



De Raffaele Cecco

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou Spectrum 128 avec enregistreur à cassettes, ZX Spectrum +2, Spectrum +3.

On vous conseille de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (si elle existe). Lorsque vous utilisez un Sinclair Interface 2 ou le ZX Spectrum +2, branchez le manche à balai approprié sur l'entrée 1. A moins que vous utilisiez un ZX Spectrum +2, branchez l'enregistreur à cassettes sur l'ordinateur à la manière habituelle. Les utilisateurs de ZX Spectrum +2 / +3 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rebobinez la cassette si nécessaire, entrez **LOAD''''** sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche **ENTER**.

Appuyez sur la touche **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Le jeu mettra quelques minutes à se charger.

Spectrum +3 Disque

On vous conseille de débrancher tout hardware du connecteur latéral arrière à l'exception de votre interface de manche à balai (si elle existe). Mettez le disque dans le lecteur et appuyez sur la touche **ENTER**.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec enregistreur à cassettes et chargements convenables.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent brancher un enregistreur à cassettes sur l'ordinateur et entrer **1 TAPE** et appuyez sur la touche **ENTER**. Mettez la cassette dans l'enregistreur, rebobinez si nécessaire et appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** sur l'enregistreur puis sur une touche quelconque sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu mettra quelques minutes à se charger.

Amstrad Disque

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664.

Amstrad CPC 464 avec lecteur de disques.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 doivent relier un lecteur de disques l'ordinateur et entrer **1 DISC** et appuyer sur la touche **ENTER**. Placez le disque dans le lecteur, entrez **RUN''DISC** et appuyez sur la touche **ENTER** ou **RETURN**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Commodore Cassette

Commodore 64 ou Commodore 128 avec enregistreur cassettes convenable.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Branchez l'enregistreur à cassettes sur l'ordinateur, placez la cassette dans l'enregistreur et rebobinez si nécessaire.

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche **PLAY** sur l'enregistreur. Le jeu mettra quelques minutes pour se charger.

Commodore Disque

Commodore 64 ou Commodore 128 avec lecteur de disques.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Reliez le lecteur de disques à l'ordinateur et placez le disque dans le lecteur. Entrez **LOAD""*,8,1** et appuyez sur la touche **RETURN**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Atari ST

Série Atari 520 ST ou Atari 1040 ST avec lecteur de disques si nécessaire.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur, à l'exception d'un lecteur de disques. Mettez le disque dans le lecteur et appuyez sur le bouton **RESET**. Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

Commodore Amiga

Amiga A500, A1000 ou A2000.

On vous conseille de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Placez le disque dans le lecteur et mettez votre ordinateur sous tension.

Le jeu mettra quelques secondes à se charger.

SCENARIO

Les dépôts d'entreposage de la Fédération ont été pillés par des pirates qui se sont emparés de précieux minéraux, bijoux, munitions et de la toute dernière arme de combat. La Fédération vous a chargé de récupérer la cargaison et de la mettre dans un dépôt d'entreposage dans un temps-limite spécifié. Vous bénéficierez de points et d'un vaisseau supplémentaires si vous réussissez.

Les vaisseaux des pirates ont activé tous les systèmes de défense planétaires que vous devez éviter en même temps que les pirates eux-mêmes. Si vous n'atteigniez pas le dépôt dans le temps-limite ou si la valeur de la cargaison récupérée était insuffisante, vous auriez à vous priver de l'un de vos vaisseaux cybernoïdes.

LES COMMANDES

Les touches de commandes de défaut sont les suivantes (ou bien, utilisez le manche à balai):

Gauche - **O**

Droite - **P**

Haut - **Q**

Feu - **ESPACEMENT**

Pause - Appuyez sur **CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT** (Spectrum) **CTRL P** (Atari, Amiga, Amstrad, C64)

Pour avorter, appuyez sur **5, 6, 7, 8, 9** et **1** simultanément.

LE JEU

Lorsqu'un vaisseau pirate a été détruit, il laissera tomber sa cargaison d'objets volés. Faites manoeuvrer votre vaisseau au-dessus de l'objet pour le récupérer. Certains objets modifieront l'apparence de votre vaisseau. Ces objets offrent un armement extérieur qui peut être utilisé sur des écrans difficiles. A l'origine, quand un vaisseau pirate est détruit, il lâche un boîte jaune. En récupérant cette boîte, vous augmentez d'un la quantité d'armes couramment sélectionnées.

LE TABLEAU D'AFFICHAGE

De gauche à droite, les sélections du tableau d'affichage sont les suivantes:

1. Affiche le nombre de vaisseaux qui restent.
2. Le chiffre du haut indique votre score courant. Le chiffre du bas indique la valeur de la cargaison que vous avez récupérée sur le niveau courant.
3. Affiche le mode d'arme dans le texte. Le chiffre à gauche montre le quantité d'armes courantes que vous avez. Le chiffre à droite est la capacité d'entreposage maximum pour l'arme en cours.
4. La courbe en couleur vous donne une idée du temps qui vous reste pour atteindre la fin du dépôt du niveau. Lorsque la courbe disparaît entièrement, votre temps se termine.

MODES DES ARMES

Les touches **1**, **2**, **3**, **4** ou **5** sélectionnent les modes des armes de votre vaisseau:

- 1** - BOMBES - Détruisent de larges emplacement défensifs.
- 2** - MINES D'IMPACT - Lorsqu'elles sont placées à des points stratégiques sur l'écran, elles arrêtent un vaisseau pirate.
- 3** - BOUCLIER DE DEFENSE - Rend votre vaisseau invincible temporairement.
- 4** - BOMBES BONDISSANTES - Bondissent tout autour de l'écran, détruisant tout emplacement qu'elles heurtent.
- 5** - CHERCHEUR - Traque sa proie.

Tenez le bouton **FEU** enfoncé pour activer l'arme sélectionnée.

CREDITS

© Hewson Consultants 1988.

Le programme et les données sont copyright et ne peuvent pas être reproduits en partie ou entièrement par n'importe quel moyen sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Notre politique est celle d'amélioration constante. Nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd.
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX.

