

SPINDIZZY THOMSON

Joystick indispensable

Comme nous le savons tous, travailler pour la corporation n'est pas de tout repos, et la mission qui vient de vous être confiée n'est certes pas ordinaire.

Les services de recherche ont découvert une nouvelle dimension, qui contient un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace.

Ils veulent en dresser les cartes, et cette tâche vous incombe, vous l'adjoint stagiaire du Cartographe des Mondes Inconnus.

L'Aéronef Eclaireur qui vous a été confié est un engin Cartographique de Reconnaissance de l'Environnement Géographique.

Surnommé GERALD, son utilisation revient cher, et votre temps est donc limité.

Si vous ne vous déplacez pas rapidement, on mettra fin à votre mission !

L'ordinateur des vaisseaux spatiaux a la carte-radar initiale de la surface de ce monde artificiel.

Votre tâche est d'explorer chaque zone, recueillant de l'énergie grâce aux joyaux, ce qui vous permettra d'obtenir d'avantage de temps.

Etant donné que ce monde est suspendu dans l'infini de l'espace, il n'est pas conseillé d'en tomber.

Si vous perdez votre Aéronef, ou si vous le détruisez, il sera recréé et renvoyé par rayons au dernier lieu visité par vous, mais cela provoquera une énorme perte de puissance, résultant dans la perte d'un temps précieux.

Telle est donc la situation.

Si vous faites du bon travail, la récompense sera grande.

Sinon, ... ma foi, vous ne voulez pas rester assistant stagiaire toute votre vie, n'est-ce-pas... ?

INSTRUCTIONS

Commandes

Utilisez le joystick ou le clavier pour diriger l'aéronef

GERALD : le bouton de tir donne une vitesse supplémentaire.

R I Y
F H
V B H

LES TOUCHES DU CLAVIER

Utilisez la touche SHIFT pour augmenter la vitesse. Si vous appuyez sur la barre d'espace, votre aéronef s'arrêtera sur toute surface de frottement.

Chargement de SPINDIZZI

1) REMBOBINEZ LA CASSETTE SUR LA FACE DÉSIRÉE.

2) POUR LE CHARGEMENT APRES ECRAN MENU INITIAL DE VOTRE MICRO : **TAPEZ RUN** "

3) PUIS PRESSEZ LA TOUCHE LECTURE DU MAGNETO-CASSETTE.

POUR DISQUETTE SUIVEZ LES INSTRUCTIONS INDIQUEES SUR CELLE-CI.

Carte

Appuyez sur "M" pour voir la carte sur l'écran.

Appuyez sur "#" pour reprendre le jeu.

Score

Appuyez sur "S" pour voir votre score, à tout moment au cours du jeu.

Point de vue

Les flèches du curseur modifieront votre point de vue. La boussole située au coin inférieur droit de l'écran montre toujours le nord, pour vous aider à vous orienter.

Abandon de la mission

Appuyez sur la barre d'espace, jusqu'à la fin du temps qu'il vous reste.