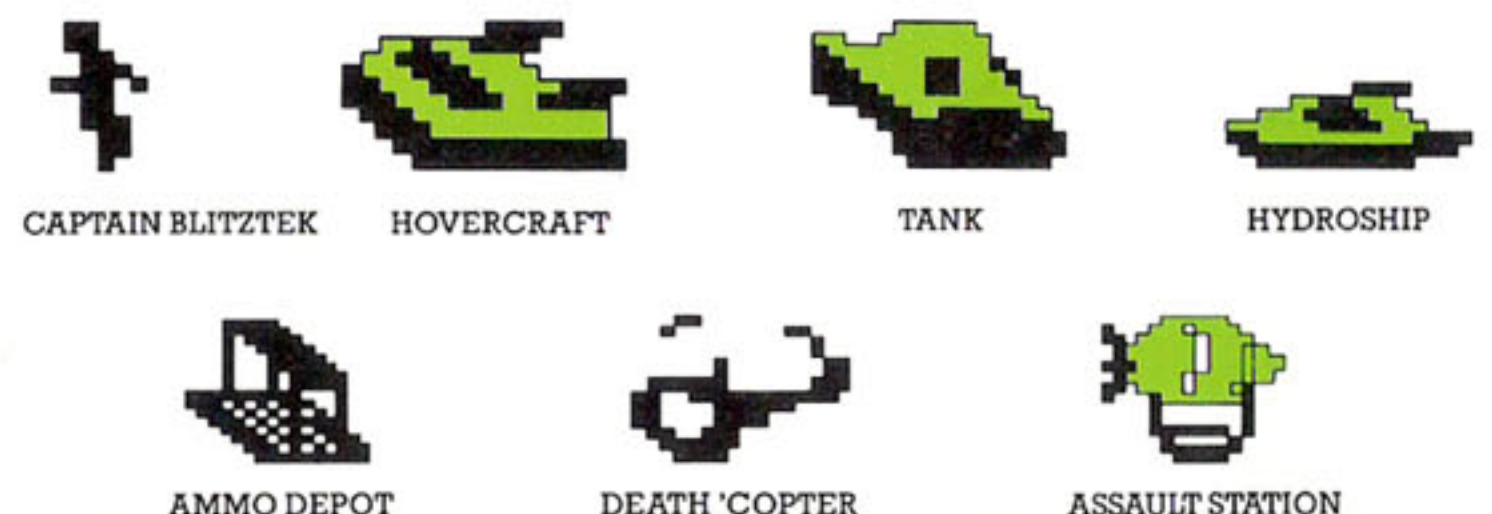
The final step of the mission is to transport four hydrogen bombs, one by one, from the bottom of the Axtoatle energy field to the top. When this is accom-

plished, the fleet of nuclear-armed aircraft are destroyed. However, Captain Blitztek has a 99 count time limit, and the field is mined with mobile radioactive solar bars. At higher levels of play, Guard Droids patrol the base.

Game Points

Traversing 1 unit distance	2 points
Destroying enemy tank (Phases I & II)	125 points
Flying through an Assault Station (Phase III)	75 points
Shooting an Assault Station	50 points
Lifting or depositing a hydrogen bomb (Phase IV)	200 points

Bonus points are awarded for collecting ammunition from Ammo Depots (Phase III) and for quickly completing the final screen (Phase IV).



Levels of Play

Each time the Axtoatle Combine is destroyed, the mission begins again at an advanced level. The action is faster, the enemy's aim is more accurate, and the Assault Stations are more sophisticated.

Designer's Corner

Interphase is looking for assembly language programmers who have designed their own games. We offer financial rewards for any work we publish. Send us your program or game concept for evaluation along with your name, address, and phone number to, Designer's Corner, c/o Interphase Technologies Inc., 6391-F Westminster Hwy., Richmond, B.C. Canada, V7C 4V4.

Warranty

Interphase Technologies Inc. warrants to the original consumer purchaser of this Interphase video game cartridge that it will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. If any cartridge is discovered to be defective within the warranty period, Interphase agrees to have it either repaired or replaced (at the company's option), free of charge upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase. This warranty is limited to both electronic and mechanical parts and does not apply to normal wear and tear, or if the defect has arisen through abuse or modification. This warranty is in lieu of any other express warranty or representation. Interphase is not liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from use of this cartridge.

Aquattack...

Aquattack est le nom de code de la mission d'Euram chargée de détruire les installations du Diktoblok. L'expédition est périlleuse car les habitants du Diktoblok défendent farouchement leur territoire. Pour sortir victorieux de l'épreuve, il faut faire preuve d'une habileté et d'une intelligence diaboliques!

Vous devrez aider l'agent d'Euram, le capitaine Blitztek, à s'infiltrer dans le territoire ennemi pour empêcher le Diktoblok de subjuguer la planète. Si les assiégés infligent plus de neuf points de dégâts au capitaine, la mission est abandonnée et la partie terminée. Un système de points vous permettra de mesurer vos talents de navigation et de survie.

Avant de jouer

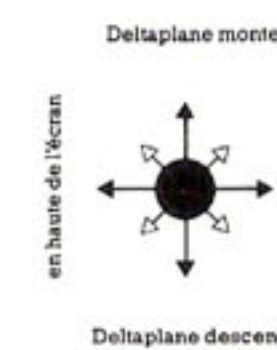
Installez votre ColecoVision™ ou Adam™ et la commande de jeu No.1 ColecoVision™ ou No.2 Adam™ conformément aux instructions du manuel. Assurez-vous que l'interrupteur est à la position ARRÊT avant d'insérer ou de retirer la cartouche. Appuyez sur la touche * pour commencer à jouer. Si vous souhaitez interrompre momentanément la partie, appuyez sur la touche #. Pour recommencer à jouer appuyez sur n'importe quelle touche de 1 à 9.

Phases I et II

L'hydrojet de Blitztek a pénétré dans le canal du Diktoblok et doit essuyer le feu des hélicoptères de la mort et des tanks tout en se faufilant entre les bancs de sable et les écueils. Les tanks peuvent être détruits, mais les hélicoptères de la mort sont hors d'atteinte. Les réserves de carburant sont limitées mais au déclenchement de l'alerte radio un avion de ravitaillement d'Euram chargé de capsules d'hydro-carbure apparaît au-dessus de Blitztek. Le levier de commande du jeu permet de modifier la vitesse et la direction de l'hydrojet. Les touches permettent de diriger le tir de Blitztek et les boutons latéraux tirent en haut ou en bas de l'écran.

La seconde phase de la mission Aquattack est similaire à la première, mais le capitaine Blitztek est maintenant dans un tunnel et ses ennemis sont plus difficiles à repérer.

Phase III



Blitztek abandonne son hydrojet pour un deltaplane. Les stations d'assaut lancent des nuages de méthane blanc et des missiles supersoniques sur le capitaine, tandis que des hydroglisseurs tirent des roquettes à thermo-détection. Les hydroglisseurs sont bien protégés par leurs boucliers en silicone, mais les sections d'assaut sont détruites si on les traverse ou si l'on tire sur elles. Comme Blitztek ne dispose au départ que de quatre coups de feu, il doit s'arrêter dans les dépôts de munitions dispersés dans la région pour s'assurer qu'il est toujours bien armé. La manette de commande est modifiée pour assurer l'efficacité des manoeuvres (voir l'illustration). Vous n'aurez plus besoin des touches, mais vous pourrez ralentir ou accélérer le deltaplane, à l'aide du bouton de droite, et faire feu en avant avec le bouton de gauche.

Phase IV

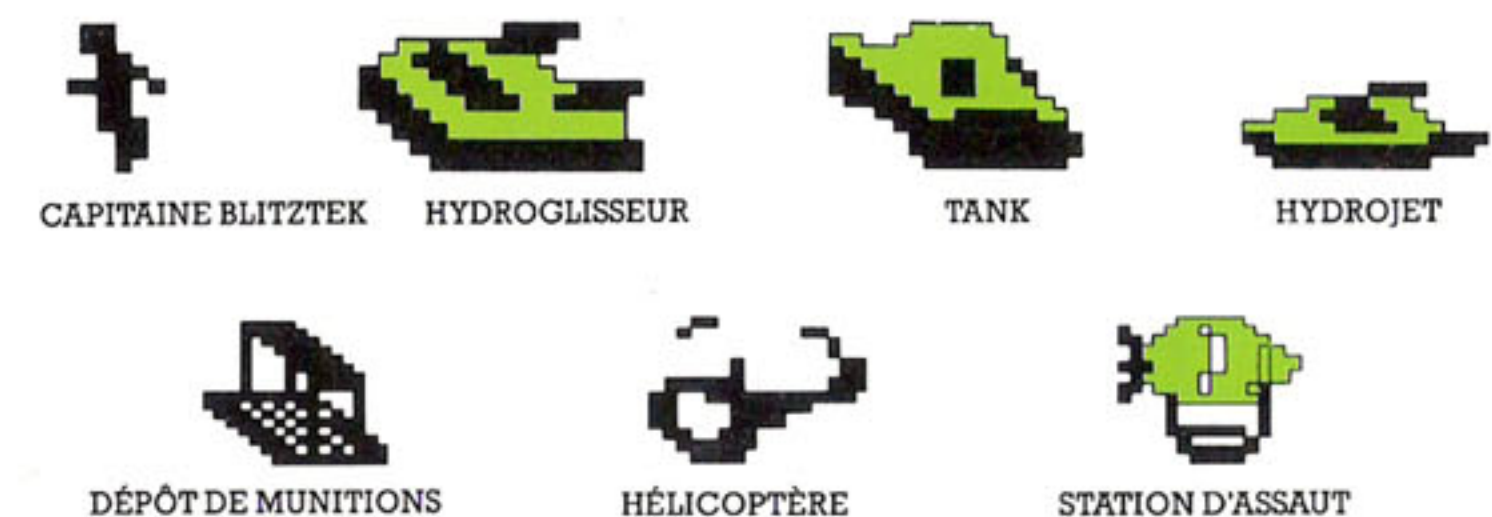
La dernière étape de la mission est de transporter l'une après l'autre quatre bombes H du bas du champ énergétique du Diktoblok au sommet. Une fois cette

manoeuvre réussie, la flottille à armement nucléaire est détruite. Mais attention! Le capitaine Blitztek n'a que 99 secondes pour accomplir cette dernière tâche, et le champ de bataille est miné de barres solaires radioactives. Dans les parties plus difficiles des gardoïdes patrouillent la base.

Calcul des points

Parcourir une unité de distance	2 points
Détruire un tank ennemi (Phases I et II)	125 points
Traverser une station d'assaut (Phase III)	75 points
Tirer sur une station d'assaut	50 points
Soulever ou déposer une bombe H (Phase IV)	200 points

Des primes sont accordées pour chaque ravitaillement dans un dépôt de munitions (Phase III) ou pour l'exécution rapide des dernières manoeuvres (Phase IV).



Niveaux de difficulté

Chaque fois que le Diktoblok est détruit, la mission repart à un niveau plus avancé. L'action est plus rapide, le tir ennemi plus précis et les stations d'assaut plus perfectionnées.

Le coin de l'inventeur

Interphase est à la recherche de programmeurs de langages autocodes qui ont conçu leurs propres jeux. Toute recherche commercialisée par la Société Interphase sera dûment rétribuée par elle. Soumettez votre programme ou votre idée de jeu à: Coin de l'inventeur, c/o Interphase Technologies Inc., 6391-F Westminister Highway, Richmond, C.-B. Canada, V7C 4V4. N'oubliez pas de joindre vos nom, adresse et numéro de téléphone.

Garantie

Interphase Technologies Inc. garantit cette vidéocassette de jeu Interphase contre tout défaut de matériaux ou de fabrication pendant les quatre-vingt-dix jours qui suivent la date d'achat du produit. Cette garantie ne s'applique qu'à l'acheteur original. En cas de défectuosité pendant la période de garantie, le client devra renvoyer au service clientèle d'Interphase la vidéocassette en port payé, en y joignant la preuve de la date d'achat. Elle sera, à la discrétion d'Interphase, réparée ou remplacée. La garantie est limitée aux pièces électroniques et mécaniques de la vidéocassette et ne couvre pas l'usure normale et les dégâts causés par une utilisation impropre ou abusive. Cette garantie tient lieu de toute autre garantie explicite ou implicite. Interphase décline toute responsabilité pour les blessures personnelles, dégâts ou dommages causés directement ou indirectement par l'utilisation de cette vidéocassette.