RC QUEST

FRANÇAIS

LE JEU

Vous devez diriger une voiture téléguidée vers le point d'arrivée de chacun des 25 tableaux. La voiture ne sait qu'avancer droit devant elle sans s'arrêter une fois lancée. À vous de jalonner son chemin d'actions qui lui permettront de rejoindre une dalle d'arrivée. Si des checkpoints sont présents, elle devra aussi tous les passer et il faudra parfois réussir à franchir des portes cadenassées en utilisant toutes les clés présentes. Si ces conditions sont remplies, vous passerez au tableau suivant !

COMMENT JOUER

Vous pouvez presser la touche "ESC" pendant la séquence d'introduction afin d'accéder plus rapidement au menu principal. Au menu principal, utilisez votre manette ou les touches curseur du clavier :

- Haut / Bas =	Passer d'une option à une autre.
- Gauche / Droite =	Modifier le statut de l'option.
- Feu / Barre d'espace =	Démarrer une partie ou lancer l'éditeur de niveaux.

Vous pouvez choisir de lancer une partie (**PLAY GAME**) ou l'éditeur de niveaux (**EDITOR**), de jouer à l'aide du clavier (**KEYBOARD**) ou avec une manette (**JOYSTICK**), avec les bruitages (**SOUND FX**) ou la musique (**MUSIC**). Un mot de passe vous est remis lorsque vous terminez un tableau. Utilisez-le au lancement d'une partie pour y retourner.

Utilisez votre pointeur pour sélectionner des actions sur la partie droite de l'écran. Vous posez ensuite une dalle correspondant à cette d'action sur le tableau de jeu. Si une dalle est déjà présente à l'emplacement désiré, détruisez-la d'abord avec l'action "dynamite" (appuyez sur la touche "RETURN" pour faire directement sauter une dalle). Une croix sur une icône d'action indique qu'elle n'est pas ou plus disponible.

ICÔNES D'ACTION



Dynamite. Détruit une dalle.
Dalle friable. Elle s'effondre au passage de la voiture.
Diriger la voiture vers le haut.
Diriger la voiture vers la gauche.
Ravitaillement en essence.
Cadenas bleu à ouvrir avec une clé bleue.
Clé bleue à utiliser sur un cadenas bleu.
Check point
Recommencer le tableau.
Dalle standard.
Bloc. La voiture fait demi-tour en le touchant.
Diriger la voiture vers le bas.
Diriger la voiture vers la droite.
Faire sauter la voiture d'une dalle ou un espace vide.
Cadenas orange à ouvrir avec une clé orange.
Clé orange à utiliser sur un cadenas orange
Lancer la voiture téléguidée !
Abandonner la partie en cours.

EDITEUR DE TABLEAUX

Vous pouvez créer 10 tableaux et les stocker sur une disquette vierge formatée. En arrivant au menu de l'éditeur, utilisez haut/bas pour choisir une option, gauche/droite pour sélectionner le numéro du niveau à éditer.

Sur l'écran d'édition, choisissez les dalles à disposer sur le plateau. N'oubliez pas de disposer au moins une dalle à damier . Sur le panel des icônes, maintenez le bouton de sélection enfoncé pour déterminer la quantité disponible pour chaque action utile sur votre tableau (haut/bas pour avancer par dizaines). L'icône CLR vide le tableau, OK le valide.

Ensuite, déterminez le point de départ et l'orientation de la voiture, la quantité d'essence embarquée et enfin le nombre de checkpoints à franchir avant de rejoindre l'arrivée (à utiliser uniquement si vous en avez placé sur le tableau). Vous n'avez plus qu'à tester votre œuvre !

Sur l'écran de sauvegarde (**SAVE**) ou de chargement (**LOAD**) des tableaux, utilisez gauche/droite pour passer d'une option à une autre, haut/bas pour sélectionner le niveau ou le groupe de tableaux concernés.