

ATARI ST

GOLDRUNNER II



BY ALEX HERBERT & JOHN DOWER

microdeal

L'HISTOIRE

Il y a 50 ans, un brave et fier guerrier vainquit une puissante force de pirates de l'espace afin d'offrir un nouveau monde à la race humaine, fuyant la Terre, à présent détruite. Les dernières 50 années passées sur les Mondes-Anneaux de Triton ont dégradé la force vitale de l'espèce humaine. L'Homme n'est plus un guerrier ; son développement technologique a produit un nouveau robot pilote de chasseur qui défend ce nouveau territoire. Sans notion de peur et avec des réflexes juste un peu plus lents que la vitesse de la lumière ces machines constituent la formidable force qui a empêché les représailles des pirates ; jusqu'à présent.

Dans un audacieux et rapide raid surprise, la plupart de ces robots-pilotes ont été capturés par les pirates, et sont maintenant détenus sur les 16 plateformes spatiales de recherche désaffectées sur lesquelles ils furent forcés de trouver refuge. Les pirates sont probablement en train de planifier une attaque contre les Mondes-Anneaux qui, maintenant sans défense, tomberont sans doute ; particulièrement si nos propres robots sont utilisés contre nous. Il est impératif que ces robots soient récupérés, ou au moins détruits, sinon l'espèce humaine arrivera à sa fin.

En tant que descendant du Goldrunner, maintenant un héros légendaire, vous êtes le seul qui puissiez vous charger de la tâche presque impossible de piloter un chasseur monoplace jusqu'aux plate-forme, de survivre sans aucune aide au système cyborg de défense des pirates, et de récupérer autant de robots que vous le pouvez. Même avec le dernier chasseur Goldrunner II ce sera une mission extrêmement difficile et il est seulement attendu de vous que vous fassiez de votre mieux. Cependant, vous devez garder à l'esprit que si le meilleur de vous n'est pas encore assez bon, l'espèce humaine mourra.

GOLDRUNNER II : LE CHASSEUR D'ATTAQUE ET D'ASSAULT DE COMBAT SPATIAL

Le Goldrunner II est construit avec le dernier super-alliage choisi pour sa résistance et son poids réduit. Il ne peut pas être détruit par le feu des canons, mais l'impact peut conduire à des variations de vitesse. Une collision avec de grandes constructions causera des dégâts mortels. Votre vaisseau sera équipé d'une unité d'accueil qui ne peut pas contenir plus de 5 robots à la fois. Les puissants lasers montés sur les ailes détruiront tous les cyborgs, bien que certains nécessitent plus de tirs que d'autres afin d'être détruits.

LA MISSION

Les robots sont transportés sur les routes par des Voitures de Transport. Détruisez les Voitures de Transport pour libérer les robots. Des Vaisseaux de Récupération (habituellement verts et jaunes) seront lancés de silos souterrains et essaieront de les récupérer. Vous ne serez pas capables d'atterrir en sécurité sur les plateformes, donc la seule façon de récupérer les robots sera de descendre les Vaisseaux de Récupération (rouges et jaunes à présent) et d'attraper les robots en plein vol avant qu'ils ne se désintègrent. Attention : quand les Vaisseaux de Récupération sont en mission de recherche des robots, ils se défendent vigoureusement. Les Vaisseaux de Récupération se transforment en Chasseurs Magnétiques Mines à différents moments sur différentes plateformes. Chasseurs Magnétiques et Mines Magnétiques poursuivent votre vaisseau à tout moment. Quand elles sont abattues, les Mines Magnétiques explosent dangereusement ! Une fois que vous avez récupéré des robots, vous devez les larguer sur les zones de téléportation. Les robots seront protégés dans des containers de métal et prêts à la téléportation sur les Mondes-Anneaux de Triton. Quand tous les robots auront été récupérés ou détruits, le Vaisseau-Mère survolera la plateforme, et vous pourrez continuer jusqu'à la prochaine.

Les dernières plateformes sont équipées de missiles Noumenom qui volent en formation. Si l'un d'eux vous frappe il détruira l'un des robots que vous transportez. Les chasseurs-2 peuvent apparaître après un moment à la suite de mutations universelles spontanées cyborg. Ils poursuivent votre vaisseau et sont très difficiles à détruire. De la même façon, le Transporteur de Chasseurs-1 peut apparaître. C'est un gigantesque vaisseau. S'il est attaqué, les Chasseurs-1 en sortent et vous attaquent.

Des nuages de poussière radioactifs passeront au dessus des plateformes à différents moments durant votre mission. Ils sont plutôt inoffensifs mais ils absorberont vos rayons lasers.

Afin de vous aider, le Centre de Contrôle de la Mission basé sur Triton tirera des Bombes Intelligentes (Smart Bombs) à travers l'espace jusqu'aux plateformes afin que vous vous en serviez contre vos adversaires. Quand elle est utilisée une Smart Bomb envoie une décharge d'énergie à travers toute la plateforme. Les dégâts reçus par chaque unité ennemie sont équivalents à ceux causés par un tir laser.

CONTROLES

Souris : Bouton droit pour tirer, bouton gauche pour utiliser une Smart Bomb

Joystick : contrôle habituel avec espace pour les Smart Bombs (mieux vaut utiliser un joystick qui s'agrippe à la table)

Touches : Z et X vous dirigent à gauche et à droite (;) et (.) Vous accélère et décélère

Shift droit tire les lasers et espace les Smart Bombs

Help pause et donne les statistiques du jeu

Undo débloque le jeu

Touches F

F1 quitte le jeu

F2 décentre verticalement le vaisseau

F3 centre verticalement le vaisseau

F4 musique off, effets sonores on

F5 musique on, effets sonores off

F6 désactive les messages du tutoriel

F8 you might work this out one day....

F9 then again, perhaps not,

F7 active les messages du tutoriel

F10 force la résolution en 50 Hz

(Utilisez ceci si vous souffrez du mal des 60 Hz)

Pour larguer les robots sur les zones de téléportation, volez simplement au dessus d'elles.

MARQUAGE DES POINTS

Durant le jeu un sous-score est affiché dans le coin en haut à droite de l'écran. Des cyborgs différents donnent des scores différents et vous obtenez des points en ramassant et en larguant des robots. A la fin de chaque niveau ce sous-score est multiplié par votre ratio de récupération (le pourcentage de robots que vous êtes parvenus à sauver) et est ajouté à votre score total, affiché verticalement à la droite de l'écran. Si vous atteignez un ratio de récupération de 50% vous recevez un Goldrunner II supplémentaire, et un bonus de 100 000 points est accordé si vous obtenez 100%. Si vous deviez rater votre amarrage au Vaisseau-Mère votre ratio de récupération serait diminué de moitié.

Si votre score est parmi les 99 meilleurs de tous les temps vous serez autorisés à enregistrer votre nom pour la postérité. Cliquez sur les lettres avec le bouton droit ou utilisez le joystick and le bouton feu. Le bouton gauche de la souris efface.

CHARGEMENT

Placez le DISK de BOOT dans le lecteur A: et allumez votre ordinateur. Si vous avez un lecteur B: insérez le DATA DISK dedans, sinon attendez l'instruction INSERT DATA DISK et placez-le dans le lecteur A: (enlevez l'autre disque avant !). Assurez-vous toujours que le BOOT DISK est physiquement protégé et que le DATA ne l'est pas.

IMPORTANT

IF THIS DISK FAILS TO LOAD PLEASE RETURN
JUST THE DISK TO

MICRODEAL LTD./MICHTRON U.K

(DISK REPLACEMENT DEPT)
FREEPOST. ST AUSTELL PL25 4BR ENGLAND
(NO STAMP NECESSARY IF POSTED IN UK)

if you have problems with this computer program or would like a copy
of our
catalogue for the ATARI ST please contact:

**MICRODEAL LTD
BOX 68
ST.AUSTELL
CORNWALL
PL25 4YB
TEL.0726 68020
FAX 0726 69692
TELEX 45218 MICROD G
OR DIAL UP OUR BBS ON
0726 65422
(300/300,1200/75,1200/1200)**

Copyright This programme is the copyright of MICRODEAL LIMITED. St Austell, cornwall
Sold subject to the conditions that this disk may not be rented or resold ©Microdeal 1988
Made in England