

ACTION FIGHTER

Le Président vous a chargé de cinq missions très dangereuses qui ont pour but de détruire la force de frappe ennemie. Le combat se déroulera en territoire ennemi, au sol et en l'air.

Dans ce but, vous bénéficierez des nouveaux véhicules transformables top secrets. Vous commencez le jeu à moto. Vous pouvez alors réunir 4 éléments (représentés par les icônes A B C D) qui transformeront la moto en voiture. Les icônes apparaîtront en fonction du nombre de véhicules ennemis que vous aurez détruits. Lorsque vous serez en voiture, appuyez sur la BARRE D'ESPACE pour revenir à la moto et vice-versa. La transformation en jet-car se fait automatiquement une fois que vous avez réuni les deux derniers éléments (représentés par les icônes E et F). La jet-car ne se transformera en moto qu'à l'atterrissage, lorsque vous aurez accompli votre mission. Vous perdrez alors tous les éléments que vous aviez réunis.

COMMENT JOUER:

Vous devez vous déplacer à l'intérieur de la section basée au sol tout en détruisant les véhicules ennemis et en récoltant les éléments des icônes (ABCDEF) jusqu'au décollage.

Une fois en l'air, vous devez vous diriger vers vos cibles. Tout est indiqué au début de chaque tableau. Vous pouvez choisir de les bombarder ou de tirer en fonction de leur altitude. La mission suivante apparaît lorsque vous les avez détruites. Il y a un bonus de temps à la fin de chaque mission: si vous accomplissez votre mission dans les temps, des points supplémentaires vous sont accordés.

. **SUR LA ROUTE:** Lorsque vous vous déplacez au sol, des véhicules ennemis vous attaquent et vous barrent la route. Vous devez rester sur la route car elle est équipée de glissières de sécurité. Si vous les heurtez à une vitesse relativement faible vous ne ferez que rebondir, mais si votre vitesse est élevée vous serez détruit. Il vous faut aussi compter avec les passerelles qui enjambent l'eau. Vous pouvez sauter par-dessus si vous vous en approchez en bonne position et à la bonne vitesse, mais vous pouvez aussi les éviter en vous garant à temps sur le bord de la route si votre vitesse est excessive. Un indicateur est situé en haut de l'écran: il vous avertit des virages qui se trouvent devant vous etc., afin que vous puissiez ralentir si vous voulez éviter les rampes de sécurité. Si vous apercevez une camionnette SEGA sur la route, placez vous derrière elle: vous serez automatiquement tiré à l'intérieur. Vous serez alors équipé d'une nouvelle arme. Ces armes sont données dans l'ordre suivant:

1. Arme à deux coups

2. Missiles

3. Tir arrière

4. Invulnérabilité partielle

Si vous perdez une vie, vous perdez aussi tous les éléments que vous aviez réunis. Vous devez donc recommencer.

. **EN VOL:** Lorsque vous êtes en vol, votre jet-car peut voler à deux vitesses différentes. Vous commencez à la vitesse la plus faible, mais vous pouvez attraper un bonus flottant qui vous permettra d'aller plus vite. Ce n'est qu'à la fin de la section aérienne que vous devez détruire l'objectif de votre mission. Si vous voyez l'hélicoptère à deux hélices SEGA, volez derrière lui afin de prendre des armes supplémentaires identiques à celles

récoltées au sol dans la camionnette SEGA. Vous disposez, en plus de votre arme à feu courante, d'un viseur pour guider avec précision les bombes que vous lancez.

Les drapeaux-bonus (seulement sur AMIGA & ATARI ST):

Vous pouvez les trouver au sol et en vol. Il y en a 20 par niveau: si vous les réunissez tous, vous bénéficierez d'un énorme bonus.

LES VEHICULES:

. LA MOTO:

En tant que véhicule terrestre, la moto possède de très bonnes facultés d'accélération et de freinage. Elle est aussi très maniable (de gauche à droite). Les hélicoptères ennemis ne l'attaquent pas, mais la moto ne possède ni protection frontale, ni protection arrière en cas de collision avec des véhicules ennemis.

. LA VOITURE:

La voiture peut résister aux collisions frontales et arrières. Elle garde de bonnes capacités de contrôle en cas de choc latéral contre un véhicule ennemi mais elle peut être attaquée par les hélicoptères ennemis.

L'accélération n'est pas aussi bonne que celle de la moto.

La maniabilité n'est pas aussi grande que celle de la moto.

. LA JET-CAR:

La jet-car bénéficie d'une bonne maniabilité.

LES COMMANDES:

ATARI ST/AMIGA: Branchez votre joystick dans le port joystick. Poussez vers le haut pour accélérer, vers le bas pour ralentir.

Vous pouvez aussi utiliser les touches suivantes:

CONTROL Pause/Fin de pause

ESC Quitter le jeu

BARRE D'ESPACE ... Transformation du véhicule: voiture en moto
/moto en voiture

AMSTRAD CPC: Vous pouvez jouer indifféremment avec le joystick ou avec le clavier:

Z Gauche

X Droite

O Monter/Accélérer

K Descendre/Ralentir

P Feu

H Pause

Q Quitter

Barre d'espace Transformer la voiture en moto
moto en voiture

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

ATARI ST: Insérez la disquette "ACTION FIGHTER" dans le drive A et allumez l'ordinateur. Le jeu chargera automatiquement.

AMIGA: Les utilisateurs d'Amiga avec Kickstart sur disque doivent d'abord booter le Kickstart version 1.2 ou plus. Insérez la disquette "ACTION FIGHTER" au prompt Workbench. Le jeu chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 464/664/6128: Les utilisateurs de cassettes doivent appuyer simultanément sur la touche Contrôle et sur la petite touche Enter, puis sur n'importe quelle touche pour charger.

Les utilisateurs de disquettes doivent insérer la disquette "ACTION FIGHTER" dans le drive interne et taper "RUN ACTION" pour charger.