LE MANUEL
DE
FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

# LES CHALLENGES DE LA PEUR

*Traduit par UBI SOFT*

**TABLE DES MATIERES**

Ce qu'il vous faut
Instructions de Chargement
Touches de Commandes
Le Jeu
Le Menu

- Mode d'Entrainement
- Mode de Jeu
- Les Challenges
- Saut de l'Ange
- Jonglerie
- Trapèze
- Lancer de Couteaux
- Corde Raide
- Boulet de Canon

Gagner ou Perdre la Partie

## CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

### ATARI ST

- Ordinateur Atari 520 ST, 1040 ST ou Méga : 512 K minimum
- Moniteur Couleur ou Télé
- Lecteur de Disquette (de préférence 2)
- Joystick

### AMIGA

- Ordinateur Amiga 500, 1000 ou 2000 : 512 K minimum
- Moniteur Couleur ou Télé
- Lecteur de Disquette (de préférence 2)
- Joystick

### IBM/TANDY

- Ordinateur IBM, Tandy ou 100% compatible IBM
- Moniteur Couleur ou Télé
- Lecteur de Disquette (de préférence 2)
- Joystick (optionnel)
- Adaptateur Couleur ou Graphique Haute Définition (support EGA, MCGA, VGA et mode Tandy 16 couleurs)

**LUMINEUSES Instructions de Chargement**

**ATARI ST**

1. Assurez-vous que le joystick est connecté au port 1
2. Insérez la disquette 1, étiquette vers le haut, dans le lecteur
3. Allumez le moniteur, le lecteur et l'ordinateur
4. Le jeu est chargé en mémoire par l'ordinateur et la séquence d'ouverture commence.

**NOTE** : Si vous avez deux lecteurs, introduisez la disquette 1 dans le lecteur 1 et laissez-y là. Utilisez le lecteur 2 pour les disquettes 2, 3, 4 et 5 lorsqu'elles doivent être utilisées.

**INSTALLATION DU JEU SUR DISQUE DUR**

FFBTO'F peut être installé sur disque dur en suivant les instructions du manuel du Propriétaire Atari pour la copie des fichiers.

AMIGA

1. Assurez-vous que le joystick est connecté au port 2
2. Allumez le moniteur et l'ordinateur. Si nécessaire, insérez la version 1.2 ou supérieure de Kickstart dans le lecteur.

3. Quand il demande Workbench Disk, insérez la disquette 1 étiquette en haut, dans le lecteur. Le jeu est chargé en mémoire par l'ordinateur et la séquence d'ouverture commence.

NOTE : Si vous avez deux lecteurs, introduisez la disquette 1 dans le lecteur 1 et laissez-y là. Utilisez le lecteur 2 pour les disquettes 2 et 3 lorsqu'elles sont nécessaires.

**INSTALLATION DU JEU SUR DISQUE DUR**

FFBTO'F peut être installé sur disque dur en suivant les instructions du manuel du Propriétaire Amiga pour la copie des fichiers.

**IBM TANDY**

Chargement du Jeu avec le DOS

1. Insérez une disquette DOS (version 2.1 ou supérieur) dans le lecteur A
2. Si vous utilisez un joystick, assurez-vous qu'il est connecté au port Jeu de votre ordinateur.
3. Allumez le moniteur ou la TV et l'ordinateur.
4. Rentrez la date et l'heure qui sont demandées.
5. Quand le curseur A> apparait à l'écran, remplacez le DOS par la disquette A.
6. Tapez FREDDY et appuyez sur ENTER. Bientôt la séquence d'ouverture commence.

**CHARGEMENT DU JEU SUR DISQUE DUR**

Une fois la procédure ci-dessous effectuée, FFBTO'F se déroulera entièrement à partir du disque dur ; vous n'aurez plus besoin des lecteurs de disquettes.

1. Lancez le système, si nécessaire, et montez sur le disque dur (par exemple C:). Si vous voulez placer FFBTO'F dans un sous-répertoire, allez vous placer dans celui-ci.

2. Introduire la disquette 1 de FIENDISH FREDDY dans le Drive A. Après le curseur DOS du répertoire sur lequel vous voulez installer FIENDISH FREDDY, tapez COPY A:*.* et appuyez sur ENTER. Répétez cette procédure pour les disquettes 2, 3, 4 et 5 de la version 5 pouces ¼ ou pour les disquettes 2 et 3 de la version 3 pouces ½. Quand ceci est fini, tous les fichiers du jeu sont copiés dans le disque dur.

3. Pour jouer à FFBTO'F, placez-vous dans le sous-répertoire du disque dur qui contient les fichiers du jeu. Et après le curseur DOS, tapez FREDDY et appuyez sur ENTER.

4. Pour retirer FFBTO'F du disque dur, il suffit d'effacer tous les fichiers du jeu.

## EBLOUISSANTES TOUCHES DE COMMANDE

### ATARI ST

| | |
|---|---|
| P | Permet de se mettre en pause lors d'un challenge |
| S | Allume ou éteint la musique. Les effets sonores s'entendront toujours. |
| Barre Espace | Permet de passer la présentation et la séquence d'ouverture |

### AMIGA

| | |
|---|---|
| P | Permet de se mettre en pause lors d'un challenge |
| S | Allume ou éteint la musique. Les effets sonores s'entendront toujours. |
| Barre Espace | Permet de passer la présentation et la séquence d'ouverture |

### IBM/TANDY

| | |
|---|---|
| Pause | Permet de se mettre en pause lors d'un évènement |
| F1 | Eteint la musique et les effets sonores |
| F2 | Allume ou éteint la musique |
| Barre Espace | Permet de passer la présentation et la séquence d'ouverture |
| Insert | Remplace le bouton de tir du joystick au clavier Déplace le personnage dans la direction voulue. |

### LE GLORIEUX JEU

Faire sauter la Banque ! Votre petit cirque qui survit péniblement risque d'être la proie d'un sinistre individu auquel vous devez la somme de 10.000 smackeroos. Votre chapiteau sera abattu si vous ne ramassez pas le fric nécessaire pour bannir de votre bien aimé travail ces banquiers barbares. Pour rendre le tout encore plus difficile, il a envoyé FIENDISH FREDDY (Freddy le Diabolique) pour déséquilibrer vos fragiles finances et empêcher vos artistes de donner le meilleur d'eux-mêmes. Votre objectif est d'effacer cette contrainte financière en éxécutant parfaitement le spectacle pour préserver l'équilibre précaire du chapiteau. Ainsi vous ferez frémir la foule des spectateurs tout en gagnant le fric nécessaire à l'expansion de votre piste.

## LE SOMPTUEUX MENU

Après la séquence d'ouverture, Monsieur Loyal et le menu principal apparaitront à l'écran. Ce menu vous permet de choisir entre le jeu et l'entrainement. Le mode d'entrainement vous permet de vous familiariser avec un challenge particulier autant de fois que vous le voudrez. Le mode jeu vous entraine dans les 6 challenges (dans l'ordre), et enregistrera le score de chaque joueur.

## MODE D'ENTRAINEMENT

Pour sélectionner le mode d'entrainement, utilisez le joystick pour déplacer le curseur en bas du menu où est écrit PRACTICE et appuyez sur le bouton de tir. Le menu devient une liste des six challenges. Maintenant déplacez le curseur jusqu'à ce qu'il recouvre celui que vous voulez pratiquer et appuyez sur le bouton de tir. Si nécessaire, il y aura des instructions pour que vous insériez une disquette différente.

Une fois le challenge chargé, le message suivant apparait à l'écran :

PRESS "Q" TO QUIT
OR
PRESS FIRE TO CONTINUE

Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, l'évènement commence. Chacun a trois ou quatre niveaux. Vous commencerez à vous entrainer au premier niveau et progresserez à chaque fois que chaque niveau sera entièrement réussi. Lorsque vous "ratez" un challenge, ou que vous éxécutez tous les niveaux, le message "QUIT OR CONTINUE" réapparaitra. Lorsque vous aurez fini de vous entrainer, appuyez sur Q, Monsieur Loyal et le menu réapparaitront.

## MODE JEU

Pour sélectionner le Mode jeu, utilisez le joystick pour déplacer le curseur sur le nombre de joueurs qui joueront. Il peut y avoir de 1 à 5 joueurs. Souvenez-vous que les 10 000 smackeroos doivent être gagnés par un seul joueur ; et non accumulés avec ce que plusieur joueurs ont gagné. Ainsi, dans un jeu à plusieurs, vous essayez d'augmenter vos gains, mais aussi de gagner plus que les autres joueurs. Une fois que le curseur est sur le nombre de joueurs désiré, appuyez sur le bouton de tir.
Ensuite chaque joueur choisira un animal pour le représenter.

Chacun des cinq personnages est représenté à son tour. Pour les faire défiler, déplacer le curseur sur les mots "Next Beast" (animal suivant) et appuyez sur le bouton de tir. Lorsque l'animal représentant votre personnage apparait, déplacez le curseur sur "TAKE THE BEAST" (prendre cet animal) et appuyez de nouveau sur le bouton de tir. Lorsque chaque joueur a sélectionné son personnage, Monsieur Loyal apparait et la partie commence.

Lorsque chaque challenge commence, le personnage dont c'est le tour apparait à l'écran avec le niveau auquel il se trouve et le message "NOW APPEARING" (et maintenant). Le joueur appuie alors sur le bouton de tir pour commencer le challenge.

Une fois que tous les joueurs ont accompli un challenge, le distingué panneau de juges apparaitra sur l'écran et "scorera" chaque joueur en lui accordant une certaine somme d'argent. Après avoir reçu la somme d'argent pour ce challenge, le joueur voit alors combien il a gagné jusqu'à maintenant. Une fois que chaque joueur a reçu son score, le panneau des scores (ticket tally) apparait avec le total de chacun des joueurs.

**LES EVENEMENTS EXPLOSIFS (D'EXPLOSIFS EVENEMENTS)**

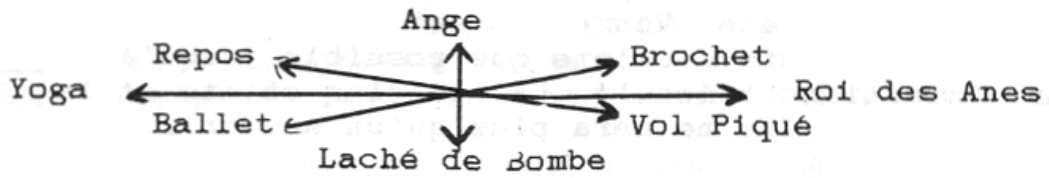
Les Exploits Phénoménaux de l'Effrayant Saut
(Le Saut de l'Ange)

Pour commencer notre Big Top O'Fun, voici un spectacle avec d'Horribles Hauteurs et des cibles terrifiantes (tout spécialement au niveau 3). Seule une âme de la plus forte trempe (et forte tête) survivra à ce spectacle prodigieux.

Dans cet évènement, vous prenez la place d'Horace le Plongeur de Haut Vol. Tout d'abord, Horace grimpe à l'échelle et se rend au bout de la plate-forme de saut. Sur le côté droit, il y a une représentation à l'échelle de la plate-forme. Une flèche indique le niveau où se trouve Horace. Dans le coin supérieur gauche de l'écran se trouve le nom de la figure qu'Horace doit éxécuter en premier. Dans le coin inférieur gauche, se trouve un dessin de la cible du Plongeur.

Appuyez sur le bouton de tir pour commencer le saut d'Horace. Une fois que le personnage est en l'air, commencez à bouger rapidement le joystick d'un côté à l'autre, mais maintenez votre personnaage au-dessus de sa cible. Votre personnage tourne suffisamment sur lui-même pour faire une figure. Lorsqu'il va assez vite, une cloche sonne et le nom de la figure clignote, indiquant qu'il est temps de la prendre...

Pour faire une figure, déplacez le joystick dans la position appropriée et appuyez alors sur le bouton de tir. Les positions du joystick pour chaque saut sont les suivantes :




Lorsqu'une figure a été exécutée, un autre nom apparait dans le coin supérieur gauche. Vous devez alors redéplacer votre joystick d'un côté à l'autre pour vous préparer à la posture suivante. Plus vous faites des figures correctes, plus vous gagnerez d'argent sur votre saut, du moins tant que vous touchez la cible. Lorsque votre homme atteint la zone cible, il prendra automatiquement la figure d'arrivée.

Si vous voyez qu'Horace s'écarte du centre de la cible, déplacez le joystick dans la direction nécessaire pour redresser la trajectoire. Une fois qu'il y est revenu, recommencez à bouger le joystick d'un côté à l'autre et préparez vous à une autre figure.

A chaque nouveau niveau, Horace commence de plus en plus haut et a plus de temps pour effectuer des sauts. Toutefois, c'est aussi plus facile de quitter la bonne trajectoire lorsque vous êtes plus haut dans les airs !

**LE ROLE DE FREDDY**

Une fois que la cloche indique qu'il est temps de faire une figure il faut aussitôt l'éxécuter. En ratant, vous faites sortir Freddy avec son éventail portable de taille industriel pour vous déporter en dehors de votre trajectoire. A chaque niveau, Freddy apparait de plus en plus tôt si vous ne prenez pas la pose lorsque sonne la cloche.

**LE GENIAL GENIE DE LA JONGLERIE (JONGLERIE)**

C'est maintenant l'heure d'accueillir Jeffy-Joe au centre de la piste. Quand il était petit, on l'avait surnommé "L'Empoté", mais maintenant, il est connu dans le monde entier comme "le Petit Prodige de la jonglerie percutante".

Le challenge de jonglerie commence lorsque l'assistant docile de Jeffy-Joe attrape et lance des objets dans les airs. Jeffy-Joe arrive alors sur son monocycle et manoeuvre de manière à se mettre en position d'attraper et de jongler avec chacun des objets. Votre but est de faire jongler Jeffy-Joe avec autant d'objets que possible jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé. Lachez cinq objets et la carrière de Jeffy-Joe ne sera plus qu'un souvenir.

Pour manoeuvrer Jeffy-Joe, bougez le joystick vers la direction où vous voulez aller. Lorsque vous voulez attraper un objet, déplacez Jeffy-Joe de manière à ce qu'il soit placé pour pouvoir l'attraper de la main gauche ou de la droite. Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, il lance ce qu'il a dans la main gauche et passe ce qu'il avait dans la droite dans la gauche. Il lancera toujours de SA main gauche (votre côté droit), ainsi vous devez vous habituer à ce qu'il attrape de sa main droite et ensuite passe à la gauche. Une fois que vous avez lancé l'objet, relachez le bouton de tir et préparez-vous au suivant.

Si vous tirez le joystick vers vous, Jeffy-Joe se sert des deux mains pour attraper l'objet et le plaquer contre son corps. La manière dont l'objet arrive dans vos mains n'a pas d'importance ; vous ne vous blesserez pas et ne serez pas pénalisé tant que vous l'attraperez (c'est-à-dire que vous pouvez attraper un couteau par la lame, ou une torche par la flamme).

Aux niveaux 3 et 4, un bébé devient un des objets. Votre but est de ramener le bambin sain et sauf à sa poussette. Y arriver supprime un des objets que vous avez laché. La poussette roulera vers vous lorsque vous jonglerez avec le bébé. Pour mettre le bébé dedans, placez Jeffy-Joe de sorte qu'après avoir lancé le bébé, celui-ci ne retombe pas entre ses mains mais directement dans la poussette. Jeffy-Joe et la poussette doivent être bien placés pour que cela réussisse. Attention à la colère qui se produit si votre bébé rate la poussette.

**SANS APPUYER SUR LE BOUTON DE TIR**

**Déplacement à gauche ←  → Déplacement à droite**

**↓**

**Ramène les mains**

**EN APPUYANT SUR LE BOUTON DE TIR**

Lance les bombes

↑

La main droite ← → La main gauche
se lève se lève
(et les objets passent de la droite vers la gauche)

## LE ROLE DE FREDDY

De temps à autre, Freddy distraira votre assistant et lancera les objets à sa place. Malheureusement, vous pouvez vivre sans l'aide de Freddy-REELLEMENT. Il ne lance que les bombes et les projectiles. Si un de ces objets tombe, il est comptabilisé pour vous (et on ne plaisante pas).

Pour tenir les bombes de Freddy, attrapez-les dans une des deux mains, et appuyez sur le bouton de tir en poussant le joystick vers le haut. Cette manoeuvre renverra la bombe vers Freddy. S'il vous jette un projectile, continuez simplement à jongler avec comme si c'était un de vos objets, jusqu'à ce que le temps de ce niveau soit écoulé.

## DES BRAVADES A COUPER LE SOUFFLE ET A DES HAUTEURS RISQUEES (Trapèze)

Puis-je attirer votre attention au-dessus de la piste centrale de notre Big Top O'Fun. C'est l'heure d'un autre acte de courage, de bravoure où l'on défie la mort, et avec si peu de matériel que tout peut arriver !
C'est notre chère Finola de la Famille Volante Fuller, et elle est prête à se balancer à travers notre chapiteau et aussi dans vos esprits avides de suspens.

Lorsque le challenge commence, Finola apparait dans le coin supérieur droit de l'écran. Dans le coin inférieur droit vous remarquerez un dessin de la tête de Finola. Ceci représente la seconde chance que vous aurez si jamais il arrive quelquechose à Finola lors de votre première tentative. Dans le coin supérieur gauche, vous verrez la barre suivante aller et venir.

Appuyez sur le bouton de tir pour que Finola s'élance. Ensuite déplacez le joystick dans la direction vers laquelle elle doit se balancer pour gagner de la vitesse. Lorsque Finola se balance en avant, vous devez pousser le joystick vers le coin en haut à gauche. Lorsqu'elle se balance en arrière, placez le joystick dans le coin supérieur droit. Pour sauter vers la barre suivante, attendez que Finola aille en avant et que la barre vienne vers elle. Quand elle est en haut de son mouvement, appuyez sur le bouton de tir. Elle accomplit alors un saut magnifique et, si le temps est correctement calculé, agrippe la barre suivante. Le processus redémarre alors.

En plus de simplement sauter d'une barre à une autre, Finola croise plusieurs obstacles comme des cibles en papier et des cercles de feu. Certains d'entre eux vont même de bas en haut et de haut en bas. Il faut de nouveau prévoir le saut de telle sorte que le cercle ou la cible soit suffisamment basse pour que Finola passe au travers.

## LE ROLE DE FREDDY

De temps à autre, Freddy distraira votre assistant et lancera les objets à sa place. Malheureusement, vous pouvez vivre sans l'aide de Freddy-REELLEMENT. Il ne lance que les bombes et les projectiles. Si un de ces objets tombe, il est comptabilisé pour vous (et on ne plaisante pas).

Pour tenir les bombes de Freddy, attrapez-les dans une des deux mains, et appuyez sur le bouton de tir en poussant le joystick vers le haut. Cette manoeuvre renverra la bombe vers Freddy. S'il vous jette un projectile, continuez simplement à jongler avec comme si c'était un de vos objets, jusqu'à ce que le temps de ce niveau soit écoulé.

## DES BRAVADES A COUPER LE SOUFFLE ET A DES HAUTEURS RISQUEES (Trapèze)

Puis-je attirer votre attention au-dessus de la piste centrale de notre Big Top O'Fun. C'est l'heure d'un autre acte de courage, de bravoure où l'on défie la mort, et avec si peu de matériel que tout peut arriver !
C'est notre chère Finola de la Famille Volante Fuller, et elle est prête à se balancer à travers notre chapiteau et aussi dans vos esprits avides de suspens.

Lorsque le challenge commence, Finola apparait dans le coin supérieur droit de l'écran. Dans le coin inférieur droit vous remarquerez un dessin de la tête de Finola. Ceci représente la seconde chance que vous aurez si jamais il arrive quelquechose à Finola lors de votre première tentative. Dans le coin supérieur gauche, vous verrez la barre suivante aller et venir.

Appuyez sur le bouton de tir pour que Finola s'élance. Ensuite déplacez le joystick dans la direction vers laquelle elle doit se balancer pour gagner de la vitesse. Lorsque Finola se balance en avant, vous devez pousser le joystick vers le coin en haut à gauche. Lorsqu'elle se balance en arrière, placez le joystick dans le coin supérieur droit. Pour sauter vers la barre suivante, attendez que Finola aille en avant et que la barre vienne vers elle. Quand elle est en haut de son mouvement, appuyez sur le bouton de tir. Elle accomplit alors un saut magnifique et, si le temps est correctement calculé, agrippe la barre suivante. Le processus redémarre alors.

En plus de simplement sauter d'une barre à une autre, Finola croise plusieurs obstacles comme des cibles en papier et des cercles de feu. Certains d'entre eux vont même de bas en haut et de haut en bas. Il faut de nouveau prévoir le saut de telle sorte que le cercle ou la cible soit suffisamment basse pour que Finola passe au travers.

**LE ROLE DE FREDDY**

D'où sort-il tous ces jouets magnifiques ? Dans ce challenge, Freddy est armé d'une ceinture à réaction et d'une énorme paire de ciseaux. Il peut se déplacer en toute liberté sous le chapiteau en attendant une bonne occasion. Si vous laissez Finola trop longtemps sur une barre, attendant le bon moment pour sauter, Freddy arrive et "raccourcit" son spectacle.

**MORTELS ET DANGEREUX COUTEAUX DE LA MORT**
**(Lancer de couteaux)**

Ah, votre ravissante assistante, Nancy Couteau est dans une position périlleuse ! Vous la voyez les yeux bandés et attachée à une roue qui tourne, avec aussi des ballons placés à différents endroits stratégiques. Votre but ici est de crever tous les ballons avant que le temps ne soit achevé.

En plus de la belle et légèrement vêtue Nancy, il y a une rangée de couteaux qui indique à combien d'essais vous avez droit pour crever les ballons. Une pendule indiquant le temps limite apparait dans le coin supérieur droit. Au centre de la roue se trouve votre couteau de visée.

Utilisez votre joystick pour déplacer ce couteau sur la roue jusqu'à ce qu'il se trouve sur une zone où un ballon va arriver. Appuyez sur le bouton de tir lorsque vous voulez lancer le couteau, et il volera jusqu'à la roue. Le temps est primordial dans ce jeu, aussi vous aurez besoin de "sentir" combien de temps met le couteau à traverser les airs.

Faites attention à ne pas toucher Nancy. C'est une sacrée pleurnicharde et elle vous fera sûrement savoir si vous avez raté votre coup. De plus vous serez pénalisé de deux lancers si jamais vous l'égratigniez.

**LE ROLE DE FREDDY**

Freddy a encore quelques bombes en réserve datant de l'évènement de jonglerie, aussi il a décidé d'en faire une bonne utilisation dès maintenant. Périodiquement, il apparaitra sur le côté, lancera sa bombe de fumée et disparaitra à toute vitesse avant qu'elle n'explose. Malheureusement pour vous et Nancy, vous n'avez nulle part où aller. La bombe remplit l'écran de fumée et généralement secoue un peu tout. Elle dérèglera certainement votre calcul de temps et votre visée, aussi essayez de reprendre vos esprits le plus vite possible. En plus, il en a toujours une en réserve au cas où !

**TECHNIQUES TENDUES DE TRAVERSEE SUR CORDE RAIDE**
**(Corde Raide)**

C'est de nouveau le moment de lever les yeux vers notre acrobate sans peur, Tony Pointe de Pied, qui va faire preuve de son habileté étonnante à parcourir des distances spectaculaires, perché à des hauteurs périlleuses. En d'autres mots, il va marcher sur ce fil de fer tout là haut !

Ce challenge débute avec Tony Pointe de Pied en équilibre dans le coin supérieur droit de l'écran. La plateforme vers laquelle il doit marcher se trouve dans le coin inférieur gauche. Dans le coin supérieur gauche, il y a le "degré d'inclinaison" de votre homme. Cela montrera de manière précise où se trouve Tony sur la corde.

Commencez ce challenge en poussant en avant votre joystick. En se mettant à marcher, Tony commencera certainement à perdre son équilibre et à pencher à droite ou à gauche. Suivant la direction, déplacez votre joystick à droite ou à gauche pour le rééquilibrer et le faire continuer à avancer sur la corde. (Par exemple, s'il penche à gauche, déplacez votre joystick à droite pour le redresser et faites-le de nouveau avancer). Si Monsieur Pointe de Pied penche de trop et risque de tomber, il criera "Whoa" et son balancier deviendra rouge. S'il reste dans cette position dangereuse plus d'une seconde, il perdra l'équilibre et Freddy sera sur scène sans tarder.

**LE ROLE DE FREDDY**

Pour cet énvènement Freddy est allé chercher loin dans son sac à malices et en a sorti une des meilleurs. Pour commencer, si votre homme met trop de temps à parcourir le câble, il sortira son canon et bloquera à "mort" son chemin. Aux autres niveaux vous le verrez en train de voler à droite à gauche pour vous pousser ou jeter des lames de scie circulaire sur ce pauvre Tony.

Quand Freddy jette des lames à Tony Pointe de Pied, vous pouvez les parer avec le balancier en appuyant sur le bouton de tir lorsque la lame s'approche. Si vous ratez, cela causera des douleurs "sciantes" à Tony.

**CANONS A COMBUSTIBLES DE COURAGE COLOSSAL**
**(Boulet de Canon)**

Et maintenant notre fantastique final féérique ! C'est l'intrépide (et parfois enragé) Fernando, l'Homme Canon. J'attire votre attention sur cette extrémité lointaine de notre chapiteau où Fernando se concentre pendant les derniers préparatifs (en se remémorant peut-être ses expériences effrontées).

Ce challenge commence avec votre valeureux homme-canon, Fernando, effectuant son salut de pré-vol. Dans le coin inférieur droit, il y a deux casques supplémentaires qui indiquent les deux autres chances qui vous seront données dans ce challenge. Cela fait trois chances en tout). Dans le coin inférieur gauche est une petite représentation de canon.

Quand son assistante, la ravissante Lisa, charge le canon de poudre, le petit dessin se remplit de rouge pour indiquer la quantité qu'elle a placée dans le canon. Une fois que c'est fini, notre héros y plonge. Dès qu'il y est, une vision à l'échelle du chapiteau apparait en haut de l'écran. Au centre se trouve la cible que notre petit bonhomme doit atteindre.

Suivant la quantité de poudre que la splendide Lisa a placée dans le canon, vous devez décider de la distance à laquelle la cible doit se trouver pour que Fernando la touche. Dès que cet écran apparait, utilisez le joystick pour rapprocher (gauche) ou éloigner (droite) la cible du canon. Ceci doit se faire rapidement avant... et bien, lisez donc le rôle de Freddy un peu plus loin. Une fois que la cible est là où vous le voulez, appuyez sur le bouton de tir.

A cet instant votre assistante délurée mettra le feu au poudre. Quand elle a fini, l'ouverture du canon tourne vers le côté droit. Vous devez maintenant décider de l'angle auquel vous voulez que Fernando soit expulsé du canon pour qu'il atteigne la cible. Lorsque le canon est à l'angle que vous souhaitez, appuyez de nouveau sur le bouton de tir. Cela lancera l'intrépide Fernando.

Pour voir la progression de Fernando, suivez son chemin sur le dessin à l'échelle qui apparait en haut de l'écran. Si votre placement de la cible et l'angle de tir sont corrects, il atterrira sur la cible. Si vos choix n'étaient pas bons, l'atterrissage de Fernando manquera plutôt de confort.

## LE ROLE DE FREDDY

Une fois de plus, Freddy utilise sa ceinture à réaction pour se déplacer à travers le chapiteau. Cependant, cette fois-ci, il est armé d'un énorme bouchon et devinez où il veut le mettre ?
Et oui, si vous perdez trop de temps à essayer de décider où placer la cible, Freddy s'assurera que votre spectacle fera un grand boum.

## UN GAIN MAGNIFIQUE OU UNE PERTE ECOEURANTE

Si un joueur a accumulé 10 000 Smackeroos ou plus, alors votre chapiteau est sauvé d'une mort certaine et c'est Rideau pour Freddy. Cependant, si personne n'a rassemblé les 10 000 smackeroos nécessaire, Freddy prendra une résidence permanente dans les environs, et votre cirque ne sera rien d'autre qu'un souvenir.

- Program Copyright 1989 Gray Matter

- Tous les droits réservés

- Amiga est une marque de Commodore - Amiga Inc.

- Atari est une marque déposée et 520 ST, 1040 ST et Méga sont des marques de fabrique de Atari Corp.

- IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

- Tandy est une marque déposée de Tandy Corp.

- Imprimé aux USA.