

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - ATARI ST - AMIGA -

SLASH TV



AKKALIM

ocean®

entertainment

Tu en as assez des jeux télévisés?

**SI OUI, PREPARE-TOI A L'ULTIME
JEU DU GENRE.**

Les prix sont dingues, les enjeux incroyablement élevés. As-tu assez de cran pour y prendre part? Si tu acceptes d'y participer, tu auras la chance de gagner assez d'argent et de prix pour te rendre fabuleusement riche sans oublier l'adoration de la foule complètement folle de télévision.

Si tu perds – tu meurs!

Bonne chance et souviens-toi...

NITRO-TECHNICOLOUR



CHARGEMENT

AMSTRAD

CPC 464

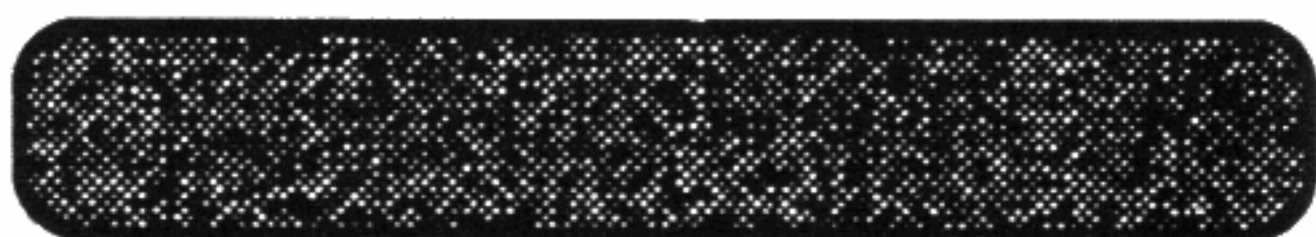
Place la cassette rebobinée dans la console, tape "RUN" et ensuite presse la touche ENTER/RETURN. Suis les instructions telles qu'elles apparaissent à l'écran. Si un lecteur de disque est connecté, alors tape |TAPE et presse la touche ENTER/RETURN. Ensuite tape "RUN" et presse la touche ENTER/RETURN. (Le symbole | est obtenu en maintenant la touche SHIFT et en pressant la touche @)

NOTE POUR CASSETTE: Ce jeu s'amorce en plusieurs parties – suis les instructions-écran.

CPC 664 et 6128

Connecte un lecteur de cassette adéquat en t'assurant que les fiches correctes sont connectées tel que défini dans le manuel d'instructions destiné à l'utilisateur. Place la

NITRO-TECHNICOLOUR

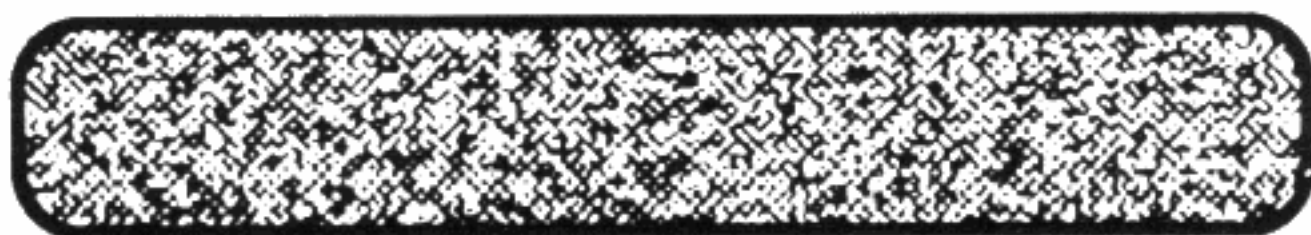


cassette rebobinée dans le lecteur et tape
|TAPE et ensuite presse la touche ENTER/
RETURN. Ensuite tape RUN" et presse la
touche ENTER/RETURN. Suis les
instructions-écran.

DISQUE

Insère le disque-programme dans le lecteur
avec la face vers le haut . Tape >DISC et presse
la touche ENTER/RETURN pour t'assurer que
ta machine peut accéder au lecteur.
Maintenant tape RUN"DISC et presse
ENTER/RETURN, le jeu s'amorçera
automatiquement.

NITRO-TECHNICOLOUR



COMMANDES

Ce jeu est destiné à un seul joueur et peut être contrôlé par joystick et clavier redéfini.

AMSTRAD

Touches pré-programmées

Q - HAUT A - BAS

O - GAUCHE P - DROITE

SPACE - TIR A+P - EN BAS A DROITE

CHARGEMENT

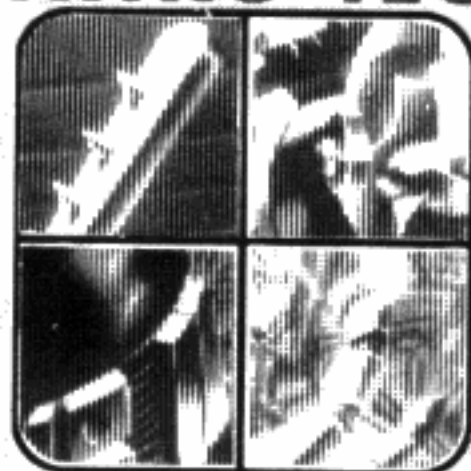
ATARI ST

Allume ton computer et ton lecteur de disque, insère ensuite le disque dans le lecteur. Le programme s'amorçera automatiquement, Suis les instructions-écran.

AMIGA 500

Insère le disque dans le lecteur A et allume le computer. Le programme s'amorçera alors automatiquement et opérera.

NITRO-TECHNICOLOR



Insère le disque-système. Lorsque l'illustration du disque Workbench apparaîtra, insère le disque-jeu. Le programme s'amorçera alors automatiquement et opérera.

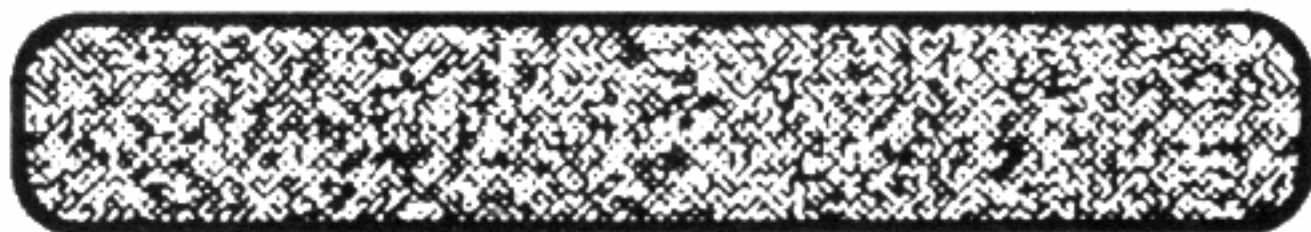
COMMANDES

Ceci est un jeu pour un ou deux joueurs et peut être contrôlé par Joystick. De l'écran-titre, utilise le joystick dans le port 0 pour sélectionner la méthode de contrôle des options suivantes:

- A: 1 joueur - 1 joystick
- B: 2 joueurs - 1 joystick chacun
- C: 1 joueur - 2 joysticks
- D: 2 joueurs - 2 joysticks chacun

Il est recommandé que ce jeu soit contrôlé par 2 joysticks pour chacun des joueurs. Pour que cela soit possible, tu dois acheter un adaptateur de joystick qui s'adapte au port

NITRO-TECHNICOLOUR



parallèle de ton computer. Ceci te fournira 2 ports de joysticks supplémentaires.

Durant le jeu, le joueur peut:

- Pause – Touche Help
- Unpause – Touche Return
- Arrêter – Touche Esc dans le mode pause

Dans les options suivantes, note que lorsque les touches Atari ST sont différentes, elles apparaissent entre paranthèses.

OPTION A

HAUT – HAUT

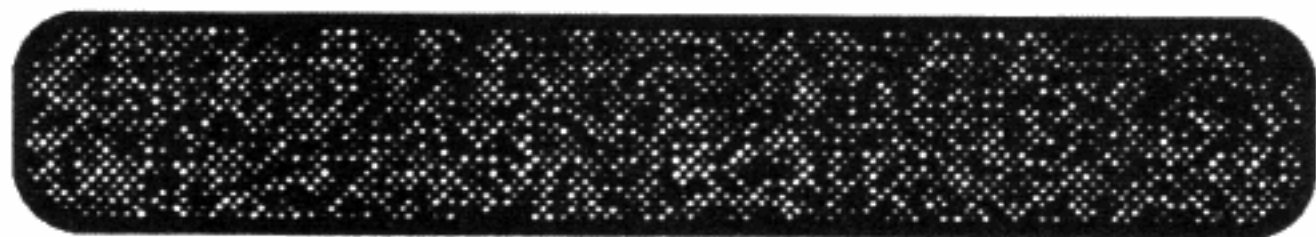
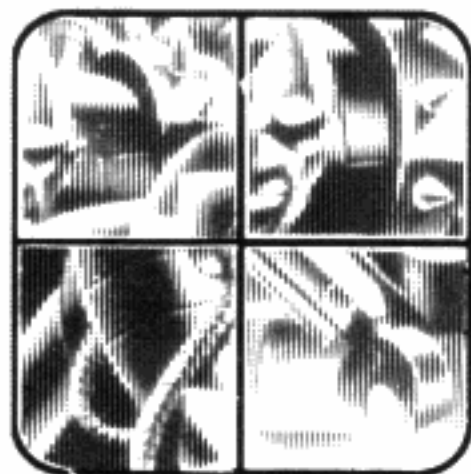
BAS – BAS

GAUCHE – GAUCHE

DROITE – DROITE

FEU – TIR DANS LA
DIRECTION FAISANT
FACE

NITRO-TECHNICOLOUR

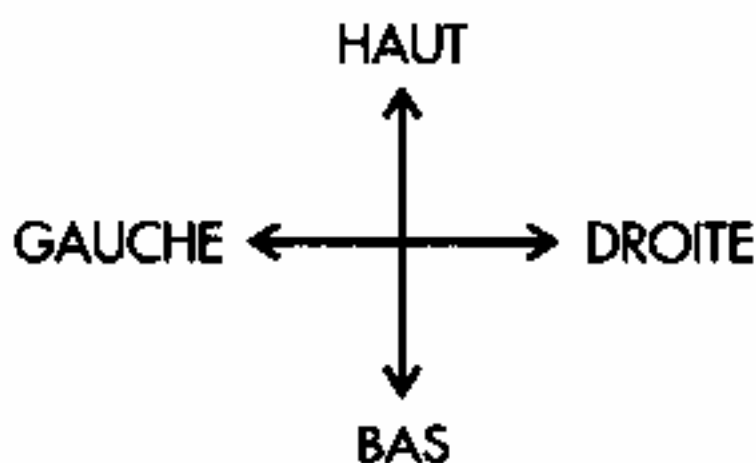


GAUCHE AMIGA
(MAJUSCULES) – BLOQUE LA
DIRECTION DE TIR

GAUCHE ALT
(SHIFT GAUCHE) – INVERSE LA
DIRECTION DU TIR

OPTION B

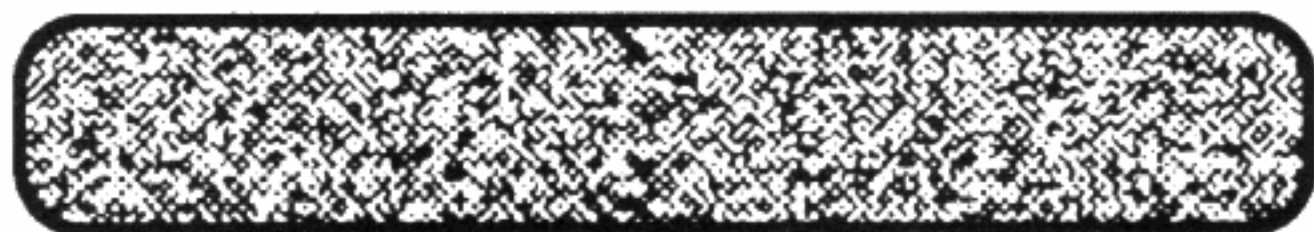
Joueur 1 (Joystick dans le port 0)



FEU – TIR DANS LA DIREC-
TION FAISANT FACE

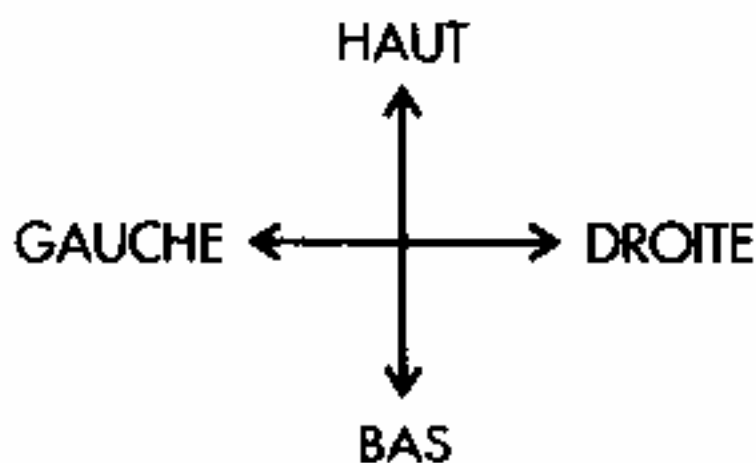
GAUCHE AMIGA
(MAJUSCULES) – BLOQUE LA
DIRECTION DE TIR

NITRO-TECHNICOLOUR



**GAUCHE ALT
(SHIFT GAUCHE) – INVERSE LA
DIRECTION DE TIR**

Joueur 2 (Joystick dans le port 1)



**FEU – TIR DANS LA DIREC-
TION FAISANT FACE**

**DROITE AMIGA
(ALT) – BLOQUE LA DIREC-
TION DE TIR**

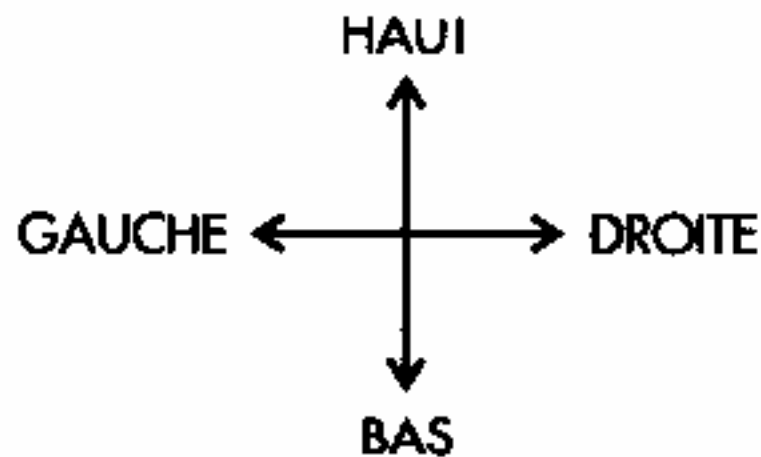
**DROITE
(SHIFT DROITE) – INVERSE LA DIREC-
TION DE TIR**

NITRO-TECHNICOLOUR



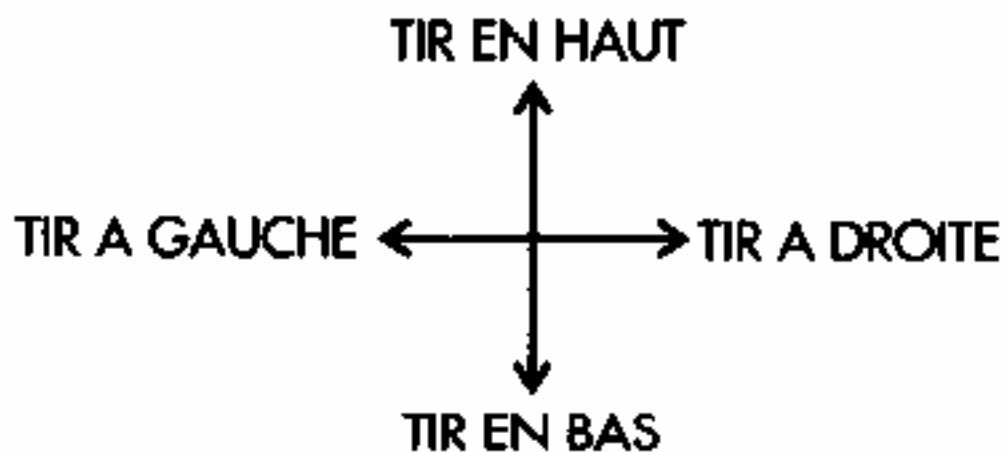
OPTION C

Joueur 1 (Joystick dans le port 0/Mouvement)

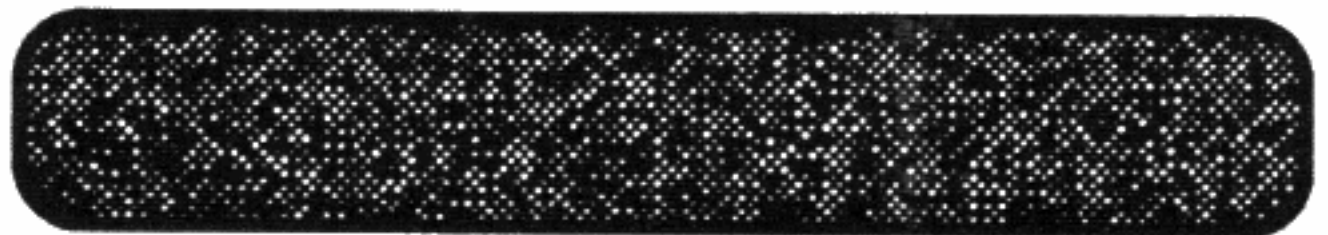
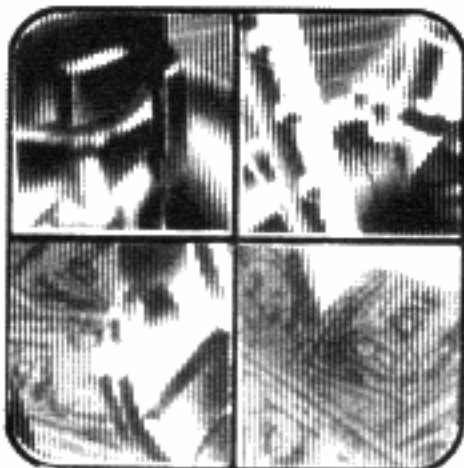


FEU = TIR DANS LA DIRECTION
FAISANT FACE

Joueur 1 (Joystick dans le port 1/Tir)

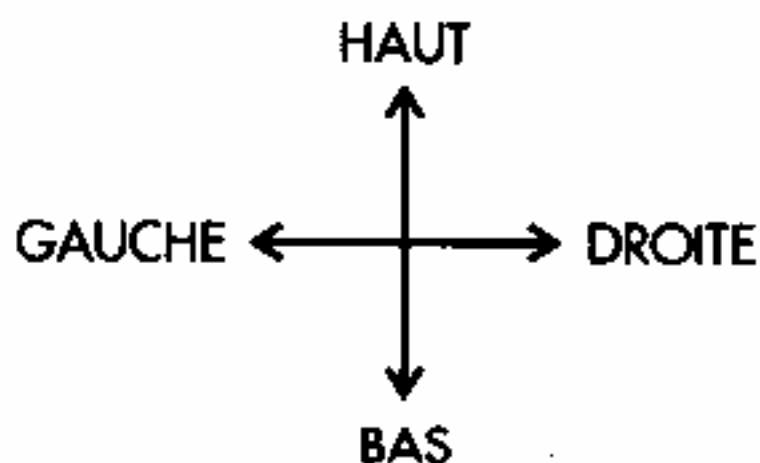


NITRO-TECHNICOLOUR



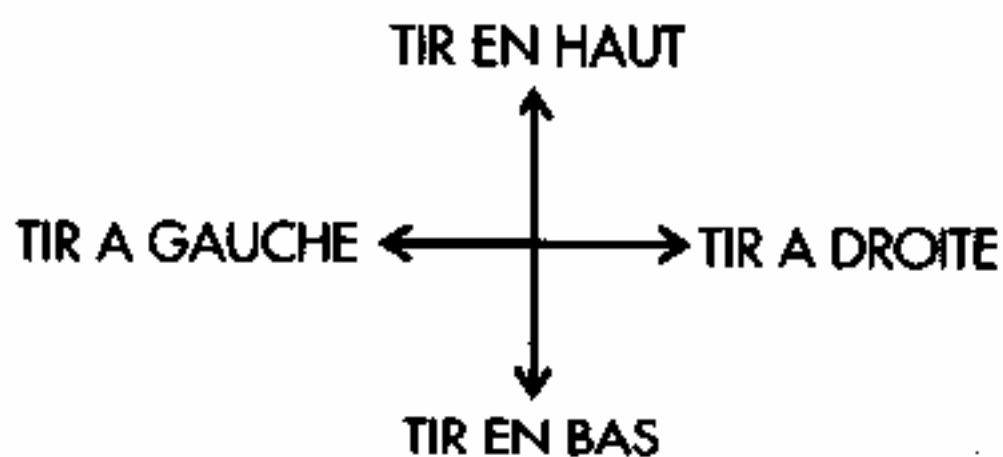
OPTION D (EN UTILISANT LES ADAPTEURS A 4 VOIES)

Joueur 1 (Joystick dans le port 0/Mouvement)

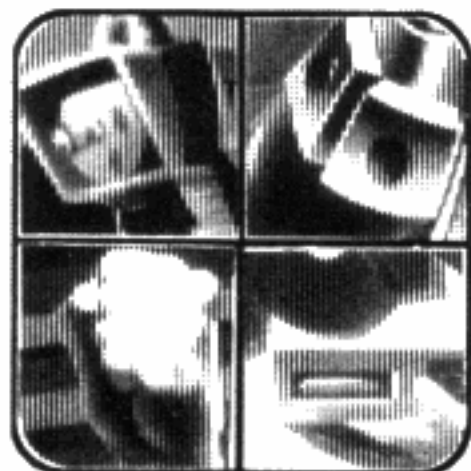


FEU - TIR DANS LA DIRECTION
FAISANT FACE

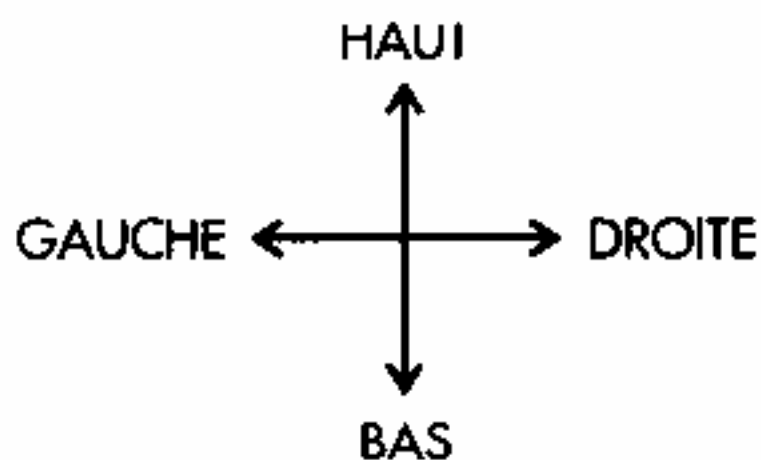
Joueur 1 (Joystick dans le port 1/Tir)



NITRO-TECHNICOLOR

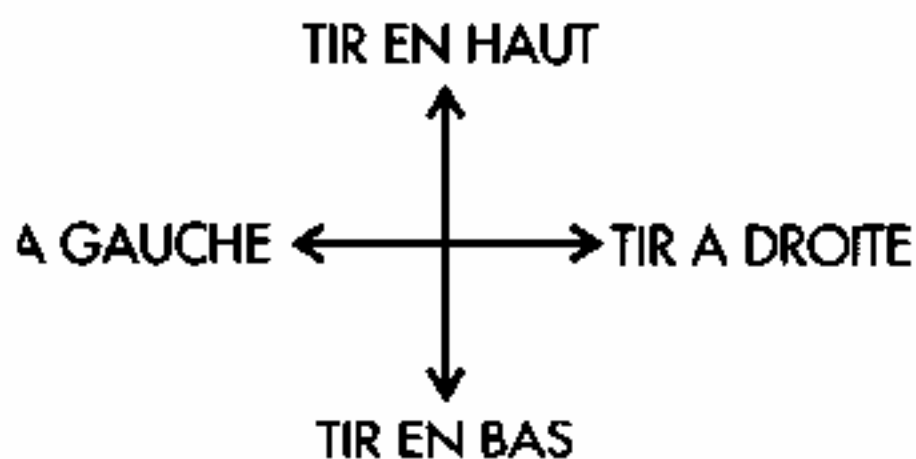


Joueur 2 (joystick dans le port 2/Mouvement)

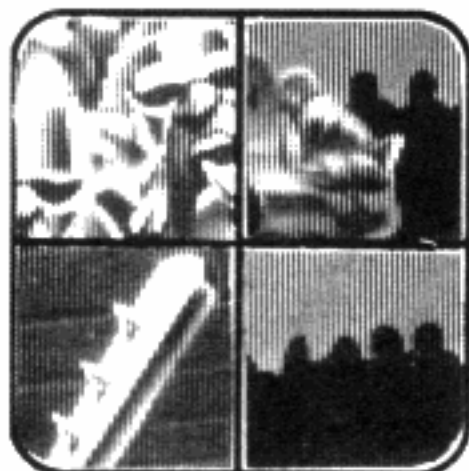


FEU – TIR DANS LA DIRECTION
FAISANT FACE

Joueur 2 (Joystick dans le port 3/Tir)



NITRO-TECHNICOLOUR



INDICATEUR D'ETAT ET SCORES

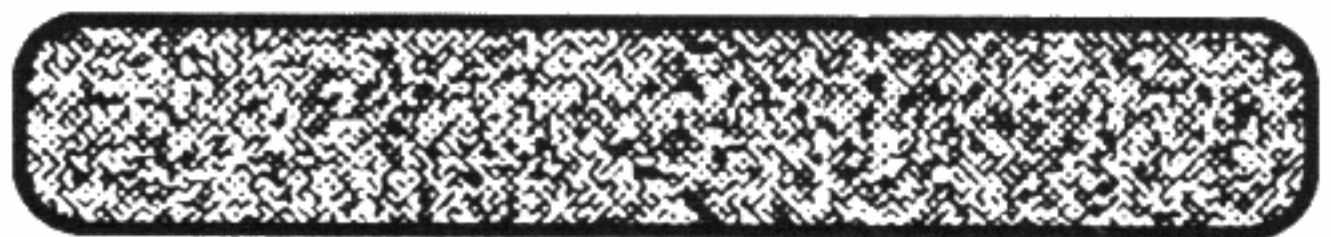
Tu marques des points pour chaque extra-terrestre abattu. Cependant le nombre de points le plus élevé est marqué lorsque tu parviens à battre la créature géante à la fin de chaque niveau. Quand elle est éliminée, **LES PRIX MARQUENT DES POINTS!**

Le panneau d'indicateur de score affiche le score courant, le grand score et le nombre de vies restantes.

DEROULEMENT DU JEU

Les applaudissements d'une foule extatique diminuent alors que tu quittes la sécurité des studios et que tu pénètres dans la première des 4 arènes, malsainement dangereuses et traîtresses. Immédiatement tu es attaqué par des hordes de voyous armés de battes de

NITRO-TECHNICOLOUR



baseball. Chacun avec une seule idée – te battre comme plâtre! Débrouille-toi si tu peux, car ils sont drôlement nombreux.

Utilise ta ruse pour naviguer d'une arène à l'autre et collecter des power-ups, des speed-ups, des shurikans tournoyants, des mace balls, des grenades et des lanceurs de roquettes, des multiples et, bien-sûr, des bombes intelligentes. Tout cet arsenal t'aidera à créer un chambardement pour ces andouilles sans cervelles. Méfie-toi des mines, cependant! Des batteries de tir montées sur les murs et des tanks contribueront constamment à rendre ta tâche encore plus difficile qu'elle ne l'est déjà. Pourtant, tu te découvriras motivé sans relâche par l'appât du nombre infini de prix qui t'attend.

Ca n'a pas l'air si mal après tout de risquer de perdre la vie ou un membre ou deux lorsque tu peux gagner des vacances de rêve, des super

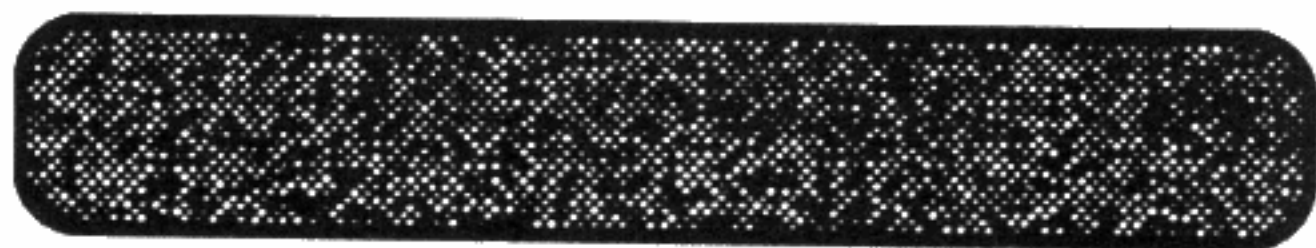
NITRO-TECHNICOLOUR



voitures de sport, des bagages de luxe et, bien-sûr, des monceaux d'argent. Comme tu progresses dans les zones du jeu, tu croiseras ses androïdes flottants, des impulsions électriques générant des orbs, des serpents vénimeux, des bombes à retardement ambulantes, des hommes-lézards mutants et un nombre infini d'ennemis mécaniques et biologiques.

Cependant, tu n'as pas encore vu le pire. Prépare-toi à rencontrer les pires créatures de fin de niveau qui te feront regretter ta décision de participer à ce jeu de gladiateurs. Par exemple, à la fin du niveau 1, tu devras affronter un énorme Skinhead mutant monté sur un tank. Il fera tout son possible pour t'écrabouiller sous ses chenilles – et il n'est que ton adversaire le plus facile! Si tu parviens à traverser toutes les quatre zones de ce jeu cauchemardesque, tu devras affronter ton final

NITRO-TECHNICOLOUR



et plus meurtrier challenge. Le meneur du jeu
lui-même. Cela te semble facile? Réfléchis bien
– Il est dingue, énorme et ne comprend qu'une
chose...

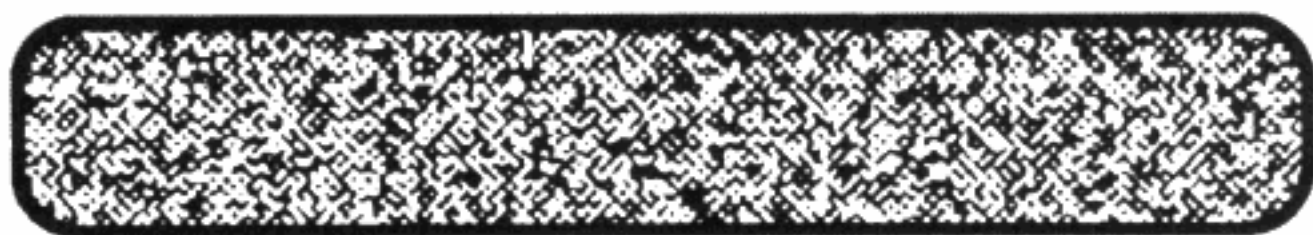
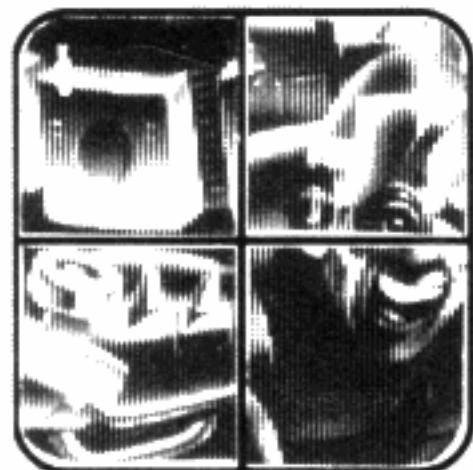
LE CARNAGE TOTAL

Bats-le si tu peux – les récompenses en valent
la peine.

Bonne chance, et souviens-toi...

SOURIS, TU PASSE A LA TELE.

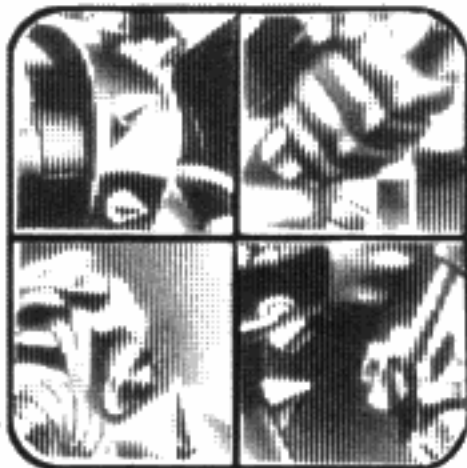
NITRO-TECHNICOLOUR



CONSEILS ET SUGGESTIONS

1. L'arme à trois coups est la meilleure à récupérer.
2. Les gros tirs se répètent en maintenant le bouton de tir pressé.
3. Etablis une carte et trace le trajet le plus court.
4. Collecte les vies supplémentaires aussitôt qu'elles apparaissent.

NITRO-TECHNICOLOUR



GENERIQUE

SMASH TV™ ©1990 Williams Electronics
Games Inc.

Acclaim® est une marque déposée de Acclaim
Entertainment, Inc.

Conversion par Probe Software pour Ocean
Software Ltd.

Programmation par:

ST/Amiga - ZZKJ

C64 - Nick Jones

Spectrum/Amstrad - David Perry

Graphique par:

ST/AMIGA - Mark Knowles

C64 - Lee Ames

Spectrum/Amstrad - Nick Bruty

Musique par

Amiga/ST/Spectrum/

Amstrad - Sound Images

C64 - Jeroen Tel

NITRO-TECHNICOLOUR





ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.