

**MODE D'EMPLOI**

# **BAD MAX**

**le guerrier de l'autoroute**

**en RELIEF - STEREO**

**TRANSOFT**

**AMSTRAD**

**64 & 128**

## Procédé employé

Le procédé de mise en forme du relief a été effectué grâce à un compilateur d'images. L'utilisation de lunettes de type bicolores explique donc une adaptation du procédé des "ANAGLYPHES" déposé en 1858 par Mr DUCOS du HAURON.

Notifions que le relief que vous allez visualiser sur votre ordinateur est de type "inversé" : En effet, il s'agit ici de mettre en valeur un certain nombre de personnages et d'objets par rapport à une accentuation de perspective qui sera effectuée sur le fond de scène (décor).

En pratique, vous observerez, une fois vos lunettes chaussées, une évidente mise en valeur des personnages ou objets de couleur blanche par rapport aux rouges, qui sont eux mêmes devant ceux de couleur bleue ; le tout avantageusement avancé par rapport au "fond".

Ce même tout formant une image qui ne vous apparaîtra pas sortir de votre moniteur VIDEO ou de votre TV, mais vous permettra d'entrer dans le monde fantastique d'une visualisation en "RELIEF INTERIEUR"

Toutefois, l'utilisateur final devra observer une distance d'un mètre minimum, afin de jouir au maximum de l'effet RRREEELLLIIIEEEFFF .... Il est bien entendu que la distance ainsi que le respect de la baisse de luminosité, voir de contraste de l'écran de visualisation, joue de toute évidence sur la qualité de l'image relief du moment. Nous ne saurions que trop vous inciter à effectuer quelques essais préliminaires.

**MERCI DE VOTRE ATTENTION**

## **But du jeu**

### **Nous sommes dans un futur immédiat**

La planète dévastée par le nucléaire se limite à des kilomètres de macadam. Deux parties distinctes s'affrontent : les good et les pas good. D'un côté, les dégénérés : des puncks (iroquois, j'insiste), piqués de démente, en mal de violence et d'actes gratuits. De l'autre, la loi : des flics hyper - motorisés, tentant de combattre le mal par la violence dans ce monde post-atomique de désolation et de dévastation. Malheureusement, il n'en reste qu'un :

### **BAD MAX, le guerrier de l'autoroute**

Solitude et survie sont sa vie quotidienne. On le trouve à l'intérieur d'un canyon lors du commencement de l'aventure qui doit le mener vers un asile EXTRA TERRESTRE ou quelques âmes charitables l'auront transporté. Sur lui : son fusil à canon scié.

### **L'aventure commence, car aujourd'hui vous êtes BAD MAX, yeeaaahhh!!!**

P.S : Sur la version cassette AMSTRAD, de l'explosif se trouve à l'entrée de l'une des salles ; il n'est pas visible et pourtant il constitue un des points clefs de votre réussite.

## **QUE FAIS-JE, OU VAIS-JE, COMMENT JOUE-JE ???**

### **La syntaxe et l'analyse de syntaxe.**

Comme vous le remarquerez, la syntaxe au niveau des questions réponses a été étudié la plus "cablé possible" ; et vos ordres ainsi que le choix de ceux-ci auront une important déterminante lors de la réponse de votre ordinateur. Malgré tout et afin de mieux vous faire comprendre la souplesse de l'analyseur avec lequel vous serez confronté, voici un exemple : Lorsque vous vous trouverez face à ce monstre d'acier qu'est la V8 et ses 700 chevaux, vous pourriez dire : PILOTER LA V8 ou bien PILLAV8 LA DIS DONC ... ou encore et tout simplement PILV8 qui suffira plus que largement et qui ménagera vos efforts (fainéants). De plus toute la subtilité et l'agressivité des réponses que vous fournira la machine ne peuvent être données que si vous entrez au clavier uniquement les trois premières lettres de chaque mots : MERCI TRANSFOT POUR TOUTES CES BONNES CHOSES.

Enfin plus vous irez dans le sens du jeu (agressivité, vice, morbidité), moins vite se décrémentera votre PUNCH (vous savez le petit compteur en haut et à droite ...) enfin de toute façon vous n'êtes pas obligé, et vous gagnerez même si vous êtes un bon garçon ou une grande fille, bien sages et raisonnables (mais ce sera plus dur, ah mais ...)Tiens, justement :

## Le compteur de PUNCH

Comme on vient de vous le dire, ce compteur se décrémente : si, Madame Il ne s'incrémente jamais et c'est dur pour vous, je sais, mais pourtant nous sommes sur que vous y arriverez, par la force des choses. Le petit compteur en haut à gauche qui lui se décrémente non pas en points de vie mais en secondes et dixièmes de secondes agit directement sur le compteur de punch et sur vos nerfs par conséquent ... (nierk, nierk ...)

## La musique

Alors là nous avons fait fort pour vous, car nous sommes trop bons. ALAN PARSONS PROJECT en personne sonorise vos évolutions et c'est une larme perlant au coin de l'oeil que vous vous délecterez en entendant "AMMONIA AVENUE" à chaque fois que vous irez engraisser les vautours. Al contrario "SILENCE AND I" se laissera écouter à chaque danger flirtant à proximité de votre chère carcasse. Et, délectation suprême, tout ceci est en STEREO tout beau et bien mené, c'est pour cela que TRANSOFT vous autorise et vous encourage à emprunter, si vous n'en possédez pas déjà un, casque de chaîne hi-fi et de le connecter à votre ordinateur préféré.

## Le mode "AU SECOURS"

L'option d'aide que nous vous proposons vous permet de savoir et de consulter à tout moment les noms et verbes employés dans le logiciel et tout cela grâce aux 2 touches CTRL et H pressées simultanément, et dans la joie !!! (les flèches et vous permettent de voir le mode "aide") Pour être de nouveau dans le mode jeu, et entrer de nouveaux ordres, appuyez de nouveau sur CTRL et H.

Un petit détail : "RAMASSER" un objet signifie vous l'octroyer alors que vous ne le possédez pas. le "PRENDRE" signifie le prendre sur vous afin de vous en servir.

**Tous nos vœux, et a bientôt ...**  
**TRANSOFT**