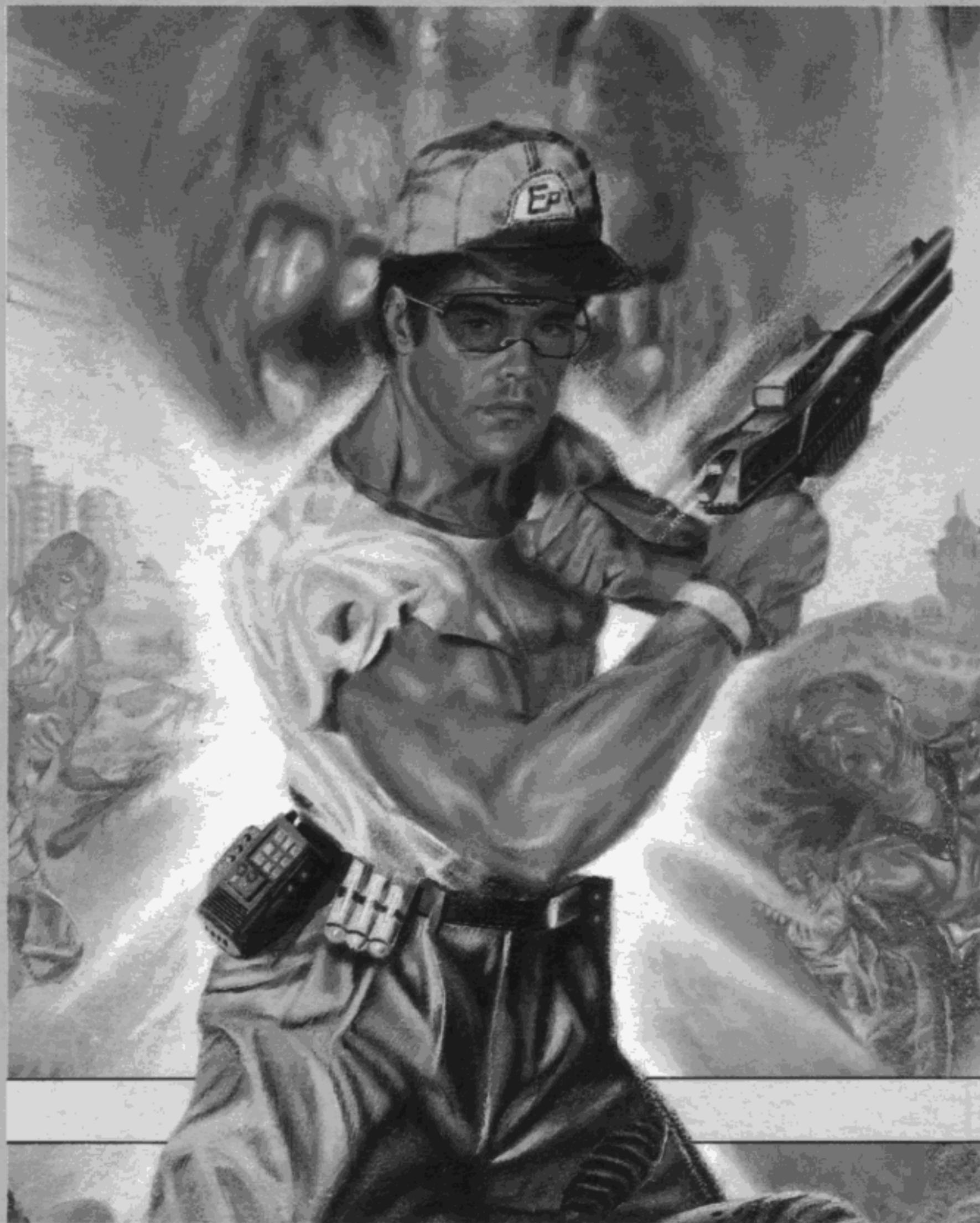


in Mutant Planet
JIM POWERS



JIM POWER

in “Mutant Planet”

JIM POWER

in "Mutant Planet"

MANUEL FRANÇAIS

TABLE DES MATIÈRES

1 - HALLEY CITY	p. 4
2 - MUTANT PLANET	p. 5
3 - CHARGEMENT	p. 6
4 - MANIEMENTS.....	p. 7
5 - REMERCIEMENTS	p. 8

1 - HALLEY CITY

2088

HALLEY CITY (anciennement Los Angeles).

JIM POWER est le chef du Commando Spécial du Service de Protection du Président HALLEY (CSPPH). Tireur d'élite hors pair et doté d'un flair digne des plus grands détectives, il est le meilleur élément du CSPPH.

Cette nuit du 51 janvier, le Président Halley en personne fait irruption dans l'appartement de Jim sur la 827ème Avenue. Jamais Jim n'avait lu un tel désespoir sur ce visage habituellement si posé.

"Jim, il n'y a que vous qui puissiez nous sortir de là..."

Sa fille, la très belle SAMANTHA, vient d'être enlevée par l'ignoble démon VULKHOR de la MUTANT PLANET... une planète située dans la galaxie EXORTOS, à 538 millions d'années-lumière de Halley City et où aucun Terrien n'a encore osé s'aventurer, tant ses habitants et son environnement sont hostiles.

Grâce aux bandes vidéo des caméras de surveillance, on a pu reconstituer l'enlèvement : Samantha était étendue au bord de la piscine de l'immense propriété de Halley à Hawaï. Ses 5 gardes du corps étaient à proximité, dans la salle de tir, où ils effectuaient leurs exercices quotidiens. Pour Vulkhor, c'était le moment propice : avec la précision d'un rapace, il a plongé sur sa proie et s'est envolé en la maintenant solidement entre ses serres.

Vulkhor sait que Samantha est sans doute ce que Halley a de plus cher en ce bas univers. Elle est un otage de choix pour soutirer au Président le secret de l'emplacement de cette nouvelle arme absolue qui pourrait rendre son possesseur Maître de l'Univers.

Halley, conscient des désastres que cette arme causerait si un être maléfique venait à s'en emparer, l'a cachée dans un endroit connu de lui seul. Conscient aussi que les membres de sa famille risquent d'être l'objet d'un chantage, il a engagé des gardes du corps pour chacun d'eux. Mais cela n'a pas suffi...

L'enjeu est colossal : c'est la vie de milliards de Terriens contre celle de Samantha. Vulkhor a fait parvenir un message multisensitotélépathique au Président Halley :

"Halley, tu as 24 heures et pas une seconde de plus pour me livrer ton secret. Si tu n'obtempères pas d'ici là, je me chargerai personnellement de ta chère Samantha... Une si belle enfant... ce serait vraiment dommage d'en faire un mutant..."

Ne pas céder au chantage. La retrouver au plus vite pour ne pas livrer ce secret terrible qui réduirait l'Univers tout entier à l'esclavage. Un seul homme peut venir à bout de Vulkhor : c'est Jim Power, l'homme de tous les dangers.

“Jim, déjà par le passé vous avez montré votre force, votre courage, votre ruse et votre adresse dans le maniement des armes. Vous êtes le seul qui puissiez m’aider. Faites-le pour moi. Faites-le pour elle. Faites-le pour l’Humanité...”

- Mais Monsieur le Président, comment parcourir en moins de 24 heures les 538 millions d’années lumière qui nous séparent d’Exortos ?

- Le Professeur IVAN LABHYBINE OSSUZHOV a mis au point un nouveau module de téléportation astromagnétique. Le Professeur vous fournira également vos méga-armes et restera en contact avec vous pour vous envoyer de l’aide si nécessaire. Allons-y.”

Dans sa vie, Jim a connu des missions difficiles et périlleuses, mais il est loin d’imaginer ce qui l’attend sur la MUTANT PLANET...

2 - MUTANT PLANET

A LA DECOUVERTE DE LA MUTANT PLANET

Dans son périple à la recherche de Samantha, Jim Power va devoir affronter toute une pléiade de créatures des plus inquiétantes et éviter des pièges redoutables... Pour cela, il devra effectuer une partie du parcours à pied (3 tableaux) et l’autre en Jet-Pack, un engin volant motorisé super-puissant (2 tableaux).

5 niveaux aux animations renversantes, avec des scrollings parallaxiques de 3 à 12 parallaxes*.

5 niveaux époustouflants de 50 tableaux chacun*, dans des décors à la fois hostiles et envoûtants : une forêt impénétrable, une cité étrange, des grottes obscures, un cratère énorme et un océan infini...

LES ARMES

Pour venir à bout de toutes vos mauvaises rencontres, 8 armes et 2 méga-armes sont à votre disposition, parmi lesquelles un pistolet à multiples configurations de tir et une “smart bomb” redoutable.

LES ENNEMIS

Mutants, monstres, zombies, bêtes féroces, vautours, têtes de morts, plantes carnivores, araignées et autres créatures étranges jalonnent votre parcours. Anéantissez-en un maximum.

* varie selon les machines

Mais attention, certaines sont indestructibles, vous devrez vous contenter de les éviter et tâcher de ne pas gaspiller vos munitions.

LES PIEGES

Prenez garde aux gouttes d'acide, aux pieux, aux flammes, aux stalagmites et aux tonneaux meurtriers qui pourraient entraver votre périple. Tous ces charmants objets tombent de nulle part et vous devrez faire preuve de réflexe pour les éviter.

LES BONUS

- Des **modules** flottent dans l'air : il s'agit de sondes envoyées par la Terre pour vous aider dans votre mission. Ne les confondez pas avec vos ennemis !!!
- Les **boucliers** vous aident à vous protéger contre certains projectiles...
- Les **horloges** vous donnent du temps supplémentaire pour vous acquitter de votre mission.
- Le **1 UP** vous donne une vie supplémentaire.
- Les **fruits** vous donnent des points de vie.
- Les **diamants** vous donnent du pouvoir d'achat pour vous procurer des armes.
- Le bonus **SB** donne des smart-bombs supplémentaires.
- Les **clés** ouvrent des portes et des passages secrets. N'oubliez pas de les ramasser au fur et à mesure, sans quoi vous risqueriez de rester devant une porte close.

3- CHARGEMENT

ATARI ST :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 500 & 2000 :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez RUN" JIM et appuyez sur la touche <ENTER>.

IBM PC & Compatibles (VGA uniquement) :

Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "JIM POWER A" dans le lecteur. Tapez "JIM", appuyez sur la touche <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

Si vous voulez installer JIM POWER sur votre disque dur : Démarrez votre PC et chargez le DOS. Insérez la disquette "JIM POWER A" dans le lecteur. Tapez 'INSTALL', appuyez sur la touche <ENTER> puis suivez les instructions à l'écran.

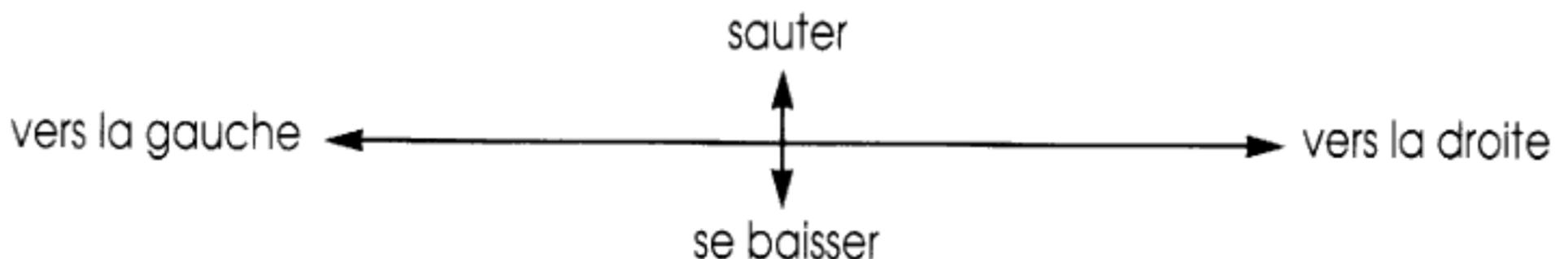
Si, après avoir lancé JIM POWER, le message "Mémoire insuffisante" s'affiche, redémarrez votre PC à partir d'une disquette que vous aurez préalablement formatée avec la commande **Format a: /s**.

N.B. : Pour ce jeu, nous vous recommandons vivement l'utilisation d'un AT 286, 386 ou 486, avec une mémoire vive de 640 K minimum.

4- MANIEMENTS

JOYSTICK

Connectez votre joystick avant de démarrer le jeu et assurez-vous qu'il se trouve en position centrale.



Tir : bouton feu (bouton maintenu enfoncé = smart bomb)

CLAVIER

Déplacement ← → ↑ ↓

Tir Barre d'espace (bouton maintenu enfoncé = smart bomb)

LES TOUCHES DE FONCTION

P PAUSE

ESC ABANDON

5- REMERCIEMENTS

IDEE ORIGINALE.....Guillaume DUBAIL
Fernando Velez

PROGRAMMATION

STAlain BOISRAME

AMIGA.....Fernando VELEZ

CPC.....PHOENIX

ANIMATIONS ET GRAPHISMESGuillaume DUBAIL

CHEF DE PROJET.....Christophe GOMEZ

MUSIQUE ET SONS.....Chris HUELSBECK

MANUEL.....Nathalie BERTRON



Loricel © 1992