

SHORT CIRCUIT

Son programme et sa représentation graphique 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. Court Circuit passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 64/128.

LE JEU

Numéro 5 est vivant! un robot de série SAINT (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survint un événement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le président de Nova Robotique veut le capturer avant que les armes qu'il transporte ne tuent des millions de civils, quant au chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner. Vous êtes Numéro 5... vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

ATTENTION

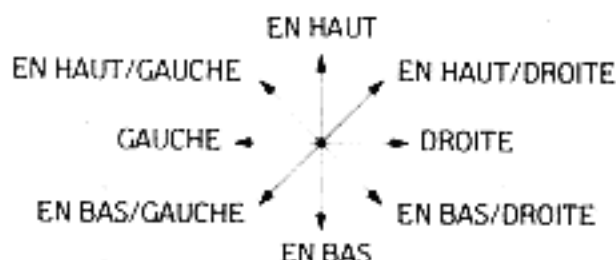
Le jeu se charge en deux parties, le procédé est simple et il vous suffit de suivre les instructions sur l'écran. Une fois que vous avez chargé la première partie, vous pouvez si vous le désirez sauter la deuxième partie en appuyant simultanément sur toutes les touches formant le mot OCEAN et en suivant les instructions sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un Levier ou un Clavier.

1 PARTIE

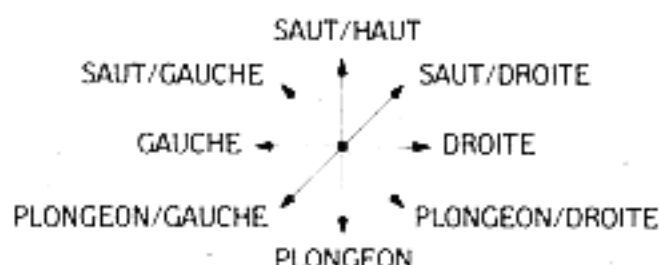
LEVIER



BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme
FEU — Active le programme sélectionné en conjonction avec n'importe laquelle des touches de direction.

2 PARTIE

LEVIER



FEU — Tir du laser dans le sens de la marche.

1 PARTIE

CLAVIER

Q

A

O

P

BARRE D'ESPACEMENT

ESC

F9

RETURN

— Haut

— Bas

— Gauche

— Droite

— sélection du programme

— Pause (ESC fin de pause)

— Alternier entre lent et rapide (vitesse du message)

— Active le programme sélectionné en conjonction avec n'importe laquelle des touches de direction.

2 PARTIE

CLAVIER

Q

A

O

P

— Haut

— Bas

— Gauche

— Droite

BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme

ESC — Pause (ESC fin de pause)

F9 — Alternier entre lent et rapide (vitesse du message)

RETURN — Tir du laser dans le sens de la marche.

COMMENT JOUER

L'action se divise en deux parties... D'abord vous devez vous échapper du complexe de l'usine avant qu'à Nova quelqu'un ne réalise que vous avez disparu. Avant de quitter l'usine, vous devez prendre le matériel et le logiciel nécessaires à l'activation de votre laser et des mécanismes de saut et vous devez aussi trouver le manuel technique qui vous aidera à construire un robot appât dans la 2 partie du jeu.

Au début du jeu, vous avez tout juste assez de données pour vous permettre d'entrer dans le système de l'ordinateur de Recherche de Nova et pour vous permettre de charger d'autres programmes dans votre mémoire (Appuyez sur la barre d'espacement pour sélectionner le programme requis et appuyez sur feu pour l'utiliser).

Votre mémoire ne peut contenir que trois programmes et ceci comprend le lien; si vous voulez en charger un quatrième, il vous faudra en effacer un. Cette règle s'applique aussi aux objets que vous transportez: choisissez-le donc avec précaution. Dans cette partie, vous devrez résoudre des puzzles et vous jouer des gardes de sécurité afin de pouvoir quitter le complexe et regagner votre liberté. A partir du moment où vous vous trouvez à l'extérieur, la poursuite commence. Poursuivi par les forces de sécurité qui ont pour ordre de vous tuer et par d'autres Robots Saint programmés pour vous désactiver, vos chances sont minces. Ils n'abandonneront pas leur poursuite et votre seule chance de survie est la construction d'un robot qui sera détruit à votre place. Les gardes sont très dangereux, mais rappelez-vous le "code de Robot." Vous ne pouvez qu'étourdir vos poursuivants et évitez aussi de heurter des animaux, car ils sont très facilement tués ce qui cause une surcharge due à la peine et vous désactive pour un court moment.

Si vous arrivez à trouver la camionnette avant l'arrivée de l'hélicoptère Nova, vous aurez votre chance de créer un faux robot, de vous jouer de vos adversaires et de vous échapper vers un futur souriant.

BONNE CHANCE NUMERO 5

STATUT ET SCORE

1				SHORT CIRCUIT		SCORE 5
S	2	L	3	→	4	←
						CLOCK 6

1. Déroulement de message sur l'écran
2. Force structurelle (2 Partie seulement)
3. Charge laser (2 Partie seulement). Le rechargement prend quelque temps.
4. Programme actif (1 Partie seulement)
5. Score
6. Temps (24 heures)

1 PARTIE

Des points sont accordés pour l'accomplissement de tâches nécessaires à votre fuite de l'usine. Si elles sont effectuées rapidement vous obtiendrez des points de bonus. (Le score typique se situe autour de 40.000 points)

2 PARTIE

Des points sont obtenus pour la distance parcourue, pour la neutralisation des gardes et des robots poursuivants ainsi que des points supplémentaires pour la protection de la nature.

ROBOT	2000
GARDES	500
ANIMAL (éventé)	200

Le score obtenu dans la première partie se transfère à la seconde partie (un bon score se situe aux alentours de 40 000) il vous est donc possible d'obtenir un total de 80.000 ou plus.

Et dans ce jeu il n'y a qu'une vie... la votre!

CONSEILS UTILES

1 PARTIE

- ★ Faites une carte
- ★ Essayez de situer tous les objets (chacun a un rôle)
- ★ Minutiez les gardes (leurs patrouilles sont régulières)
- ★ Apprenez à savoir quand les éléments entrent en jeu.
- ★ Rien ne vaut la pratique

CREDITS

Designed by John Meegan and John Brandwood. Programmed by John Brandwood.

Graphics by Ronnie Fowles and David Thorpe. Produced by D.C. Ward.

© 1987 Ocean Software Limited.

Short Circuit is a trademark of Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations.

© 1986 Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations. All Rights Reserved.