

GALLETRON

ANNEE - 303 AA (Après
l'Apocalypse)
SYSTEME PLANETAIRE - XAMA
SYSTEME SOLAIRE - GALLETRON

Galletron, la planète la plus vaste et la plus belle du système solaire, s'étend au-delà du nuage de poussière radioactive qui a enveloppé le système depuis les conflits intergalactiques d'il y a 304 parsecs. Depuis lors, le système solaire connaît la paix et la Fédération des Administrateurs Interplanétaires (FAI) a fermement l'intention de la préserver. Cependant, les Aarls - une nation d'agitateurs belliqueux - pense tout autrement. Ils prennent grand plaisir aux soulèvements occasionnels et cette fois ils ont décidé de pénétrer dans la zone désignée comme No Man's Land, juste en dehors de la frontière officielle de Galletron. Cette action est en confrontation directe avec le Traité de Galletron et doit être empêchée. Malheureusement, pendant la période de paix, les Aarls ont saisi l'occasion de faire progresser leur technologie à un tel degré qu'une attaque directe sur les Aarls serait un désastre -

pour quiconque lancerait l'attaque!

Un sondage secret, effectué par les Galletrons, révéla que les Aarls avaient perfectionné un réseau de communications extrêmement avancé et capable de transporter des munitions et des renforts n'importe où à l'intérieur du système solaire. Ils avaient aussi développé une sentinelle droide semi-intelligente, équipée d'armes extrêmement puissantes, et de barrières lazer à capacité de tir incroyable. La seule solution possible est qu'un pilote volontaire essaie de rompre les liens entre les systèmes planétaire et solaire et Aarl.

VOTRE MISSION

En tant que l'un des volontaires, vous serez le premier à être téléporté sur les planètes extérieures pour y détruire les liens puis sur la planète suivante pour y faire de même. On vous a fourni un Ecumeur de Surface Tiegyr MKIII entièrement équipé avec l'armement le plus récent dont un Canon Positronique de Tir à Proximité capable de détruire toute structure métallique et un Propulseur de Nutrino Magnétron capable d'estropier les mécanismes de décharge de tout l'armement Aarl, mais ceci

épuisera peu à peu vos réserves d'énergie. Vous êtes également pourvu de 3 dispositifs régénérateurs pour vous donner 3 chances de survie.

Vous serez envoyé à la surface avec une équipe de renfort qui restera cachée dans les ombres des planètes pour éviter d'être détectée. Avant de se cacher elle lâchera des munitions que vous devrez peut-être rechercher. Si vous placez votre Tiegyr au-dessus ou à proximité des objets, ils seront automatiquement envoyés à bord. Les objets que vous recherchez sont des cellules de Fuel, des cellules Lazer, des vies supplémentaires et un bonus.

Sur la planète, vous devrez faire face à plusieurs embûches mortelles en puissance. Attention aux sentinelles. Tout contact avec elles vous fera perdre une vie. Il est possible de les détruire mais elles seront remplacées immédiatement.

Cependant il n'y en a qu'un certain nombre par planète. Votre Tiegyr a un scanner qui vous informera du nombre de sentinelles par planète.

Une fois que vous avez détruit les premiers liens de communication, vous serez téléporté sur la planète suivante par votre équipe de renfort. Vous devez annéantir les liens sur 9 planètes avant

d'atteindre Galletron, où se trouve la Station Génératrice centrale. Elle est formée de 2 Teslerons et comprend une capsule de communications centrale. Détruisez-les et vous aurez accompli votre mission.

CONTROLES

AMSTRAD

TOUCHE USAGE

←	rotation gauche
→	rotation droite
↑	propulsion vers le haut
↓	propulsion vers le bas
ENTER	CTP (Canon de Tir à Proximité)
Copy	PNM (Propulseur de Nutrino Magnetron)
Del	Pause (appuyer sur n'importe quelle touche pour reprendre)
K	redéfinition des touches
ESC	interrompt le jeu
Q	arrêt complet du jeu
M	jingle musical
1..3	choix du niveau de difficulté (1 = très facile)

SPECTRUM

TOUCHE

USAGE

←	rotation gauche
→	rotation droite
↑	propulsion vers le haut
↓	propulsion vers le bas
9	CTP (Canon de Tir à Proximité)
4	PNM (Propulseur de Nutrino Magnetron)
0	Pause (appuyer sur n'importe quelle touche pour reprendre)
K	redéfinition des touches
Break Space	interrompt le jeu
Q	arrêt complet du jeu
M	jingle musical
1..3	choix du niveau de difficulté (1 = très facile)

Au début il se peut que vous ayez des problèmes à manoeuvrer le Tiegyr. De gauche à droite vous faites tourner l'écumeur dans cette direction, vers l'avant vous activez les turbines du Propulseur et vous serez propulsé dans la direction qui vous fait face.

MODE DE CHARGEMENT

SPECTRUM

Taper LOAD " " et appuyez sur ENTER

AMSTRAD

Amstrad 464

Appuyer sur CNTRL et le petit ENTER

Amstrad 664/6128

Taper ITAPE et appuyer sur RETURN

Appuyer sur CNTRL et le petit ENTER