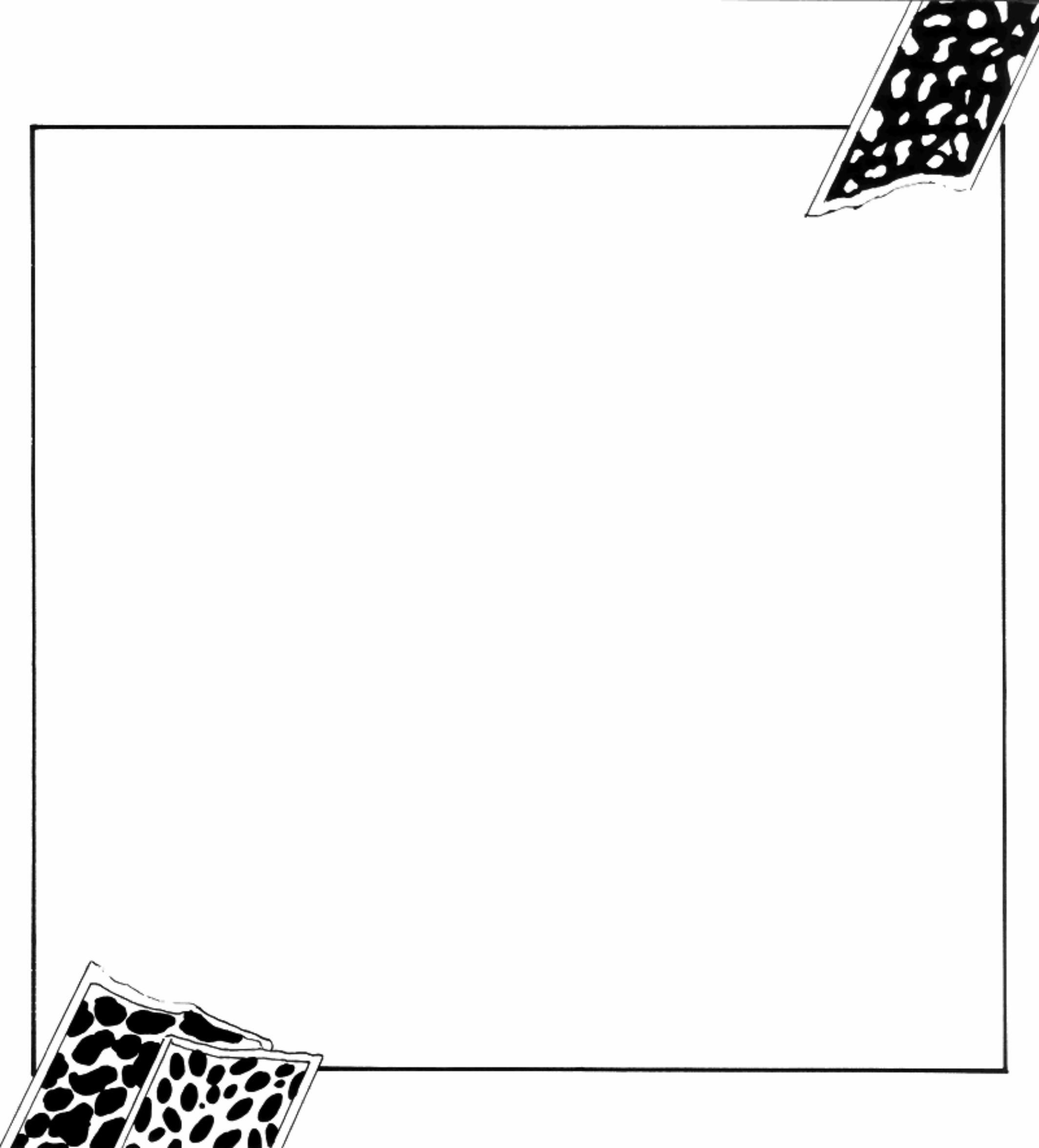


# HIGHWAY PATROL II







## DEROULEMENT DE PARTIE

Installé confortablement au bureau du Q.G., vous consultez votre fichier pour choisir le gangster à arrêter. Certains d'entre eux sont des As du volant, d'autres des brutes sanguinaires...

Le premier niveau vous opposera à des gangsters qui n'étant pas trop violents, arrêteront leur véhicule dès que vous serez derrière eux et qu'ils entendront votre sirène, il vous suffira simplement de les rattraper...

Le niveau supérieur vous opposera à des voleurs plus récalcitrants, si bien qu'il sera nécessaire de leur faire une queue de poisson afin de barrer la route.

Enfin pour décrocher la prime la plus élevée vous aurez à affronter un véritable tueur qui n'hésitera pas à ouvrir le feu, et le seul moyen de l'arrêter, sera d'en faire autant mais en visant les pneus...!

Plusieurs événements auront lieu tout au long de votre mission : crevaisons, pannes d'essence, surchauffe moteur, collisions, accidents, sorties de route...

En cas de crevaison, vous disposez d'une seule roue de secours. Cependant, lors d'un passage dans une station service (non pillée de préférence...) vous aurez la possibilité de réparer votre roue de secours et de faire le plein d'essence.





## **LANCEMENT DU PROGRAMME**

**ATARI 520-1040 MEGA ST/STE.**

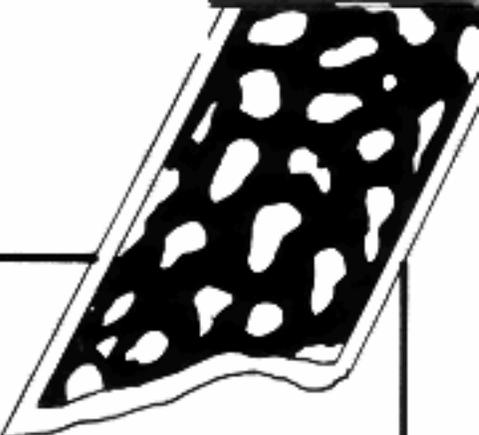
**AMIGA 500-100-2000.**

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DFO pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera tout seul.

## **IBM PC ET COMPATIBLE**

Chargez votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez HP suivi de ENTER.





## LE SCORE

En début de poursuite le joueur part avec la prime attribuée à la capture du gangster, ce qui constitue son score. Ce score diminue tout au long du jeu jusqu'à qu'il arrête le voleur. A ce moment, la prime lui est définitivement accordée. Le score est constamment affiché en haut de l'écran.

## LA CARTE

Une carte routière quadrillée est fournie avec le jeu.

A tout moment de la partie vous pouvez savoir où se trouve la voiture des gangsters par rapport à la votre puisque vos coordonnées ainsi que celles des suspects sont inscrites à tout moment en haut de l'écran (voir schéma).

Les lettres A, B et C correspondent aux trois positions de départ possibles de votre véhicule.





## LES INSTRUMENTS DE BORD

Vous vous trouvez à l'intérieur de la voiture de la patrouille à la place du conducteur. En haut et à gauche de l'écran sont affichées vos coordonnées et votre cap.

Au milieu se trouve votre score.

A droite de l'écran, sur la ligne supérieure, sont indiqués le cap des voleurs, le nombre de stations-service pillées et les coordonnées des gangsters.

Schéma

Stations-service pillées

12	10	E →	09490	00	← N	03	17
----	----	-----	-------	----	-----	----	----

X

Y

Cap

Score

Cap

X

Y

POLICE

VOLEUR

D'autre part, vous disposez également sur le tableau de bord d'un compte-tour, d'une jauge d'essence et d'un indicateur de température du moteur.





## COMMANDES PRINCIPALES

Joystick vers le haut ou ↑ : Accélérer.

Joystick vers le bas ou ↓ : Freiner.

Joystick vers la droite → : Tourner à droite.

Joystick vers la gauche ← : Tourner à gauche.

Pour amplifier une action, appuyer simultanément sur le bouton Fire ou la touche Shift droit.

Exemple :

Tourner rapidement à droite : joystick vers la droite + Fire ou → + Shift droit.

Pour passer en marche arrière :

Freiner jusqu'à l'arrêt.

Joystick vers le bas ou ↓ + bouton Fire / Touche Shift droit.

Utiliser le même procédé pour passer de marche arrière en marche avant.

Sortir revolver T

Tirer Barre Espace

Sirène S

Pause P

Aide Help





## **PLUS D'INFORMATIONS**

Si vous désirez être informé régulièrement des nouveautés MICROIDS adressez un courrier à :

MICROIDS  
Service Information  
12, place de l'Eglise  
94400 VITRY SUR SEINE  
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00  
ou Tapez sur votre minitel  
3615 code MICROIDS

Copyright MICROIDS 1989. Tous droits réservés.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

38

37

36

35

34

33

32

31

30

29

28

27

26

25

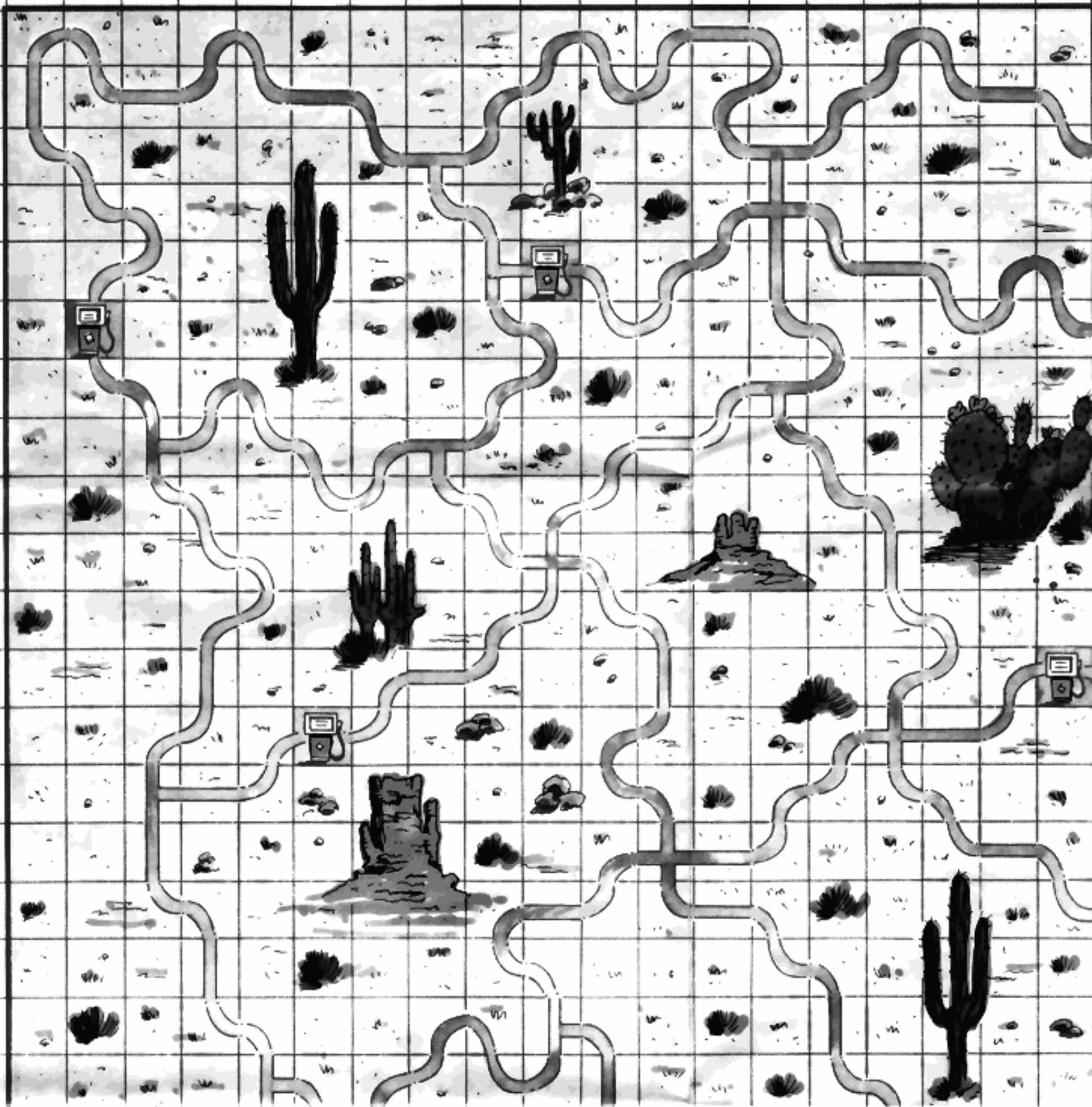
24

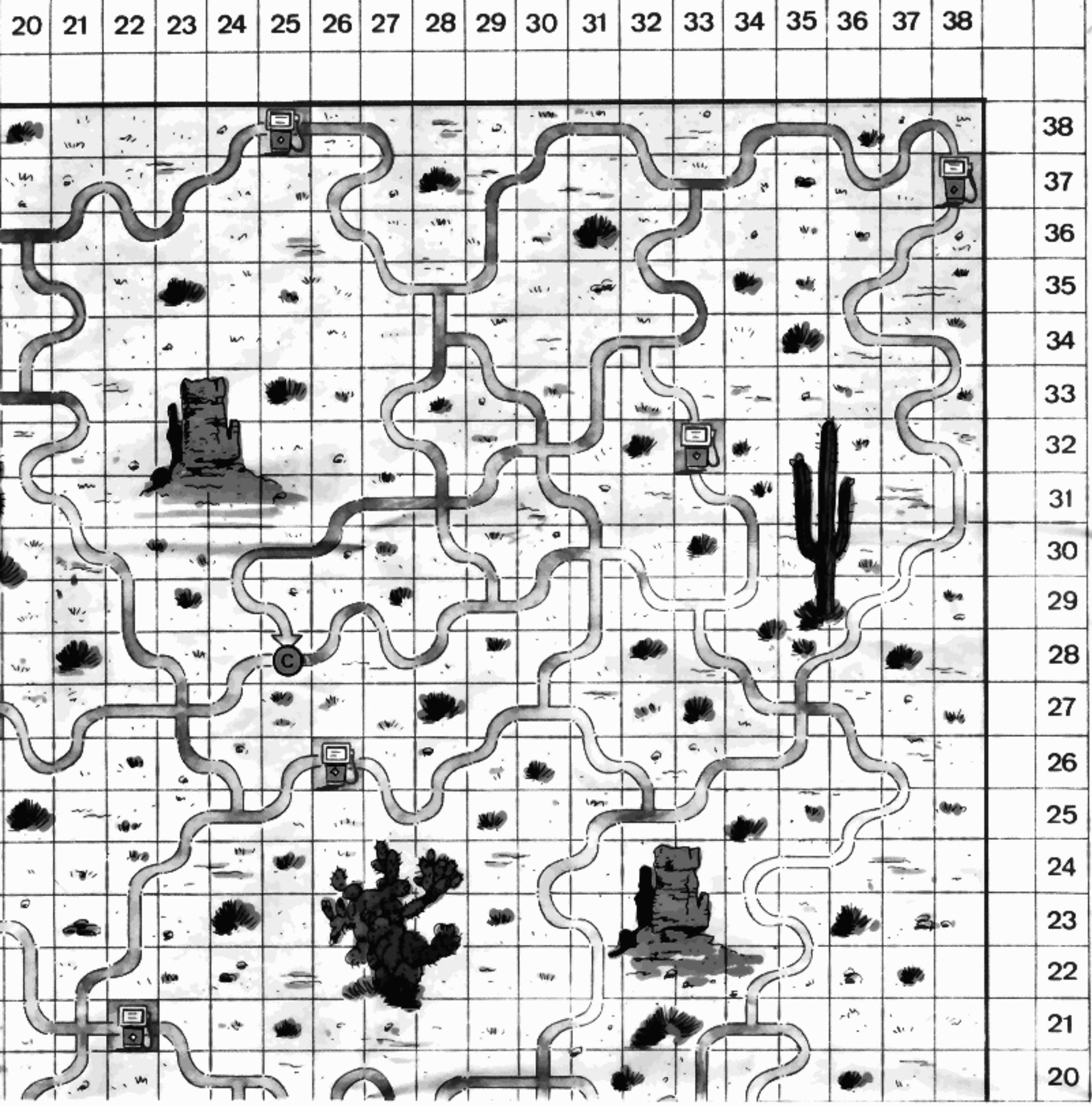
23

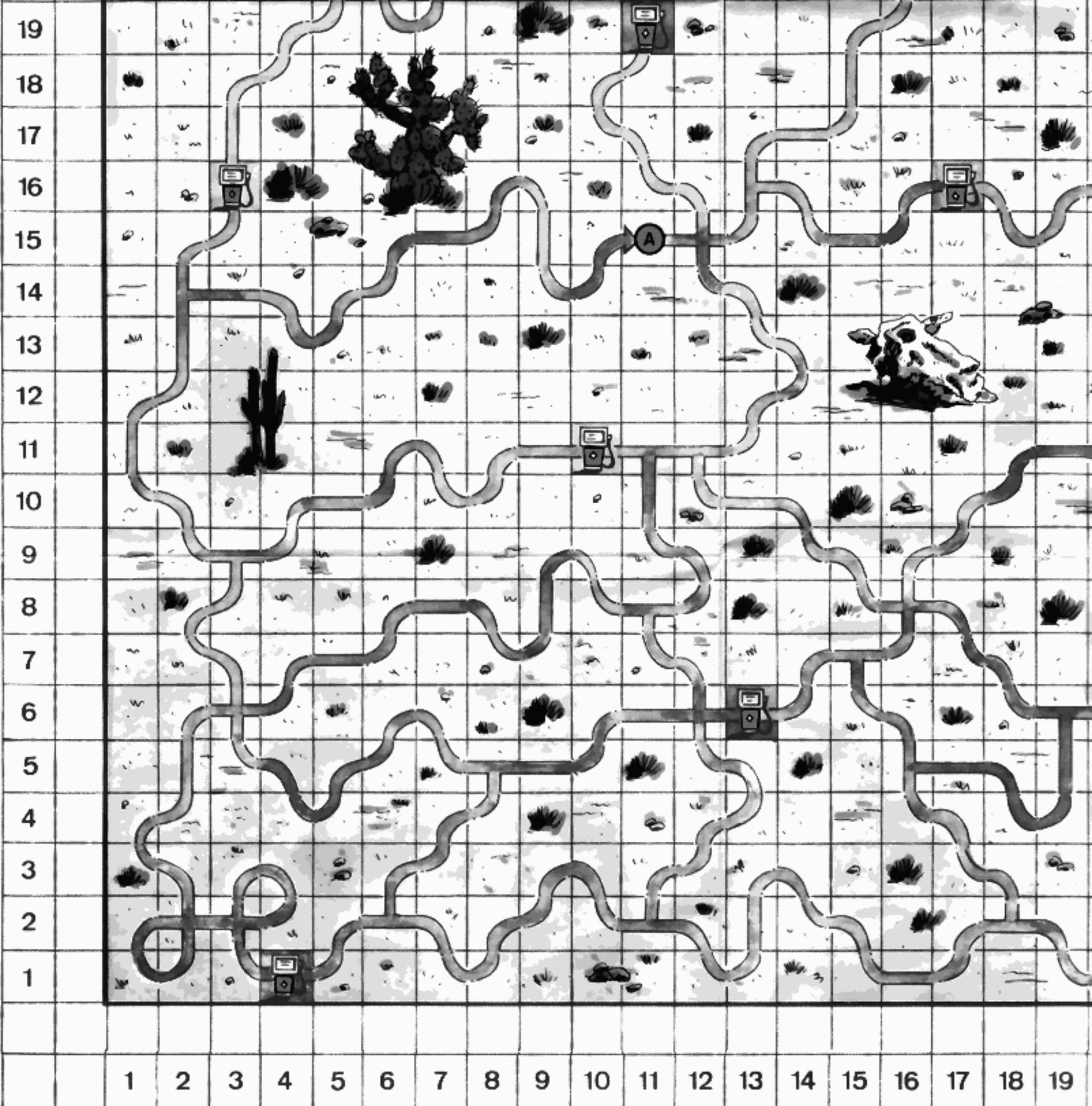
22

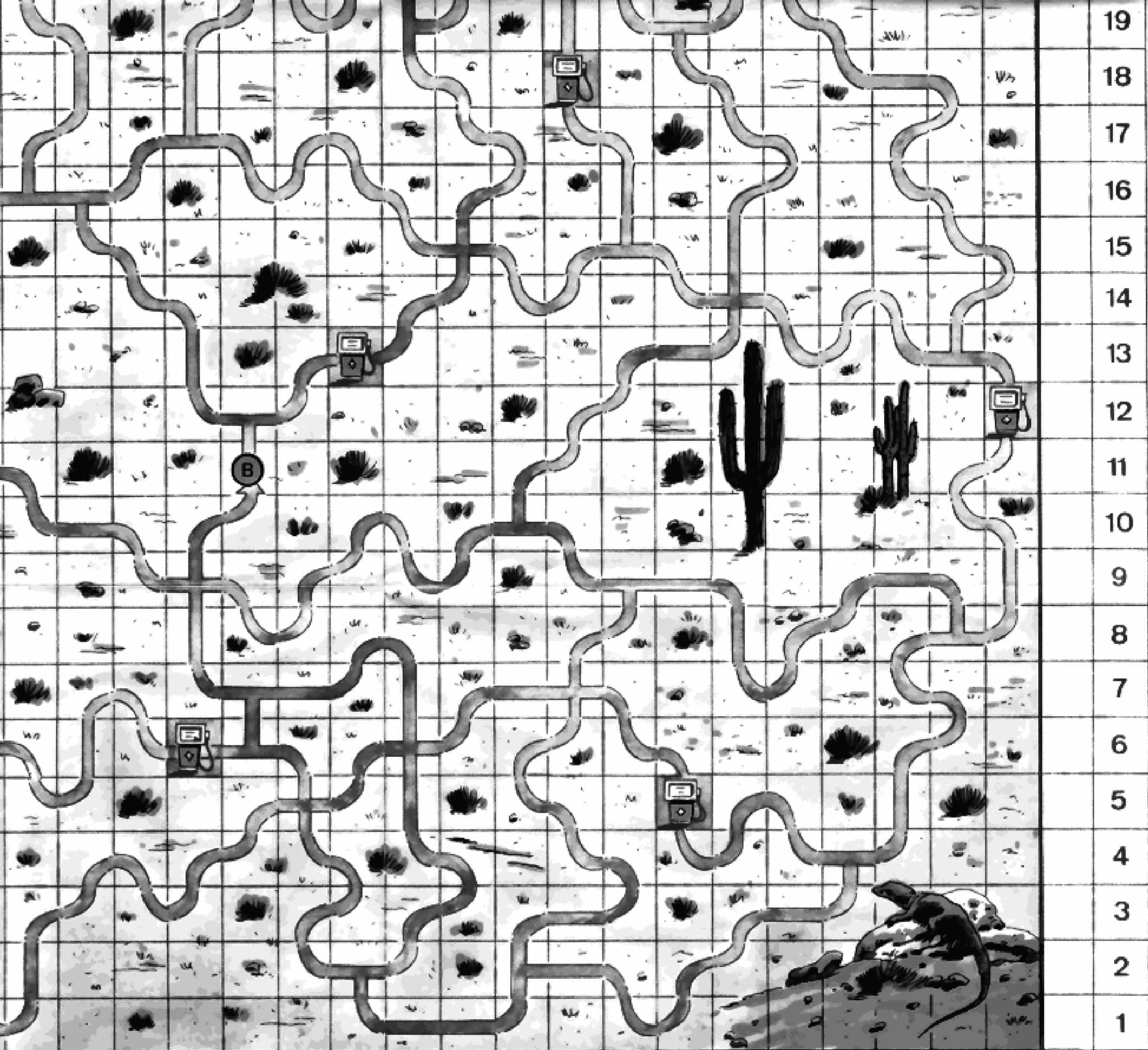
21

20









19  
18  
17  
16  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38