

TOP

Action!

Action!



MANUEL

MOONBLASTER - SKWEEK

MOONBLASTER - LODERUNNER



TOP ACTION

- Manuel -

LODE RUNNER

de Broderbund

Attention : Le manuel de *LODE RUNNER* est livré dans cette boîte séparément. Vous pouvez vous référer à tous les chapitres de ce manuel, excepté le paragraphe "POUR COMMENCER". Lisez donc attentivement ce qui suit pour charger correctement ce logiciel.

1 - CHARGEMENT :

AMSTRAD CPC/CPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" LR** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette.

IBM PC ET COMP.

Après avoir chargé le DOS (voir manuel PC), tapez **LR**. Le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST

Insérez votre disquette, et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

MOONBLASTER

de Loricel

1 - CHARGEMENT :

AMSTRAD CPC/CPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" MB** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette.

IBM PC ET COMP.

Après avoir chargé le DOS, tapez **MB**. Le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST

Insérez votre disquette dans l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

2 - LE JEU :


Pilote de chasse de la flotte royale au grade de lieutenant, vos excellents états de service ont amené le haut commandement et la reine à vous choisir pour représenter le royaume dans la grande épreuve de l'OLYMPIC CRATER GAMES. Celle-ci se déroule comme chaque année dans le système des trois lunes. Le vainqueur de cette épreuve désigne pendant un an le peuple héritier des richesses du système. L'an dernier, le royaume a perdu son titre et les CYRULS ont exploité les trois lunes avec acharnement. Ils sont prêts à tout pour garder le contrôle et les avantages de cette suprématie.


3 - LES MISSIONS :

Il faut remporter à tout prix ce combat; heureusement le Cdt **BILL WAX** est là pour vous conseiller. Une fois de plus le duel sera sans pitié. Les combats se dérouleront dans trois cratères : cratère de la lune **DESERTIQUE**, cratère de la lune **FORESTIERE** et le cratère de la lune de **GLACE**.

Votre tableau de bord vous donne les informations indispensables au combat :

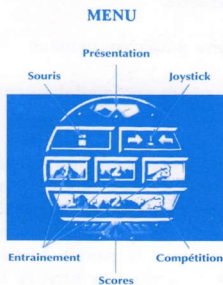
- **LA PRISE DE CAPSULES BONUS** : Envoyées par le vaisseau mère.
- **L'EJECTION** : Quitter le spacy en direction du vaisseau mère*.
- **LA VITESSE** : Rouge avant, orange arrière.
- **LE SHIELD** : Bouclier protecteur.
- **LE RADAR** : Positions de l'ennemi.
- **LE TYPE D'ENNEMIS** : Ennemis présents sur le radar.
- **LE NIVEAU D'ARMEMENT** : Le nombre d'armes dont vous disposez.
- **LE NOMBRE DE MINES** : Mines disponibles.
- **L'ALARME DE ZONE** : Signale une position hors jeu.

Dès que vous êtes dans l'enceinte du cratère, seul le gagnant peut en sortir vivant. En effet, un puissant champ magnétique haute tension vous empêche de quitter le cratère avant la fin du combat. Dès que votre SPACY se trouve dans cette zone, l'alarme se déclenche. Il faut donc quitter le secteur avant de risquer l'explosion. Pour récupérer un bonus, il faut suivre la direction indiquée par les flèches. Dès que vous apercevez la **capsules bonus**  il suffit de la toucher pour bénéficier du bonus qui vous est proposé*. Tous les cratères sont occupés par quatre escadrilles de CYRULS qui protègent leur CHEF COMMANDEUR, visible seulement en fin de combat.

Il est indispensable de détruire tous les CYRULS du cratère en vue d'accéder au niveau supérieur. Une fois cette mission accomplie la porte de sortie  est disponible. Son utilisation se fait comme la recherche de bonus. Si pendant le combat votre shield tombe à zéro, l'alarme eject se met en marche automatiquement, il faut donc éjecter du spacy en appuyant sur la touche E et rejoindre le vaisseau mère en traversant le champ de météores (touches ↑ ↓ → ← -->) pour éviter la collision fatale.

Une fois cette périlleuse traversée terminée, vous êtes récupéré par le vaisseau mère qui vous équipe à nouveau et vous renvoie au combat.

* Dans la version Amstrad, le bonus est visible sur le radar (points rouges). Il suffit de le toucher pour en bénéficier.



DEPLACEMENTS

JOYSTICK :
TIR : Joystick
Clavier

CLAVIER :
: Bouton TIR
: Barre Espace / Enter / Return.

COMMANDES

- E** : Ejection de la capsule de survie*. **B** : Explosion de bombes.
ESC : Fin de partie. **P** : Pause.
I : Inverse le haut et bas du joystick*.

BONUS



BONUS DE POINTS
Augmente le score



SHIELD
Augmente le bouclier protecteur



BOUCLIER
Invulnérabilité de votre spacy



VIRAGE MAXI
Permet de tourner rapidement



BONUS SURPRISE
Propose un bonus au hasard



EXIT
Passage au niveau supérieur

ARMEMENT



MAXIMUM TIR
Augmente la puissance de tir



LASER
1 laser supplémentaire



MEGA LASER
Augmente la puissance des lasers



PLASMA
1 canon à plasma supplémentaire



MEGA PLASMA
Augmente la puissance des canons à plasma



BOMBE
Détruit tous les ennemis présents sur le radar

CYRULS DE LA LUNE DESERTIQUE



ESCADRILLE 1



ESCADRILLE 2



ESCADRILLE 3



ESCADRILLE 4



CHEF COMMANDER

CYRULS DE LA LUNE FORESTIERE



ESCADRILLE 1



ESCADRILLE 2



ESCADRILLE 3



ESCADRILLE 4



CHEF COMMANDER

CYRULS DE LA LUNE DE GLACE



ESCADRILLE 1



ESCADRILLE 2



ESCADRILLE 3



ESCADRILLE 4



CHEF COMMANDER

4 - CONSEILS DU Cdt BILL WAX

Il ne faut jamais rester à l'arrêt, vous risquez d'être localisé rapidement. Ne faites pas exploser une bombe à proximité d'un bonus. Il risque d'être détruit comme les ennemis. Il est souvent plus facile de tirer sur les attaquants en marche arrière. Dès que l'alarme rouge se déclenche, il faut quitter le secteur au plus vite. Plus votre spacy est armé, plus il vous sera facile de détruire le chef d'escadrille. Si vous êtes poursuivi par un CYRUL, il est possible de le distancer en faisant des zigzags.

SKWEEK

de Loriciel

I- CHARGEMENT :

AMSTRAD CPC/CPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" SKWEEK** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette.

IBM PC ET COMP.

Après avoir chargé le DOS (voir manuel PC), tapez **SKWEEK**. Le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST

Insérez la disquette, et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

II - LE JEU :

Il y a bien longtemps, sur une très lointaine planète, vivait en toute sérénité le peuple des "SKWEEZ". Mais un jour l'infâme Pitark déferla avec ses hordes de Schnoreuls sur Skweez'land. Les Skweez ne purent se défendre et Pitark fit contaminer Skweez'land avec un Skweeticide bleu. Les Skweezettes ne le supportèrent pas : elles partirent toutes pour Refuznoid. De très nombreuses années plus tard Pitark mourut et les Skweez pensèrent que c'était le moment de chasser les Schnoreuls. Pour ce faire, le seul moyen était de décontaminer les 99 continents de Skweez'land pour qu'ils reprennent leur couleur initiale : le rose. SKWEEK fut désigné volontaire. Si il réussit sa mission les Skweezettes reviendront et Skweez'land redeviendra une planète libre et prospère.

III - COMMENT JOUER :

AU JOYSTICK :

HAUT -BAS - DROITE - GAUCHE suivant les mouvement désirés. Pour tirer, appuyez sur le bouton TIR du joystick.

AU CLAVIER :

Utilisez les touches curseurs.

Pour tirer, appuyez sur la BARRE ESPACE.

TOUCHES SPECIALES

0	= SUICIDE (pour recommencer le niveau).
1	= PAUSE
2	= BRUITAGE ON/OFF
3	= MUSIQUE ON/OFF + CHANGEMENT DE MUSIQUE
SHIFT+ESC	= ABANDON DE LA PARTIE.

LES BONUS

BEBE SKWEEK
LE FREEZE

1 vie supplémentaire
Avec ce tir, un monstre touché ne bouge plus pendant quelques instants. Pour le tuer, il faut le toucher, sinon il se libère et devient fou.

L'INVINCIBILITE

Elle permet de tuer les monstres en les touchant.

LE HAMBURGER
LES GLACES
LA PORTE
LE LASER FIRE
LES NOUNOURS

Il donne 8.000 points.
Elles donnent des points
Elle permet de sortir du tableau.
Il permet de détruire certains murs.
Les 4 nounours donnent 5 vies et permettent de sortir du tableau. Mais si vous en prenez un que vous avez déjà, vous le perdez.

LE SABLIER JAUNE
LE SABLIER VERT
LE SABLIER ROUGE
LE CADEAU

Il rajoute 100 Chronos.

Il rajoute 30 Chronos.

Il rajoute 15 Chronos.

Il contient différentes choses : certaines sont bonnes, mais d'autres sont mauvaises.

LA CHAUSSURE

Avec elle, SKWEEK ne glisse ni sur la glace, ni sur les flèches.

LE TURBO

Pour courir plus vite que l'éclair !!

IL Y A QUATRE FACONS DIFFERENTES DE FINIR UN TABLEAU :

- "Décontaminer" toutes les dalles bleues.
- "Freezer" les 6 monstres.
- Prendre le bonus "Exit".
- Avoir les 4 nounours.



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33