

POP POP

Auteur : Eric SZYMKOWIAK

Vous êtes à bord de la performante buggy, POP POP, sur la planète Strompz II. Vous vous rendez compte assez vite que votre ballade ne sera pas de tout repos. Vous devez affronter vaisseaux ennemis, tanks et missiles qui vous menacent.

CHARGEMENT DU PROGRAMME POP POP :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale T07+16K, T07/70 ou M05
- MEMO 7 Basic (excepté pour le M05)
- Lecteur-Enregistreur de cassette

Option supplémentaire :

- Contrôleur son et manettes de jeu (si vous ne disposez pas de cette option, utilisez les touches du clavier correspondant aux directions équivalentes des manettes de jeu).

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension. Sur T07+16K ou T07/70, choisissez l'option 1 à la mise sous tension de l'unité centrale. Assurez-vous que vous avez bien rebobiné la cassette sur la face correspondant à votre matériel et introduisez-la dans le lecteur.

Appuyez sur la touche lecture. Tapez au clavier LOADM puis pressez la touche ENTREE, le lecteur se met à tourner et le chargement du programme est en cours.

Dès la fin du chargement, le programme démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU JEU :

Pour monter à bord de votre Buggy, sélectionnez 1 ou 2 joueurs et appuyez sur la touche ACTION (clavier, touche ESPACE). Le paysage dans lequel vous évoluerez apparaît. Sous celui-ci sont indiqués :

- SCORE indiquant le nombre de points jusqu'à 9 999 ainsi que le nombre de fois où vous avez atteint 10 000 points sous la forme : nombre de passages à 10 000 suivi d'une barre verticale.
- RECORD - meilleur score du jeu indiqué sous la même forme que ci-dessus.
- La bande blanche, en dessous, représente votre réserve d'énergie.
- Le nombre de buggies à votre disposition est matérialisé par les trois graphismes rouges, en bas à droite.

Le terrain parcouru est jonché d'obstacles, vous devrez les éviter et vous défendre contre les attaques ennemies.

Les obstacles :

Le sol de la planète Strompz II est accidenté, rochers, cratères.

Lorsque vous aurez parcouru une certaine distance, des vaisseaux ennemis vous attaquent en lançant de terribles bombes. Des tanks vous bombardent. Des mines (en rouge) piègent le parcours. Elles sont téléguidées par vos ennemis et se soulèvent du sol avant votre passage.

Vos systèmes de défense :

Votre Super Buggy est équipée d'un système de protection qui la rend invincible. Pour l'activer, tirer vers le bas la manette de jeu (clavier, touche ↓). Le module de protection apparaît.

Grâce à ses réacteurs nucléaires, POP POP décolle à quelques mètres du sol. Pour cela, tirer vers le haut la manette de jeu (clavier, touche ↑).

De plus, grâce à un équipement lanceur de missiles, vous vous défendez des attaques ennemies. Pour déclencher les tirs, appuyez sur la touche ACTION de la manette de jeu (clavier, barre ESPACE). Chaque tir libère 1 missile horizontal et 4 missiles vers le haut.

Attention !

N'abusez pas trop de ces moyens de défenses car ils absorbent beaucoup d'énergie. Sans elle, vous ne pourrez les utiliser.

Pour vous permettre de refaire votre plein d'énergie, des cuves (F) sont à votre disposition sur le parcours. Pour ravitailler votre buggy, décollez du sol et posez-vous en douceur dessus. Pour cela, tirer la manette de jeu vers le haut (clavier, touche ↑).

SCORE :

lors d'un saut, vous marquez :

s'il s'agit d'un tank	75 pts
" missile	10 "
" mine	15 "
" trou	10 "
" fuel	100 "
" rocher	15 "

Lors d'un ravitaillement, vous marquez 75 points.

Vous marquez, également, lors de la destruction d'un obstacle :

s'il s'agit d'un rocher	10 "
" missile	10 "
" fuel	0 "
" tank	20 "
" vaisseau	30 "
" tir de vaisseau	30 pts

Pour accélérer votre Buggy, tirer la manette vers la droite (clavier, touche →).

Ce jeu est également prévu pour 2 joueurs. C'est le joueur n° 1 qui commence à jouer. Lorsque sa buggy est détruite, il passe la main au 2e joueur. Appuyez sur la touche ACTION (clavier, barre ESPACE). Le score qui s'inscrit appartient au joueur en cours de partie.

A VOUS DE JOUER, BONNE CHANCE !