

PLEINS GAZ  
Richard SOBERKA Junior

FROGGY SOFTWARE



© FROGGY SOFTWARE

**L'auteur: Richard SOBERKA** (junior) est né le 3 mai 1966 à Szczecin en Pologne. Renonçant à orthographier correctement le nom de sa ville natale, il a préféré s'installer à Lille où il vit désormais car c'est plus simple à écrire.

Toutefois son goût prononcé pour la complexité l'a poussé à écrire ce logiciel en langage machine, ce qui a nécessité près de 10000 lignes d'assembleur.



#### **Autres titres au catalogue**

##### **Jeux d'aventure pour Apple //e ou //c**

**PARANOIAK**  
**EPIDEMIE**  
**LE CRIME DU PARKING**  
**OPERATION MERCURY**  
**MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX**  
**LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS**  
**BARATIN BLUES**  
**LA JAVA DU PRIVE**  
**TEMPETE SUR LES BERMUDES**

##### **Utilitaires pour Apple //e ou //c avec souris**

**MOUSEFILER**  
**MOUSEDIT**

##### **Jeux pour Macintosh 512 ou Mac +**

**CANAL MEURTRE**  
**MAD MAC CARTOONS**

# PLEINS GAZ

**Richard SOBERKA Junior**

**© FROGGY SOFTWARE**

### **Mode d'emploi**

Insérez la face 1 de la disquette (étiquette vers le haut) et allumez votre Apple.

Après un instant le choix **(J)oystick** ou **(C)lavier** vous est proposé.

En mode **(C)lavier**, les touches suivantes contrôlent la moto:

- L** - déplacement à droite de la moto
- J** - déplacement à gauche de la moto
- K** - arrête le déplacement
- C** - fait sauter la moto
- X** - commande le tir

En mode **(J)oystick**, la position horizontale du manche à balai contrôle directement la position de la moto sur l'écran. En poussant le manche vers le haut, la moto saute. En appuyant sur l'un des deux boutons, on provoque le tir.

Le mode **(J)oystick** est vivement conseillé, car plus naturel.

Lorsque vous avez sélectionné le mode, le jeu entre en phase de présentation, sur une musique endiablée. Pour court-circuiter cette présentation il suffit d'appuyer sur une touche du clavier ou un bouton du joystick.

A ce stade, vous devrez choisir le niveau du jeu. Il existe 9 niveaux successifs, mais on ne peut entrer dans une partie que par les niveaux 1, 4, ou 7.

Le 1 étant (bien sûr) le plus facile, ce qui est une façon de parler car ça démarre sur les chapeaux de roue.

Les niveaux s'enchaînent par ordre croissant. Le but du jeu est d'atteindre la fin du niveau 9. Vous vous promenez dans plusieurs types de décors: **Plaines et montagnes, rivières et forêts et ville.**

En haut de l'écran plusieurs éléments sont affichés:

**P: 27 Km S:00090 E: 91 M:5 N:1**

Voici leur signification

**P: 27** Indique le nombre de kilomètres parcourus par la moto. Chaque niveau est constitué de 255 kilomètres, soit un total de 2295 km pour atteindre le but ultime.

**S:00090** Indique le score du joueur compté en points. Ces points sont attribués chaque fois que l'on abat un obstacle volant (oiseau, flèche, soucoupe...etc) et suivant son altitude:

**20 points** pour un obstacle à hauteur de la moto,

**30 points** quand il est au dessus de la moto

**50 points** quand il est tout en haut du champ d'action.

Tous les **1000 points**, on a droit à une moto supplémentaire, sans toutefois dépasser 9 motos.

**E: 91** Indique la consommation d'essence. Cette consommation est régulière et permet de faire les 255 kilomètres du niveau avec les 9 litres. Mais chaque tir accélère la consommation d'essence. En cas de collision, le plein est refait (9 litres) indépendamment du kilométrage parcouru. A la fin de chaque partie le niveau l'essence restant tient lieu de **BONUS**. Chaque litre est décompté et représente **100 points**.

**M:5** Indique le nombre de motos. A chaque collision une moto est soustraite. Vous disposez au départ de **5 motos** par partie.

**Lors du jeu, différents obstacles vont apparaître devant vous, se déplaçant de la droite vers la gauche. Il faut sauter les obstacles au sol et détruire les obstacles volant à l'aide du tir de la moto. Le jeu comporte 66 obstacles différents.**

Au clavier, la touche **ESC** permet de faire une pause de durée indéfinie. Pour reprendre le jeu il suffit d'appuyer sur une touche ou sur un bouton du joystick.

La touche **S** déconnecte le son.

La touche **R** remet le jeu à zéro. La partie en cours est arrêtée et le programme revient à la phase de présentation.