

# EXOLON

Par Raffaele Cecco

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,  
ZX Spectrum 128 et ZX Spectrum + 2.  
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.  
Commodore 64 et 128.**

Tel un humanoïde armé jusqu'aux dents, vous détruisez, luttez, bondissez et avancez à l'aveuglette à travers plusieurs centaines d'écrans d'action à vous tourner les sangs. Lâchez une grenade mortelle pour dévaster une capsule et tirez sur les hordes d'ennemis qui rampent et se bousculent pour vous écraser. Tirez sur l'emplacement d'un canon et des marteaux pneumatiques vous projettent à travers l'écran. Autre aspect du jeu : certaines scènes peuvent être jouées en tant que Vitorc vulnérable mais athlétique, ou, en tant qu'Exolon, équipé d'une armure pesante mais puissante.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Cassette Spectrum

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 équipé d'un magnétophone, ZX Spectrum + 2.

Il est conseillé de déconnecter le matériel branché sur le connecteur arrière excepté l'interface de la manette de jeu (s'il y a lieu). Si vous vous servez de l'interface 2 de Sinclair ou du ZX Spectrum + 2, branchez la manette de jeu appropriée dans le port 1. Connectez le magnétophone à l'ordinateur en procédant de la manière habituelle, excepté pour le ZX Spectrum + 2. Les utilisateurs d'ordinateurs Spectrum + 2 et 128 doivent sélectionner le mode 48K. Rembobinez la cassette si nécessaire, tapez LOAD " " sur le clavier de l'ordinateur et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le jeu se charge en quelques minutes.

### Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464.

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec un lecteur de cassettes et des branchements appropriés.

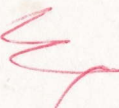
Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent brancher le lecteur de cassettes sur l'ordinateur et taper /tape et pressez la touche ENTER. Introduisez la cassette dans le lecteur, rembobinez-la si nécessaire, et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur. Le jeu se charge en quelques minutes.

### Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664.

Amstrad CPC 464 avec lecteur de disquettes.

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent brancher un lecteur de disquettes sur l'ordinateur et taper /disc avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dans le lecteur et tapez run "disc. Frappez ENTER ou RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.



### **Cassette Commodore**

Commodore 64 ou Commodore 128 équipé d'un lecteur de cassettes approprié.

Connectez le lecteur de cassettes à l'ordinateur, introduisez la cassette dans le lecteur et rembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier de l'ordinateur et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du lecteur. Le jeu se charge en quelques minutes.

### **Disquette Commodore**

Commodore 64 ou Commodore 128 avec un lecteur de disquettes.

Il vous est conseillé de débrancher tous les périphériques de votre ordinateur. Branchez le lecteur de disquettes sur l'ordinateur et introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD "\*", 8,1 et frappez RETURN. Le jeu se charge en quelques secondes.

### **COMMANDES**

O = vers la gauche  
P = vers la droite  
Q = pour sauter  
A = pour s'abaisser  
M = pour tirer  
ou utiliser une manette de jeu.

### **REGLES DU JEU**

Avec le clavier comme la manette de jeu, si l'on presse rapidement le bouton de jeu, alors le pistolet fonctionne. Si l'on garde le bouton de feu pressé plus d'une 1/2 seconde, alors une grenade sera lâchée.

#### **PISTOLET**

Un petit pistolet à main qui détruit en pratique toutes les formes ennemies de vie humaine. Il peut pénétrer un fin blindage en plusieurs tirs directs, mais reste sans effet sur les emplacements de canon très protégés.

#### **GRENADES**

En général, lorsque votre pistolet n'est pas efficace, utilisez une grenade. Suffisamment puissantes pour détruire des unités de combat blindées, ces grenades peuvent aussi traverser des murs épais et des parois rocheuses, vous frayant ainsi d'autres chemins à travers le champ de bataille.

#### **L'EXOSKELETON : UNE ARMURE HYPER BLINDEE**

L'exoskeleton est une armure manoeuvrée hydrauliquement. Portée par le principal personnage, elle lui permet de venir à bout, sans aucun effort, des hordes adverses, le protégeant de tout, excepté des canons et projectiles ennemis les plus puissants.

## SCORE

|                                              |             |
|----------------------------------------------|-------------|
| Détruire des obstacles à l'aide de grenades  | 150 points  |
| Ennemis de grande dimension                  | 150 points  |
| Petits ennemis                               | 50 points   |
| Salves de missile                            | 50 points   |
| Passer à travers les balles                  | 2000 points |
| Passer à travers les tirs combinés           | 3000 points |
| Détruire un module de téléguidage de missile | 1000 points |

A la fin de chaque niveau (25 écrans) des points sont accordés comme suit:

Nombre de vies restantes multiplié par 1000

Si l'on a pas porté l'exoskeleton alors 10000 points sont aussi octroyés.

Une extra vie est donnée à la fin de chaque niveau à moins que vous n'ayez encore neuf vies.

## REMERCIEMENTS

Ecrit pour le Spectrum et l'Amstrad par Raffaele Cecco, conversion pour le Commodore 64 par Nick Jones.

© Hewson Consultants 1987.

Le programme et les données sont protégés par des droits d'auteur et ne peuvent être reproduits, en partie ou en totalité, sans le consentement écrit de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité ne pourra être acceptée en cas d'erreur.

Dans le cadre de sa politique d'amélioration constante des produits, la société se réserve le droit d'en modifier les caractéristiques sans aucun avis préalable.

Hewson Consultants Ltd  
56b Milton Trading Estate  
Milton  
Abingdon  
Oxon  
OX14 4RX

Traduction : Sylvie Noirault