

APB™



TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions

DoMARK



LE JEU

APB: Bulletin d'information. Appuyez sur le champignon et foncez tandis que le moteur de votre automobile vrombit

dans les rues de la ville en une série de files poursuites en voiture, au cours desquelles vous ne vous ennuierez pas.

AU DEBUT

Vous jouez le rôle de l'officier Bob, un flic dur à cuire. Dans ce jeu style B.D., votre boulot, c'est de patrouiller les rues de la ville et d'appréhender divers criminels dans votre fidèle voiture de police.

Tous les jours, on vous donne un quota de délinquants qui doivent être appréhendés avant la fin de la journée, sinon, vous n'avez aucune prime et vous perdez votre boulot. Ces délinquants seront aussi bien des personnes qui jettent des débris par terre que des soubats ou des auto-stoppeurs. Parfois, vous recevrez un bulletin d'information portant sur un bandit particulièrement dangereux: lancez-vous à sa recherche et arrêtez-le.

Si vous attrapez Sid Snipper (Sid, le tireur en solo). Freddy Freak (Freddy le Marginal) ou un autre criminel de grande envergure, vous devez les ramener au poste pour un petit "interrogatoire". S'ils passent aux aveux par écrit, vous pouvez

oublier vos quotas jusqu'à la fin de la journée. Néanmoins, obtenir d'eux des aveux par écrit n'est pas chose aisée et vous devez en avoir fini avec eux avant l'arrivée du préfet. Actionnez votre joystick vers la droite et la gauche aussi vite que possible: une grille vous montre non seulement votre rapidité mais aussi l'état du criminel, c.à.d. s'il est prêt à passer aux aveux.

Pour arrêter un délinquant, positionnez le curseur en forme de volant sur leur voiture et cassez la sirène d'alarme en marche. Maintenez votre pression sur le bouton de tir tant que vous avez besoin de la sirène. Certains criminels feront semblant de ne pas vous voir et il faudra que vous leur fassiez signe de s'arrêter plusieurs fois. Cela dépendra de la gravité de leur délit. Suivant l'évolution du jeu, vous obtiendrez une arme pour tirer sur leur voiture, mais ne touchez pas

d'innocents. Les délinquants de l'APB doivent être acculés sur le bas-côté et sachez qu'ils ne se rendront pas sans livrer bataille.

Si vous percutez un véhicule sans que la sirène soit en marche, si vous avez un accident trop grave ou que vous blessez

un innocent, vous aurez un blâme. Vous avez également un blâme pour tout délinquant que vous n'attrapez pas: vous n'avez pas respecté vos quotas. Si vous avez trop de blâmes, vous serez tout simplement viré.

LES BONUS

Passez au magasin Donut en voiture pour gagner du temps, ramassez des sacs bourrés d'argent (pour améliorer votre salaire) et arrêtez – vous à la station – essence pour faire le plein. Vous pouvez également passer au MAGASIN Speed Shop et acheter en sus du matériel pour

voiture, comprenant: un radar, un blindage, de meilleurs freins, et une accélération plus rapide. Néanmoins, il vous sera difficile d'acheter une voiture au moteur poussé si vous n'avez pas réussi à respecter vos quotas journaliers ou si vous n'avez pas assez d'argent.

LES CONTROLES

ATARI ST/AMIGA/COMMODORE 64: UTILISEZ LE JOYSTICK.

AMSTRAD CPC/SPECTRUM & IBM PC: UTILISEZ LE JOYSTICK OU DEFINISSEZ LES TOUCHES.

GAUCHE

DROITE

EN HAUT

EN BAS

PRESSION RAPIDE SUR LE BOUTON

DE TIR

PRESSION CONTINUE SUR LE BOUTON

DE TIR

VIRAGE A GAUCHE

VIRAGE A DROITE

ACCELERATION

POUR FREINER

TIR (si vous avez une arme)

SIRENE D'ALARME

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST & AMIGA: insérez le disque et allumez l'ordinateur.

IBM PC: Chargez le MS-DOS, lorsque A> s'affiche, insérez le disque de jeu et tapez: APB.

COMMODORE 64 DISQUE: tapez: LOAD***, 8,1

AMSTRAD CPC DISQUE: tapez: RUN*DISK

SPECTRUM+3 DISQUE: utilisez l'option de chargement (Loader option)