

CRACK DOWN

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

CBM 64/128 Disk

Tapez **LOAD""**,**8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad/Schneider CPC Cassette

Appuyez sur les touches **CTRL** et petit **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad/Schneider CPC Disk

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Atari ST/Amiga

Introduisez le disque et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

GUIDE DE JEU CRACKDOWN

Après avoir forcé la porte principale, Ben et Andy se retrouvent a présent dans les barraquements des 'Replicants'. Les gardes à la vue perçante sont constamment sur le qui-vive. Les gardes Oranges sont maîtres de Kung Fu, les gardes Verts sont des tireurs experts.

Alors que Ben et Andy dépassent les camions, les maîtres de Kung Fu surgissent, prêts à attaquer. Après avoir vérifié qu'ils ont bien posé toutes les bombes, Ben et Andy n'ont plus que quelques secondes pour se rendre au niveau suivant avant que les barraquements ne soient complètement détruits.

Maintenant, Ben et Andy poursuivent leur chemin à travers les cavernes souterraines qui mènent au reste de la forteresse du Dr. K. Les gardes Verts et Oranges s'acharnent toujours sur vos traces mais à présent, des gardes armés de mitrailleuses et portant des gilets pare-balles se joignent à la fête. Faites attention aux trappes!

Le niveau suivant est la raffinerie, des gardes athlétiques possédant des armes ultra perfectionnées sont là, assoiffés de sang, les choses pourraient bien chauffer, étant donné que certains ont des lance -flammes. Faites attention à l'eau car vous pourriez vous noyer.

Niveau quatre ... vous entrez maintenant dans la pièce des transporteurs du Dr. K., soyez rapide en franchissant les portes électriques. Sur l'extrême droite, vous voyez les gardes être transportés à travers la forteresse sur l'immense grille de transportation.

Quatre niveaux de faits, il n'en reste plus que douze ...

COMMANDES

CBM

Joueur 1: Manche à Balai 1
Q - Super Bombe

Joueur 2: Manche à Balai 2
↑ - Super Bombe

RUN/STOP - Pause

S - Son marche/arrêt

RESTORE - Quitter en mode pause.

Spectrum

Clavier: Q - Haut
A - Bas
O - Gauche
P - Droite

Sinclair et Kempston

Manche à balai compatible.

H - Pause

SUPER BOMBE - Appuyez sur le bouton

FEU

BARRE D'ESPACEMENT - Feu
secondes.

pendant deux

Remarque: En Mode 2 joueurs, si le joueur 1 utilise le manche à balai, le joueur 2 devra utiliser le clavier, ou vice versa.

Amstrad CPC

Clavier: Q - Haut
A - Bas
O - Gauche
P - Droite

Manche à balai compatible.

H - Pause

SUPER BOMBE - Appuyez sur le bouton

BARRE D'ESPACEMENT - Feu

FEU pendant deux
secondes.

Atari ST

Joueur 1: Manche à Balai 1
ALT - Super Bombe
P - Pause

Joueur 2: Manche à Balai 2
CAPS - Super Bombe
ESC - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

CBM Amiga

Joueur 1: Manche à Balai 1
ALT gauche - Super Bombe
P - Pause

Joueur 2: Manche à Balai 2
ALT droite - Super Bombe
ESC - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué sur licence de Sega Enterprises Ltd., Japon; Crack Down™ et SEGA® (ou SEGA™) sont les marques déposées de SEGA ENTERPRISES LTD. Fabriqué et distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Ce programme est sous copyright. Il est strictement interdit de le recopier, de le prêter ou de le revendre sous quelque forme que se soit.