

FREDDY HARDEST

Après une "petite soirée" bien arrosée, Freddy Hardest va se payer une ballade à travers la voie lactée et toujours sous l'effet de la boisson, décide de jouer les envahisseurs de l'espace avec un orage de météorites. Cela ne pouvait évidemment que mal finir et notre héros entre en collision avec une météorite, atterrit en catastrophe sur la lune de la planète TERNAT, site de la base d'êtres étrangers de KALDAR.

Couvert de bleus mais riant quand même, Freddy sort à quatre pattes de son vaisseau réduit en épave, mais après s'être dégrisé, il se rend peu à peu compte qu'il se trouve dans une situation très sérieuse — il lui faut survivre suffisamment longtemps pour trouver un autre moyen de transport et s'en emparer afin de réussir à s'échapper.

PREMIERE PARTIE COMMANDES

Notre gentil playboy dispose de quelques talents exceptionnels, résultat d'un entraînement rigoureux et d'une jeunesse agitée. Au cours de son Odyssée, Freddy démontrera sa connaissance des arts martiaux et ses talents d'acrobate, mais vous verrez qu'il est aussi capable de tirer de façon très précise et de bouger très rapidement! Le jeu se joue avec le Levier ou le Clavier qui peut être entièrement redéfini.



CLAVIER

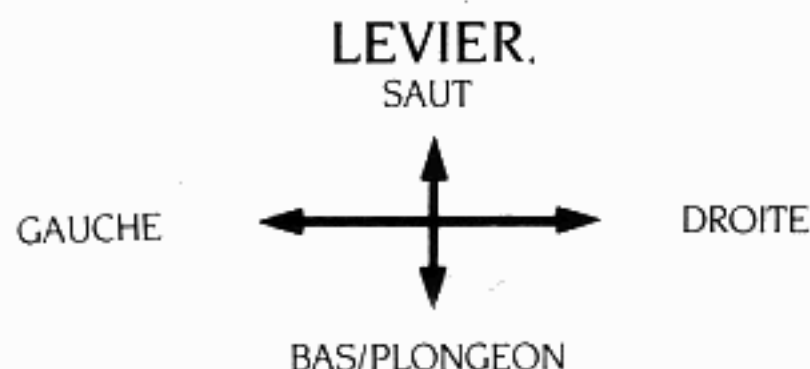
Q — SAUT
P — DROITE
O — GAUCHE
A — BAS

BARRE D'ESP. — FEU

BAS ET FEU — TIR LASER

HAUT ET FEU — COUP DE PIED EN HAUTEUR

DEUXIEME PARTIE



CLAVIER

Q — HAUT
O — GAUCHE
P — DROITE
A — BAS
BARRE D'ESP. — FEU

HAUT ET FEU — COUP DE PIED EN HAUTEUR

BAS ET FEU — LASER

DROITE ET FEU — COUP DE POING

GAUCHE ET FEU — PARADE (DÉFENSE)

Quand vous vous trouvez devant l'entrée du tunnel, appuyez sur HAUT pour entrer dans le tunnel. Pour avoir accès à l'ascenseur (mis en évidence par des panneaux plus sombres sur le sol) déplacez-vous vers le HAUT ou le BAS afin de passer au niveau supérieur ou inférieur. Pour vous brancher sur un ordinateur, appuyez sur HAUT quand vous vous trouvez le long de celui-ci.

LE JEU

Le jeu est divisé en deux parties. Il vous faut terminer la Première Partie pour obtenir le code d'accès qui vous permettra de charger et de jouer la Deuxième Partie.

PREMIERE PARTIE

Après s'être rendu compte de la situation, Freddy va maintenant avoir pour objectif d'atteindre la base ennemie située à l'extrémité opposée du satellite. Afin de mener à bien cette dangereuse mission, il va devoir éviter ou se débarrasser des créatures suivantes:



ANTOIDS

Ils vivent dans des cratères et dévorent les intrus. Ils les attaquent en se roulant en boule.

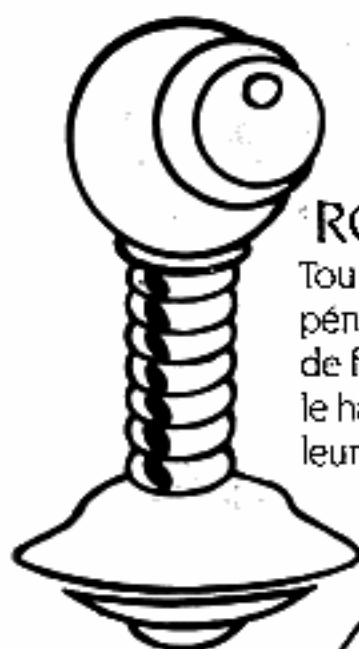
EVITORS

Genre de mammifère dont la peau est empoisonnée — un simple frottement provoque une mort instantanée.



ROBOTS VIGILES

Toujours à l'affût afin d'empêcher quiconque de pénétrer sur leur territoire. Ils ont la propriété de flotter, cela signifie qu'un coup de pied vers le haut est la façon la plus efficace de désactiver leurs circuits.



SERPOS

Une tribu de serpents mutants qui peuplent des réservoirs d'eau croupie, dévorant tout ce qu'ils trouvent.

KOPTOS

Dérivés génétiques des cyclopes AKAELONS — aussi dangereux qu'affreux!



Afin de vous permettre de traverser des vides, des îles flottantes apparaissent à la surface — mais choisissez bien le moment où vous sautez.

Quand vous aurez réussi à vous approcher de la base, un Code d'Accès s'affichera à l'écran; prenez note de ce code car c'est celui qu'il vous faudra entrer après le chargement de la Partie 2 avant que vous ne commenciez votre évasion.

DEUXIEME PARTIE

La base ennemie comprend quatre niveaux, l'un d'entre eux abrite les vaisseaux spatiaux (couleur codée dans votre inventaire d'évasion.)

Pour vous envoler vers la liberté, vous devez:-

1. Obtenir le code du capitaine
2. Charger l'énergie du vaisseau
3. Localiser les instructions qui vous permettront de commencer le saut dans l'Hyperespace.

Les quatre vaisseaux spatiaux sont codés de la façon suivante:

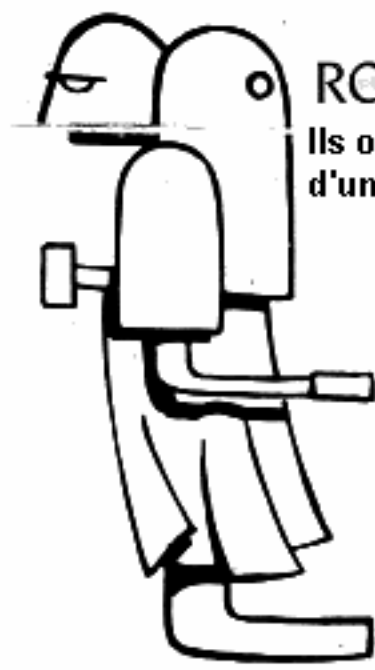
RE — ROUGE BL — BLEU
GR — VERT WH — BLANC

Il y a 16 terminaux d'ordinateurs éparpillés dans les trois autres niveaux de la base, grâce à eux, vous pourrez obtenir le Code du Capitaine et toutes les informations dont vous avez besoin sur l'hyper-conduite liée à une couleur de vaisseau particulière.

Vous trouverez aussi un peu partout des cellules d'énergie nucléaire que vous devrez amener aux ascenseurs marqués ♠♠ afin de les activer, d'accéder au terminal de contrôle et de transporter le carburant jusqu'au vaisseau donné.

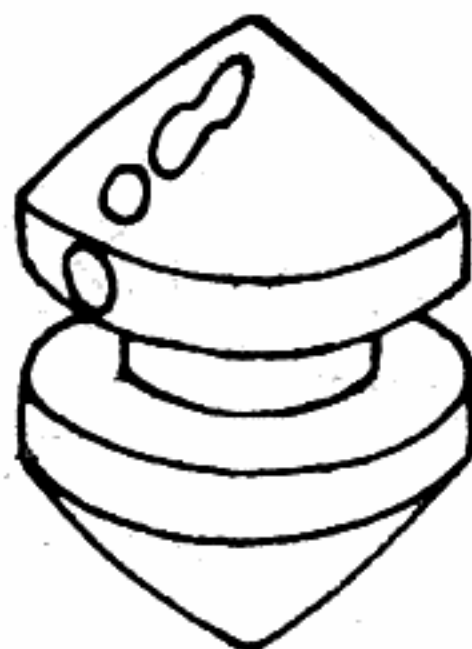
Une fois que vous avez obtenu tous les renseignements nécessaires et chargé le vaisseau de votre choix, retournez aux hangars, sautez par dessus la barrière de sécurité, tapez le Code du Capitaine et commencez votre voyage de retour vers le monde des jeux et de l'amusement.

Cela peut sembler tout simple mais attention... vous ne pensez tout de même pas que cela va être aussi facile? Tout en accomplissant vos différentes tâches, il vous faudra également faire face à des résidents furieux qui ne souhaitent absolument pas que vous pénétriez dans la base pour voler leur vaisseau!



ROBOTS GABARDA

Ils ont l'air humain, mais ce sont des tueurs d'une froideur métallique



MICRO-DETECTEURS

Sentinelles passives mise en alerte par le moindre mouvement!



LES HABITANTS

Ce sont les propriétaires du bâtiment, espèce de mutation biologique se situant entre l'homme et le serpent, résistant au feu du laser, vous devez vous en débarrasser en combattant au corps à corps.

STATUT et SCORE

PREMIÈRE PARTIE

200 Points vous sont accordés pour chaque être étranger. Vous obtenez une vie supplémentaire après 10.000 points et ensuite tous les 20.000 points.

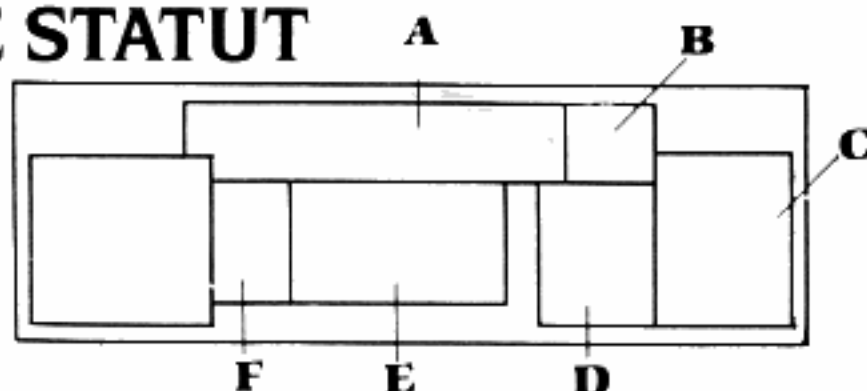
DEUXIÈME PARTIE

200 Points vous sont accordés pour chaque être étranger et vous obtenez une vie supplémentaire après 10.000 points.

CONSEILS UTILES

1. Choisissez toujours avec soin le moment où donner des coups de pied vers le haut.
2. Jetez toujours un coup d'oeil avant de bondir.
3. Familiarisez-vous avec l'agencement de la station spatiale.
4. Faites bon usage des ascenseurs.

ECRAN DE STATUT



Légende

A - statut des armes

B - Collecte des cellules d'énergie nucléaire (deuxième partie seulement)

C - Message ordinateur (deuxième partie seulement)

D — Collecte des disques (deuxième partie seulement)

E — Score

F — Nombre de vies

FREDDY HARDEST

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

GENERIQUE

Produced by D.C. Ward. ©Game design Dinamic ©1987 Imagine Software.