

MUTANTS

Le jeu est situé dans un futur lointain, où l'homme a maintenant colonisé les systèmes stellaires distants et la matière peut être manipulée sans problème. Malheureusement, l'évolution politique et morale de l'homme n'a pas suivi, elle est demeurée stagnante depuis le second millénaire et la guerre interstellaire fait maintenant rage depuis plus de 600 ans. Vous êtes membre du maigre groupe de dissidents qui s'opposent aux recherches stratégiques effectuées par la Corporation Zéro Survivant; vous avez découvert que la Corporation fournit des armes à tous les camps en présence et qu'elle est en ce moment en train de conduire des expériences sur une nouvelle génération d'armes: les Mutants Macro-Génétiques.

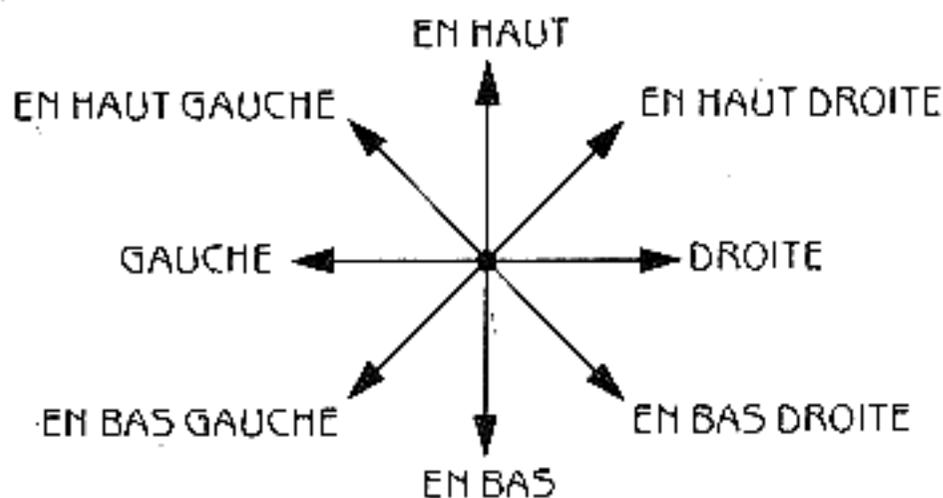
Les Mutants Macro-Génétiques sont les premières armes biologiques à grande échelle capables de se changer en espèces encore plus résistantes et virulentes, d'où le nom de "Mutants." Votre tâche consiste à éliminer ce système meurtrier... cela ne va pas être facile.

COMMANDES

Le jeu peut se jouer au moyen du clavier qui est redéfinissable ou un levier.

LEVIER

Déplacez le vaisseau (ou curseur).



FEU – Libère l'arme sélectionnée du vaisseau OU sélectionne l'icône sous le curseur.

CLAVIER

FEU – BARRE
D'ESPACEMENT

EN HAUT – Q

EN BAS – A

GAUCHE – O

Pour sélectionner une icône, déplacez le curseur pour le placer au-dessus de celle-ci et appuyez sur FEU. Pour quitter une zone, placez le vaisseau sur la plate-forme se trouvant au milieu et appuyez sur FEU.

LE JEU

Vous êtes aux commandes du "Rainbow Warrior," vaisseau de patrouille manoeuvré par un seul homme. Votre tâche consiste à pénétrer dans les 15 zones de test dans l'espace lointain de la Corporation Zéro Survivant et à trouver les composants d'un mécanisme d'auto-destruction. Pour détruire le système et accéder au niveau 2 du jeu, tous ces composants doivent être réunis et assemblés dans une seizième zone appelée la zone de contrôle. Chaque zone de test contient une différente série de mutants. Pour mener à bien votre tâche, vous disposez de quatre vies et d'un temps illimité. Au début du jeu, votre vaisseau est accroché au vaisseau principal en attendant d'être projeté par un faisceau dans la zone de votre choix.

MENU DU VAISSEAU PRINCIPAL

Le menu sur la gauche de l'écran contient 4 icônes. Pour sélectionner une icône, placez le curseur au-dessus de celle-ci et appuyez sur FEU. Les trois premières icônes sont les armes disponibles. La flèche blanche indique l'arme sélectionnée.

MISSILES

Il s'agit de puissants dispositifs explosifs qui affectent une large superficie, mais ils ne peuvent être lancés qu'un à la fois.

BARRIERES

Il s'agit d'armes de défense dégradables que l'on peut utiliser pour former un bouclier temporaire contre les mutants. Elles n'ont pas d'effet sur le vaisseau. Ces dispositifs sont en nombre limités, après avoir éjecté le chargement complet, le système de défense du vaisseau passe donc automatiquement aux torpilles à photons.

TORPILLES A PHOTONS

Il s'agit d'armes optiques à lancement rapide et faible rendement. Le système de défense les range dans la section sélection par défaut. La dernière icône est l'image du vaisseau et le choix de cette icône vous fait entrer dans la Zone Carte. Si vous appuyez sur feu au lieu de le relâcher, la Zone Carte sera évitée et vous vous retrouverez directement dans la dernière zone visitée.

LA ZONE CARTE

La zone carte est une grille de 4 sur 4 représentant les 16 zones de l'établissement de recherche. La zone en haut et à gauche est la zone de contrôle, les autres sont les zones de test. En appuyant sur feu avec le curseur dans une de ces zones, le vaisseau est transporté par faisceau dans cette zone.

LES ZONES DE TEST

Le vaisseau se matérialise sur une téléplate-forme au centre de la zone. Cette

zone est délimitée par une barrière à haute énergie; entrer en collision avec la barrière détruira le vaisseau. Afin de récupérer le composant auto-destructif, vous devez batailler à travers cette colonie de mutants. Il est possible de transporter n'importe quel nombre de composants, mais ils seront bien sûr perdus à la fin du jeu. Pour retourner au vaisseau principal, il faut atterrir sur la téléplate-forme au centre de la zone et appuyer sur le bouton FEU.

ZONE DE CONTROLE

Le vaisseau se matérialise sur une téléplate-forme dans un labyrinthe de couloirs. Vous devez frayer un chemin jusqu'au point d'assemblage pour le mécanisme d'autodestruction sans entrer en contact avec les murs. En volant au-dessus du point d'assemblage, vous déposerez automatiquement les composants que vous transportez. La livraison réussie de n'importe quel nombre de composants vous donnera des VIES DE BONUS jusqu'à un complément de trois vies.

AFFICHAGE STATUT DE LA ZONE

Quand vous vous trouvez dans les zones de test ou de contrôle, les informations suivantes sont affichées sur l'écran: Analyse chimique des composants mutants. Score de ce jeu. Score le plus élevé depuis chargement. Nombre de vies restantes. Direction du centre de la colonie de mutants. Niveau d'énergie du bouclier. Taille et niveau d'énergie de la colonie de mutants. Statut des composants auto-destructifs:

Cercle — encore dans la zone test

Triangle — transporté

Carré — assemblé dans la zone de contrôle.

MAINTENANT A VOUS DE REMPLIR VOTRE MISSION!

CONSEILS UTILES

- ★ Vous ne pouvez terminer certains écrans qu'en utilisant une arme spécifique, à vous de déterminer laquelle est la meilleure.
- ★ Collectionnez autant de gages que possible jusqu'à ce qu'il ne vous reste qu'une vie — Ceux-ci peuvent ensuite être déposés dans le labyrinthe et vos vies peuvent être recrées.

MUTANTS

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Mutants passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.