

COSMIC JAILBREAK

Aliens, flying saucers and space bugs try to free the prisoners of the Cosmic Jail ... You prevent the escape attempt and build up your own laser bases or our Earth is doomed ... exciting graphics make this a space-lover's game for all ages!!!

ÉVASION COSMIQUE

Les extra-terrestres, les soucoupes volantes et les puces de l'espace essaient de libérer les prisonniers qui se trouvent dans la prison cosmique ... vous empêchez les tentatives d'évasion et vous installez vos propres bases de laser sans quoi notre terre est vouée à la destruction ... des graphiques saisissants rendent ce jeu extrêmement intéressant pour les amateurs de l'espace de tous âges.

USES KEYBOARD OR JOYSTICK
CLAVIER OU MANCHE À BALAI

VIC-1927

INSTRUCTIONS FOR USE

COSMIC JAILBREAK

Loading the Cartridge and Starting the Game.

- 1 Turn your VIC-20 OFF before inserting or removing the cartridge.
2. Insert the cartridge (label side up) into the wide expansion port on the back of the computer
3. Turn the VIC-20 ON. After a second or two, the opening title should appear on the screen. (If the title doesn't appear turn your VIC-20 off then back on).

Adjusting Screen Position

To centre the picture use the  and  keys. Each time you press the  key, the picture will move to the right, and when the  key is pressed, the picture will move towards the bottom of your TV screen. Keep using these two keys until you are satisfied the picture is centred within your screen. (NOTE: Once the game has begun you cannot change the screen colours).

Eliminating Screen Flutter

On some TV sets with automatic fine tuning your screen may "flutter" up and down when using a computer or video game. To correct this, hold down the  key and hit the  key. (NOTE: Doing this with a standard TV set may cause the screen to flutter).

INSTRUCTIONS

OBJECT: guard the prisoners in the cosmic jail, scoring points by killing aliens, saucers, and space bugs.
CONTROLS: use joystick to move, fire button to shoot, or use keyboard:

A = fire L = left ; = right

CREATURES

Aliens: Aliens march from the sides of the screen to the jail in the centre. They remove 1 brick and march back to the side with it. If all the bricks are eliminated, the prisoner is removed. If there are no bricks or prisoners on the row, the alien will go down to the next lower row. When there is only 1 alien remaining, it will drop to the next lower row after it finishes each row.

Saucers: Saucers are worth between 100 and 250 points. They appear at the top of the screen on either side, and disappear when they reach the other side.

Bugs: A bug appears starting in the third round. The bug can be killed only by shooting it on the very edge. It scores between 100 and 250 points.

Prisoners: The prisoners in the jail cannot be killed by your shots. They are freed by aliens. When a prisoner is freed, one of your laser bases is destroyed.

Alien chorus line: The chorus line appears beginning in round 5, marching from side to side below the jail. When the last member of the chorus line is killed, the entire line reappears.

THE PLAY

Each round ends when the last alien is killed (not including the alien chorus line). The jail may or may not be reset at the end of the round. When there are more laser bases left than prisoners, the jail is reset with all bricks and all three prisoners. If there are as many or fewer laser bases than prisoners, the jail is not reset at the end of the round.

Rounds 1 and 2 are the same. Rounds 3 and 4 introduce the bug, and round 5 introduces the chorus line. A meteor shower is awarded after round 9 concludes.

Bonus laser bases are awarded for each 2,000 points.

STRATEGY

Concentrate on shooting the aliens on the same row as prisoners. When all of these have been eliminated, other aliens can't harm you by freeing the prisoners. At this point, spend your time shooting high-scoring objects like saucers and bugs.

Occasionally, one of the aliens will "snap out" All other aliens stop moving (although they will still shoot). The "snapped out" alien runs back and forth at high speed, first removing the bricks and finally freeing the prisoner on that row. This is the most vital type of alien to kill promptly.

MODE D'EMPLOI

ÉVASION COSMIQUE

Pour introduire la cartouche et commencer le jeu.

1. Placez votre VIC-20 sur la position ARRÊT avant d'insérer ou d'enlever la cartouche.
2. Insérez la cartouche (étiquette vers le haut) dans l'orifice à grande ouverture qui se trouve à l'arrière de l'ordinateur.
3. Placez le VIC-20 sur la position de MARCHÉ. Au bout d'une seconde ou deux, le premier titre devrait apparaître sur l'écran. (Si le titre n'apparaît pas, arrêtez votre VIC-20 et remettez-le en marche.)

Réglage de la position sur l'écran

Pour centrer l'image, utilisez les touches  et . Chaque fois que vous appuyez sur la touche 

l'image se déplace vers la droite et lorsque vous appuyez sur la touche  l'image se déplace vers le bas de l'écran du téléviseur. Continuez à utiliser ces deux touches jusqu'à ce que vous ayez bien centré l'image sur votre écran. (REMARQUE: Une fois que le jeu est commencé, vous ne pouvez pas changer les couleurs sur l'écran.)

Comment éliminer le flottement sur l'écran

Sur certains téléviseurs dotés d'un dispositif de syntonisation précise automatique, l'écran peut flotter de haut en bas lorsque l'on utilise un ordinateur ou un jeu vidéo. Pour corriger cette condition, maintenez la

commande  et appuyez sur la touche . (REMARQUE: Si vous faites cette opération sur un téléviseur ordinaire, vous risquez d'obtenir un flottement de l'écran.)

INSTRUCTIONS

OBJECTIF: Gardez les prisonniers dans la prison cosmique. Accumulez des points en tuant les extra-terrestres et en abattant les soucoupes volantes et les puces de l'espace.

COMMANDES: Utilisez le manche à balai pour le mouvement et le bouton de mise à feu pour tirer ou utilisez le clavier:

A = feu L = gauche = droite

CRÉATURES

Extra-terrestres: Les extra-terrestres marchent depuis les côtés de l'écran jusqu'à la prison qui se trouve au centre. Ils enlèvent une brique et retournent vers le côté en emportant la brique. Si toutes les briques sont éliminées, le prisonnier peut s'en aller. S'il n'y a pas de brique ou de prisonnier dans la rangée, l'extra-terrestre se rendra à la rangée immédiatement en dessous. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul extra-terrestre, il descendra jusqu'à la rangée inférieure suivante, une fois qu'il aura fini chaque rangée.

Soucoupes volantes: Les soucoupes volantes valent entre 100 et 250 points. Elles apparaissent dans le haut de l'écran sur l'un des deux côtés et disparaissent lorsqu'elles atteignent l'autre côté.

Puces de l'espace: Les puces de l'espace apparaissent au commencement de la troisième ronde. Cette puce peut être tuée seulement en l'atteignant exactement sur les bords. Une puce abattue donne entre 100 et 250 points.

Prisonniers: Les prisonniers qui se trouvent dans la prison ne peuvent pas être tués par vos coups. Ils peuvent être libérés par les extra-terrestres. Lorsqu'un prisonnier est libéré, l'une de vos bases laser est détruite.

Rangée d'extra-terrestres: La rangée d'extra-terrestres apparaît à la cinquième ronde. Cette rangée marche d'un côté à l'autre, en dessous de la prison. Une fois que tous les membres de cette rangée ont été tués, la rangée réapparaît au complet.

LE JEU

Chaque ronde prend fin lorsque le dernier extra-terrestre est tué (cela ne comprend pas la rangée d'extra-terrestres sous la prison). La prison peut être remise en place ou non à la fin de la ronde. Lorsque le nombre des bases laser est plus nombreux que les prisonniers restants, la prison est remise en place avec toutes ses briques et les trois prisonniers. S'il y a autant ou moins de bases laser que de prisonniers, la prison n'est pas remise en place à la fin de la ronde.

Les rondes 1 et 2 sont les mêmes. Les rondes 3 et 4 introduisent la puce de l'espace et la ronde 5 introduit la rangée d'extra-terrestres. Une pluie de météors se produit après la fin de la neuvième ronde.

Les bases laser en boni sont accordées pour chaque 2 000 points.

STRATÉGIE

Concentrez-vous à tirer sur les extra-terrestres qui se trouvent sur la même rangée que les prisonniers. Lorsque tous ces extra-terrestres ont été éliminés, les autres extra-terrestres ne peuvent pas vous faire de tort en libérant les prisonniers. À ce point, essayez d'abattre des objets donnant un nombre de points élevés comme les soucoupes volantes et les puces de l'espace.

Occasionnellement, un des extra-terrestres se déclenchera. Tous les autres extra-terrestres arrêteront leur déplacement (bien qu'ils pourront encore tirer). L'extra-terrestre ainsi "déclenché" se déplacera d'un côté à l'autre à haute vitesse, retirera les briques et finalement, libérera le prisonnier sur cette rangée. Il est extrêmement important de tuer rapidement ce genre d'extra-terrestres.

Try some of these other exciting Commodore games:

Avenger	Raid on Ft. Knox	Gorf
Super Slot	Adventureland	Omega Race
Super Alien	Pirate Cove	Money Wars
Jupiter Lander	Mission Impossible	Personal Finance
Draw Poker	The Count	Visible Solar System
Midnight Drive	Voodoo Castle	Clowns
Radar Rat Race	Sargon Chess II	Bingo Math
Sky is Falling	Super Smash	Seawolf
Mole Attack	Cosmic Cruncher	

Contact a Commodore retailer in your area for any of these exciting arcade style games.

Essayez ces autres jeux Commodore formidables:

Justicier	Attaque de Ft. Knox	Gorf
Super Slot	Terre d'aventure	Course Omega
Super extra-terrestre	Baie des pirates	Guerres de l'argent
Clowns	Mission impossible	Comptabilité personnelle
Poker	Le comte	Système solaire visible
Course nocturne	Chateau Voodoo	Débarquement sur Jupiter
Chasse au rat	Sargon Échec II	Bingo Math
Le ciel tombe	Super Smash	Loup marin
Attaque de taupe	Broyeur cosmique	

Allez voir ces jeux d'arcade passionnants chez votre marchand Commodore.

ORDINATEUR
 **commodore**
COMPUTER