

# T.N.T

Un hélicoptère vous dépose au coeur de l'action... Vous êtes seul contre les soldats ennemis qui surgissent de partout et tentent de vous empêcher d'atteindre votre but : libérer la base de Khe Sanh de l'occupation ennemie.

## CONFIGURATION

T.N.T fonctionne avec les micro-ordinateurs de standard MSX2 (64K RAM, 128K VRAM).

## MISE EN MARCHÉ

- Insérez la disquette dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension.
- Le programme va se charger et démarrer automatiquement.
- Pour interrompre la démonstration et commencer le jeu, appuyez sur la barre d'espace.

## PRINCIPE DU JEU

Le mercenaire que vous dirigez doit franchir trois étapes :

- les marais,
- la forêt tropicale,
- la clairière du temple, pour parvenir au campement de Khe Sanh qu'il doit libérer.

## COMMANDES

### 1 - Déplacements

Avec la manette, vous pouvez utiliser les huit directions possibles pour diriger le personnage.

Avec le clavier, utilisez les touches fléchées du curseur. Appuyez sur deux touches de direction pour diriger le personnage en diagonale.

## 2 - Les armes

Le mercenaire peut être armé d'une mitraillette, d'un fusil, d'une grenade ou d'un couteau.

Le choix des armes se fait en appuyant sur la touche :

- 1 pour prendre une mitraillette en main,
- 2 pour prendre un fusil en main,
- 3 pour prendre une grenade en main,
- 4 pour prendre un couteau en main.

Pour utiliser cette arme il faut appuyer sur :

- le bouton ACTION si vous utilisez une manette de jeu,
- la barre d'espace si vous jouez au clavier.

N.B : Les munitions s'épuisent. La seule façon de trouver des munitions est de tuer un adversaire au couteau !

## SCORE

Si le mercenaire a suffisamment de FORCE, appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton ACTION pour passer à l'étape suivante.

Sinon, le score s'affiche à l'écran.

Si votre score fait partie des 6 meilleurs scores vous pouvez le sauvegarder sur la disquette de jeu.

Vérifiez que celle-ci n'est pas protégée en écriture. Un point d'interrogation apparaît ; tapez votre nom (s'il comporte moins de 6 lettres, appuyez sur la touche RETURN pour valider).

La sauvegarde a lieu immédiatement.

## T.N.T est une réalisation INFOGRAMES.

Programmation : Thierry HILAIRE, Tuan DO CAO, Najib EL MAADANI.

Graphismes : Eric VIAL, Josiane GIRARD.

Musique : Charles CALLET.

# T.N.T

A helicopter leaves you in the middle of the action ... You are all alone and have to fight against the enemy soldiers who keep appearing from almost everywhere, as they attempt to prevent you from reaching your goal - to reach the base at Khe Sanh and free the soldiers from the enemy.

## CONFIGURATION

T.N.T is compatible with standard MSX2 computers (64K RAM, 128K VRAM).

## START-UP

- Insert the disk in the drive.
- Connect the computer.
- The program will load itself and start automatically.
- To stop the demonstration and start the game, press the space bar.

## PRINCIPLE OF THE GAME

As the mercenary, you must overcome three obstacles :

- a) the marshes
- b) the tropical forest
- c) the clearing by the temple - in order to get to and free the soldiers based at Khe Sanh.

## COMMANDS

### 1 - Movements

With the joystick, you can use the eight possible directions in order to move the character.

With the keyboard, use the cursor keys. Press two cursor keys simultaneously in order to move diagonally.

## **2 - Weapons.**

Your mercenary can be armed with a sub-machine gun, a rifle, a grenade or a knife. The choice of weapon is made by pressing the following keys :

- 1 to take a sub-machine gun
- 2 to take a rifle
- 3 to take a grenade
- 4 to take a knife.

To use the weapon, you have to press the FIRE button if playing with a joystick or the SPACE BAR if playing with a keyboard.

N.B. : Ammunition runs out. The only way of finding more ammunition is to stab an opponent to death.

## **SCORE**

If your mercenary has enough STRENGTH, press the space bar or the FIRE button to go on to the next obstacle.

Otherwise, the score is shown on the screen. If your score is one of the 6 best scores you can save it on the game disk. Check that this isn't still write protected. When a question mark appears type your name, to a maximum of 6 letters, then press RETURN to confirm. This will be saved immediately.

## **T.N.T IS AN INFOGRAMES PRODUCTION**

Programming : Thierry HILAIRE, Tuan DO CAO and Najib EL MAADANI.

Graphics : Eric VIAL and Josiane GIRARD.

Music : Charles CALLET.

# T.N.T.

Les soldats ennemis surgissent de partout et tentent de vous empêcher d'atteindre votre but : libérer la base de Khe Sanh de l'occupation ennemie.

## CONFIGURATION

T.N.T fonctionne avec les micro-ordinateurs ATARI 520 ST et 1040 ST munis d'un moniteur couleur et d'une ou deux manettes de jeu. Attention, on ne peut pas jouer avec la souris.

## MISE EN MARCHÉ

- Insérez la disquette dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension, - cliquez deux fois sur l'icône TNT.PRG.
- Sélectionnez le nombre de joueurs.

N.B : si vous ne possédez qu'une seule manette, vous ne pouvez jouer que tout seul.

## PRINCIPE DU JEU

Les mercenaires que vous dirigez doivent franchir trois étapes :

- les marais,
- la forêt tropicale,
- la clairière du temple,

pour parvenir au campement de Khe Sanh qu'ils doivent libérer.

## COMMANDES

### 1 - Déplacements

Avec les manettes, vous pouvez utiliser les huit directions possibles pour diriger les personnages.

## 2 - Les armes

Le mercenaire peut être armé d'une mitraillette, d'un fusil, d'une grenade d'un lance-flamme ou d'un couteau.

Le choix des armes se fait en appuyant sur la touche :

### **JOUEUR 1** (joueur de gauche)

- f1 pour prendre une mitraillette en main,
- f2 pour prendre un fusil en main,
- f3 pour prendre une grenade en main,
- f4 pour prendre le lance-flamme en main,
- f5 pour prendre un couteau en main.

### **JOUEUR 2** (joueur de droite)

- f6 pour prendre une mitraillette en main,
- f7 pour prendre un fusil en main,
- f8 pour prendre une grenade en main,
- f9 pour prendre le lance-flamme en main,
- f10 pour prendre un couteau en main.

our utiliser cette arme il faut appuyer sur le bouton ACTION de la manette.

**N.B :** Les munitions s'épuisent. La seule façon de trouver des munitions est de tuer un adversaire au couteau !

- Pour interrompre le cours du jeu, appuyez sur la touche HELP.
- Pour reprendre le cours du jeu, appuyez sur la touche UNDO.

## **SCORE**

Si les deux mercenaires ont suffisamment de FORCE, appuyez sur le bouton ACTION pour passer à l'étape suivante.

Sinon, les scores s'affichent à l'écran.

Si un de vos scores fait partie des meilleurs scores vous pouvez le sauvegarder sur la disquette de jeu.

Vérifiez que celle-ci n'est pas protégée en écriture. La sauvegarde a lieu immédiatement.

T.N.T est une réalisation INFOGRAMES.

Programmation : Najib EL MAADANI, Richard BOTTET.

Graphismes : Eric VIAL, Josiane GIRARD.

Musique : Charles CALLET.

---

## **T.N.T.**

Enemy soldiers keep appearing from all angles in an attempt to prevent you from reaching your goal - to reach the base at Khe Sanh and free the soldiers from the enemy.

## **CONFIGURATION**

T.N.T is compatible with ATARI 520 ST and 1040 ST with a colour monitor and one or two joysticks. N.B. You can't play with the mouse.

## **START-UP**

- Insert the disk in the drive.
- Connect the computer.
- Click twice on the TNT.PRG symbol.
- Select the number of players.

N.B. If you only have one joystick, you can only play on your own.

## **PRINCIPLE OF THE GAME**

As The Mercenary, you must overcome three obstacles

- a) the marshes
- b) the tropical forest
- c) the clearing of the temple - in order to get to and free the soldiers based at Khe Sanh.

## **COMMANDS**

### **1. Movements**

With the joystick(s), you can use the eight possible directions to move the characters.

### **2. Weapons**

Your mercenary can be armed with a sub-machine gun, a rifle, a grenade, a flame-thrower or a knife.

The choice of weapons is made by pressing :

**PLAYER 1** (player on the left)

F1 - to take a sub-machine gun.

F2 - to take a rifle.

F3 - to take a grenade.

F4 - to take a flame-thrower.

F5 - to take a knife.

**PLAYER 2** (player on the right)

F6 - to take a sub-machine gun.

F7 - to take a rifle.

F8 - to take a grenade.

F9 - to take a flame-thrower.

F10 - to take a knife.

To use a weapon, you have to press the FIRE button.

N.B. Ammunition runs out. The only way of finding more ammunition is to stab an opponent to death.



To interrupt the game, press HELP. To restart the game, press UNDO.

## **SCORE**

If the two mercenaries have enough strenght, press the FIRE button to go on to the next obstacle.

Otherwise, the score(s) are shown on the screen.

If your score is one of the best, you can save it to the game disk. Make sure that it still isn't write protected. It will be saved immediately.

## **T.N.T is an INFOGRAMMES production**

Programming : Najib EL MAADANI, Richard BOTTET.

Graphics : Eric VIAL, Josiane GIRARD.

Music : Charles CALLET.

## **CONDITIONS OF GUARANTEE**

INFOGRAMMES guarantees all its products against any defect in manufacture for one year from date of purchase. In the event of a defective cassette or disk being returned, it will be replaced once the fault has been checked. To replace defective software please contact your INFOGRAMMES retailer and give him the cassette or disk with its original packaging. You may also replace your product by sending it directly to :

INFOGRAMMES

Mitre-House-Abbey Road-Enfield-Middlesex EN1 2RQ

This guarantee is invalid if the cassette or disk returned as faulty has been damaged in any way whatsoever, wether by accident or not, and the fault is not related to a manufacturing error.

## **CONDITIONS DE GARANTIE**

INFOGRAMMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

INFOGRAMMES

79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc.).



**DOCUMENT REPOSITORY**

**[WWW.MSXREPOSITORY.ORG](http://WWW.MSXREPOSITORY.ORG)**