

MAG MAX

Le code informatique, les représentations graphiques et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Mag Max passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Mag le Max est un projet de robot secret qui représente le dernier témoignage de la galaxie. Les pièces détachées qui le composent sont éparpillées tout autour de la planète. Vous devez assembler notre héros et affronter les envahisseurs mécaniques.

LE JEU

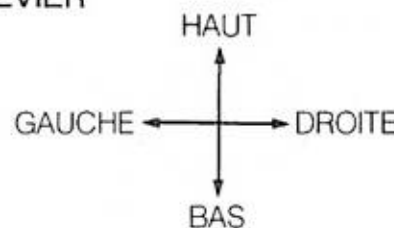
Peu de temps avant l'effondrement final, les derniers représentants de l'humanité réalisèrent que leur mort était inévitable. Des hordes d'êtres mécaniques provenant d'une planète lointaine et inconnue avaient anéanti la civilisation par une série d'attaques sauvages, ne laissant derrière eux que mort et destruction. Mais, alors que la nouvelle de la première attaque s'était propagée à travers les mondes connus, les Sci-corps mettaient la dernière main à un prototype de robo-centurian; Mag Max. Le dernier défenseur du genre humain était à peine terminé que les Sci-corps à leur tour se trouvaient réduits en poussière par une pluie foudroyante de rayons laser mortels. Les envahisseurs ne sont toutefois pas au courant de ce projet qui pourrait bien causer leur perte, et Mag Max est là quelque part à l'intérieur des entrailles de la planète! A la recherche des pièces détachées qui le composent, il acquiert la force et les armes qui lui permettront de remplir sa mission ultime: Détruire les envahisseurs! Commencez par guider Max le long de la surface des planètes et à travers les cavernes souterraines. Prenez contrôle de lui et recherchez les pièces détachées sur la planète. Au fur et à mesure que ces pièces sont assemblées, son pouvoir et ses défenses augmentent. Vous découvrirez également des cratères spéciaux qui transporteront Max à des niveaux souterrains où d'autres dangers l'attendent. L'armement dont vous disposez est le suivant: un Super-Laser avec lequel vous devez éliminer tous les envahisseurs et leurs structures, toutefois on ne peut exterminer certains que grâce à une lance spéciale qui fait partie de votre armement.

A la fin de chaque étape, vous affrontez le chef des envahisseurs qui doit être totalement vaincu avant de pouvoir continuer au niveau suivant.

COMMANDES

Max est contrôlé soit au moyen du clavier soit grâce au levier et la plupart des interfaces sont compatibles.

LEVIER



FIRE — FIRE (FEU)

CLAVIER

Q	— HAUT
A	— BAS
N	— GAUCHE
M	— DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	— FEU
ENTER	— PAUSE

(appuyer de nouveau sur ENTER pour continuer)

PROGRESSION ET SCORE

Le total de points affiché sur l'écran vous indique le score actuel, le hi-score et le nombre de vies restantes. Un total de points allant de 50 à 200 vous est attribué pour l'élimination des envahisseurs et la destruction de leurs défenses; le Monstre à la fin de chaque niveau obtient 10.000. Les vies de bonus sont accordées tous les 20.000 points.

CONSEILS UTILES

1. Observez la façon dont se présentent les groupes d'envahisseurs — calculez vos coups afin d'obtenir le maximum de points.
2. Faites très attention aux Bunkers.
3. Le dragon doit être tué morceau par morceau en lui portant plusieurs coups.
4. Si l'action devient trop animée au niveau supérieur, redescendez pour un moment.
5. Autant que possible, essayez de rester au milieu de l'écran car cela vous laisse un certain temps pour manoeuvrer.

CREDITS

Produced by D.C. Ward

© 1986 Imagine Software (1984) Limited. © Game Design Nitchibutsu