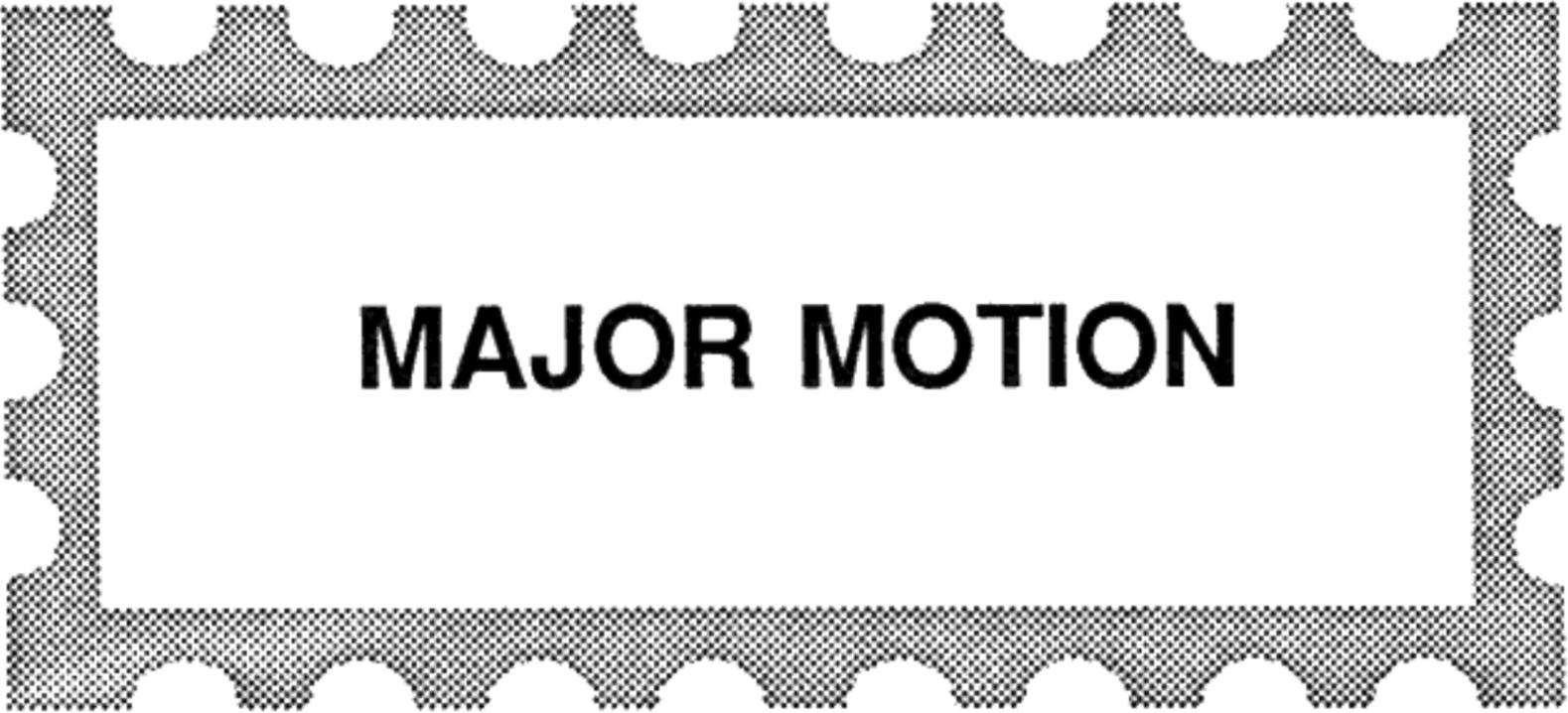
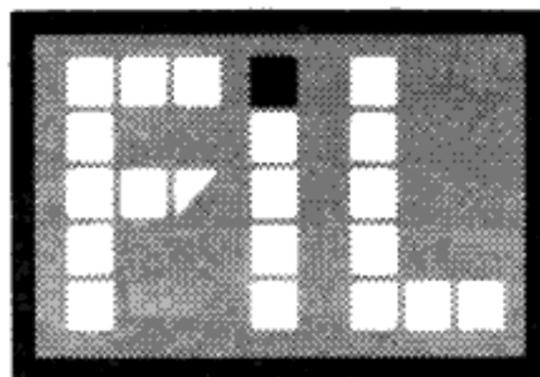


ATARI ST
520 1040



MAJOR MOTION



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MAJOR MOTION

PROLOGUE.

Caché, à l'intérieur d'un camion, vous examinez votre nouvelle voiture. Vous avez entre les mains le dernier modèle d'une voiture super puissante dont l'élégante carrosserie dissimule une dangereuse machine...

Vous venez juste d'enfiler votre combinaison de course lorsque vous entendez un signal dans la cabine. En un clin d'oeil, vous ouvrez la portière de votre voiture et vous y installez confortablement. Enfoncé dans votre siège de cuir, vous vous sentez rassuré par la haute technologie de votre bolide.

Vous toumez la clé de contact. Le tableau de bord s'allume. Le voyant des fusils-mitrailleurs indique qu'ils sont opérationnels. D'autres armes vous seront attribuées par la suite. Le camion ouvre ses portes et vous fait glisser sur la route. L'action commence. Vous sentez la puissance de votre véhicule. Les vibrations et la vitesse rendent cette aventure palpitante. Mais votre voiture est-elle aussi maniable que puissante ? Rester aux contrôles de cette machine n'est pas facile. L'ennemi fonce droit sur vous. Le pied au plancher, il va falloir tenter l'impossible.

1. PRESENTATION.

Sur la grande route des états de l'Ouest, un commando de rebelles sème la terreur depuis quelques jours. Les voitures sont apparemment de plus en plus nombreuses et les usagers civils de la route commencent à se sentir vraiment menacés. Malheureusement, nous ignorons encore à ce jour à combien se monte le nombre d'ennemis.

Votre mission consiste à nettoyer la route de ces ennemis de la liberté afin que les automobilistes retrouvent leur tranquillité. Rapide et ultra-puissant, votre bolide est prêt à combattre. Le nom de code de votre mission : MAJOR MOTION...

Aucun aventurier lancé dans cette aventure n'a survécu assez longtemps pour dresser une description complète de l'ennemi. Les seules informations recueillies sur ce commando sont les suivantes :

- certaines voitures ennemies ont des pointes sur leurs roues qui crèveront tous les pneus qui s'en approchent,
- d'autres voitures sont blindées et vos attaques au fusil mitrailleur seront sans effet,
- l'ennemi a un hélicoptère à sa disposition,
- une voiture très rapide dissimule des mitrailleurs situés sur ses côtés,
- le commando rebelle a dérobé un prototype de votre voiture.

Ce prototype s'appelle "Evil Twin".

Un camion vous fournira les munitions et vous déposera sur la route. Vous ne disposerez au début que de fusils mitrailleurs, mais si vous survivez, le camion reviendra fréquemment pour vous apporter des armes plus sophistiquées.

2. DEMARRAGE DU JEU.

Choisissez le nombre de joueurs en appuyant sur 1 ou 2. Si vous n'appuyez pas sur l'une de ces touches, vous verrez apparaître à l'écran la liste des meilleurs scores puis une courte démonstration.

■ A gauche de l'écran sont présentées les différentes armes. Seules les armes affichées en blanc sont disponibles. Si elles sont de couleur bleue, cela signifie qu'elles ne sont pas encore opérationnelles.

■ A gauche de chaque arme la touche du clavier correspondante sur laquelle il faudra appuyer pour actionner cette arme.

■ A droite est indiqué le nombre d'utilisations possibles de l'arme. Chaque fois que vous actionnez une arme, son symbole clignotera.

■ Le dernier symbole représente le camion qui vous apportera des munitions. Le camion est accessible quand le symbole devient blanc. Si le camion est proche mais ne vous a pas encore dans sa ligne de mire, le symbole clignotera.

■ Le score est indiqué au-dessous de ces symboles.

■ Puis figure finalement le nombre de voitures que la compagnie met à votre disposition avant de confier cette mission à un autre agent.

Touches

En bas, à gauche, sont précisées les options générales du jeu :

F1 : Appuyez deux fois sur cette touche pour interrompre la mission.

F2 : Appuyez une fois pour arrêter l'écran, une deuxième fois pour continuer le jeu.

F3 Appuyez une fois pour arrêter la musique, une deuxième fois pour la remettre.

F4 Appuyez une fois pour interrompre le jeu et sélectionnez vos armes.

Les touches pré-sélectionnées par le programme sont les suivantes :

Bouton gauche de la souris	actionne le fusil-mitrailleur (arme disponible en permanence)
Touche Enter	actionne les missiles destinés à abattre l'hélicoptère ennemi.
Bouton droit de la souris	actionne le turbo-propulseur qui vous permet de faire des pointes de vitesse.
Parenthèse gauche "("	actionne le "répulseur" qui permet de repousser les voitures ennemies.
Parenthèse droite ")"	actionne la nappe d'huile qui fera déraper vos poursuivants.
Slach "/"	actionne l'écran de fumée qui aveuglera vos ennemis.
Astérisque "**"	permet d'appeler le camion qui vous ouvrira ses portières , vous permettant de reprendre votre souffle et de vous munir en armes.

Les touches utilisées pour activer les armes ne vous sont pas imposées. Si vous voulez utiliser d'autres touches qui vous semblent plus accessibles au clavier, appuyez sur F4, sélectionnez la touche 1 par exemple pour les fusils-mitrailleurs, 2 pour les missiles, 3 pour le turbo etc. Ces touches seront reportées à l'écran, et apparaîtront également en blanc dès qu'elles pourront être utilisées.

Nous vous conseillons cependant de garder la sélection de la souris (bouton gauche pour les mitrailleurs et droit pour le turb-propulseur), ce qui vous permettra de réagir avec un maximum de réflexes.

Souris

Utilisez la souris pour guider votre voiture :

Pour accélérer, avancez-la et faites rouler la bille de la souris pour gagner de la vitesse.

Pour freiner, tirez-la vers l'arrière.

Pour aller à gauche ou à droite, cliquez sur le bouton gauche (fusil-mitrailleur) ou droit (pour utiliser le turbo-propulseur) quand son symbole apparaît en blanc à gauche de l'écran.

3. SCORE.

La compagnie qui vous confie cette mission vous accordera entre 200 à 400 points si vous détruisez une voiture ennemie à l'aide d'une arme et entre 400 et 800 points par voiture rejetée de la chaussée.

Si vous abattez l'hélicoptère (auquel cas, vous devrez envoyer les missiles avec la touche ENTER), 2 000 points supplémentaires vous seront attribués.

Les points gagnés sont fonction de votre vitesse et de la longueur de votre parcours.

Si vous obtenez 10 000 points, la compagnie vous accordera une voiture supplémentaire.

4. QUELQUES CONSEILS.

- Toutes les voitures ennemies sont noires ou bleues.
- Si vous détruisez par erreur trop d'automobiles appartenant à des civils, un avion de la police aérienne pensera que vous avez déserté pour rejoindre l'ennemi et vous jettera une bombe pour vous détruire.
- Toutes les voitures rencontrées, ainsi que la vôtre, sont amphibies. Quelques-unes poseront des mines quand elles seront sous l'eau.
- Il est pratique d'avoir recours au turbo-propulseur pour sortir de l'eau et revenir sur la chaussée.
- Ne restez pas derrière l'hélicoptère.
- Essayez d'éviter "Evil Twin", votre homologue ennemi, en vous réfugiant dans le camion ou en prenant une autre route.
- Une vitesse modérée est conseillée quand vous essayez de repousser les ennemis hors de la route.
- Quand vous avez à votre disposition une nouvelle arme, testez-la avant de l'utiliser réellement contre l'ennemi.

MAJOR MOTION
© 1985 MICHTRON

© 1987 FIL

**Tous droits de reproduction, d'adaptation
et de traduction réservés pour tous pays.**