

PLAYER'S GUIDE

HISTOIRE DE VENDETTA

La pluie jouait son habituel chorus d'hiver en tombant sur le carreau recouvert de saleté et craquelée et semblait marteler de façon incessante en même temps que les lumières à néons tremblantes qui décoraient le ciel ténébreux du voisinage. Une silhouette est assise. Seule. Enraciné dans sa triste mesure que l'homme appelle une maison, l'homme fait passer une main pleine de cicatrices sur une barbe de quatre jours sentant la nicotine qui s'accroche à son menton taillé au rasoir à pierre. C'est parfois comme ça, se rappelle-t'il en s'enfonçant plus profondément dans les bras réconfortants d'une bouteille de whisky. Les souvenirs l'envahissent aussi vite et de façon aussi furieuse que les gouttes de pluie qui battent et ses yeux semblent troubles et quelque peu confus à cause d'un mélange de questions sans réponses et l'inévitable alcool.

Cet homme, héros de guerre dans son temps, place son unité sur la carte. Il était le meilleur et le savait. Si quelque chose devait être fait, il l'avait fait. C'était sa loyauté envers une carrière sans précédent qui impressionnait le plus et il devint le modèle de toutes les jeunes recrues qui idolâtraient ses manoeuvres, ses idées et parfois ses solutions discutables. Sa sagesse au combat avait annoncé la chute d'un groupe terroriste assoiffé de sang. En route pour devenir le syndicat de puissance ultime, ils avaient presque réussi à Saïgon avant que l'armée ne joue sa dernière carte. Un héros était né. Le groupe terroriste fut détruit. On le pensait immobilisé mais il

était évident qu'ils prépareraient leur revanche. Son efficacité était de classe mais son genre inquiétait les hommes au pouvoir. Il était impossible qu'un simple soldat de combat puisse être vu avec un profil public plus élevé que les leaders bureaucratiques. Il dût partir. Il dût apprendre à redevenir un citoyen.

Un sachet de plastique à moitié déchiré contenait ses seuls biens de valeur et une tape amicale sur le dos semblait une bien petite consolation pour ce que cet homme avait fait. L'injustice, la douleur inutile et la crainte de devoir vivre une existence plutôt futile le déchirèrent et une compréhension plutôt confuse de son traitement lui faisait mal au coeur et le faisait se poser la question de sa loyauté envers un gouvernement pour lequel il avait combattu avec tant de fierté.

La police semblait le travailler sans arrêt, le harcelant incessamment sans raison apparente ou bien pour des raisons banales et essayait de le faire craquer, d'en faire l'ennemi public numéro un. Une incompatibilité d'humeur s'était développée entre lui et un Général, à son retour de Saïgon. Un Général lâche, jaloux de son image héroïque et de son statut plutôt immortel parmi les troupes. Le temps était venu pour lui de retrouver le sien. Il avait été promu à plusieurs reprises dans les forces de police et en venait maintenant aux coups.

"Sa vie doit devenir un enfer" étaient les ordres distribués dans le système et la police s'efforçait de bien le faire. La société n'était pas autorisée à l'accepter sous son aile protectrice.

Il se questionna encore et encore, cherchant une réponse, cherchant à faire marche arrière, regardant les jours passer à travers le même carreau craquelé dans l'encadrement de la fenêtre qui se tenait telle un immense mur de briques entre lui et son existence qu'il méritait certainement. Forcé de vivre pratiquement en reclus, il chercha réconfort auprès de ce qui restait d'une famille alors unie, son frère et sa jolie nièce. Son frère était un professeur très connu travaillant pour le Ministère de la Défense. Il l'avait appuyé lors de son dilemme et s'était efforcé de lui donner de nouvelles bases pour construire sa vie. C'est un pilier important pour le gouvernement. Il est l'homme qui a mis au point une formule précieuse pour la création d'un dispositif de défense militaire de pointe qui, si elle tombe entre de mauvaises mains, pourrait être utilisé de façon impitoyable pour détruire sur une grande échelle. Il était surprenant de voir comment le gouvernement pouvait considérer deux frères qui étaient tous deux les meilleurs dans leur domaine respectif.

Le travail du professeur était classé "travail à haut risque" et il semblait inconscient de ce danger personnel évident. Il n'était donc pas surprenant que le professeur et sa fille aient disparu. Il n'y avait aucune trace de lutte. Des morceaux de vêtements déchirés étaient çà et là dans son étude ainsi que quelques balles et du sang mettant en valeur une atmosphère sinistre dans la chambre. L'activité terroriste était évidente.

La confusion règne. Le désir brûlant d'être accepté de nouveau prend la deuxième place et est remplacé par l'inquiétude. Son frère, sa nièce, sources de sa seule affection étaient en danger.

Il était évident que ses adversaires meurtriers des jours de Saïgon les avaient enlevés et tentaient de préparer un gros coup en obtenant la formule secrète du professeur.

Son esprit s'attarda sur les lettres de demande des terroristes et son poing se serra de mépris tandis qu'il lisait que les deux otages seraient tués si la formule valeureuse n'était pas livrée à temps.

Il était évident pour lui et le public que la police pensait que la connection était la même. C'était la chance du vieux Général de le mettre hors de circulation une fois pour toute et d'assouvir sa vengeance.

Le tempo de la pluie martelant le carreau augmentait en même temps que le battement de son coeur et les pensées infinies pendant qu'il regardait dehors se multipliaient, inondant son esprit tandis qu'il tirait lentement des conclusions sur ce qu'il pouvait et devait faire. Son travail à Saïgon semblait maintenant incomplet. Les morceaux inachevés de sa dernière mission devaient maintenant être recollés et il semblait évident qu'il devait effacer son nom de la liste des suspects numéro un. Peut-être serait-il alors enfin accepté par un public qui aspirait à un nouvel héros. Il savait qu'il en avait les cartes en main. Il savait qu'il devait sauver la seule famille qu'il avait et qu'il aimait. C'était le temps du revers de la médaille. C'était sa mission.

C'était devenu personnel. C'était le temps de la VENDETTA.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettez le système INFORMATIQUE en place ainsi que décrit dans le manuel d'utilisation. Veillez à ce que tous les périphériques sans importance tels que cartouches, imprimantes etc. soient DEBRANCHES sinon vous pourriez rencontrer des DIFFICULTES de chargement.

- 1 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version cassette de VENDETTA...

Branchez votre lecteur et allumez l'ordinateur et le moniteur. Utilisateurs de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN puis sur Y et de nouveau sur RETURN.

Insérez la cassette réembobinée VENDETTA dans le lecteur.

Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées. Mettez le lecteur en route. Le jeu se charge.

- 2 Si vous utilisez votre Commodore 64/128 avec la version disquette de VENDETTA...

Reliez votre unité de disque à votre ordinateur et mettez-la en marche ainsi que l'ordinateur et le moniteur. Utilisateurs de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN puis sur Y et de nouveau sur RETURN.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette, l'étiquette au-dessus. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge.

- 3 Si vous utilisez votre Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de VENDETTA...

Allumez le moniteur et l'ordinateur.

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, reliez un lecteur de cassette compatible à l'ordinateur. Tapez le symbole I, et appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @.

Insérez la cassette VENDETTA dans le lecteur. Veillez à ce que la face un soit au-dessus et que la cassette soit réembobinée.

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER simultanément puis mettez le lecteur en marche. Le jeu se charge.

- 4 Si vous utilisez votre AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128 avec la version disquette de VENDETTA...

Si votre ordinateur possède une unité de disquette incorporée, éteignez l'ordinateur et branchez-y une unité de disquette compatible. Allumez l'unité de disque et l'ordinateur. Tapez I disk et frappez RETURN. Votre ordinateur est prêt à charger les données à partir de la disquette. Pour obtenir le symbole I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette, l'étiquette sur le dessus. Tapez RUN"DISC puis frappez la touche ENTER.

- 5 Si vous utilisez votre Spectrum ZX, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum+2 avec la version cassette de VENDETTA...

Reliez votre lecteur de cassette au Spectrum comm indiqué dans le manuel d'utilisation.

Si vous utilisez un joystick, insérez les interfaces nécessaires.

Mettez votre moniteur, lecteur et ordinateur en marche. Si votre Spectrum affiche un écran de menu, sélectionnez 48K ou 128K Basic.

Insérez la cassette réembobinée VENDETTA dans le lecteur avec la face un au-dessus.

Tapez LOAD"" et frappez sur la touche ENTER. Mettez le lecteur en marche en appuyant sur le bouton PLAY. Le jeu se charge.

- 6 Si vous utilisez votre Atari ST, Amiga ou Spectrum+3 avec la version disquette de VENDETTA...

Reliez votre unité de disquette à l'ordinateur. Si votre ordinateur a une unité de disquette incorporée, il n'est pas nécessaire d'effectuer cette procédure.

Insérez la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette,

l'étiquette vers le haut. Allumez le moniteur, l'ordinateur et l'unité de disquette.

Utilisateurs de ST et d'Amiga, le jeu se charge automatiquement. Utilisateurs de Spectrum+3, appuyez sur RETURN et le jeu se charge automatiquement.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

VENDETTA est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé au fur et à mesure que vous terminez le précédent. Cela signifie que pour pouvoir jouer un jeu continu, la cassette VENDETTA doit rester dans le lecteur ou la disquette VENDETTA dans l'unité de disquette tout le temps pendant la séance de jeu. Sur l'écran, des messages apparaissent dès qu'un niveau est terminé et vous indiquent ce que vous devez faire ensuite.

Lorsque vous chargez les versions cassette du jeu, il vous sera demandé de retourner la cassette, de la réembobiner et de charger le niveau suivant.

COMMANDES AU CLAVIER

UTILISATEURS DE C64, AMIGA ET ATARI ST.

(a) Partie Mission

Barre

d'espacement – Sélectionner arme (début du jeu avec poing et couteau)

F1 – Activer pellicule d'appareil photo (à utiliser en même temps que le joystick pour passer d'un objet à l'autre)

F1 – Désactiver la pellicule d'appareil photo (par exemple, pour retourner dans le jeu)

P – Interrompre le jeu

(b) Partie Conduite

F1 – Missiles sol-air

F3 – Canons

F5 – Activer oxyde azoteux (turbo)

– Appuyez de nouveau pour désactiver

P – Interrompre le jeu

NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte!

UTILISATEURS DE SPECTRUM ET D'AMSTRAD

(a) Partie Mission

- Q – Vers le haut/accélérer
- A – Vers le bas/accélérer/ralentir
- O – Vers la gauche
- P – Vers la droite
- N – Tir d'arme
- Saisir (à utiliser en même temps que l'option direction qui doit être activée, par exemple, si le personnage fait face à la gauche)
- Coup
- ENTER – Sélectionner objet (en même temps que le bouton feu)
- Barre d'espacement – Désactiver zone de statut et sélectionner arme
- H – Interrompre

Si ces touches ne conviennent pas à certains joueurs, il existe une possibilité de les redéfinir au début du jeu.

(b) Partie Conduite

- ENTER + N – Missiles et canons
- N + Q – Lancer oxyde azoteux (turbo).

H Interrompre jeu

NOTE – Les armes etc ne peuvent être utilisées que si vous avez trouvé l'arme qui active la carte!

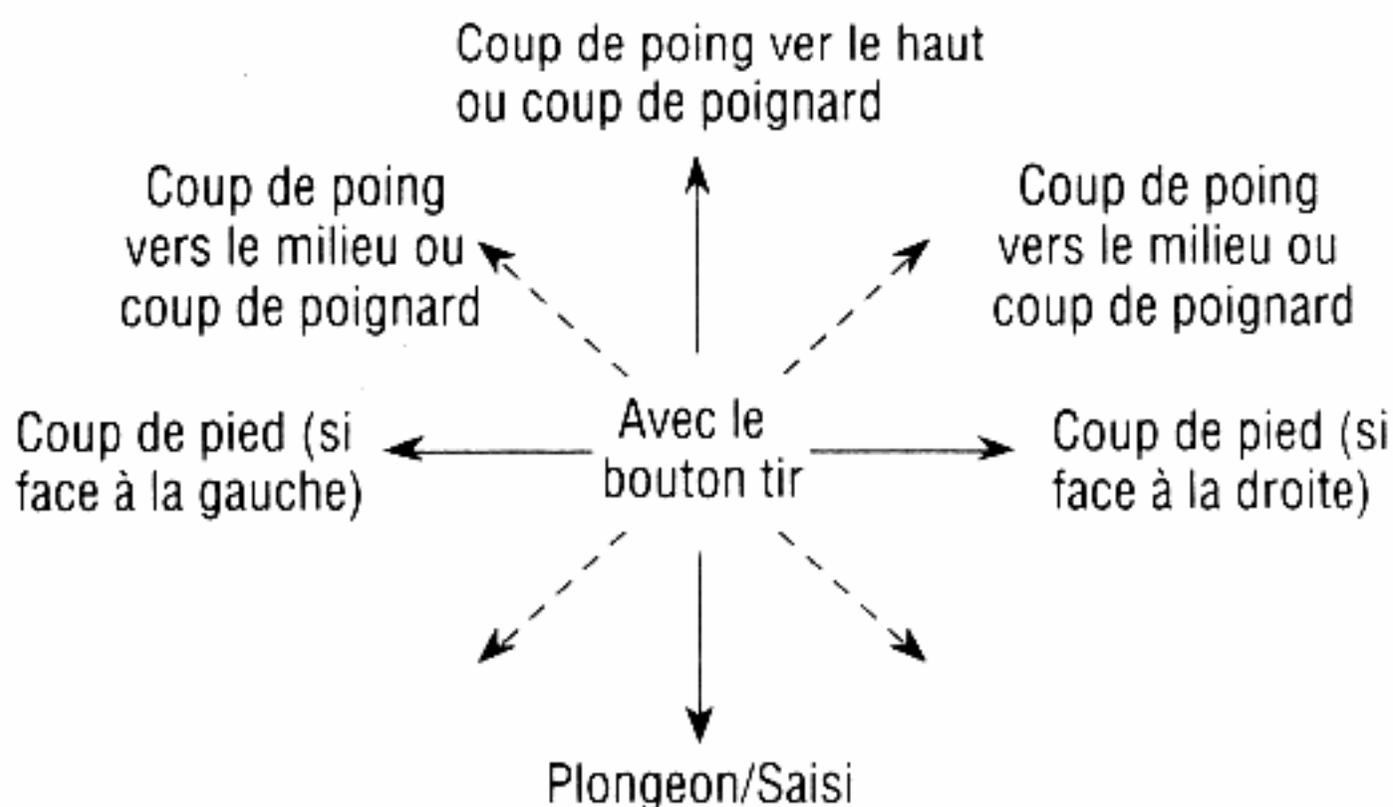
MOUVEMENT DE BASE

Le héros fait automatiquement face à la direction dans laquelle vous déplacez le joystick.

Utilisateurs de Commodore, Spectrum, Amstrad et Atari: utilisez tous ce même mouvement du joystick.

POUR AVANCER – poussez le joystick dans la direction désirée. Si vous voulez par exemple, aller vers la gauche, tirez à gauche etc.

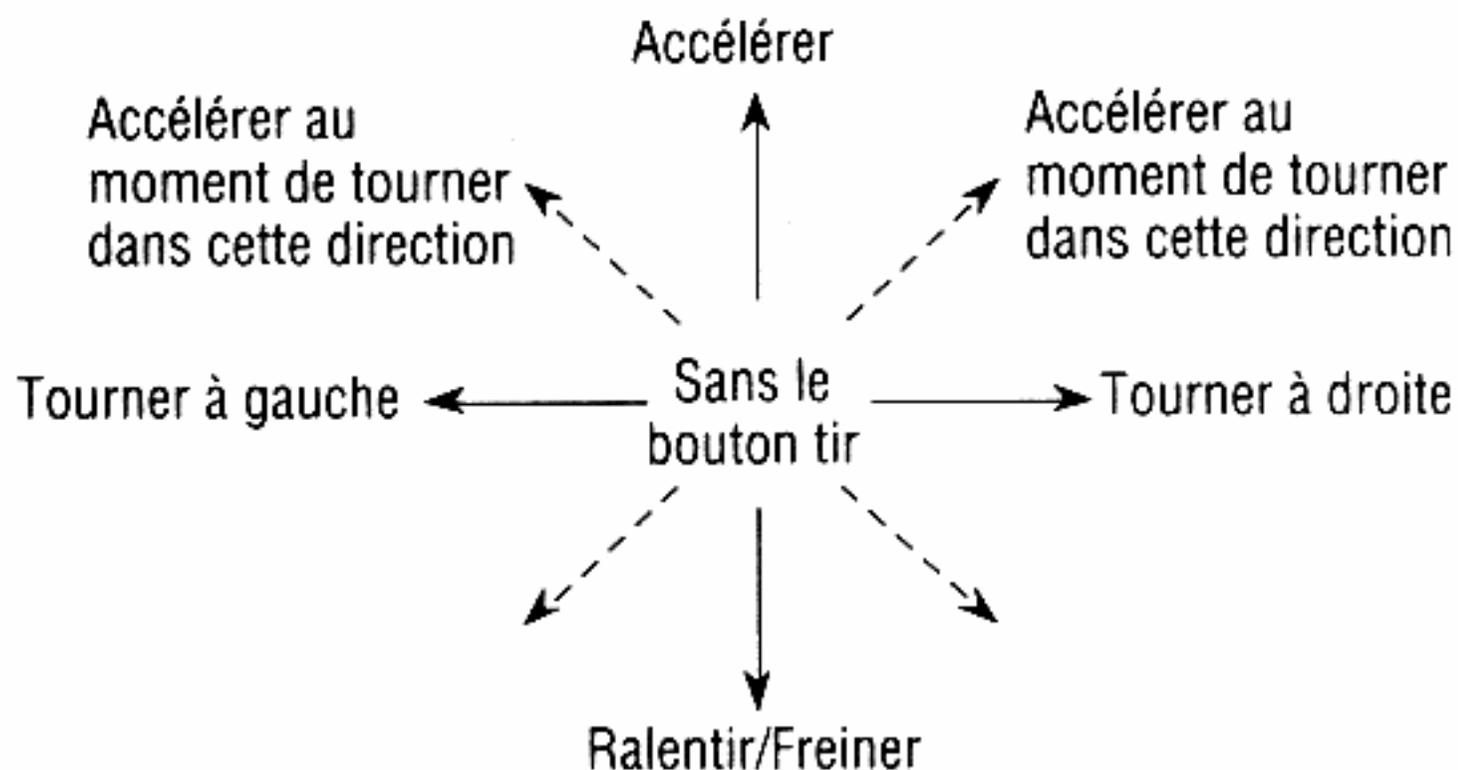
MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)



NOTE – Activez les armes en appuyant sur le bouton tir y compris pour les grenades.

MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE

Utilisateurs de C64, Amiga et Atari ST



NOTE – Utilisez le bouton tir pour activer les armes (seulement si la carte de système d'armes a été trouvée).

NOTE – Si vous êtes arrêté par la police, allez vers le haut et le bas pour afficher les preuves. Appuyez sur le bouton tir pour sélectionner.

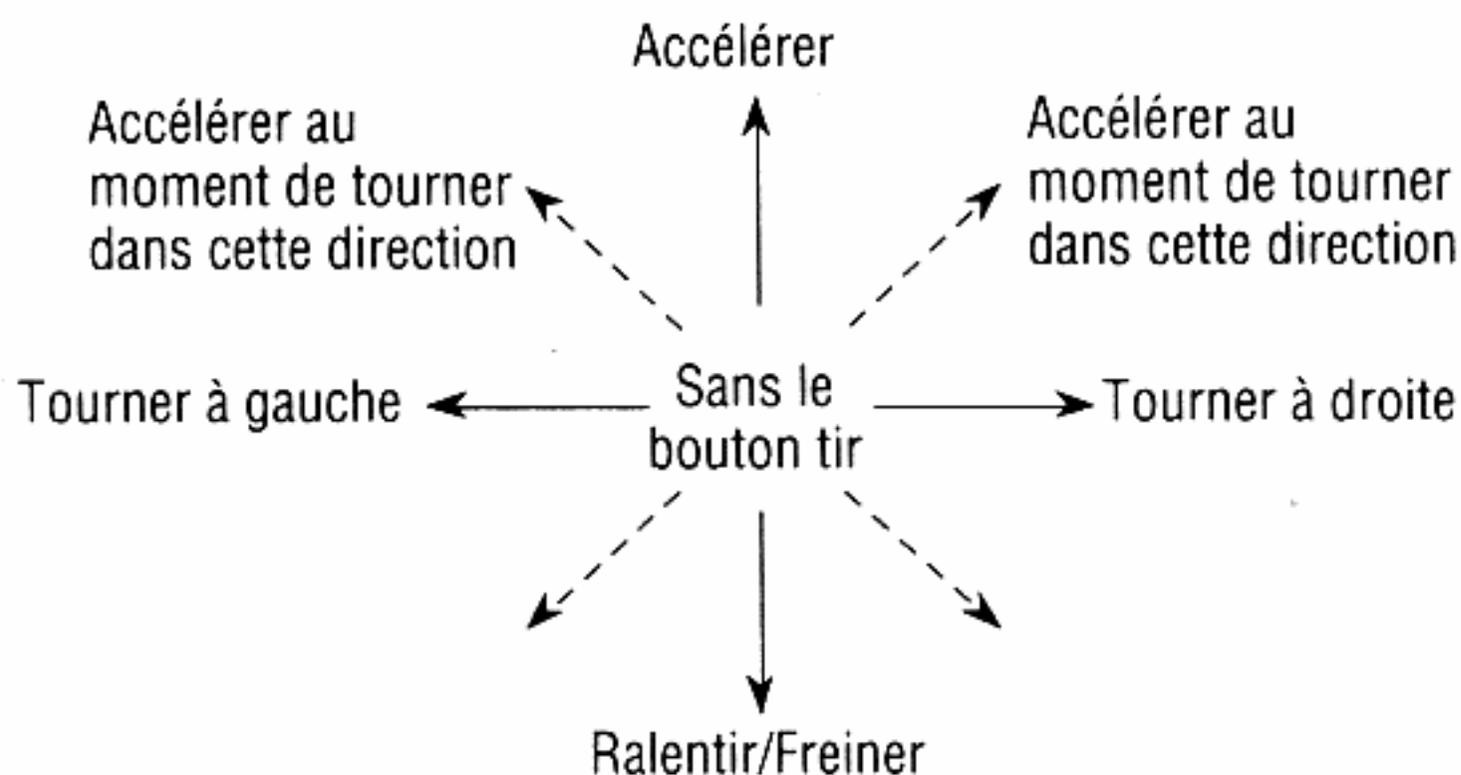
MOUVEMENTS DE COMBAT/MOUVEMENTS SPECIAUX (JOYSTICK)

Utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad

- Combat – Appuyez sur le bouton feu dans la direction vers laquelle vous faites face pour activer le coup de poing ou une arme.
- Saisie – Utilisez l'option de direction en même temps que le bouton de tir (par exemple, tirez le joystick vers la droite et tirez en même temps vous fait ramasser les objets lorsque vous faites face à la droite)

MOUVEMENTS DU JOYSTICK POUR LA CONDUITE

Utilisateurs de Spectrum et d'Amstrad



NOTE – Reportez-vous aux commandes au clavier pour les armes de la voiture.

NOTE – Le système d'armes ne s'active que si la carte d'armes est trouvée.

ASTUCES GENERALES

Les premiers aspects du jeu que vous devez maîtriser sont les commandes à l'aide du JOYSTICK. La nature hautement interactive du jeu est nécessaire à cause de certains MOUVEMENTS COMPLEXES que le personnage principal doit exécuter. Un haut niveau de compétence aux commandes vous permettra de MIEUX jouer.

A cause des éléments d'aventure, notre deuxième suggestion est de prendre l'habitude D'ENREGISTRER ce qui se passe sur chaque écran. Vous obtiendrez ainsi de MEILLEURS SCORES en jouant souvent.

Enfin, ne PRENEZ JAMAIS RIEN POUR UN DU. Certaines choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Soyez curieux et examinez tout.

ASTUCES POUR LE JEU

Voici certains objets ou dangers que vous risquez de rencontrer lors de vos voyages et qui ne se trouvent pas nécessairement dans l'ordre dans lequel ils devraient être.

Dans l'esprit de toute bonne aventure...

NOUS NE VOUS AVONS PAS RACONTE TOUTE L'HISTOIRE...

N'oubliez pas que le jeu est contre la montre. Vous avez une heure pour le terminer, résoudre les puzzles et enfin stopper le groupe terroriste une fois pour toute avant de commencer les exécutions.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, observez les croix clignotantes (seulement dans les versions C64, Amiga et Atari ST) pour aider votre mission à se dérouler. Donnez des coups de pied ou de poing aux portes pour accéder aux pièces qui cachent diverses armes, des munitions et des vestes pare-balles pour vous aider dans votre combat contre les terroristes diaboliques dont les pantalons sont de couleur différente pour les repérer (versions C64, Amiga et Atari ST seulement).

Un levier vous aide à accéder aux portails verrouillés etc. (version Spectrum et Amstrad seulement) et d'autres outils peuvent se révéler vitaux pour le déroulement du jeu.

Vous commencez le jeu armé seulement de vos poings et d'un couteau mais votre esprit aussi fin qu'un rasoir devrait vous

faire explorer tout, des lecteurs vidéo, aux ordinateurs (qui pourraient avoir besoin de l'aide de disquettes et de livres d'enregistrement) et les zones "habitées" du jeu indiquant où les otages sont gardés, déplacés et ont laissé des preuves VITALES (colliers, chaussures etc.). Votre Ferrari F40 est votre seule alliée mais a besoin des SUPPLEMENTS appropriés pour avancer et devenir meurtrière.

N'oubliez pas que la police pense que vous êtes impliqué dans le crime. Préparez-vous donc à être harcelé. Veillez à réunir suffisamment de preuves dans le cas où vous seriez arrêté et interrogé par la justice.

Bonne chance... Vous en avez besoin!

EN CAS DE PROBLEMES DE CHARGEMENT

Nous essayons toujours d'améliorer la qualité de notre produit et avons développé de hauts standard de contrôle de qualité. Si vous rencontrez des difficultés au moment du chargement, il est fort possible que la faute soit indépendante du produit lui-même. Nous vous recommandons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter les instructions de chargement soigneusement en vérifiant que vous suivez celle qui sont appropriées à votre ordinateur et logiciel. Si, malgré tout, les problèmes persistent, consultez le manuel d'utilisation fourni avec votre ordinateur ou consultez votre distributeur qui vous conseillera.

EN CAS DE DIFFICULTES CONTINUES ET MALGRE LA VERIFICATION DE VOTRE MATERIEL POUR TOUTE FAUTE POSSIBLE, NOUS VOUS SUGGERONS DE RETOURNER LE JEU AU LIEU D'ACHAT.

System 3
Blenheim House, Ashill Drive,
Pinner, Middlesex HA5 2AG.
Tel: 01 866 5692