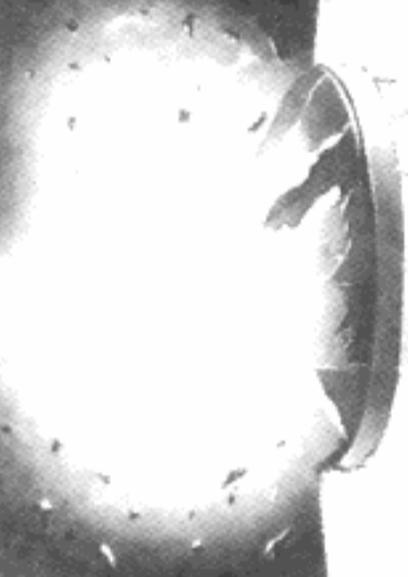
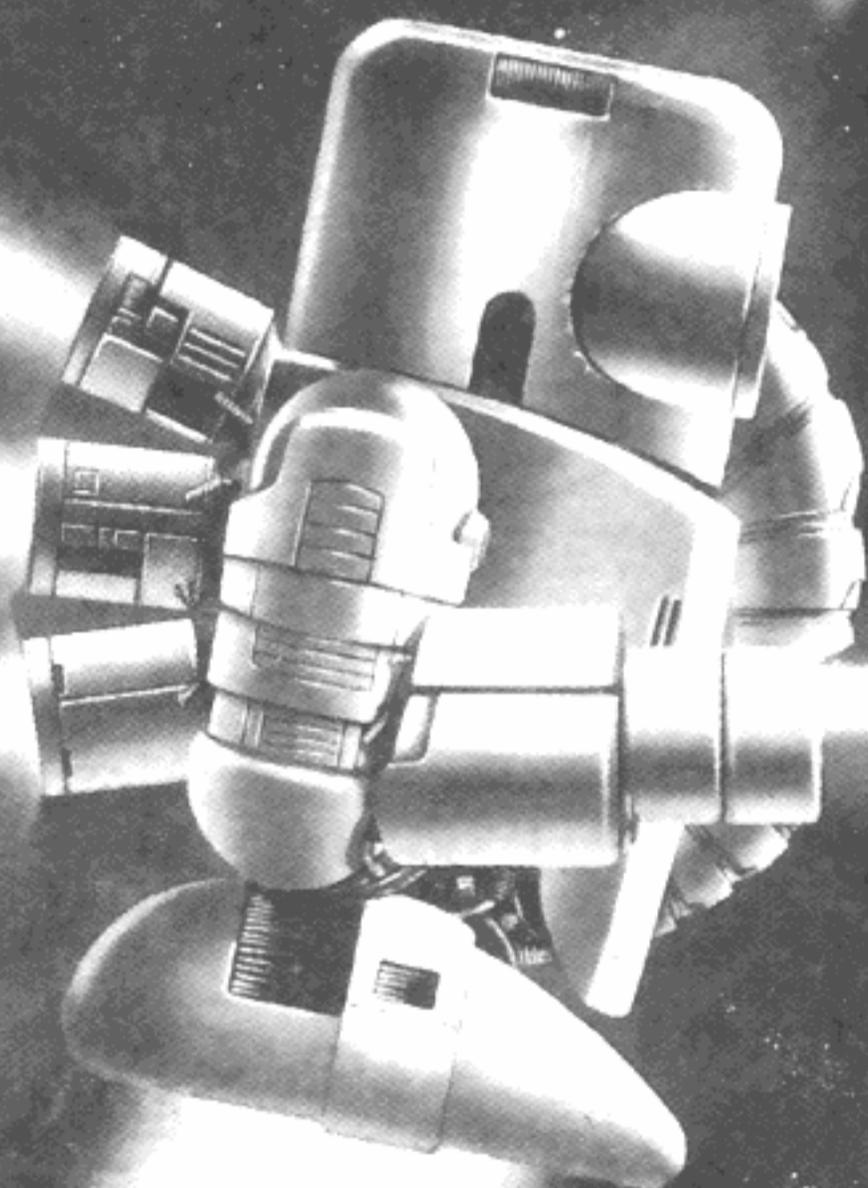


ATOMIC

# ROBO-KID



**PLAYER'S GUIDE**

# **ATOMIC ROBO KID MANUEL D'UTILISATION**

## **CHARGEMENT**

### **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette [Amiga 1000: utilisez d'abord la disquette 'Kickstart'].

### **COMMODORE C64 DISC**

Insérez la disquette dans l'unité 1. Tapez LOAD"\*" et appuyez sur RETURN.

### **COMMODORE C128**

Tapez GO64 et appuyez sur RETURN. A l'invite, tapez Y et appuyez sur RETURN. Puis procédez comme pour le C64

### **SPECTRUM CASSETTE**

Utilisez TAPE LOADER, si disponible. Sinon tapez LOAD"\*" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur Play pour les lecteurs de cassettes.

### **AMSTRAD CASSETTE**

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur Play pour les lecteurs de cassettes.

### **DISQUETTE AMSTRAD**

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez :CPM et appuyez sur ENTER

# **DIFFICULTES DE CHARGEMENT**

Nous essayons d'améliorer constamment nos produits que nous soumettons à des contrôles très stricts pour vous apporter une qualité irréprochable. Si vous rencontrez des difficultés de chargement, cela provient plutôt d'une procédure erronée que du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre l'ordinateur et de répéter soigneusement les opérations de chargement, en vérifiant que vous suivez bien les instructions correspondant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si les problèmes continuent, consultez le Manuel de l'Utilisateur joint à l'ordinateur ou demandez conseil à votre distributeur de logiciels. En cas de difficultés persistantes et si vous avez recherché sur votre matériel toutes les défaillances possibles, retournez le jeu à votre POINT DE VENTE.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING RG2 0JN

# JEU

Voici Robo Kid, le plus gentil et le plus brave !

Diplômé ès Combat Spatial, frais émoulu de l'Université Universal, Kid part pour sa toute première mission - il doit se glisser au coeur du territoire ennemi et détruire tout ce qui se trouve sur son chemin . il doit d'abord franchir au moins 24 niveaux, [parmi les 28 niveaux, certains ont plus d'une issue de secours] pour réaliser sa mission. Il commence armé d'un pistolet standard, mais en tirant sur les objets qui conviennent, le Kid se constitue un véritable arsenal d'armes mortelles.

L'Atomic Robo Kid peut voler ou marcher, à la recherche de secrets. Tous les trois niveaux, le Kid se retrouve enfermé avec une créature terrifiante. S'il est battu, il affronte en duel un robot semblable à lui. Prenez garde au petit Dragon, qui, si vous le touchez, déploiera toute sa panoplie d'armes.

# CONTROLES

Au début du jeu, le Kid ne peut pas voler. Il y parvient en sautant en l'air et en attrapant une gemme à côté de laquelle est écrit le mot "FLY" (sauf dans la version C64 où il n'y a pas d'option 'Marcher'). En appuyant sur 'Haut' et sur 'Feu' simultanément le Kid réussira à voler. Si, à un moment donné, le Kid touche le sol, il marchera ; pour voler appuyez à nouveau sur 'Haut' et sur 'Feu' simultanément. Durant le jeu, vous rencontrerez un certain nombre d'Oiseaux métalliques. S'ils sont atteints par des balles, ils se transforment en petites gemmes (identiques aux gemmes Fly). Ces gemmes donneront au Kid des armes supplémentaires. Le type d'armes que les gemmes vous donnent dépend du texte imprimé à côté d'elles. (Dans la version Commodore 64 version, il n'y a pas de texte à côté de la gemme, c'est sa couleur qui détermine le type d'armes qui sera donné. Voir le tableau ci-après). Si vous ramassez quatre gemmes qui ne comportent pas de texte, vous obtiendrez un bouclier, (Thrushu). Celui-ci ne s'active que lorsque vous recevez un coup, il dure alors approximativement 30 secondes. (Ce bouclier n'existe pas sur la version C64). Les armes s'affichent au bas de l'écran, l'arme en cours d'utilisation est surlignée

## **LES OBJETS RAMASSES :**

Speed up	Accroît la vitesse de vol de Kid (temporairement)
Fire 2	Accroît la puissance et l'ampleur des tirs normaux de Kid
3 way	Kid tire un rayon laser bleu 3 directions
5 way	Kid tire un rayon laser 5 directions à portée limitée
Rensha Thrushu	Kid a un tir automatique de 30 secondes le prochain tir ennemi activera le bouclier du Kid et sa vitesse augmentera pendant 30 secondes
Missile	Kid a une fusée qui peut être tirée dans 8 directions (à l'aide du joystick)
Fly	Lui est accordé au début du jeu, lui permet de voler

## **LES OBJETS RAMASSES AVEC COMMODORE 64**

Vert	Tir dans 3 directions
Rouge	Tir 2
Jaune	Missile
Bleu	Tir dans 5 directions

# JOYSTICK / CLAVIER

## ST/AMIGA

### Joystick

HAUT	Voler haut/Sauter (si Kid marche)
BAS	Voler vers le bas
GAUCHE	Voler/Marcher vers la gauche
DROITE	Voler/Marcher vers la droite
FEU	Tire dans la direction de Kid. Si un missile est utilisé, il peut être tiré dans une des 8 directions

(Si Kid dépasse le bord et tombe, il tombera plus vite que s'il volait vers le bas. Pour voler vers un point, poussez vers le haut et tirez en même temps)

### Keys

F1	Musique on / off
F2	Effets sonores on / off
F3	Sélection armes on / off - (changez d'armes en utilisant la BARRE D'ESPACEMENT ou avec le bouton de tir enfoncé plus de 1/2 seconde. Cela peut causer des problèmes mais permet de garder les mains libres pour manipuler le joystick. Mais si vous préférez changer d'arme à l'aide de la barre d'espacement, appuyez sur F3 et

cela empêchera le bouton de feu de changer d'arme. Le bouton de feu est le bouton par défaut. (La barre d'espacement peut toujours être utilisée, seule F3 active/désactive le bouton de feu).

BARRE ESP.	Passé en revue les armes que vous avez ramassées
P	Pause (on/off)
Return	Abandonne le jeu

## **COMMODORE 64**

### **Joystick**

HAUT	Voler haut
BAS	Voler vers le bas
GAUCHE	Voler à gauche
DROITE	Voler à droite
FEU	Tire dans la direction de Kid. Si un missile est utilisé, il peut être tiré dans une des 8 directions. Le maintien du bouton feu enfoncé donne un tir continu. (Pas de mode Marche pour le C64)

### **Touches**

F1	Musique On
F3	Musique Off
F5	Effets sonores on
F7	Effets sonores off

MAJUSCULES Pause

BARRE ESP. Changer d'arme

## **SPECTRUM / AMSTRAD**

### **Joystick**

(Voir ST/Amiga)

### **Touches**

GAUCHE T,U ou O

DROITE Y, I ou P

HAUT Q,W,E ou R

BAS A, S, D ou F

FEU Z, X, C, V, B, N, M ou MAJUSCULE ou ESPACEMENT

ABANDON (lorsque arrêté) CTRL + ESC (Amstrad) ou  
BREAK (Spectrum)

## **TUYAUX**

L'arme la plus utile est la fusée missile ! Parce qu'elle est la seule arme à pouvoir détruire les balles de vos ennemis. Seules les balles ennemies vous tueront, tout le reste vous freinera - à l'exception des monstres à la fin - si vous en touchez un, c'en est fait de vous.

# REMERCIEMENTS

## ST AMIGA

Codage           JEFF GAMON  
Graphiques      MAK COMPUTER GRAPHICS  
Musique         MARTIN WALKER

## COMMODORE 64

Codage           MICHAEL J.ARCHER  
Graphiques      MAK COMPUTER GRAPHICS  
Musique         MARTIN WALKER

## SPECTRUM / AMSTRAD

Codage           SPIDERSOFT  
Graphiques      MAK COMPUTER GRAPHICS  
Musique         MARTIN WALKER / SPIDER SOFT  
Produit par      NICK DAWSON  
Producteur  
Associé          NICK GOLDSWORTHY  
Testé par        NICK GOLDSWORTHY / RICHARD  
                    GALLAGHER  
Manuel  
d'utilisation    NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION  
WITH MARJACQ MICROS  
ATOMIC ROBO KID COPYRIGHT 1989 UPL  
LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED



© UPL 1989

Marketed & distributed by Activision (UK) Ltd