

A GAME LIKE NO OTHER



MICHAEL
JACKSON

MOONWALKER™

U.S. GOLD®

MOONWALKER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CASSETTE:

Appuyez sur *CTRL* et *ENTER*. Appuyez sur la touche *PLAY* du magnétophone. Suivez les instructions à l'écran.

AMSTRAD DISQUE:

Tapez *RUN"DISK* et appuyez sur *ENTER*. Le jeu se charge et vous accédez à la séquence d'introduction. Appuyez sur le bouton de feu pour charger le premier niveau. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

ATARI ST:

Introduisez la disquette 1, allumez l'ordinateur; le jeu se charge automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

CBM AMIGA:

Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette 1 et le jeu se charge automatiquement. Suivez les instructions à l'écran. Si vous avez 2 lecteurs de disquettes, introduisez la disquette 2 dans le lecteur externe.

IBM PC & COMPATIBLES:

Introduisez la disquette 1 dans le lecteur au prompt **A>**. Tapez **MW** suivi d'une lettre pour déterminer la carte graphique, par exemple: **EGA=MWE**, **CGA=MWC**, **TGA=MWT**. Vous pouvez utiliser soit le clavier soit le joystick. Il est possible de reconfigurer les touches du clavier.

CHANGEMENT DE DISQUETTES

Assurez-vous qu'il y a toujours une disquette dans le lecteur pendant le jeu. Si le programme cherche un fichier alors que le lecteur est vide, utilisez l'option **Retry** (essayer de nouveau) du message d'erreur; le chargement reprend ensuite.

VERSIONS ST:

Si votre ordinateur ne possède pas de lecteur double face mais un lecteur simple face, merci de nous renvoyer la disquette de jeu (dans sa boîte) en nous demandant la version simple face à:

TITUS: 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny.

MOONWALKER

LE JEU

NIVEAU 1

Les studios de cinéma sont divisés en 4 zones dans lesquelles se trouvent les sept parties d'un costume de lapin que Michael doit ramasser pour se déguiser et ne pas être reconnu par ses fans. Les utilisateurs de ATARI ST/AMIGA / IBM PC doivent réunir les parties du costume de lapin dans l'ordre.

Surveillez le radar qui peut vous donner des indices vous aidant à repérer ces parties. Evitez à tout prix la grand-mère et le petit-fils, les cow-boys à cheval, les frères Biff et les touristes japonais: ils sont tous après vos disques de platine. Une fois toutes les parties du costume et les 4 objets spéciaux réunis, vous devez trouver la moto pour aller à Michaelsville.

NIVEAU 2 - MICHAELSVILLE:

Votre déguisement n'a pas trompé M. Big qui a averti ses fans. Sur la route, des barrages ont été établis divisant la ville en sections. En moto, vous devez ramasser les globes lumineux. Ils transforment celle-ci en voiture de sport (Stratus) pouvant sauter par-dessus les barrières. Cette transformation ne dure que six secondes. Choisissez donc votre chemin avec soin. Si vous échouez, il vous faut trouver de nouveaux globes. Pendant votre course folle, vous pouvez éliminer les trafiquants de drogue de M. Big en les écrasant. De temps en temps, vous pouvez également écraser un soldat avant qu'il ne vous dépasse. Si vous allez assez loin, vous n'avez plus alors qu'à sauter sur un jet-ski pour atteindre la liberté... Si les frères Biff vous le permettent, bien sûr.

NIVEAU 3 - CLUB 30:

Ainsi donc, vous croyez être en sécurité dans le Club 30? Détrompez-vous! M. Big a découvert votre repère et a l'intention de vous éliminer. Les gardes apparaissent aux portes et aux fenêtres. Faites donc attention! Vous n'avez plus votre déguisement; vous devez trouver une arme et des munitions pour faire face au détachement spécial de M. Big. Agissez vite et emmenez les enfants en sécurité.

NIVEAU 4 - L'ARENE:

M. Big a enlevé Katy afin de vous attirer dans son repère pour une confrontation. Armées d'armes laser, des troupes d'assaut ont été rassemblées dans le but de se débarrasser de vous. Détruisez vos adversaires dès qu'ils apparaissent, mais méfiez-vous du canon à plasma de M. Big. Vous devez le détruire. Pouvez-vous survivre et emmener les enfants en lieu sûr?

MOONWALKER

COMMANDES DE JEU

NIVEAU 1 & 2

Votre personnage suit les directions données par le joystick.

Feu.....courir

M.....marcher (niveau 1 seulement)

NIVEAU 3

Mouvements

Haut.....sauter

Bas.....esquiver/ramasser

Droite.....aller vers la droite

Gauche.....aller vers la gauche

Haut/Droite.....sauter à droite ou monter les escaliers

Haut/Gauche.....sauter à gauche ou monter les escaliers

Actions (bouton de feu enfoncé)

Vous tirez dans la direction du joystick.

Suggestion: déplacez-vous en diagonale pour économiser des munitions.

NIVEAU 4

Haut.....relever le guidon

Bas.....abaissier le guidon

Droite.....tourner à droite

Gauche.....tourner à gauche

COMMANDES AU CLAVIER

Haut..... touche A
Bas..... touche P
Droite..... touche O
Gauche..... touche Q
Barre espace..... feu (niveau 1 = courir)

M: musique marche/arrêt

H: pause/reprise

Pour les utilisateurs de clavier QWERTY: Q=A, A=Q

NOTE AUX UTILISATEURS DE PC

- 1 - Assurez-vous que number lock est activé
- 2 - C change la palette CGA