

# MARAUDER™

## SCENARIO

Dans un passé très lointain, une civilisation cruelle et despotique déroba les Bijoux d'Ozymandius et les enterra profondément sous les multiples défenses de la planète Mergatron où ils continuent à émettre des pulsations à ce jour.

A présent que cette civilisation brutale a dépéri et craqué, les auto-défenses grinçantes de Mergatron, érodées par les sables du temps, se mettent rageusement en action à la moindre suspicion d'une intrusion. Et vous, le capitaine C.T. Cobra, êtes déterminé, à bord de votre Battlecar (voiture de combat) Marauder, à libérer les Bijoux des griffes implacables de l'éternité.

Des drones volant à basse altitude rugissent au-dessus de votre tête et lâchent des bombes bon dissantes qui explosent. Le sable du désert vous martèle le visage pendant que votre Marauder glisse, lourd et hideux, son immense canon laser faisant feu sur les défenses et les anéantissant. Des cosses tournoyantes se rapprochent de vous et des électro-voltigeurs crachent du feu, tandis que des missiles à têtes chercheuses tremblent à l'horizon. Les roues de votre Battlecar tournent et grincent pendant qu'il avance lourdement pour affronter les poursuivants.

Alors que les niveaux d'énergie descendent, vous scrutez désespérément l'espace derrière les extra-terrestres. Vous repérez au loin un phare d'armes. Pouvez-vous l'atteindre pour recharger votre vaisseau assiégé?

## LES COMMANDES

Amstrad:	Utilisez soit les touches soit le manche à balai.		
Page de titres:	Sélectionnez musique ou son, <b>FX-F1</b> (Amstrad).		
Pendant le Jeu:	Manche à Balai	Touches	Action
	Gauche	<b>O</b>	Bourgez vers la gauche.
	Droite	<b>P</b>	Bourgez vers la droite.
	Haut	<b>Q</b>	Bourgez vers le haut.

Bas	<b>A</b>	Bourgez vers le bas.
Feu	<b>Espace</b>	Faites feu avec canon laser.

Pour Pause: **ENTER** (Amstrad).

Pour Quitter: **O** (Amstrad).

## LE JEU

Vous manoeuvrez votre Battlecar à travers chaque zone, détruisant autant de systèmes de défense que vous pouvez tout en évitant le tir des perturbateurs Atomiques et cocktails Molotov ainsi que les missiles qui serpentent et autre engins destructeurs. Vous commencez le jeu avec trois bombes spéciales en appuyant la **barre d'espacement**.

Sur le chemin, vous rencontrerez les phares de défense lumineux qui, lorsque vous les abattez, aideront ou entraveront votre progression selon la couleur qu'ils avaient quand ils ont été atteints. Les couleurs sont:

**ROUGE:** Bombe Spéciale supplémentaire – détruit tous les vaisseaux sur l'écran.

**JAUNE:** Boucliers – votre vaisseau est invincible pendant 10 secondes.

**BLEU-VERT:** Vous gagnez une vie.

**BLEU:** Renversement des commandes.

**VIOLET:** Vous perdez une vie.

**VERT:** Laser bloqué – vous êtes sans défense pendant 10 secondes.

A la fin de chaque niveau, les défenses lancent tout ce qu'elles ont sur vous. Si vous arrivez à survivre, vous serez transporté à la zone suivante.