

COMBAT SCHOOL

Rentrez le menton! Bombez le torse!

Vous venez de vous enrôler dans le corps d'élite de la marine -le meilleur des Etats-Unis. Une série d'épreuves dures, éreintantes et très éprouvantes sur le plan physique vous attend si vous voulez devenir un soldat de choc. Vous avez pour objectif de vous qualifier mais votre ardeur sera durement mise à l'épreuve car vous devez accomplir un stage d'entraînement des plus rude. Et cela risque de ne pas s'arrêter là! Si vous vous qualifiez, vous avez une bonne chance que l'on vous envoie remplir une mission cruciale — une mission qui testera vos capacités physiques jusqu'à la limite!

Votre ambition, c'est de vous qualifier, mais arriverez-vous seulement à survivre ?

COMMANDES POUR LES DIFFERENTES EPREUVES

COURSE D'ASSAUT

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse. Pour sauter par-dessus les murs et sur l'échelle horizontale, appuyez sur FEU; continuez à agiter le levier.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Pour contrôler votre curseur, utilisez les commandes haut, bas, gauche, droite et pour tirer, appuyez sur FEU.

LA COURSE DES AS

Agitez le levier vers le haut et le bas afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse, déplacez le levier à gauche ou à droite pour vous déplacer vers la gauche ou vers la droite. Pour sauter par-dessus n'importe quel obstacle, appuyez sur FEU.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Bougez le levier vers la gauche ou la droite afin de déplacer votre homme dans la bonne direction et tirez en appuyant sur FEU.

BRAS DE FER

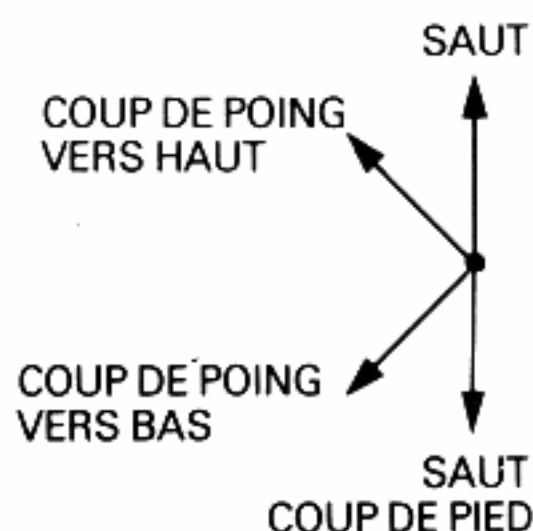
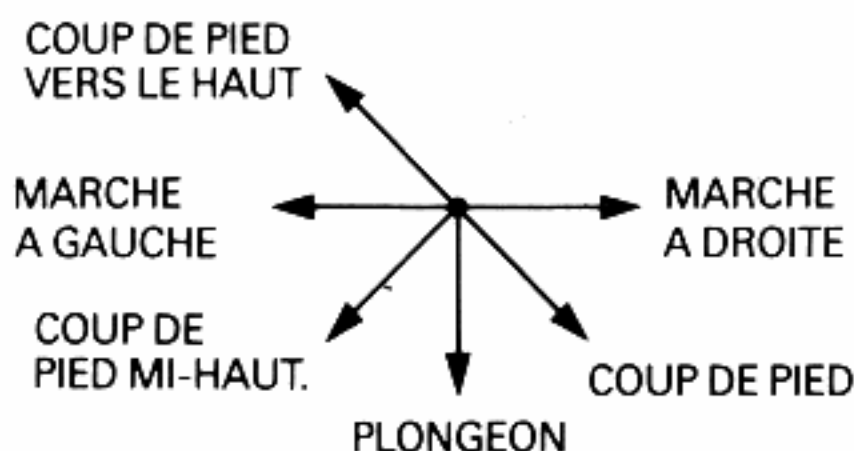
Agitez le levier à gauche et à droite afin d'accroître et de maintenir une puissance maximum.

ATTENTION:

(ORDINATEUR AMSTRAD SEULEMENT) Si dans un jeu à deux joueurs, les leviers ne sont pas utilisés, le premier joueur devra durant cette épreuve contrôler son concurrent avec les touches O et P. Le deuxième joueur contrôlera le sien avec les touches Z et X.

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Bougez vers la droite ou la gauche afin de déplacer votre curseur dans la direction appropriée et tirez en appuyant sur FEU.



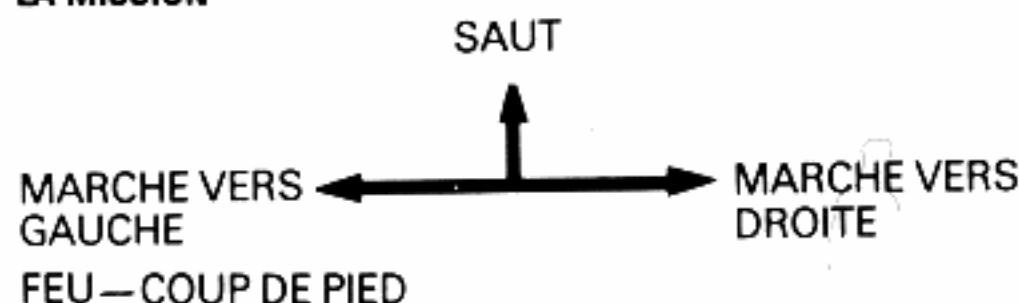
COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Mouvement habituel à gauche ou à droite, déplacez-vous vers le haut pour sauter, appuyez sur FEU pour donner un coup de poing ou un coup de pied.

TRACTIONS

Agitez vers la gauche et la droite.

LA MISSION



COMMENT JOUER

Vous devez participer à sept épreuves éreintantes qui feront appel à toutes vos capacités. Pour être une parfaite machine de combat et sortir qualifié de l'école de Combat, vous devez faire en sorte que toutes les épreuves soient terminées dans le temps imparti.

LA COURSE D'ASSAUT

C'est la première épreuve: éreintante, elle testera vos muscles de façon impitoyable! En agitant le levier, vous devez faire augmenter et maintenir votre vitesse de course tout en sautant au-dessus des nombreuses barrières. Vers la fin de cette épreuve, vous vous trouverez face à face avec une échelle horizontale, sautez sur cette échelle et agitez le levier aussi vite que possible afin de terminer ce parcours. Vous vous battez contre la montre et vous devez donc terminer en un temps limite. Toutefois, si vous obtenez un bon temps, vous gagnerez un bonus. Ce temps de bonus s'ajoutera au temps qui vous est imparti pour la prochaine épreuve.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Tout au long de cette épreuve, des cibles apparaissent au hasard et vous devez déplacer le curseur et tirer autant de fois que possible dans le temps imparti. Un nombre minimum de cibles doivent être touchées et si vous dépassez ce quota, vous pouvez comme ci-dessus obtenir du temps de bonus.

LA COURSE DES AS

Il s'agit peut-être d'une des épreuves les plus terribles que vous aurez à affronter à l'Ecole de Combat. Il vous faut augmenter votre vitesse et la maintenir à son point maximum tout en évitant les obstacles tels que les rochers et les mines dans votre course sur ce terrain hasardeux. Il vous est permis de sauter mais faites attention de ne pas atterrir sur quelque chose qui puisse vous faire trébucher et donc perdre du temps. Après avoir terminé la course sur terre, vous aurez à faire face à une rivière à courant rapide que vous devrez traverser, trouvez un canoë et pagaillez de toutes vos forces jusqu'à la rive opposée tout en évitant les troncs flottants rencontrés sur votre chemin. Dès que vous atteignez cette rive, vous devez vous précipiter vers la ligne d'arrivée avant que le temps imparti ne se soit écoulé. De la même façon qu'auparavant, vous obtenez du temps de bonus si vous terminez le parcours avec de l'avance.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Alors que dans la première travée de tir vous aviez des emplacements de tir fixes, cette épreuve vous donne une chance de vous exercer avec une mitrailleuse tenue à la main. Des tanks robots descendront au hasard du haut de l'écran et vous devez en abattre autant que possible dans le temps imparti. Comme pour les épreuves précédentes, vous devez toucher un nombre minimum de tanks et vous obtenez le temps de bonus habituel si vous en touchez plus.

BRAS DE FER

Ici vous aurez vraiment besoin d'agiter votre levier au maximum afin d'augmenter votre puissance puis de la maintenir à son point le plus haut pour vaincre votre adversaire. Dans un jeu à un joueur, vous vous mesurerez à l'ordinateur et dans un jeu à deux joueurs vous affronterez l'autre joueur. Cette épreuve vous sert uniquement à gagner du temps de bonus si vous gagnez, vous ne serez donc pas jeté hors de l'école si vous perdez!

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Le système de contrôle de cette travée est similaire à celui de la première mais vous devez éviter de toucher les cibles rouges. Si vous en touchez une par inadvertance, votre curseur se figera jusqu'à ce que le lot suivant apparaisse, vous empêchant ainsi de tirer sur les vraies cibles. Il s'agit ici de la travée la plus difficile et vous aurez à déployer toute votre adresse au tir acquise durant les rounds précédents. Vous avez peu de temps: tirez donc avec sagesse et prudence! Vous pouvez ici aussi obtenir du temps de bonus.

COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Une des épreuves les plus difficiles de toutes. Vous vous retrouvez seul face à face avec votre instructeur, pour le battre utilisez toute votre connaissance des arts martiaux et de combat. Vous (de même que votre instructeur) ne pouvez recevoir qu'un nombre maximum de coups durant le temps imparti. Il vous faut

subjuger votre adversaire durant le temps alloué sinon, vous ne pourrez vous qualifier! Utilisez une combinaison de mouvements vers la gauche et vers la droite, vous pouvez aussi sauter et donner des coups de pied ou des coups de poing. Votre technique s'améliorera avec de l'entraînement et n'oubliez pas que votre instructeur a plus d'expérience que vous!

TRACTIONS

S'il vous manque quelques points pour vous qualifier dans les six premières épreuves, une seconde chance vous sera accordée. Vous devrez donc procéder à un certain nombre de tractions dans un temps donné. Vous devez ici agiter le levier pour accroître et maintenir votre puissance pour une période aussi longue que possible afin d'exécuter le nombre de tractions requis. Il ne vous sera possible de commencer l'épreuve suivante qu'après avoir accompli ce nombre de tractions. Si vous ne réussissez pas à vous qualifier dans une des épreuves précédentes, vous serez expulsé de l'Ecole de Combat et vous devrez recommencer à zéro.

LA MISSION

Si vous arrivez enfin à vous qualifier, il vous sera confié une mission secrète de la plus haute importance: délivrer un otage dans l'Ambassade Américaine. Cette mission fera appel à tout ce que vous avez appris durant votre entraînement. L'exécution de la mission elle-même fait toutefois partie d'un dossier confidentiel et très peu de détails sont connus. La seule chose que l'on sache c'est que vos adversaires sont armés jusqu'aux dents et doivent être à la fois évités et subjugués avant qu'ils n'aient eu le temps d'utiliser leur armes. Bonne chance et armez-vous de courage!

STATUT ET SCORE

Vous obtenez des points aux différents stades suivant l'efficacité avec laquelle vous vous acquittez de l'épreuve. Pour les épreuves chronométrées, vous obtiendrez du temps de bonus si vous arrivez à finir l'épreuve avant que le temps ne soit épuisé et ce temps de bonus viendra s'ajouter au temps qui vous est imparti au niveau suivant. Le même principe s'applique aux épreuves de tir: si vous arrivez à toucher le nombre de cibles voulu dans le temps donné et si vous continuez à en toucher avant que le temps imparti n'arrive à son terme, vous obtiendrez ici aussi du temps de bonus calculé par rapport au nombre de coups supplémentaires que vous aurez accumulé. Les points s'additionnent tous et si vous vous qualifiez, votre rang dépendra du total de points acquis. Si vous ne réussissez pas à sortir qualifié de l'Ecole de Combat, vous ne serez pas classé, cependant, si vous avez obtenu un score élevé, celui-ci sera affiché.

CONSEILS UTILES

- * Apprenez à régler votre rythme — Si votre niveau de puissance indique que vous vous trouvez déjà à la vitesse maximum, il est inutile de déployer plus d'efforts car cela ne changera rien à votre performance.
- * Essayez de récupérer autant de temps de bonus que vous le pouvez aux différents stades car cela aura un effet cumulatif au cours des épreuves successives.

* Durant votre combat contre l'instructeur, vous pouvez utiliser de nombreuses stratégies mais la plus efficace consiste à sauter vers lui, lui asséner un coup rapidement et sauter de nouveau vers l'arrière afin de vous placer hors de sa portée.

* Pour continuer à l'Ecole de Combat, il n'est pas indispensable que vous sortiez vainqueur de l'épreuve de bras de fer — il s'agit simplement d'une épreuve vous permettant d'acquérir du temps de bonus pour la troisième travée de tir, mais celui-ci pourra se révéler très utile.

* Enfin, si vous réussissez à arriver jusqu'au stade de la mission, souvenez-vous que celle-ci ne s'effectue pas contre la montre et qu'il serait peut-être prudent, dans différents endroits, d'attendre le moment propice pour frapper.

ECOLE DE COMBAT

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE AMSTRAD

Code de James Higgins et Mike Lamb

Graphique de Ronnie Fowles

Musique/Effets spéciaux de David Whittaker

Produit par D.C. Ward

© 1987 Ocean Software Limited

COMBAT SCHOOL TM (école de combat) et Konami (R) sont des marques de commerce de KONAMI © KONAMI 1987