

STRIDER™ II

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Tapez **LOAD''''** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur. Joystick compatible avec Kempston et Sinclair.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**, en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

AMSTRAD CPC DISQUE

Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

ATARI ST/CBM AMIGA

Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

SCENARIO

Le héros est de retour de sa conquête du bloc soviétique et découvre que ses services sont requis sur un autre MONDE! La femme qui dirige la planète Magenta a été kidnappée par des terroristes extra-terrestres qui tiennent maintenant son monde à rançon. Pour aider notre héros, les Magentais lui ont offert un puissant laser Gyro à grande vitesse ainsi qu'un convertisseur de matière qui, une fois bien chargé, peut le transformer cybernétiquement en une Unité de Combat Mécanique d'Elite. Sous cette forme, il pourra alors venir à bout de toutes les machinations des terroristes... C'est, du moins, ce que lui ont affirmé les Magentais.

LE JEU

NIVEAU 1

Votre mission commence dans une forêt située devant la forteresse des terroristes. Des robots-sentinelles patrouillent la zone et ils ont été programmés pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Prenez garde car le soutien aérien ennemi va bientôt arriver.

NIVEAU 2

Quand vous quittez la forêt, vous entrez dans les ruines d'une ville décimée par les tentatives répétées de secours de la part des Magentais. L'artillerie des terroristes passe les décombres au peigne fin, prête à faire face à toute nouvelle attaque. Détruisez autant de batteries d'artillerie que vous pouvez tout en évitant les décharges d'énergie provenant des puissants générateurs.

NIVEAU 3

Vous passez sous terre afin d'éviter une puissante attaque terroriste et vous affrontez de vilains poussins extra-terrestres. Frayez-vous un chemin à travers ces horribles créatures. Si vous pensez qu'elles sont terribles, attendez un peu de voir leur mère!!

NIVEAU 4

Vous remontez à la surface et vous vous engagez dans une bataille sur les toits durant laquelle votre agilité, votre rapidité et votre talent s'avèreront d'une importance vitale. Evitez de tomber dans l'oubli quand vous combattez les crânes cracheurs de feu. Evitez aussi d'autres surprises qui vous attendent à mesure que vous vous rapprochez du but!

NIVEAU 5

Maintenant que vous avez percé toutes les lignes de défense ennemies, entrez dans le bateau de la prison et fouillez-le. Retrouvez et libérez le souverain du monde mais faites attention: vos ennemis ne se laisseront pas faire!

LES COMMANDES

CBM 64/128

Joystick - Port 2. Quitter - **RESTORE**.
Pause En/Hors Fonction - **RUN/STOP**.

Mode Humain

FEU - Utiliser l'épée. Si vous appuyez sur **FEU** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Mode Robot

← Aller à Gauche. → Aller à Droite.
FEU - Utiliser le laser.

Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

SPECTRUM/AMSTRAD

Mode Humain

TOUCHES:

1 - Mode couleur. 2 - Mode Mono.

ESPACEMENT - Utiliser l'épée.

Si vous appuyez sur **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Vous vous transformerez en robot en appuyant sur **ENTER** si vous avez ramassé d'icônes d'énergie.

Mode Robot

← Aller à Gauche. → Aller à Droite.
FEU - Utiliser le laser.

ATARI ST/CBM AMIGA

Mode Humain

FEU/ESPACEMENT - Utiliser l'épée.

Si vous appuyez sur **FEU** ou **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

Mode Robot

← Aller à Gauche. → Aller à Droite.
ESPACEMENT/FEU - Utiliser le laser.

K - Sélectionner les commandes de clavier.

J - Sélectionner les commandes de joystick.

M - Musique En/Hors Fonction.

F - Effets sonores En/Hors Fonction.

H - Pause En/Hors Fonction.

Strider™ II © 1990 Capcom USA, Inc. Tous droits réservés. Capcom[®] est une marque déposée de Capcom USA, Inc.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Ce programme est protégé par les droits d'auteur. Il est strictement interdit de copier, prêter ou revendre ce programme par quelque moyen que ce soit.