

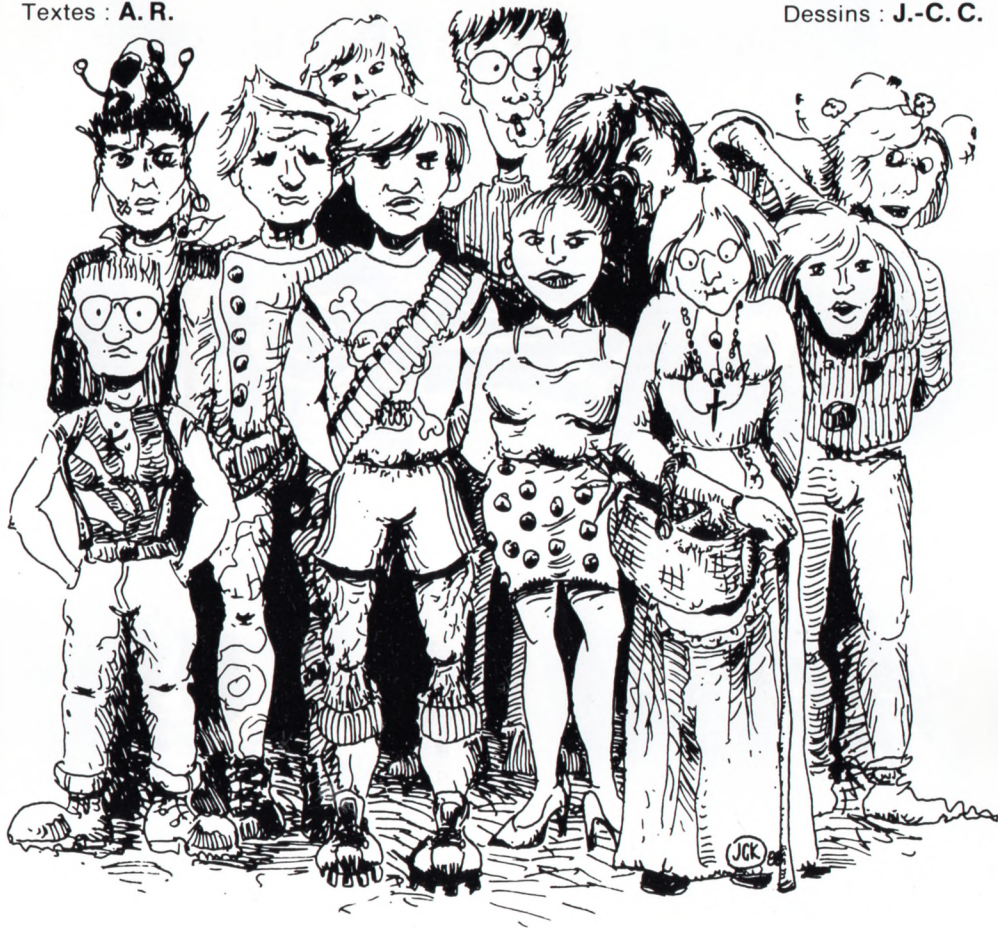
LE GUIDE DU MAD SHOW



GRABUGÉ 88

Textes : A.R.

Dessins : J.-C. C.

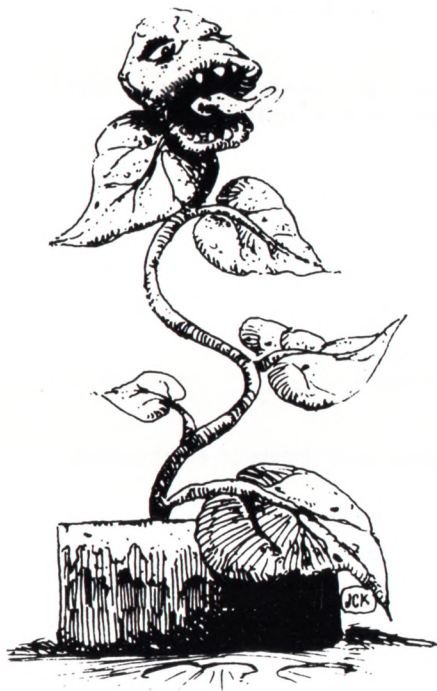


Une tribu de Silmariliens

Comment participer au Mad Show ?

Après la présentation par Leya la speakerine, le nain Miguelito arrive dans le studio de TV 13 et vous demande d'entrer :

- le mode de jeu (entraînement ou compétition);
- dans le cas d'une compétition, le nombre de joueurs (1 à 6) et leur nom.



Nom : ORCHIDORACK

Type : Plante carnivore

Milieu : Studios de télévision

Signes particuliers :

- Odeur insupportable
- Salive abondante et mortelle
- Nourriture exclusivement composée de speakerines.

Comment jouer au Mad Show ?

Quelques règles malgré tout :

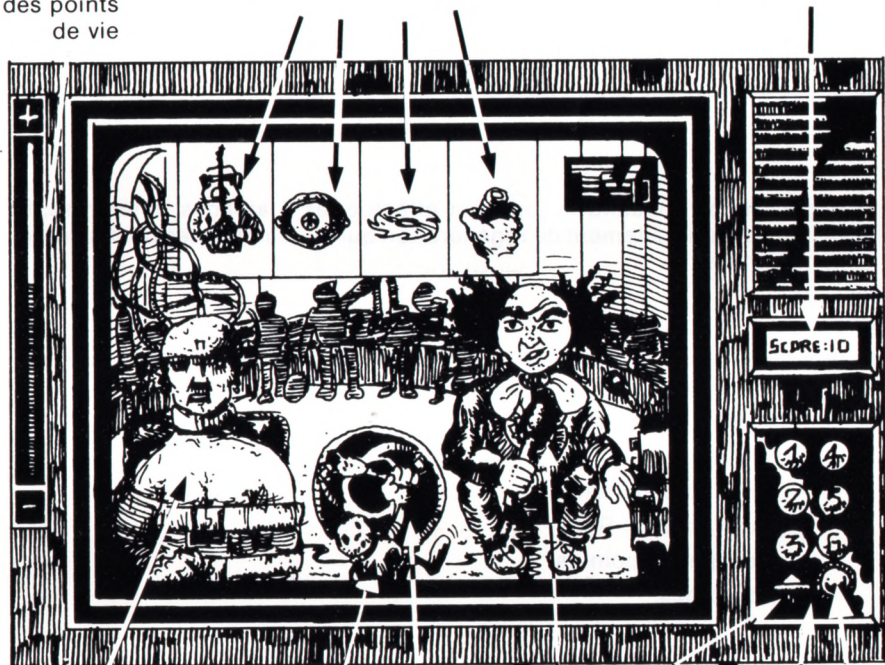
- Au départ, chaque joueur joue à tour de rôle.
Par la suite, ce sera toujours au dernier du classement de jouer.
Le joueur se téléporte dans l'écran en tapant son numéro.
- Après avoir sélectionné une épreuve parmi 4 proposées, le candidat doit parier sur un élément qu'il pense voir sortir de la "Mad Roulette".
- Miguelito effectue le tirage. Si le joueur gagne, il prend 5 points sinon il est téléporté dans l'arcade choisie.
S'il en revient vivant, il encaissera le nombre de points correspondant au niveau de l'épreuve.
- Le jeu s'arrêtera par la mort de tous les joueurs.
- Si vous voulez rejouer, éteignez puis rallumez votre télévision en appuyant sur 0.

Description de votre poste de télévision

Barre
des points
de vie

Panneau de contrôle

Compteur de points



Sympathique
candidat

Élément de jeu

Mad Roulette

Miguelito

Canal des
Hi-Scores

Panneau
des décisions

TV
ON/OFF

Vocabulaire

- **Hi-Score** : Appuyez sur la barre d'espace lors d'un choix au clavier pour obtenir la page des meilleurs scores.
- **Pause** : Tapez sur la touche ESC.
- **Régénération** : Quand le joueur a effectué les 4 arcades différentes, il bénéficie d'un traitement de régénération qui lui remonte ses points de vie au maximum.
- **Repeuplement** : Si la "Mad Roulette" est vide, Miguelito actionne la manette de jeu, la roulette se remplit alors de ses éléments, c'est-à-dire :
 - 6 Rams
 - 6 Roms
 - 6 marottes de Ram
 - 6 marottes de Rom
 - 6 chapeaux pointus
 - 6 bicornes.

Voir
ci-contre

Vous pouvez ainsi jouer scientifiquement en calculant vos chances de succès ou d'insuccès.



Nom : RAM

Type : Monstre mutant indéterminé

Milieu : Désert du Reset

Signes particuliers :

- Très sociable
- Attrape facilement des virus
- Grand amateur de Ketchup.

Nom : ROM

Type : Monstre mutant indéterminé

Milieu : Forêt des Pixels

Signes particuliers :

- Vit en communauté
- A la mémoire courte
- Grand amateur de patchouli.

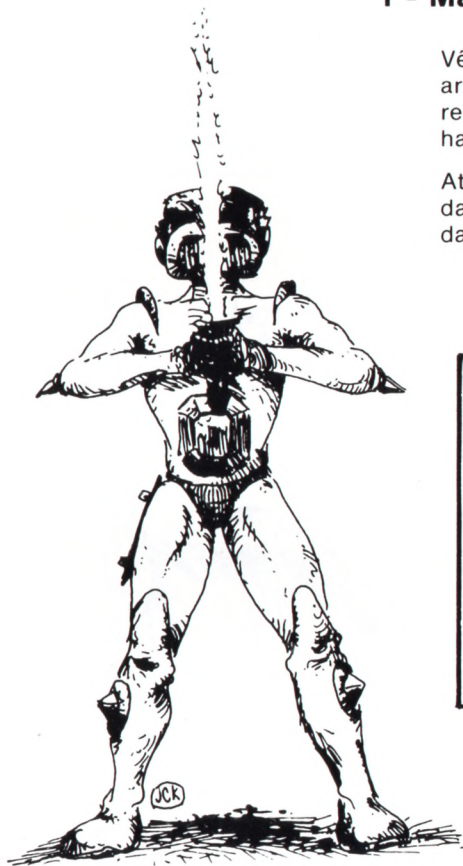


Comment survivre dans le Mad Show ?

1 - Mad Space

Vêtu de votre combinaison spatiale verte et armé de votre épée-laser, vous affrontez un redoutable combattant sur un astéroïde habité.

Attention ! Un pas de trop et vous tombez dans le vide, vous offrant ainsi aux ptérodactyles impatients.



Nom : DARKY

Type : Saurien à forme humaine

Milieu : Toutes sortes d'arènes de combat

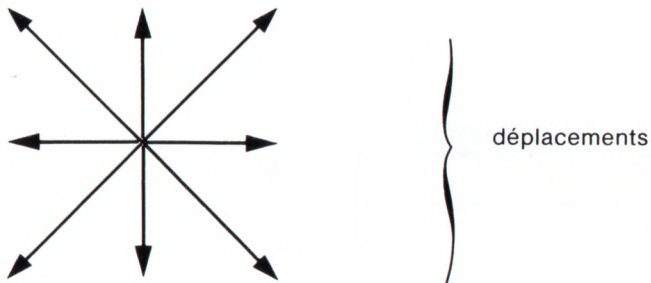
Signes particuliers :

- Grand sens de l'équilibre
- Spécialiste du "coupe-tuyau"
- Lâche devant l'adversité
- Haine ancestrale envers les humains.

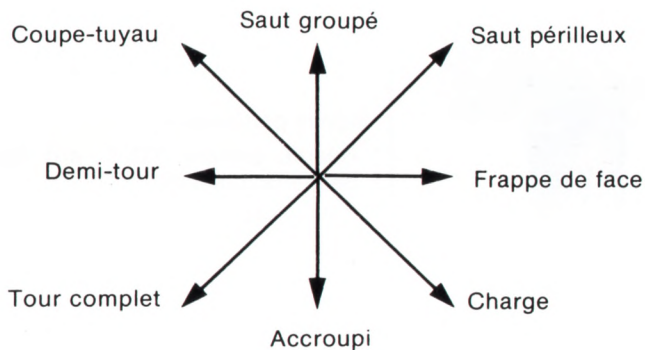
Commandes

Au joystick ou au clavier (pavé numérique, chiffres de 1 à 9).

■ Sans bouton ou sans shift :



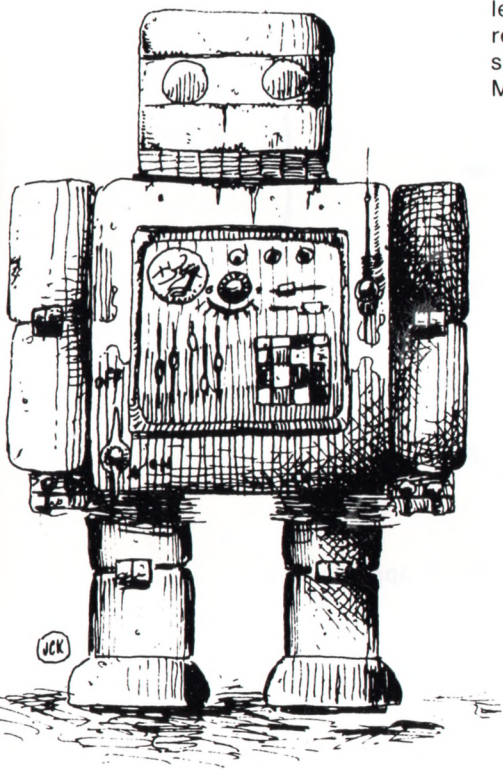
■ Avec bouton ou avec shift :



■ Pour se relever : bouton ou shift.

2 - Mad Machine

Muni d'un bouclier imposant, vous parez les coups et tenter d'assommer les différents robots qui vous fuient. Une petite subtilité vous permettra de détruire la Mad Machine et de terminer l'épreuve.



Nom : GOBOT

Type : Robot de la 4^e génération

Milieus : Atoll des Cyborgs,
Mad Machine,
cuisines vulcaines

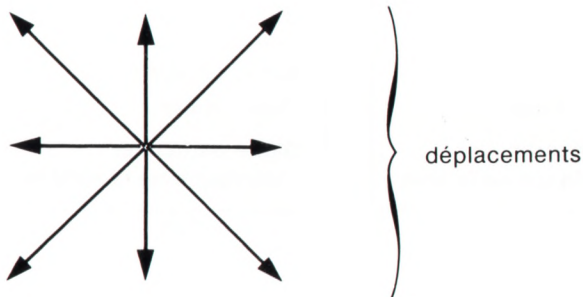
Signes particuliers :

- Réagit, comme "l'Œil", aux déplacements humains
- Tête renforcée
- Garantie 3 mois.

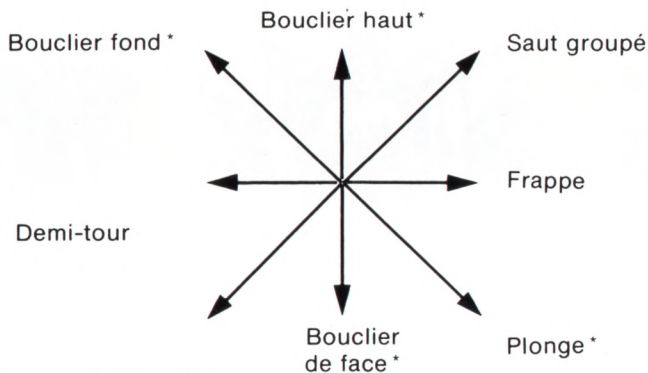
Commandes

Au joystick ou au clavier (pavé numérique).

■ Sans bouton / shift :



■ Avec bouton / shift :



* Maintenir pour garder la position.

3 - Mad Tunnel

Dans un tunnel glauque, assis dans votre motorbug, vous attrapez et balancez des scies métalliques et des torpilles sur de redoutables adversaires.

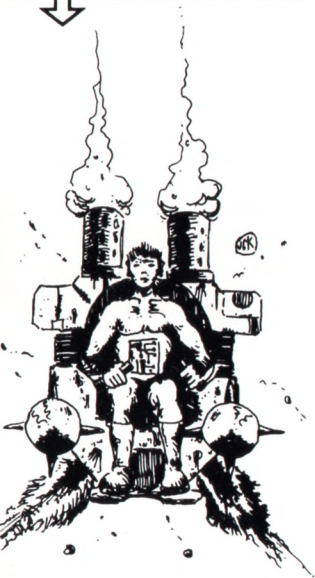
Attention, des vis géantes s'activent autour de vous et un crocodile-monstre guette la moindre fausse manœuvre. N'oubliez pas de faire le plein.

Nom : GROUCHKY

Type : Killer

Signe particulier :

- Maniaque de la scie.

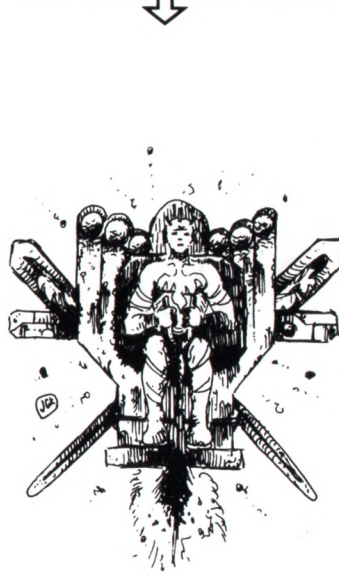


Nom : CHICAZ

Type : Killer

Signe particulier :

- Maniaque de la sphère.



Nom : HARPAX

Type : Killer

Signe particulier :

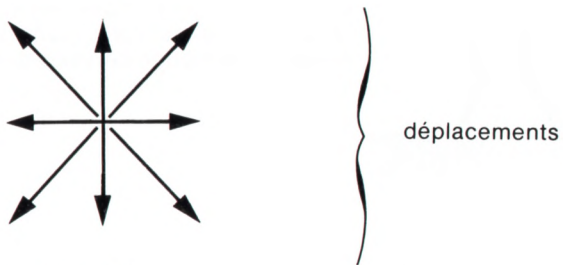
- Maniaque de la torpille.



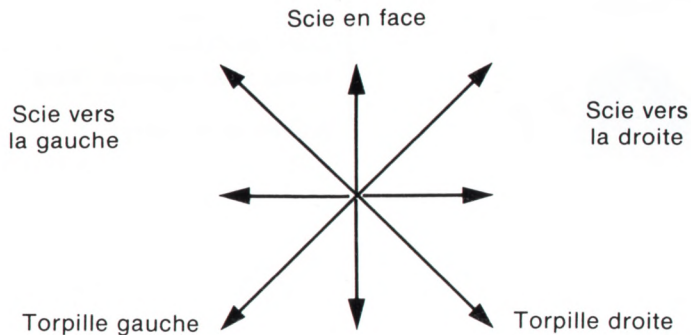
Commandes

Au joystick ou au clavier (pavé numérique).

■ Sans bouton / shift :



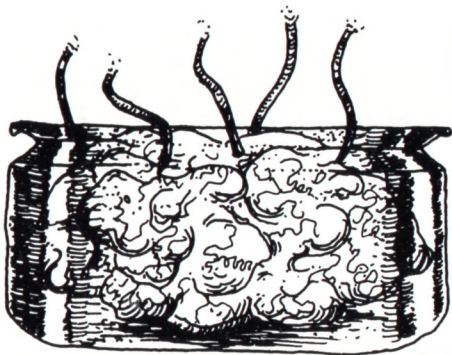
■ Avec bouton / shift :



4 - Mad Virus

Dans une station orbitale abandonnée, un tapis roulant, piloté par une main décharnée, passe à travers des cages où s'épanouissent des virus affamés.

Vous êtes sur ce tapis et vous ne pouvez compter que sur la vitesse de vos jambes et la puissance de votre canon-scié pour éliminer l'immonde cerveau-dirigeant.



Nom : CERVAX

Type : Système de pores télépathiques bacillaires.

Milieu : Les logiciels "Mad"

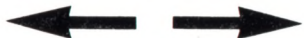
Signes particuliers :

- Se nourrit de calories humaines
- Ne supporte pas les armes à feu et les plasmas à la moutarde
- Implanté maintenant sur terre.

Commandes

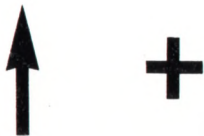
Au joystick ou au clavier (chiffres 4 - 6 - 8).

■ Déplacements droite-gauche :



(avec ou sans bouton / shift)

■ Pour tirer :



bouton / shift



Copyright Silmarils novembre 1988

Silmarils
1, rue Albert-Einstein
77436 CHAMPS-SUR-MARNE
Tél. : (1) 64 68 00 08