

NOON BLASTER

A blue-tinted illustration of a man in a space helmet and suit, holding a blaster, with a spaceship flying in the background. The man is looking forward with a serious expression. The spaceship is a small, boxy craft with a checkered pattern on its side. The background shows a dark, starry space with some floating debris or small structures.

MANUEL

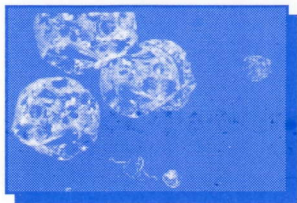
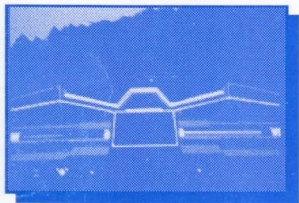
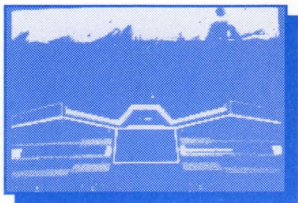
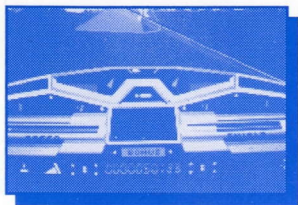


TABLE DES MATIERES

MOON BLASTER	2
MISSIONS	3
MENU	6
PILOTAGE ET COMMANDES	7
BONUS	8
ARMEMENT	9
ENNEMIS DE LA LUNE DESERTIQUE	10
ENNEMIS DE LA LUNE FORESTIERE	11
ENNEMIS DE LA LUNE DE GLACE	12
CONSEILS DU Cdt BILL WAX	13
WHO'S WHO	14

* sauf version AMSTRAD CPC

MOON BLASTER

Vous venez d'acquérir un programme **LORICIEL** et nous vous en félicitons. **MOON BLASTER** est le premier jeu au monde qui utilise la *FULL VISION*.

Grâce à cette nouvelle technique, le paysage BIT-MAP grossit et s'incline comme dans la réalité*.

L'animation ultra-rapide "*3-D FACES PLEINES*" complète l'effet de réalisme.

L'HISTOIRE

Pilote de chasse de la flotte royale au grade de lieutenant, vos excellents états de service ont amené le haut commandement et la reine à vous choisir pour représenter le royaume dans la grande épreuve de l'**OLYMPIC CRATER GAMES**. Celle-ci se déroule comme chaque année dans le système des trois lunes. Le vainqueur de cette épreuve désigne pendant un an le peuple héritier des richesses du système. L'an dernier, le royaume a perdu son titre et les **CYRULS** ont exploité les trois lunes avec acharnement. Ils sont prêts à tout pour garder le contrôle et les avantages de cette suprématie.

MISSIONS

Il faut remporter à tout prix ce combat, heureusement le Cdt BILL WAX est là pour vous conseiller. Une fois de plus le duel sera sans pitié. Les combats se dérouleront dans trois cratères : cratère de la lune DESERTIQUE, cratère de la lune FORESTIERE et le cratère de la lune de GLACE.

Votre tableau de bord vous donne des informations indispensables au combat :

LA PRISE DE CAPSULES BONUS : envoyées par le vaisseau mère.

L'EJECTION : quitter le spacy en direction du vaisseau mère*.

LA VITESSE : rouge avant, orange arrière.

LE SHIELD : bouclier protecteur.

LE RADAR : positions de l'ennemi.


LE TYPE D'ENNEMIS : ennemis présents sur le radar.

LE NIVEAU D'ARMEMENT : le nombre d'armes dont vous disposez.


LE NOMBRE DE MINES : mines disponibles.

L'ALARME DE ZONE : signale une position hors jeu.

Dès que vous êtes dans l'enceinte du cratère, seul le gagnant peut en sortir vivant. En effet un puissant champ magnétique haute tension vous empêche de quitter le cratère avant la fin du combat. Dès que votre SPACY se trouve dans cette zone l'alarme se déclenche, il faut donc quitter le secteur avant de risquer l'explosion.

Pour récupérer un bonus il faut suivre la direction indiquée par les flèches ; dès que vous apercevez la capsule bonus  il suffit de la toucher pour bénéficier du bonus qui vous est proposé*.

Tous les cratères sont occupés par quatre escadrilles de CYRULS qui protègent leur CHEF COMMANDEUR visible seulement en fin de combat.

Il est indispensable de détruire tous les CYRULS du cratère en vue d'accéder au niveau supérieur. Une fois cette mission accomplie la porte de sortie  est disponible. Son utilisation se fait comme la recherche de bonus. Si pendant le combat votre shield tombe à zéro l'alarme eject se met en marche automatiquement, il faut donc éjecter du spacy en appuyant sur la touche E et rejoindre le vaisseau mère en traversant le champs de météores touches (↑ ↓ ← →) pour éviter la collision fatale. Une fois cette périlleuse traversée terminée vous êtes récupéré par le vaisseau mère qui vous équipe a nouveau et vous renvoie au combat.

* Dans la version AMSTRAD, le bonus est visible sur le radar (points rouges). Il suffit de le toucher pour en bénéficier.

MENU

Présentation

Souris

Joystick

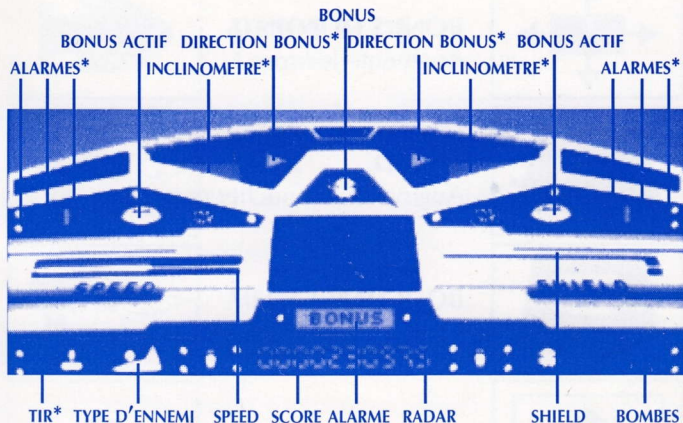


Entrainement

Compétition

Scores

PILOTAGE ET COMMANDES



DEPLACEMENTS

JOYSTICK ↑ ↓ ← → CLAVIER ↑ ↓ ← →

TIR : JOYSTICK : bouton tir

CLAVIER : barre espace / Enter / Return

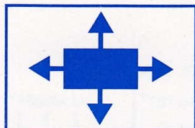
COMMANDES

E : éjection de la capsule de survie*.

B : explosion de bombes. **ESC** : fin de partie. **P** : pause.

I : inverse haut et bas sur le joystick*.

BONUS



BONUS DE POINTS

Augmente le score



SHIELD

Augmente le bouclier protecteur



BOUCLIER

Invulnérabilité de votre spacy



VIRAGE MAXI

Permet de tourner rapidement



BONUS SURPRISE

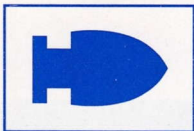
Propose un bonus au hasard



EXIT

Passage au niveau supérieur

ARMEMENT



MAXIMUM TIR

Augmente la puissance de tir



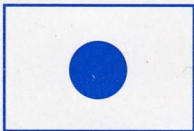
LASER

1 laser supplémentaire



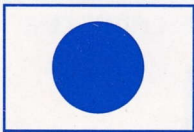
MEGA LASER

Augmente la puissance des lasers



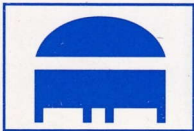
PLASMA

1 canon à plasma supplémentaire



MEGA PLASMA

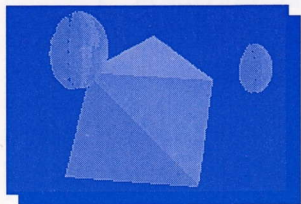
Augmente la puissance des canons à plasma



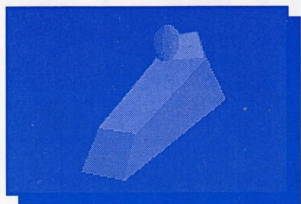
BOMBE

Détruit tous les ennemis présents sur le radar

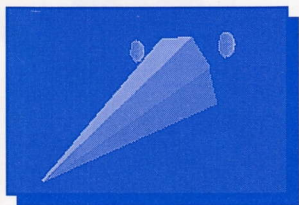
CYRULS DE LA LUNE DÉSERTIQUE



ESCADRILLE 1



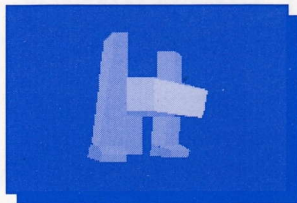
ESCADRILLE 2



ESCADRILLE 3

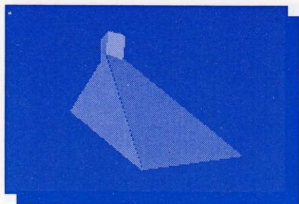


ESCADRILLE 4

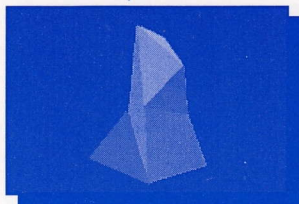


CHEF COMMANDER

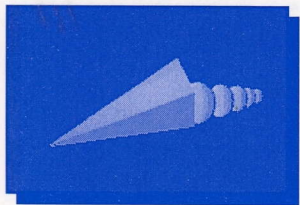
CYRULS DE LA LUNE FORESTIERE



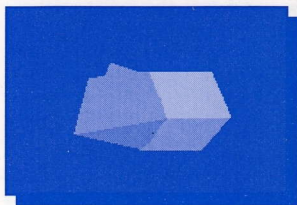
ESCADRILLE 1



ESCADRILLE 2



ESCADRILLE 3



ESCADRILLE 4



CHEF COMMANDER

CYRULS DE LA LUNE DE GLACE



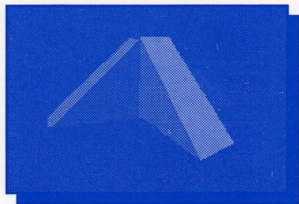
ESCADRILLE 1



ESCADRILLE 2



ESCADRILLE 3



ESCADRILLE 4



CHEF COMMANDER

CONSEILS DU CDT BILL WAX

Il ne faut jamais rester à l'arrêt, vous risquez d'être localisé rapidement.

Ne faites pas exploser une bombe a proximité d'un bonus. Il risque d'être détruit comme les ennemis.

Il est souvent plus facile de tirer sur les attaquants en marche arrière. Dès que l'alarme rouge se déclenche il faut quitter le secteur au plus vite.

Plus votre spacy est armé plus il vous sera facile de détruire le chef d'escadrille.

Si vous êtes poursuivi par un CYRUL il est possible de le distancer en faisant des zigzags.

WHO'S WHO

**CODE ATARI ST, PC
& PC Compatibles :**

Frederik SPADA

CODE AMIGA :

Nicolas MASSONNAT

CODE AMSTRAD CPC :

Tony HUGUENOTTE

GRAPHISMES :

Christophe PERROTIN
William HENEY

AMBIANCE SONORE :

M. W.

**RESPONSABLE
DEVELOPPEMENT :**

Pascal JARRY

REMERCIEMENTS A :

Vincent BAILLET
Bernard AURE
Didier ARNAUD
Patrice BEAUDOING



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33