

ROADWARS FRENCH ATARI ST & AMIGA

ROADWARS

Vous avez été choisi pour maintenir l'ordre sur les routes de l'espace au commandes de votre sphère de combat.

Deux machines de ce genre combattront dont une que vous piloterez. Très maniables, lourdement armées, elles vous permettront d'arriver au bout de votre mission:

Votre sphère de combat est muni d'un écran protecteur que vous pouvez utiliser à tout moment et montrer ainsi votre puissant canon laser. Utilisez-le pour veiller sur les routes de l'espace.

Mais soyez averti que bien que vous ayez la possibilité de remplacer vos boucliers en appuyant sur une touche, il suffit d'une légère perte de vitesse pour que votre vaisseau soit totalement détruit.

Si vous perdez vos boucliers et vous les perdrez, il faudra faire preuve d'adresse de rapidité et avoir un peu de chance pour survive.

Il faudra vous allier avec le deuxième joueur en cas de danger mais dans le cas où un seul joueur est prévu l'ordinateur deviendra votre partenaire. Méfiez-vous vos amis peuvent devenir vos ennemis!!! De chaque côté des

ROADWARS

Das Spiel

Du mußt die Straße leer halten, dafür hast du ein super Gerät Namens "Battlesphere". Du bist als Kugel Robot droid, schwer bewaffnet. Auf der Straße gibt es 2 Kugel Robot's nebeneinander, aber du kontrollierst nur einen. Zusammenarbeit mit dem zweiten Kugel Robot droid ist manchmal erforderlich, aber der kooperiert nicht immer gerne!

Deine Kugel hat ein Schutzschild, dies kannst du jederzeit aufnehmen um deine machtvollen Kanonen zu befreien. Mit den Kanonen schießt du alles weg, was auf der Straße auftaucht. Sobald deine Kugel geöffnet ist, verlierst du deine Sicherheit und du kannst sehr schnell kaputt gemacht werden. Dies passiert durch gegenstoßen oder du bist von Satelliten angeschossen.

Um die Straße weit entlang zu kommen, mußt du versuchen mit der zweiten Kugel zu kooperieren. Im 1 Spieler Modus steuert der Computer die zweite Kugel. Also auf den ist nur manchmal Verlaß Immer mißtrauisch bleiben!

Auf beiden Straßenseiten gibt es blaue und braune Flächen. Du wirst häufig von Blitzen bedroht. Für jeden Blitz gibt es 2 blaue Flächen, 1 links und 1 rechts. Schießt du beide ab, hört das Blitzen auf.

Nachdem alle blauen Flächen abgeschossen sind, öffnet sich eine Tür und du kommst in die nächste Straße hinein.

routes se trouve des panneaux qui sont utiles pour vous diriger.

Pourtant certains se sont isolés et produisent des étincelles. Ces panneaux sont de couleur bleu alors que la couleur habituelle des panneaux est marron. Pour chaque étincelle il y a deux panneaux bleus un de chaque côté de la route: — si vous tirez sur un des panneaux bleus, l'étincelle sera éteinte.

— si vous abbez tous les panneaux bleus vous atteindrez l'entrée qui mène à la route suivante: passez cette porte et l'accès vous est offert.

Le nombre de panneaux varie d'une route à l'autre selon le niveau de difficulté. Vous pouvez traverser l'étincelle avec votre écran protecteur sorti mais quelquefois ils peuvent être détruits.

Foncez sur une étincelle sans vous servir de votre arme secrète est fatal. Au niveaux supérieurs du jeu, vous rencontrerez des ALIENS vivants près des panneaux: il ne faudra pas les tuer car cela entraînerait la création de deux nouveaux panneaux isolés et une nouvelle étincelle.

Chaque fois que vous atteindrez le niveau 4 vous aurez droit d'accès à une route à BONUS. Au cours de cette partie vous jouerez contre l'autre sphère de combat. La porte ne s'ouvrira que pour l'une des deux sphères.

Si vous êtes tué ou sorti de la route sur une route à bonus vous ne rejouez pas avant la mort de votre adversaire.

Die blauen Flächen werden, um so weiter du kommst, immer mehr.

Ist deine Kugel geschlossen, können die Blitze dir nichts tun, aber sonst bist du bei einer Blitzbegegnung sofort weg!!

Später in den höheren Schwierigkeitsgraden siehst du kleine Außerirdische die sich in den blauen Flächen versteckt haben. Diese sollst du NICHT abschießen, da sie sich sonst in neue blaue Flächen verwandeln.

Nach dem 4 level bekommst du eine Bonus Straße. Während dieser Bonus Runde mußt du gegen die zweite Kugel kämpfen. Beide von euch können abgeschossen werden, aber ihr könnt nicht zur gleichen Zeit das Schutzschild benutzen. Falls du abgeschossen wurdest, mußt du warten bis die gegnerische Kugel auch abgeschossen wird, erst dann kannst du weiter spielen.

Behinderungen

Hiervon gibt es mehrere!

Satelliten

Die tauchen an den Straßenseiten auf und schießen! Hier mußt du aufpassen, das du aus dem Weg bleibst!

Rote Kugel

Falls du von roten Kugeln getroffen wirst, zerstören sie dein

Lorsque vous régénérer votre énergie cela élimine tous les ALIENS et cela vous donne 2 secondes de répit avant qu'un autre ALIEN une lance ou une barrière puissent vous tuer.

DANGERS

Il y a un ensemble d'autres dangers qui gênent votre progression.

Des choses apparaissent au bord de la route et envoient des tirs de laser. Ils visent le milieu du chemin et ne tire pas d'une manière continue. Habituez-vous à leur façon de tirer et se sera à vous de juger si vous devez les éviter ou pas. Quelques petites balles rouges se déplacent dans le sens contraire au votre le long de la route.

Si vous les heurtez avec votre écran protecteur en marche celui-ci sera détruit. Lorsqu'on les heurte les balles se transforment en missiles: ceux-ci se dirigent vers vous et il faut les abattre. D'autres ALIENS se regroupent et ce qui ressemble à une balle rouge est en fait l'association de 4 ALIENS. Lorsqu'on les abat, elles se divisent en 4 parties ce qui vous fait 4 cibles au lieu d'une.

Des chevrons au milieu de la route causent les mêmes dommages que les balles. Des barrières rouges et blanches peuvent être heurtés si vous avez votre écran protecteur en marche mais vous êtes détruit s'il ne l'est pas.

Schutzschild (wenn deine Kugel geschlossen ist) oder deine ganze Kugel (falls sie geöffnet ist) also — vermeiden!

Clevere Kugeln

Die cleveren Kugeln verwandeln sich in Raketen. Danach kommen sie direkt auf dich zu und du mußt sie abschießen. Manchmal verwandeln sie sich auch in 4 separate Kugeln — höllisch aufpassen!!

CHEVRONS

Diese findest du mitten auf der Straße. Sie machen genau das, was die Kugeln machen!

Rote und weiße Behinderungen

Wenn deine Kugel geschlossen ist, kannst du sie mit deinem Schutzschild einfach durchfahren!

Spikes

Sie zerstören dich bei einer Begegnung. Absolut vermeiden!!

Bei weiteren Schwierigkeitsgraden wirst du von kleinen Außerirdischen überholt. Sobald sie an dir vorbei sind schießen sie auf dich, also mußt du als erstes treffen.

Auf der Straße gibt es kleine Pfeile, diese mußt du überfahren, dann bildet sich daraus eine kleine Kugel die um dich herum fliegt und dir mehr Waffen gibt.

Les lances détruisent complètement votre sphère de combat même si votre écran protecteur est en marche.

Dans les derniers niveaux du jeu des ALIENS rapides apparaissent: ils circulent dans la même direction que vous mais plus vite et peuvent de ce fait vous atteindre par derrière. Si ils vous dépassent ils vous tirent dessus et manquent rarement leur cible.

Si vous passez sur une flèche pointée vers vous sur la route vous gagnerez un ORBITE: il s'agit d'une petite sphère supplémentaire qui tourne autour de votre sphère de combat et qui vous donne une puissance de tir supérieure.

COMMANDES

ATARI ST

Le joueur 1 utilise une manette branchée sur le port 2 ou bien les touches fléchées du clavier (la barre d'espacement sert de bouton feu).

Le joueur 2 utilise une manette branchée sur le port 1, le port de la souris ou bien les flèches.

Il n'est pas possible que les deux joueurs jouent au clavier.

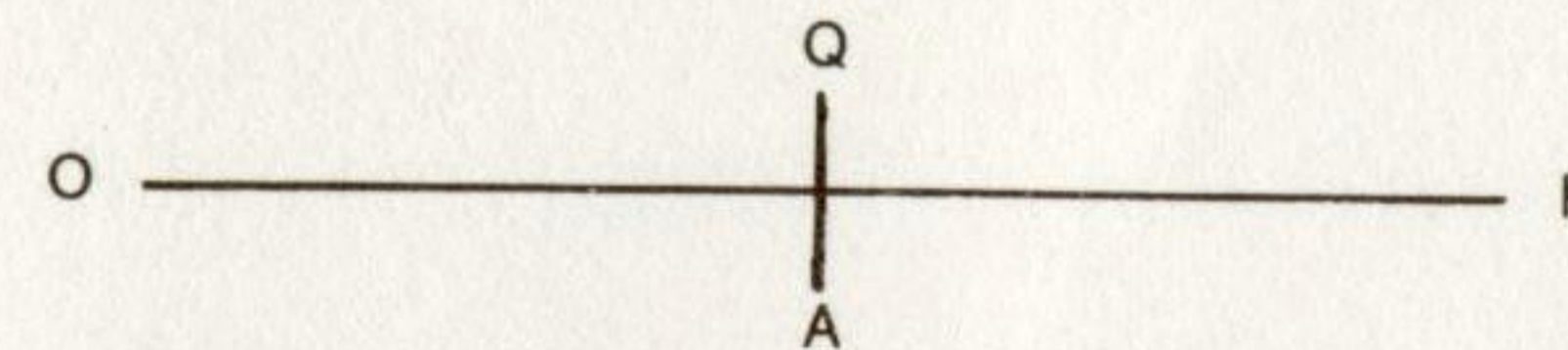
AMIGA

Vous pouvez utiliser soit une manette de jeux soit la souris

Il y a cinq commandes différentes chacune pouvant être sélectionnée selon un mouvement précis de la manette ou de la souris.

ATARI ST

Kontrollen: Spieler 1 — Joystick in Port 2 oder Tastatur wie folgt:



Space bar — Feuer!

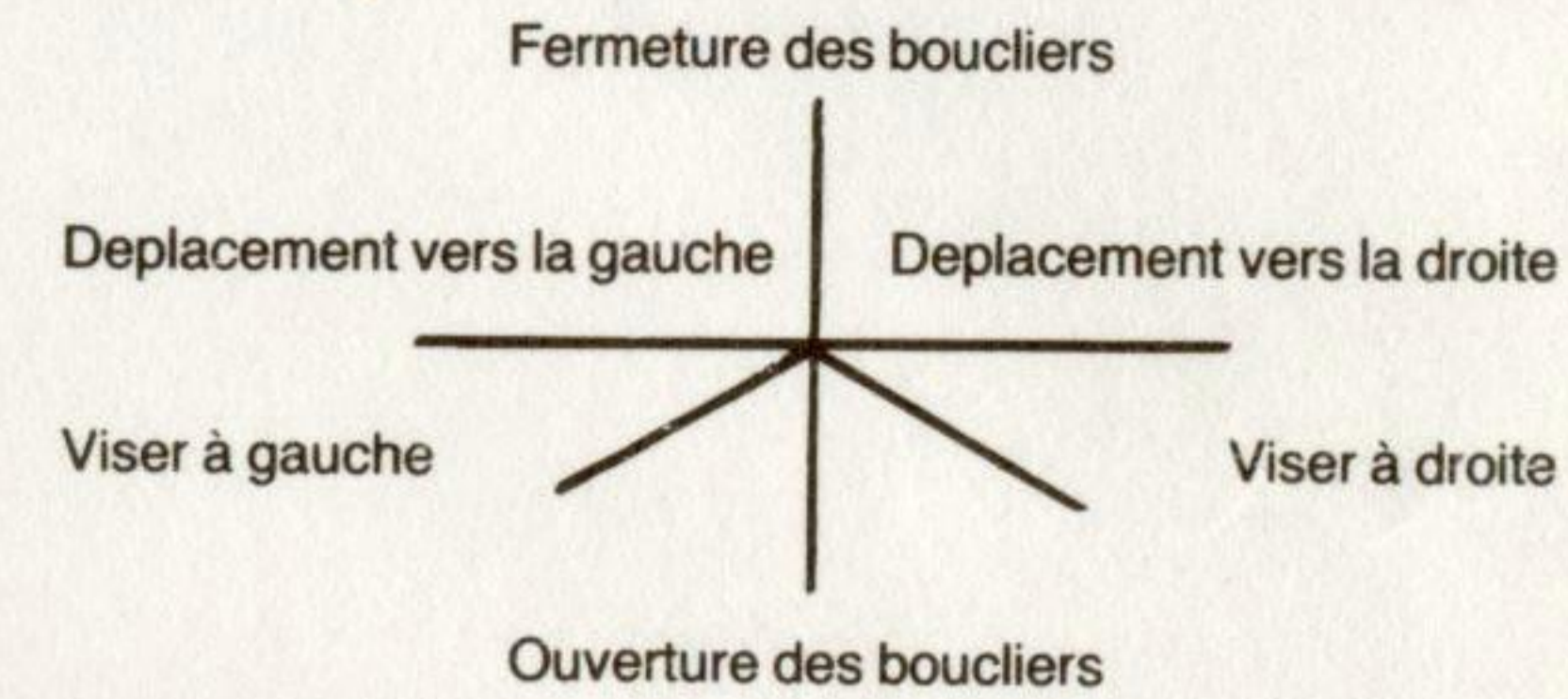
Spieler 2 Joystick in Port 1, Mouse Port oder Tastatur. Es ist aber nicht möglich, daß beide Spieler die Tastatur benutzen!

AMIGA

Kontrollen: Joystick oder Mouse. Es gibt 5 verschiedene Kontrollen ausgewählt durch Bewegung des Joysticks oder der Mouse. Feuerknopf oder Mouseknopf für deine Waffen.

COMMENT CONTROLER VOTRE SPHERE DE COMBAT

Les positions suivantes correspondent aux fonctions:



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI

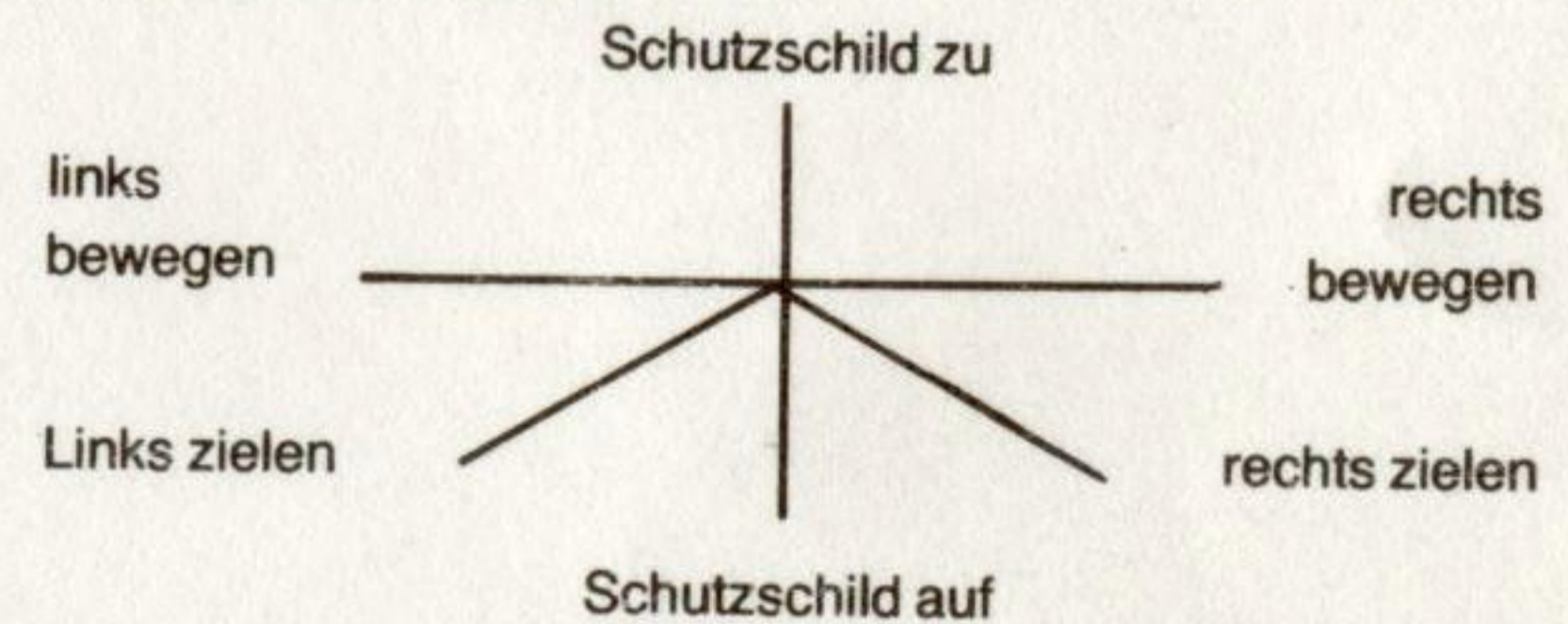
Le jeu se charge automatiquement: il suffit d'éteindre l'ordinateur d'insérer la disquette et d'allumer l'ordinateur.

COMMODORE AMIGA

Insérer la disquette kickstart si nécessaire. Lorsque la disquette NOSKBENCH est demandée, insérez le programme.

Kugel — Kontrolle —> allgemein

Joystick oder Tastatur



Laden

ATARI ST

Disk wird auto Boot. Computer ausschalten; Disk in laufendes Floppywerk einlegen — Computer wieder einschalten.

AMIGA

Kickstart Disk einlegen — falls erforderlich wenn WORKBENCH erscheint — Diskette einlegen.