

# THE VINDICATOR

Des envahisseurs venus d'une étoile distante ont ravagé la terre: le genre humain a réussi à survivre ... mais tout juste. Il reste quelques poches d'humanité, éparpillées dans ce territoire désolé et dans l'une d'entre elles se trouve un homme qui attend l'heure de la revanche, bien décidé à se battre pour son univers, son espèce.

## C'EST "LE VENGEUR"

En combattant frayez-vous un chemin à l'intérieur des labyrinthes tortueux, infiltrer le système informatique de l'ennemi et construisez un système capable d'éliminer les envahisseurs venus des étoiles.

Affrontez dans les airs les légions d'êtres mécanisés, sillonnez la surface de la planète au volant de votre puissante jeep puis mesurez-vous au Gardien Géant des catacombes dans son repère souterrain.

Soyez rapide, habile, soyez "Le Vengeur"!

## NOTE CHARGEMENT

Il n'est possible d'avoir accès aux Sections Deux et Trois qu'en passant par la Section Un, toutefois quand vous avez obtenu les codes d'accès vous pouvez y rentrer et passer à la Section deux puis de là à la Section Trois.

## COMMANDES GÉNÉRALES

Le jeu se joue avec le Levier ou le Clavier qui peut être entièrement redéfini. Pour abandonner le jeu, appuyez deux fois sur la touche PAUSE.

## SECTION UN LE COMPLEXE

Après vous être infiltré dans la première forteresse de l'ennemi, vous devez vous frayer un chemin en bataillant à travers quatre niveaux de labyrinthes tortueux afin de trouver les salles des ordinateurs qui vous donneront les emplacements exacts

composants cachés de la bombe. Mais il vous faut d'abord tuer les Gardiens Envahisseurs qui transportent les cartouches destinées à votre fusil. Ces créatures disposent aussi des passes pour les ascenseurs et de cartes-passe codées par couleur pour les ordinateurs qui sont essentiels à votre quête. En effet, les ascenseurs ne pourront être actionnés sans les cartes-passe et les ordinateurs vous rejeteront du système si vous n'avez pas la carte-passe de la bonne couleur, conservez-les bien.

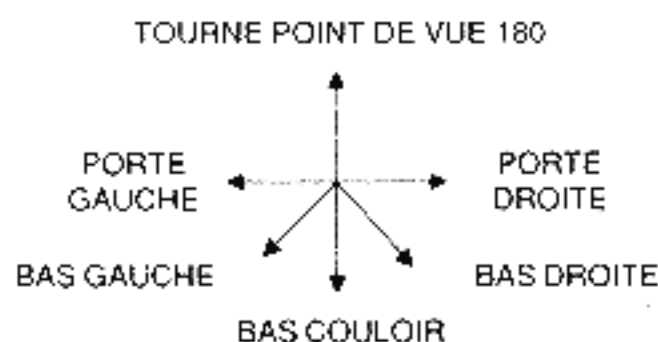
Chaque ordinateur, une fois que vous avez réussi à y avoir accès, vous posera un puzzle par anagrammes et vous donnera un espace du type "pendu" pour la solution. Une bonne réponse sera récompensée par deux parties d'une carte, l'une indiquant votre position correcte dans cette section, l'autre montrant l'endroit où se trouvent les composants de la bombe. Une mauvaise réponse provoquera la fermeture du système et il vous devrez donc essayer de nouveau, si vous disposez d'une carte-passe.

De plus, l'atmosphère du complexe est d'une nature toxique et ne peut être combattue que par les réserves d'oxygène qui se trouvent dans les nombreux entrepôts.

Surveillez votre compas et avec votre oxygène, vos cartes-passe et votre doigt sur la gachette, soyez prêt à tout moment ... C'est dur ... mais pas infaisable !

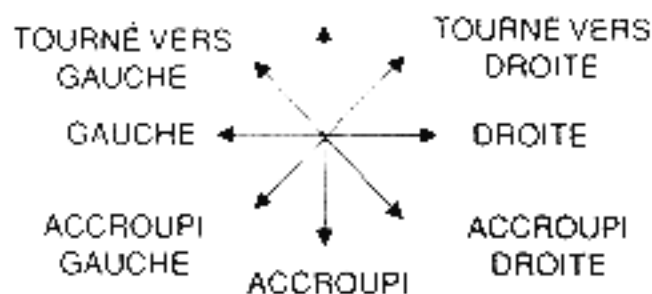
## COMMANDES

### CORRIDORS



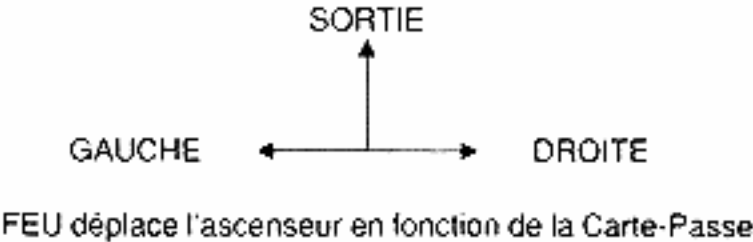
## PIECES

CENTREZ RAMASSEZ



Pour changer la cartouche, utilisez la touche à bascule (BARRE D'ESPACEMENT)

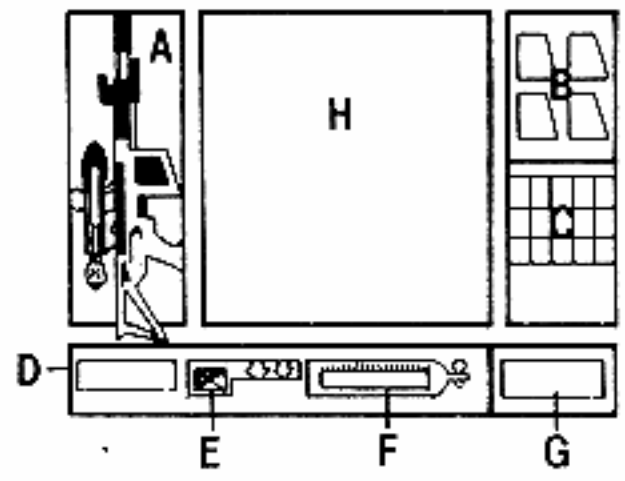
# ASCENSEURS



# STATUT ET SCORE

## CLÉ

- A — Cartouche dans arme
- B — Nombre de cartouches collectées
- C — Compas et cartes collectées
- D — Score
- E — Composants bombe
- F — Barre d'oxy-gum
- G — Vies
- H — Zone de jeu



Meurtre d'un envahisseur	350 points
Ramassage d'un objet	150 points
Ramassage d'oxy-gum	75 points

# CONSEILS UTILES

- ◆ Ne collectez pas l'oxygène chaque fois que vous en voyez quelque part mais gardez cet endroit en mémoire en prévision du moment où votre réserve s'épuisera.
- ◆ Il est vital que vous dressiez une carte car le complexe des Envahisseurs est immense et si vous vous perdez, cela pourrait se révéler fatal.

# SECTION DEUX LA TERRE DESOLÉE

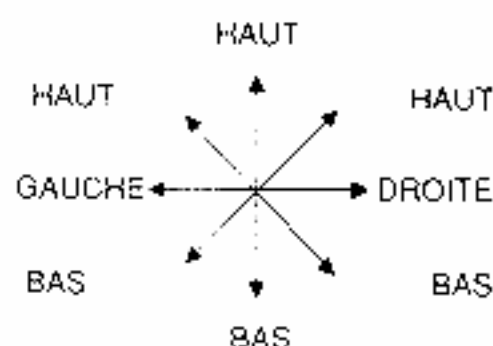
Après avoir fait exploser L'Avant-garde des Envahisseurs et leur base, il vous faut maintenant parcourir des kilomètres de terrain ennemi pour parvenir à votre l'endroit de votre confrontation finale avec le Seigneur Noir.

Vous avez réquisitionné un avion de chasse et vous devez d'abord procéder à un mitraillage en rase-mottes en vous dirigeant vers les catacombes. Grâce à vos bombes, déblayez le terrain dans l'un des endroits les plus encombrés de la carte, mais ne les gêchez pas.

Après avoir arrosé le terrain de balles, vous devez ensuite retourner à votre jeep et pénétrer dans les catacombes en en faisant exploser l'entrée. Des légions de tanks et d'hélicoptères-robots vous attendent et si vous survivez, il vous reste à faire face au Gardien Mutant du quartier général souterrain. Mais attention ... ce type n'est pas de la tarte !!

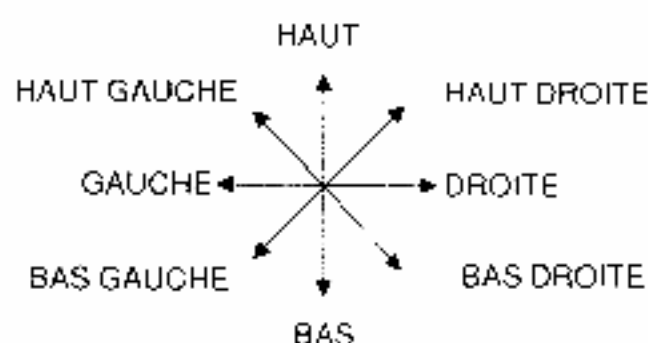
## COMMANDES

### JEEP



LA BARRE D'ESPACEMENT LIBÈRE LES GRENADES

### AVION



LA BARRE D'ESPACEMENT LIBÈRE LES BOMBES

## STATUT ET SCORE

Sur l'écran l'affichage indique votre score du moment, le score élevé, le nombre de vies restantes, le nombre de balles/bombes restantes et la barre de carburant.

Meurtre d'un envahisseur	100 point
Ramassage d'une icône	1000 point

## CONSEIL UTILES

- ♦ Surveillez le niveau de votre réserve de munitions.
- ♦ Essayez de conserver quelques bombes pour dégager le terrain dans les zones les plus encombrées de la carte.
- ♦ J'espère que vous aimez le homard!

## SECTION TROIS LES CATACOMBES

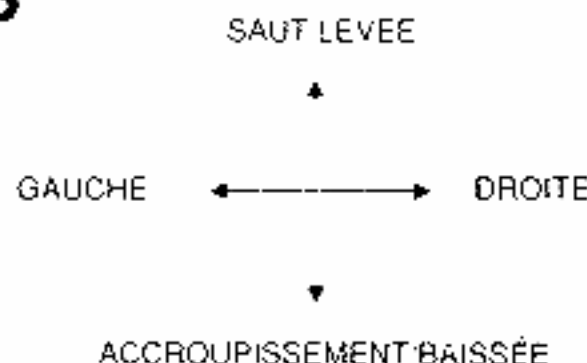
Au plus profond des entrailles de la Terre vous attend le malfaisant Gog, entouré de ses hordes de mutants, chacun visant à votre destruction.

Epuisé par votre quête, vous devez descendre aux Enfers, vous coeur bondissant à chaque vague de monstres hurlants et

gemissants qui bondissent hors de l'ombre, de grincements de dents et de fracas d'armes.

Survivez à leurs assauts et vous atteindrez le repère de Gog au centre de la terre où vous donnerez à ce type une leçon qu'il ne sera pas près d'oublier!!

## COMMANDES



## STATUT ET SCORE

Sur l'écran l'affichage indique le nombre de vies restantes, votre score et la durée.

Le meurtre d'un envahisseur vous apporte 100 ou 500 points.

## CONSEILS UTILES

- ♦ Une carte pourrait se révéler utile.
- ♦ Faites attention où vous marchez.
- ♦ Faites-leur cela avant qu'ils ne vous le fassent eux-mêmes!

## "LE VENGEUR"

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GÉNÉRIQUE

Programme de James Higgins

Graphique de Martin McDonald assisté de Ivan Horn.

Musique de Jonathan Dunn.

Conception de Simon Butler

Produit par D.C Ward.

(c) 1988 Imagine Software.