

MOTOR MASSACRE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM64/128

Cassette: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément.

Appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes.

Disquette: Tapez **LOAD****,8,1** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM 48/128+2+3

CASSETTE: Tapez **LOAD****** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes

Disquette: Utilisez le **Chargeur de Disquettes** comme de habitude

AMSTRAD CPC

Cassette: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur votre enregistreur à cassettes.

Disquette: Tapez **RUN**DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST

1. Prenez bien soin de brancher votre manche à balai à l'Entrée 1 de votre ordinateur.
2. Introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 1** dans le lecteur 1 de l'ordinateur. Si vous avez deux lecteurs de disques, introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 2** dans le lecteur 2.
3. Allumez votre moniteur ou TV, votre ou lecteur(s) de disques puis votre ordinateur.
4. Le programme se chargera alors automatiquement. Si vous utilisez un seul lecteur de disques, on vous demandera d'introduire la deuxième disquette durant le jeu.

AMIGA

Note: Vous aurez besoin de **Kickstart 1.2** pour dérouler le programme. Les utilisateurs d'Amiga 2000 n'auront pas à utiliser **Kickstart 1.2**.

1. Prenez bien soin de brancher votre manche à balai à l'Entrée 1 de votre ordinateur.
2. Allumez votre moniteur ou TV, votre lecteur vos de disques puis votre ordinateur.
3. introduisez la disquette **Kickstart 1.2** dans le lecteur DF:0.
4. A l'incitation de **Workbench**, éjectez la disquette **Kickstart 1.2** et introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 1** dans le lecteur DF:0. Si vous avez deux lecteurs de disques, introduisez **MOTOR MASSACRE Disk 2** dans le lecteur DF:1.
5. Le programme se chargera alors automatiquement. Si vous utilisez un seul lecteur de disques, on vous demandera d'introduire la deuxième disquette durant le jeu.

LE JEU

Introduction

Avant le Grand Holocauste Biologique, vous avez mené une vie mouvementée à pourchasser les lèche-bottes. Tout ça, c'est du passé. A présent, vous vivez tranquillement dans la dernière ville qui reste sur la terre. Bien sur, parfois la vie paraît trop calme, mais une chose est certaine: la vie est meilleure ici qu'à l'Extérieur. Là-bas, c'est le grand bourbier mutant.

Tout a commencé lorsque cette menace du Dr. A. Noid crut pouvoir s'enrichir en misant sur cet horrible substitut alimentaire qu'est le Slu. Il savait exactement ce que Slu ferait à celui qui le mangerait. Une fois que vous dépendez de cette substance, rien ne vous intéresse que d'en trouver plus. La vraie nourriture manque et le docteur croyait ajouter un nouveau sens à l'expression "accaparer le marché". Le petit individu vert et fou a pris les choses en main.

A présent, les gens sont enfermés dans leurs villes, incapables d'échapper à l'emprise du Slu gluant du docteur fou. Dans ses villes, des voitures meurtrières sillonnent les rues à recherche de types comme vous à réduire en miettes. Dans les édifices abandonnés, des files de mutants morts vivants parcourent les couloirs à la recherche d'une victime saine à contaminer. Le seul moyen de sortir de ce festival des horreurs est de tout démolir dans un combat à mort.

Pourquoi voulez-vous vous soucier de ce qui pourrait arriver à ce schizo de docteur? Votre ville est la seule qui n'ait pas été touchée par ce dingue. La vie n'est pas trop mauvaise, bien qu'elle soit parfois ennuyeuse. Vous venez d'apprendre que la tête du Dr Noid a été mise à prix et vous avez besoin d'argent! De plus, c'est le genre de travail que vous faites!

Le temps est venu de sortir vos outils de travail: votre veste en cuir, lunettes "cool", pistolet bourré de balles et votre ATV (Véhicule Tactique Blindé). Cet ATV n'est pas un ATV quelconque. Il est muni d'un canon très puissant, 50 obus et un Ram-Car (voiture de tamponnement) incorporé qui sera très utile lors des matchs de démolition. Faites démarrer votre poussin et passez à la vitesse supérieure. Vous êtes sur le chemin de la destruction et vous ne pouvez plus reculer. Etes-vous prêt à quitter la sécurité de votre ville et vous mettre à la recherche d'un docteur cinglé, gardé par une armée de mutants impitoyables? Vous avez intérêt à être prêt!

Vous êtes enfermé dans la première ville. Le Dr A. Noid a mis sur pied un cordon de sécurité sophistiqué tout autour de lui-même. Vous devez batailler votre chemin à travers trois villes pour arriver jusqu'au dingo lui-même.

Le but du jeu est de survivre, et tout semble être contre vous. Prenez bien soin de trouver les vivres nécessaires pour sortir vivant de cette épreuve. L'argent ne compte pas du tout mais la nourriture est importante.

Toute nourriture que vous trouvez peut être échangée contre de l'essence, des réparations, des munitions, des armes, etc. Vous devez d'abord trouver de la nourriture.

Pendant que vous roulez à toute vitesse dans les rues, recherchez les entrées de bâtiments. Cette recherche ne sera pas facile car vous devez vous battre avec des voitures kamikazes qui vous poursuivront farouchement

A l'intérieur des édifices, vous trouverez de la nourriture, des armes, des outils pour votre voiture et, si vous avez de la chance, un passe d'arène qui vous conduira à l'arène aux portes de la ville. Vous trouverez également des armées de mutants visqueux qui attendent pour vous mettre la main dessus. Bien sûr, vous avez un pistolet, mais si vous tombez sur un de ces imbéciles, vous ne respirerez pas exactement la santé.

Une fois en possession du passe d'arène trouvez l'arène dans laquelle le Dr A. Noid organise les tournois de démolition entre ses mutants les plus forts et quiconque est assez fou pour les défier. Si vous survivez à l'arène, vous passez à la ville suivante et continuez votre recherche du Dr. Noid. Si vous survivez à la troisième ville, vous n'êtes pas uniquement chanceux mais aussi fou: Il vous reste à neutraliser le Dr Noid. Il vous attend dans la dernière arène et est prêt à vous fournir le défi de votre vie!

Votre ATV

Avec votre voiture qui en contient deux, vous êtes prêt à tout. Utilisez votre ATV pour rouler dans la ville et votre canon ATV pour pulvériser vos ennemis. Conduisez la petite Ram-Car dans les arènes où vous pourrez entrer et sortir des endroits étroits. Ne vous fier pas à sa dimension. C'est une voiture puissante.

L'Equipement Standard de L'ATV

Canon ATV

Faites bouger le manche à balai pour pointer votre ATV sur l'ennemi puis appuyez sur le bouton Feu. Le canon a une portée relativement petite.

Indicateurs du Tableau de Bord

Situées au bas de l'écran, les commandes sont, de gauche à droite:

Jauge d'essence

Faites le plein aux stations d'essence. Faites attention à la jauge car votre ATV n'est pas une voiture économique!

Indicateur de vitesse

La vitesse est affichée en kilomètres/heure.

Indicateur de Dégâts

Situé sous la jauge d'essence et l'indicateur de vitesse sur l'Atari ST & l'Amiga, sous l'indicateur de vitesse et le radar sur le Spectrum & Amstrad et au milieu du tableau de bord sur le Commodore. Il affiche la quantité de dégâts essuyés par votre ATV. Vous pouvez faire réparer votre ATV dans toute station d'essence. Ecran Radar

Ecran Radar

Actif après l'installation du radar, il vous laissera voir l'ennemi et les dangers tout autour de vous. (N'est pas disponible sur la version Commodore).

Indicateurs de Munitions

Celui du haut est le fournisseur d'obus de l'ATV. Celui du bas fournit les écrans de fumée. Il est actif après l'installation du Générateur de Fumée (Atari ST/Amiga seulement).

Indicateurs de Turbo Chargeur, Frein à Air et Blindage de Combat

Ils s'illuminent quand ils sont actifs.

Équipement Ajoutable à l'ATV

En parcourant les édifices, vous trouverez de l'équipement à ajouter à votre ATV. Vous pouvez aussi acheter de l'équipement dans une station d'essence quelconque de la ville.

Turbo Chargeur

Cet équipement très commode augmente votre puissance et améliore la consommation d'essence au maximum. Une fois installé cet outil, vous dépasserez en flèche toute voiture sur la route.

Radar

Fait perdre l'ennemi dans un nuage de fumée. Les entrées aux bâtiments portent des rectangles jaunes (Atari ST/Amiga seulement). Vous êtes le point au centre, les autres points mobiles sont les ennemis. Dans l'arène, les dangers sont indiqués sur le radar, de même que l'emplacement de l'ennemi (non disponible sur Commodore).

Freins à Air Comprimé

Ils vous permettent de vous arrêter sec, vous donnant le contrôle des meilleurs véhicules à haute précision disponibles. Vous n'aurez plus à glisser en vous arrêtant.

Multi Canon

Ce n'est pas un canon ordinaire mais un canon qui vous fera mépriser tous les autres. Il tire des balles dans quatre directions tout en utilisant la même quantité de munitions que les canon réguliers. (Atari ST/Amiga seulement).

Lance Missiles

C'est le lanceur de missiles à têtes chercheuses, capable de trouver et d'atteindre un ennemi dans les environs immédiats. Une bonne affaire qui comprend aussi dix missiles. Pour permuter entre le Lance Missiles et le canon régulier ATV, appuyez sur la barre d'espacement. Commodore seulement).

Générateur de Fumée

Fait perdre l'ennemi dans un nuage de fumée. Vous pouvez maintenant arrêter sur place les voitures qui vous foncent dessus; lorsqu'elle reçoivent un peu de ce nuage, elles ne pourront vous voir qu'après que la fumée se soit dissipée, et d'ici là, vous serez déjà loin! Pour lancer de la fumée sur un ennemi, appuyez sur la Barre d'Espacement. (Atari ST/Amiga seulement).

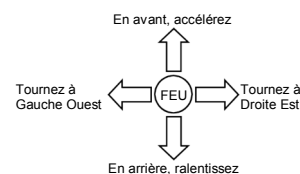
Blindage de Combat

Avec ce double blindage de protection, vous pourrez repousser les assauts les plus brutaux. Votre ATV durera deux fois plus longtemps sans que son rendement ne soit affecté.

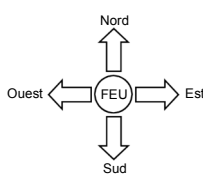
Maniement de l'ATV

À présent que vous êtes à bord de votre ATV, vous devez apprendre à le manier. Sur l'Atari ST et l'Amiga, il y a des modes de conduite; les utilisateurs d'Amstrad, Spectrum et Commodore suivent le mode #1. Notez qu'en mode #2, le nord se trouve au haut de l'écran.

Mode #1



Mode #2



LES RUES

Votre objectif est de trouver le passe d'arène dans l'un des bâtiments et de vous débiter à l'arène. Le problème, c'est que vous devez trouver votre chemin dans une ville étrange, avec une poignée de voitures rebelles dingues qui vous courent après. Souvenez-vous que votre ATV ne marche pas à l'air. Vous devez trouver les choses dont vous avez besoin pour que l'ATV continue à fonctionner.

Les rues sont pleines de dangers tels les flaques d'huile, les mines terrestres, les tourelles et les sens uniques. Si vous roulez sur une flaque d'huile, vous perdrez le contrôle et vous retournerez. Si vous roulez sur une mine, vous endommagerez votre ATV. Des tourelles gardent quelques parties de la ville. Si vous avez de la chance, vous pouvez compter les tirs et essayer de passer, au bon moment, sans être atteint. Si vous n'avez pas de chance, vous serez pris dans le feu. Quelques rues sont bloquées par des débris. Vous pouvez dégager la route en faisant feu avec votre canon ATV. Cependant, quelques débris ne pourront pas être dégagés.

Pendant que vous roulez dans les rues à toute vitesse, les voitures ennemies vous emboutissent pour essayer de vous mettre en pièces. Faites feu avec votre canon ATV en pointant votre ATV dans la direction de l'ennemi et en appuyant sur le bouton feu. Dans la première ville, un seul coup de feu sera suffisant. Dans les deuxième et troisième villes, ça ne sera pas aussi facile et vous aurez peut-être à tirer sur vos ennemis deux ou trois fois avant de les arrêter. Si vous trouvez un générateur de fumée (Atari ST/Amiga seulement), appuyez sur la barre d'espacement pour libérer un nuage de fumée qui aveuglera l'ennemi et vous permettra de filer rapidement.

Les entrées de bâtiments sont indiquées par des flèches rouges dans la rue sur l'Atari ST et l'Amiga. Vous pouvez aussi voir les entrées sur le radar. L'arène porte l'indication "Arena" qui se trouve sur la route, devant le bâtiment. Sur le Commodore, les entrées aux bâtiments sont indiquées par une ouverture dans le mur du bâtiment.

Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant que vous êtes dans les rues (Atari ST et Amiga seulement). Pour cela, suivez les instructions de la section intitulée "Comment Sauver Votre Jeu".

LES BATIMENTS

Vous êtes presque à court d'essence et votre voiture a l'air crevée. Qu'allez-vous faire? Trouver vite une station d'essence? Les gens là-bas n'acceptent pas d'argent liquide ou de cartes de crédit. La seule chose qui pourra vous sauver est la nourriture. Vous devez trouver un bâtiment dans lequel on stocke de la nourriture. Vous y prendrez la nourriture qu'il vous faut échanger pour de l'essence, les réparations, les munitions et les armes. Si vous avez de la chance, vous y trouverez d'autres choses utiles comme par exemple des fusils, munitions, équipement ATV et peut-être cinq à dix litres d'essence. De plus, essayez de trouver un passe d'arène. Faites attention aux mutants visqueux qui se promènent autour des édifices. Ils sont lents et vous pourriez donc les prendre de vitesse. Si vous en heurtez un, votre niveau de santé baissera. Les mutants sortent de trous dans le sol. Eloignez-vous de ces trous: si vous tombez dans l'un d'eux, vous êtes mort!

Le Tableau de Contrôle

Le tableau de contrôle se trouve au bas de l'écran. De gauche à droite, les indicateurs sont:

Health (Santé)

Ceci affiche votre état de santé. À mesure que vous heurtez les mutants, que vous allez aux toilettes ou que vous perdez du temps dans bâtiments, votre santé se détériore. Pour l'améliorer, ramassez l'une des troussees de premiers secours situées quelque part dans le bâtiment. Si votre niveau de santé atteint zéro, vous mourrez.

Weapon (Arme)

L'arme courante est affichée. Vous pouvez trouver d'autres fusils dans les édifices ou les acheter aux stations d'essence. Vous commencez le jeu avec un pistolet. Les autres armes disponibles sont: un magnum, un fusil de chasse, une carabine d'assaut, un petit uzi et une mitrailleuse. Plus le canon est gros, plus votre feu sera puissant ce qui signifie que vous pourrez faire sauter les mutants et passer à travers les débris sans trop d'efforts.

(Note: il n'y a pas de mitrailleuse pour les versions Spectrum et Amstrad).

Inventory (Inventaire)

Ceci montre la dernière chose que vous avez ramassée, telle : la nourriture, équipement ATV supplémentaire, eau etc.

Ammunition (Munitions)

La quantité de munitions qui reste est affichée. Vous commencez le jeu avec 99 balles pour votre pistolet. Lorsque vous trouvez où acheter toutes munitions, elles seront ajoutées à la quantité totale qui ne doit pas dépasser 99. Les mêmes munitions sont utilisées pour tous les fusils à l'intérieur des bâtiments. Elles ne peuvent pas, cependant, être utilisées pour l'ATV.

Keys(Clés)

Le nombre de clés ramassées dans les bâtiments sont affichées. Les clés servent à ouvrir les portées fermées.

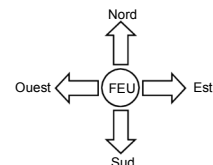
Food (Nourriture)

Ceci montre le nombre d'unités de nourriture. Certaines nourriture valent plus que d'autres. Si vous trouvez une grande caisse de nourriture, vous obtiendrez plus d'unités de nourriture, mais si vous trouvez quelques boîtes de Slu, ce n'est pas beaucoup mais ça compte.

Comment Trouver Votre Chemin

Comme si les mutants débiles ne suffisaient pas, vous aurez également à compter avec un labyrinthe de murs et débris. Quelques endroits peuvent être bloqués par des débris que l'on peut dégager à coups de feu. Pour cela, visez tout simplement les débris et tirez. Selon l'arme que vous utilisez, vous aurez à tirer une ou plusieurs fois pour pouvoir passer. Parfois, vous aurez tout simplement à trouver un autre chemin. La plupart des salles dans les bâtiments sont fermées et vous devez donc trouver des clés pour ouvrir les portes. Faites attention, cependant: ce ne sont pas toutes les portes qui mènent aux salles contenant des choses utiles!

Commandes de manche à balai



Ce Que Vous Pouvez Trouver

Il n'y a pas que de la nourriture dans les bâtiments. Voici quelques-unes parmi les autres choses que l'on peut trouver:

Equipement ATV supplémentaire

Les utilisateurs d'Atari ST et d'Amiga peuvent trouver un Radar, un Générateur de Fumée et un fusil à directions multiples.

Les utilisateurs de Commodore peuvent trouver un Lance-missiles et 10 obus. Les utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad pourront trouver un Radar, un Turbo-Chargeur, des Freins à Air Comprimé et un Blindage de Combat.

Trousses de Premiers Secours

Parfois, il y en a plus d'une dans un bâtiment, parfois, il n'y en a aucune dans aucun bâtiment. Si vous en trouvez une, elle améliorera votre niveau de santé de 25%. Si votre santé est de 100%, elle ne pourra pas alors être améliorée. Vous ne pouvez pas stocker des trousse de secours supplémentaires; donc si vous n'en avez pas besoin, ne les ramassez pas.

Munitions

Elles se trouvent dans des caisses fermées. Chaque caisse contient 10-25 balles. Vos munitions totales ne peuvent pas dépasser 99 balles. Ne les ramassez donc pas si vous n'en avez pas besoin. Les munitions que vous ramassez ne peuvent être utilisées qu'à l'intérieur des bâtiments. Des munitions de type différent sont utilisées pour votre ATV.

Bidons d'Essence

Dans certains bâtiments, vous pouvez trouver de l'essence pour votre ATV. Chaque bidon que vous trouvez représentera un quart de votre réservoir.

Passé d'Arène

Ceci vous fera pénétrer dans l'arène et vous permettra de continuer vers une autre ville si vous arrivez à battre les voitures ennemies.

STATIONS D'ESSENCE

Les vendeurs d'essence n'ont qu'un seul objectif: le profit. S'ils arrivaient à échanger des services, de l'essence, des munitions ou des armes contre de la nourriture, ils pourraient alors vendre la nourriture. Les stations-service sont plus petites que les autres édifices de la ville et leurs entrées ne sont pas indiquées, ce qui fait qu'elles sont difficiles à trouver. Il n'y en a plusieurs dans chaque ville.

Une fois que vous êtes dans une station d'essence, un vendeur vous demande ce que vous voulez. Vous pouvez choisir des armes, des munitions, des réparations et de l'essence. Pour sélectionner une catégorie, déplacez le manche à balai à gauche ou à droite jusqu'à ce que le doigt de l'écran soit positionné sur la catégorie voulue puis appuyez sur le bouton feu. Vous pourrez choisir entre trois articles. Déplacez de nouveau le manche à balai à gauche ou à droite et appuyez sur le bouton feu. Après avoir fait vos sélections, appuyez sur le bouton EXIT.

L'ARENE

Vous avez trouvé le passé d'arène et êtes rentré dans l'arène. Avez-vous l'énergie nécessaire pour faire face à un bataillon de voitures de démolition tout seul?

Sautez dans votre petit Ram-Car et préparez-vous à la casse. L'ennemi a des voitures plus grandes, plus lourdes et plus lentes que la vôtre. Vite! Les fusils ou les lance-missiles ne sont pas permis. Vous devez emboutir l'ennemi autant de fois que nécessaire pour le casser en mille morceaux.

Le Tableau de Bord

De gauche à droite, les indicateurs de tableau de bord sont:

La jauge d'essence

Vous commencez dans l'arène avec un réservoir plein. Profitez au maximum du temps que vous avez.

L'indicateur de vitesse

Il est important de faire attention à la jauge quand vous vous dirigez vers une collision. Si vous essayez de détruire un ennemi, plus vous roulez vite, plus vous lui infligerez de dégâts. Si vous heurtez un obstacle ou le mur de l'arène, la quantité de dégâts que vous essuiez sera proportionnelle à la vitesse à laquelle vous roulez.

Radar

Avec votre radar, vous pourrez voir les dangers et les ennemis autour de vous. Vous êtes le point au centre et les points mobiles sont les ennemis. (Atari ST/Amiga seulement).

Indicateur de dégâts

Ceci indique la quantité de dégâts que vous avez essuyés. Rappelez-vous que si vous êtes atteint de plein fouet, vous subirez plus de dégâts que si vous êtes atteint sur le côté.

INSTRUCTIONS D'ARENE

Spectrum/Amstrad / Atari ST/Amiga

Vous devez non seulement battre les voitures ennemies mais aussi faire attention aux mines terrestres, au carrelage instable du sol et à la fosse sans fond qui entoure l'arène. Restez sur les endroits indiqués par des dalles carrées ou dans les zones d'ordures. Vous devez vous frayer un chemin à travers un terrain d'obstacles, de bombes, de trous béants et de collines escarpées, tout en essayant de repousser les voitures de choc. Si vous tombez dans l'abîme noir, ou si vous êtes réduit en morceaux, tout est fini pour vous!

Les choses que vous ne pouvez pas trouver:

Les Bidons d'Essence

Si vous êtes presque à court d'essence, ramassez l'un des bidons d'essence se trouvant dans l'arène. Il représente le quart de la capacité de votre réservoir. Si vous n'en avez pas besoin, ne le ramassez pas encore car il ne vous sera pas utile.

Les Clés

Ramassez-en une pour réparer votre voiture et réduire les dégâts de 25%.

COMMODORE

Ceci est un match de destruction sans règles et où tous les coups sont permis. Les fusils ou armes spéciales ne sont pas permis. La bataille est celle de machine contre machine. Profitez au maximum de vos coups sur l'ennemi. Si vous l'atteignez au bon endroit, à la bonne vitesse, vous le ferez voler en éclats. L'arène est large et ouverte; on ne peut ni se cacher ni s'enfuir. Vous êtes forcé d'utiliser votre intelligence face à une armée de voitures kamikazes dans une arène ouverte.

COMMENT SAUVEGARDER VOTRE JEU (Option disponible uniquement sur les versions Atari ST/Amiga)

Vous ne pouvez sauvegarder le jeu que lors des séquences dans les rues. Vous ne pouvez pas sauvegarder le jeu quand vous trouvez dans un bâtiment, une arène ou une station service. Utilisez les instructions suivantes se rapportant à votre type de machine.

Atari ST et Amiga

Appuyez sur la touche * pour sauvegarder le jeu. Après cela, vous pourrez reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé ou le quitter en appuyant sur Q. Pour charger un jeu sauvegardé, appuyez sur R à l'indication "Press the Fire Button" (Appuyez sur le Bouton Feu) quand l'écran montrant l'ATV apparaît. Commodore

Commodore

Les utilisateurs de Commodore ne peuvent pas sauvegarder un jeu mais, si vous arrivez à terminer une ville, un mot de passe apparaîtra après que vous en ayez terminé avec l'arène. Quand vous recommencez le jeu, tapez le mot de passe à l'indication "Press the Fire Button" quand l'écran montrant l'ATV apparaît.

COMMENT GAGNER LE JEU

Ainsi donc, vous avez réussi à atteindre la deuxième ville à la poursuite du Dr. A. Noid. Félicitations. Ne vous réjouissez pas tout de suite. A présent, les choses vont vraiment se compliquer. L'ennemi est beaucoup plus difficile à vaincre; vous devez maintenant toucher les voitures deux fois pour les détruire. Les mutants des édifices sont plus difficiles à abattre et l'arène devient une scène dure. Et attendez que vous soyez à la troisième ville; vous aurez une petite surprise! Le Dr. A. Noid vous attendra dans l'arène. Il est peut-être petit mais il sera l'adversaire le plus coriace que vous puissiez jamais affronter.

REFERENCE RAPIDE

Contrôle de Clavier

Spectrum/Amstrad

Q	Haut	BARRE D'ESPACEMENT	FEU
A	Bas	G	PAUSE
O	Gauche	G & ENTER	QUITTEZ
P	Droite		

Commodore

(flèche arrière à gauche et en haut du clavier). Pour quitter le jeu. Vous retournerez à l'écran de titres d'ouverture.

S Son En/Hors Fonction.

BARRE D'ESPACEMENT

Permute entre obus de canon et missile à tête chercheuse (si disponibles).

Atari ST et Amiga

Q Quittez. Si vous êtes dans les édifices ou dans les arènes.

S Son En/Hors Fonction.
P Pause En/Hors fonction. Le bouton Feu fonctionnera de nouveau également.

D Permute entre les modes #1 ou #2 du manche à balai (Voir Contrôle ATV).

***** Sauvegarde le jeu en cours. Vous devez être dans les rues pour sauvegarder un jeu.

R Charge un jeu sauvegardé. Tapez R à l'indication "Press the Fire Button" quand l'écran ATV apparaît.

BARRE D'ESPACEMENT Lâche une bombe de fumée (si disponible).

Commandes de Manche à balai

Spectrum avec Kempston Interface II /Curseur et Sinclair.

Amstrad - Manche à balai.

Commodore - Manche à balai sur Entrée #2.

Atari/Amiga - Manche à balai sur Entrée #1.

GENERIQUE

Atari ST et Amiga

Programmé par Ed Zdnieryk,
Graphismes de Nick Gray,
Conception artistique de Dennis Turner.

Commodore 64/128

Conception artistique de Dennis Turner.

Spectrum et Amstrad

Programme par Sentient Software,
Conception artistique de Dennis Turner.

Produit sous licence de Chris Gray Enterprises Inc.

© 1987. Créé par Chris Gray.

© 1988 Gremlin Graphics Software. Tous droits réservés,
Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753 423.

Le Copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, non autorisés, strictement interdits.