

BRUCE WILLIS HUDSON HAWK



**SPECTRUM/AMSTRAD
COMMODORE**



SCENARIO

Hudson Hawk, le super chat-cambrioleur, est sorti de prison - et tient à le rester. Cependant, un certain groupe de criminels a absolument besoin de ses services et ils sont prêts à tout pour les obtenir! A sa plus grande consternation, Hudson Hawk découvre que son meilleur ami a été enlevé. Celui-ci sera un homme mort si Hudson ne dérobe pas trois objets de grande valeur inventés par Léonard de Vinci. De plus, Hudson Hawk découvre un plan machiavélique. Sous le nom de code Projet Alchimie, les criminels espèrent utiliser les objets de Léonard de Vinci pour monter une machine à fabriquer de l'or! Ils veulent dominer le monde par le truchement de pressions économiques. Dans le rôle d'Hudson, ta mission est de dérober les objets pour toi-même afin de forcer les criminels à relâcher ton ami et d'empêcher cette machine à fabriquer l'or de voir le jour.

DEMARRAGE

CASSETTE CPC 464

Place la cassette rebobinée dans la console, tape RUN" et ensuite presse la touche ENTER/RETURN. Suis les instructions-écran. Si un lecteur de disque est connecté, alors tape |TAPE et presse la touche ENTER/RETURN. Tape ensuite RUN" et presse la touche ENTER/RETURN (le | symbole est obtenu en maintenant la touche SHIFT et en pressant la touche @).

NOTE POUR CASSETTE: e jeu s'amorce en plusieurs parties - suis les instructions écran.

CPC 664 ET 6128

Connecte un lecteur de cassettes adéquat comme il est défini dans le manuel d'instructions destiné à l'utilisateur. Place la cassette rebobinée dans le lecteur de cassette et tape |TAPE, ensuite presse la touche ENTER/RETURN. Tape alors RUN" et presse de nouveau la touche ENTER/RETURN. Suis les instructions sur l'écran.

NOTE POUR CASSETTE: Ce jeu s'amorce en plusieurs parties - suis les instructions écran.

DISQUE

Insère le disque-programme dans le lecteur avec sa face A vers le haut. Tape |DISC et presse la touche ENTER/RETURN pour t'assurer que ta machine peut avoir accès au lecteur. Tape ensuite RUN"DISC et presse la touche ENTER/RETURN, le jeu s'amorçera automatiquement.

LES COMMANDES

Ce jeu est destiné à un seul joueur et peut être contrôlé par joystick ou un clavier redéfini.

JOYSTICK

- HAUT - SAUTE, ATTRAPPE LA CORDE, MONTE L'ECHELLE, ENTRE PAR LA PORTE OU DEPLACE L'ASCENCEUR
- BAS - PLONGE, DESCEND L'ECHELLE OU DEPLACE L'ASCENCEUR
- GAUCHE - DEPLACE A GAUCHE
- DROITE - DEPLACE A DROITE
- FEU - LANCE LA BALLE, LANCE DES COUPS DE POING SI TU ES IMMOBILE

Touches pré-programmées

- R - SORT DE JEU
- H - PAUSE
- Q - SAUTE, ATTRAPE LA CORDE, GRIMPE L'ECHELLE OU DEPLACE L'ASCENCEUR
- A - PLONGE, DESCEND L'ECHELLE OU DEPLACE L'ASCENCEUR
- O - DEPLACE A GAUCHE
- P - DEPLACE A DROITE
- ESPACE - LANCE LA BALLE, LANCE DES COUPS DE POING SI TU ES IMMOBILE

LES REGLES DU JEU

NIVEAU 1

Pour compléter le niveau 1, tu dois pénétrer dans la salle des enchères Rutherford. En évitant les systèmes de haute sécurité, tu dois te diriger vers le 7ème étage où tu trouveras un coffre-fort. Ouvre le coffre-fort et récupère la sculpture équestre de Léonard de Vinci "The Sforza". Sur ton chemin, tu rencontreras diverses obstructions: des gardes de sécurité avec des gourdins et des armes, des chiens de garde, des caméra lasers et de dangereux gardiens. Leur mission est de t'empêcher d'accomplir ta tâche.

NIVEAU 2

Pour compléter le niveau 2, tu dois récupérer le carnet de croquis de Léonard de Vinci, "The Codex". Tu trouveras celui-ci exposé dans les Halls du Vatican. Méfie-toi, c'est un bien d'une grande valeur et tu seras confronté à des nonnes apparemment amicales, mais les apparences peuvent être trompeuses.

NIVEAU 3

Pour compléter le niveau 3, tu dois pénétrer le château de Léonard de Vinci à la recherche du Mirroir de Crystal. Obtenir ce crystal est le seul moyen de détruire la machine à fabriquer l'or et de mettre un terme au Projet Alchimie. Ton chemin sera traversé par un ramassis de vilains personnages y compris des gangsters en ballon, des voyous qui te lanceront des TV, des rats et des paresseux aux griffes acérées. Tous sont extrêmement dangereux.

INDICATEUR D'ETAT ET SCORES

L'indicateur d'état sera affiché à tout moment. Il te donnera les informations suivantes: Score, Vies & Energie restante.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- n'arrête pas de bouger.
- Certaines caisses peuvent être déplacées dans des positions plus utiles.
- Utilise la balle pour atteindre des interrupteurs hors de ta portée.
- Il te faudra plusieurs coups pour te débarrasser de certains vilains personnages.
- Certaines chaises et caisses peuvent être utilisées comme tremplins pour te permettre de sauter plus loin.

HUDSON HAWK

Le code-programme et sa représentation graphique sont protégés par les droits d'auteur d'Ocean Software et ne peuvent être reproduits, copiés, cédés ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software. Tous les droits d'auteur sont réservés.

Ce jeu à été l'objet de tests et de vérifications anti-virus.

Prière de ne pas utilisé de disc utility avec les produits Ocean, ceci pouvant corrompre les données et par la même rendre le disque inutilisable.

REMERCIEMENTS

HUDSON HAWK, ©1991 Tri-Star Pictures, Inc.

Code par Jimmy Bagley

Graphiques par Charles Davies, Ivan Davies, Colin Rushby

Musique et effets spéciaux par Keith Tinman

Produit par Jon Woods et Paul Finnegan

©1991 Ocean Software Limited