Sewer Sam . . .Underground patriot.

Sam is waiting at Central Park for his girlfriend Sally. There she is! He rushes to greet her and the next thing he knows, he's scrambling around the sewers of New York. But three Russian submarines have been detected in the city's sewers and the system has been blocked off. The only way Sam can get out is to sink all 3 subs. He will try his best, but he only has a revolver and three lives. So he's going to need a lot of help from you!

To Set Up

Set up your ColecoVision™ or Adam™ as instructed in your owner's manual. (Use game controller #2 to start Adam™) Be sure to switch the power OFF before inserting or removing game cartridges. Press the * key for level selection and number of players (one or two can play). The game will start when you choose your skill level. Level 1 is easiest, 4 is more difficult. Key "O" will stop the action at any time. Press any other key to resume play.

Controls

You can make Sam go forward, back or to either side using the joystick. You can also make him swim, climb the walls and even jump down. The side-buttons trigger Sam's six-shooter. But be careful! It takes a few seconds to reload after he's fired 6 shots. Watch the indicator at the bottom of the screen. It tells you how many shots Sam has left.

Tunnel Visions

There are three types of sewers. Some have solid floors, some have water canals, and some have pits. Sam changes sewers by entering black passages located along the walls. Once he's gone through, the City Works Dept. effectively seals the passage so Sam can't get back. Each time he enters a new sewer, Sam gets a fresh supply of oxygen. This is important because without oxygen, Sam dies.

Every sewer has Nasties. When Sam says "Oh No!" it means the Nasties are coming. Get ready! They come in all shapes and sizes and they're all out to get Sam. If they do, he says "Ouch!" and loses one of his 3 lives.

The only Nasties that can't kill Sam are the Sewer gulls. They just carry him back through the sewer. But this costs Sam oxygen. The spiders are another story. Not only can they bite Sam, they also spin webs. If Sam gets caught in them he'll be temporarily paralysed. This makes him easy prey for the other Nasties.

The ultimate Nasties are the submarines. They are located only in water canals, and only in some of those. Check the distance indicator at the top of the screen. It tells you how far Sam has travelled into the sewer. If it's red, it means there's a dreaded submarine at the end. Sinking a sub is not easy, and Sam *must* sink it, or die in the attempt! He has to avoid being shot himself while trying to hit the emerging missiles. Three missiles have to be shot while they are being raised, so timing is very important. At first, the missiles are yellow. When Sam shoots one down, they turn orange. When he hits the second, they turn black. When he shoots three, the submarine sinks and Sam continues his search for the next sub. When 3 have been destroyed, he climbs back up to the street to greet his girlfriend, Sally.

Scoring on the Nasties

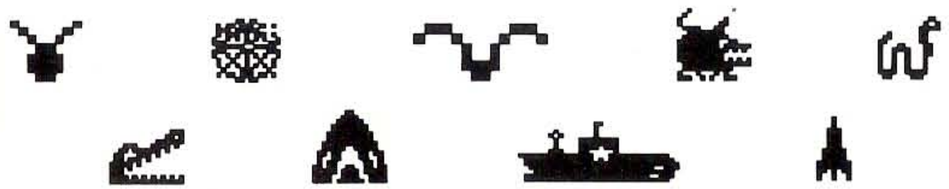
Whenever Sam shoots a Nasty, he gets points. The score he gets depends on what Nasty he shoots and how many sewers he has explored. This is shown as a multiplier at the bottom of the screen. (Points × multiplier = score). The basic points are as follows:

Slow bats	2 points.
Fast bats	3 points.
Sewer gulls	10 points.
Spiders	3 points.
Sewer grunts	5 points.
Hissing snakes	12 points.
Crocodiles	7 points.
Sharks	10 points.

The following are not affected by the multiplier:

Entering a new sewer	25 points.
Shooting a missile	100 points.
Sinking 1st and 2nd subs	1000 points.
Sinking 3rd sub	5000 points.

(congratulations!)



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.

Sewer Sam . . . le patriote de l'ombre

Sam a rendez-vous à Central Park avec son amie Sally. Là voilà! Il se précipite à sa rencontre mais hop! il se retrouve sans trop savoir comment dans les égouts de New York. Trois sous-marins russes ont été repérés dans les canalisations et toutes les bouches d'égout sont bloquées. Une seule solution: couler les trois intrus. Sam va faire tout son possible mais il n'a qu'un revolver et trois vies. Il compte donc sur vous pour lui prêter main-forte!

Avant de jouer

Installez votre ColecoVision™ ou Adam™ conformément aux instructions du manuel. (Commande de jeux No. 2 pour l'appareil Adam). Assurez-vous que l'interrupteur est à la position ARRÊT avant d'insérer ou de retirer la cartouche; Appuyez sur la touche * pour sélectionner le degré de difficulté de la partie et le nombre de joueurs (un ou deux). La partie commencera une fois que vous aurez choisi le niveau de difficulté: 1 pour une partie facile, 4 pour vraiment mettre vos talents à l'épreuve! La touche O permet d'interrompre momentanément la partie. Pour recommencer à jouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

Commandes

Vous pouvez guider les pas de Sam et même le faire nager, grimper au mur ou sauter, en manoeuvrant le levier de commande. Les boutons latéraux déclenchent le revolver à six coups de Sam. Mais attention! Il faut quelques secondes pour recharger le revolver une fois que les six balles sont tirées! Surveillez le témoin en bas de l'écran. Il vous indique combien de balles restent dans l'arme de Sam.

Les habitants des égouts

Il y a trois types d'égouts: certains sont secs; d'autres sont à moitié remplis d'eau; quelques-uns enfin sont truffés de fosses profondes. Sam passe d'une canalisation à l'autre par les corridors noirs qui jalonnent les murs. Une fois que Sam a traversé un de ces corridors, les services de voierie le ferment hermétiquement si bien que notre héros ne peut pas revenir en arrière. Chaque fois qu'il pénètre dans un nouvel égout, Sam reçoit une nouvelle provision d'oxygène. Cet oxygène est très important: sans lui Sam mourrait.

Des Méchants sont tapis dans chaque canalisation. Lorsque Sam dit "Oh non!" vous savez que les Méchants arrivent. Soyez sur vos gardes! Il y a toutes sortes de Méchants déterminés à en finir une fois pour toutes avec notre héros! S'ils réussissent à frapper, Sam dit "Ouch!" et perd une de ses trois vies.

Les seuls Méchants qui ne peuvent pas tuer Sam sont les mouettes d'égout. Elles le ramènent simplement à son point de départ, mais Sam perd de l'oxygène. Les araignées sont autrement dangereuses. Elles piquent et, pire encore, tissent des toiles. Si Sam s'y empêtre il est temporairement paralysé, et donc à la merci des autres Méchants.

Les super-Méchants sont les sous-marins. Ils rôdent seulement dans les eaux de certains égouts. Surveillez l'indicateur de distance en haut de l'écran pour connaître la longueur du chemin parcouru par Sam dans la canalisation. Si l'indicateur est au rouge, vous saurez qu'il y a un terrible sous-marin au bout! Couler un de ces engins n'est pas chose facile, mais Sam *doit* absolument y parvenir. Il y va de sa vie! Il lui faut éviter les tirs ennemis tout en essayant de toucher les missiles qui émergent de l'eau. Sam doit détruire trois missiles avant qu'ils soient complètement émergés. Le temps presse donc! Au début les missiles sont jaunes. Une fois touchés ils deviennent oranges. Lorsque le second missile est abattu les deux engins de mort deviennent noirs. Au troisième tir réussi le bâtiment tout entier coule et Sam se met à la recherche du sous-marin suivant. Lorsqu'il a détruit les trois sous-marins, Sam peut aller retrouver Sally à Central Park.

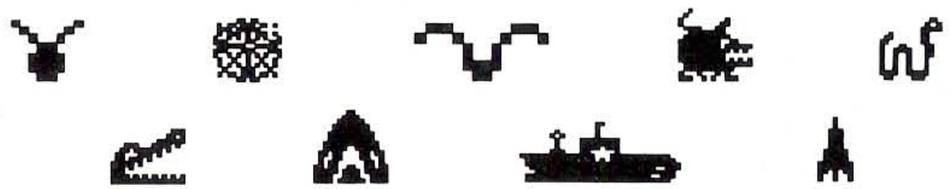
Les Méchants

Lorsque Sam abat un Méchant, il est récompensé. Le nombre de points dépend du Méchant éliminé et du nombre de canalisations parcourues, c'est-à-dire du multiplicateur en bas de l'écran (points × multiplicateur = note obtenue). Voici les points de base:

Chauve-souris lentes	2 points
Chauve-souris rapides	3 points
Mouettes d'égout	10 points
Araignées	3 points
Grogneurs d'égout	5 points
Serpents siffleurs	12 points
Crocodiles	7 points
Requins	10 points

Les manoeuvres suivantes ne sont pas soumises au multiplicateur:

Pénétrer dans une nouvelle canalisation	25 points
Abattre un missile	100 points
Couler les 1er et 2e sous-marins	1000 points
Couler le 3e sous-marin	5000 points
	(Félicitations!)



Le coin de l'inventeur

Interphase est à la recherche de programmateurs 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 Westminster 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.

Printed in Canada