IMAGIC

IMAGIC
VIDEO GAME CARTRIDGE
90 DAY LIMITED WARRANTY

Imagic warrants to the original consumer purchaser of this Imagic video game cartridge that it will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. If this cartridge is discovered to be defective within the warranty period, Imagic, at its option, will either repair or replace this cartridge free of charge, upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase, at the following locations:

IMAGIC
Consumer Affairs
981 University Avenue
Los Gatos, CA 95030

This warranty is limited to electronic and mechanical parts contained within the cartridge. It is not applicable to normal wear and tear and is not applicable and shall be void if the defect has arisen through, or the cartridge shows signs of, misuse, excessive wear, modifications, or tampering.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER EXPRESS WARRANTIES OR REPRESENTATIONS. ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, ARE LIMITED TO A PERIOD OF 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE. IMAGIC IS NOT LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES ON THIS CARTRIDGE.

Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the limitations or exclusions set forth above may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

IMAGIC
Consumer Affairs
Kathleen Boothe
P.O. Box 31001
Los Gatos, CA 95031

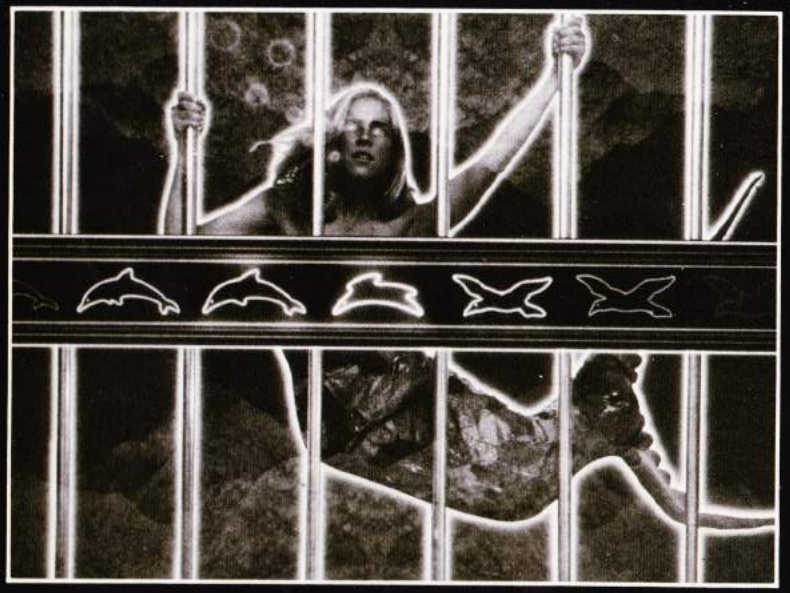
Game Program designed by Mark Voorsanger
Game Graphics by Matthew Sarconi

©1984 IMAGIC. All Rights Reserved.
Printed in USA
700066-1

IMAGIC

FATHOM™

GAME INSTRUCTIONS



Titans have imprisoned Neptina, the daughter of Neptune! They have shattered his magical trident, scattered its pieces in the air and under the sea. Without his trident, Neptune is powerless.

Proteus, faithful member of Neptune's court, longs to free the lovely mermaid. He journeys to find the missing pieces of the trident, roaming land and sea, changing from a dolphin to a seagull and back again in order to deceive Neptina's captors.

But deadly trials await Proteus. Octopuses! Tangled beds of kelp! Screaming flocks of black birds! Erupting volcanoes!

Valiantly, Proteus fights on . . .

GETTING STARTED

- Insert cartridge into ColecoVision system.
- Turn on switch, then the television.
- Following the ColecoVision title screen, the Fathom screen appears with the current level set at 1.
- Select beginning level by hitting joystick. Maximum starting level 5.
- After selecting level, push any button to begin game.
- When all your energy is gone, the game is over. You can reset by pressing the fire button after 2 second delay.

STATUS ROW

Located at the base of the screen. From left to right it indicates:

TRANSFORMATION: A bird or fish appears when transformation is possible. To do this you must touch a number of seahorses/clouds equal to your level. Transformation can only occur on the starting screen.

SCORE: See SCORING.

TRIDENT: Pieces of the trident appear in the center of the status row as you successfully collect them.

ENERGY: Monitor your energy! If it drops to zero, you disappear and lose the game. Energy, decreases on a time basis and when you collide with attackers and seaweed. Remember! You do not lose energy on transformation screen.

COMPASS: Find the compass and it appears on the right side of the status row. Its direction indicates where to find the next piece of the trident. An X indicates that trident can be found on current screen. Guard your compass! Beginning on Level 3 a collision with an attacker takes it away and you must return to the compass screen.

THIS GAME IS 100% COMPATIBLE WITH THE ATARI JOYSTICK

PRIMARY OBJECTIVES

- Find the compass. This is done by touching all seahorses/clouds on a given screen. The compass remains on same screen for each given level.
- Finding the compass leads to the trident screens. If given it indicates that the current screen is the trident screen, touch all seahorses/clouds to make a star appear. Touch the star and a piece of the trident appears on the status row.
- Collect the entire trident and you have the magical powers to free Neptina from the bow of the sunken ship. Touch her and you complete the level. Then push the button on the joystick to begin the next level.

RAMMING

The shark and the octopus are two deadly attackers. Yet, the dolphin can stun these adversaries by using his ramming speed. To ram (not available on Level 1), push button while directing dolphin with joystick. If the dolphin's speed is great enough, he stuns the shark or octopus for the remainder of the level. Warning! Use this power wisely! Ramming drains your energy.

SCORING

COMPASS	50
STAR (PIECE OF TRIDENT)	100
RAMMING	100 & ½ OF CURRENT ENERGY
FREEING NEPTINA	1000 & REMAINING ENERGY

FATHOM

Les Tritons ont emprisonné Neptina, fille de Neptune !

Protée, membre de la cour de Neptune, désire ardemment libérer cette belle sirène. Il part donc à la recherche des morceaux manquants du Trident magique, au-delà des terres et des océans, se changeant de dauphin en goéland afin de tromper les ravisseurs de la sirène. De nombreuses épreuves attendent Protée : des pieuvres, des enchevêtrements d'algues, des bandes d'oiseaux noirs criards, et même des volcans en éruption !

Français

BUTS DU JEU :

- Trouver les trois morceaux manquants du Trident de Neptune et libérer la fille de Neptune aussi souvent que vous le pouvez.
- Se changer de dauphin en goéland afin de chercher les trois morceaux du Trident sur la mer et dans le ciel.
    - Des étoiles magiques apparaissent dans le ciel et des étoiles de mer apparaissent dans l'océan. Ce sont les clés qui vous permettront de trouver des morceaux de Trident !

LE DAUPHIN QUI PLONGE

- Vous commencez chaque partie sous forme de dauphin.
    - Pour nager, maintenez enfoncé le bouton rouge. Lorsque vous le relâchez, vous vous arrêtez de nager.
    - Utilisez le levier pour contrôler la direction dans laquelle nage le dauphin.
- Lorsque vous nagez, évitez les pieuvres et les nombreuses algues. Vous perdrez beaucoup de points si vous les touchez.
- Touchez autant d'hippocampes que vous le pouvez.
    - Vous gagnez des points chaque fois que vous touchez un hippocampe.
    - Une étoile de mer peut apparaître si vous arrivez à toucher tous les hippocampes dans un secteur d'océan avant de le quitter.
    - Vous pouvez obtenir un ou plusieurs morceaux du Trident en touchant l'étoile de mer. Les morceaux de Trident apparaissent au bas de l'écran.
    - Si vous touchez le nombre correct d'hippocampes, le symbole d'un oiseau apparaîtra en bas de votre écran. Grâce à cela vous pouvez vous transformer en goéland lorsque vous revenez à la surface.

A TIRE D'AILE

Lorsque le dauphin sort de l'eau, il devient goéland si vous avez le symbole de l'oiseau.

- Pour voler, appuyez une fois sur le bouton rouge, ce qui correspond à un battement d'aile.
    - Plus vous appuyez sur le bouton, plus vous volez haut et vite.
    - Pour planer, relâchez le bouton.
    - Utilisez le levier pour diriger le goéland.
- Vous pouvez sortir de l'écran à droite, à gauche ou en haut pour atteindre les nuages. Chaque fois que vous libérez Neptina, vous pouvez voler plus loin et plus haut qu'avant !
- Touchez les nuages roses.
    - Vous gagnez des points pour chaque nuage rose que vous touchez.
    - Une étoile peut apparaître si vous arrivez à toucher tous les nuages d'un secteur de ciel avant de le quitter.
    - Vous avez un nombre limité d'essais pour toucher les nuages roses avant qu'ils ne deviennent gris.
        - Les nuages gris peuvent également vous donner des étoiles bénéfiques, mais vous perdez des points lorsque vous touchez les nuages gris.
- Si vous touchez le nombre correct de nuages, le symbole d'un poisson apparaîtra en bas de l'écran. Avec cela, vous pouvez vous retransformer en dauphin.
- Toute collision avec les oiseaux noirs vous enlève des points.

ETENDEZ VOS HORIZONS

- Après vous être changé en goéland et pendant que le dauphin apparaît sur l'écran, vous ne pouvez voler qu'à gauche ou à droite.
- Une fois que le dauphin n'est plus visible, vous pouvez voler plus haut.
- Lorsqu'un volcan apparaît sur l'écran, vous pouvez seulement voler à gauche ou à droite, mais pas vers le haut. Une fois que le volcan n'est plus visible, vous pouvez voler plus haut.
- Des volcans désolés remplissent le paysage. Chaque fois que vous libérez Neptina, vous pouvez atteindre des volcans plus éloignés.
- Chaque niveau devient de plus en plus difficile à mesure que vous allez plus loin.

SCORES

- Le niveau de difficulté apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Toutes les parties commencent au niveau 1.
- Si vous libérez Neptina, les points que vous avez gagnés à ce niveau sont conservés dans une banque.
- Chaque fois que vous libérez Neptina, vous avancez automatiquement jusqu'au niveau suivant (2, 3, etc.). Le score du nouveau niveau recommence à 50.
- Lorsque vous libérez Neptina, les points que vous gagnez à ce niveau sont ajoutés aux points que vous avez en banque, c'est-à-dire le nombre total de points que vous avez gagnés aux niveaux précédents.
- Le points que vous gagnez sont multipliés par le niveau de difficulté auquel vous vous trouvez.

LA PARTIE SE TERMINE lorsque

- Votre nombre de points atteint 0.
- Vous n'avez plus d'essais pour toucher l'étoile de mer. Ceci se produit lorsque les hippocampes n'apparaissent plus avant que le dauphin ne parvienne à faire apparaître un symbole de poisson.
    - Lorsque la partie est terminée, vous verrez votre score final. Le nombre de niveaux que vous avez atteints est indiqué par le nombre de cœurs qui sont affichés.
    - Si vous libérez la sirène sept fois, vous recevrez une surprise spéciale !

POUR SURVIVRE AU NIVEAU 1 !

Voici comment vous devez nager et voler au niveau 1. Après cela, tout dépend de vous ! Lorsque le dauphin plonge, des pieuvres et deux hippocampes apparaissent. Vous devez toucher les deux hippocampes. Touchez ensuite l'étoile de mer lorsqu'elle apparaît. Un morceau de Trident apparaît alors en bas de l'écran. Remarque : vous devez toucher les deux hippocampes et l'étoile de mer sans quitter ce secteur de mer. Si vous n'y arrivez pas, remontez à la surface et essayez de nouveau.

Plongez ensuite à travers les algues. D'autres hippocampes apparaîtront. Si vous en touchez un, le symbole de l'oiseau apparaîtra en bas de l'écran. Remontez maintenant à la surface ou bien essayez de toucher d'autres hippocampes pour obtenir des points supplémentaires. Sautez hors de l'eau lorsque vous atteignez la surface. Volez vers la gauche ou vers la droite. La terre apparaîtra ensuite. Battez vite des ailes pour vous élever. Si vous touchez deux nuages roses dans ce secteur de ciel, une étoile apparaîtra. Touchez-la et vous obtiendrez un autre morceau de Trident. Retournez alors au dauphin et volez jusqu'à ce que vous atteigniez la terre de l'autre côté. Suivez la même procédure pour toucher les nuages roses. Lorsque vous touchez un nuage rose, vous obtenez un symbole de poisson. Lorsque vous en touchez un autre, une étoile apparaîtra. Si vous touchez l'étoile, vous recevrez le troisième morceau du Trident. Retournez au dauphin, changez de forme et replongez. Lorsque vous arrivez, la prison de la sirène s'arrêtera.