

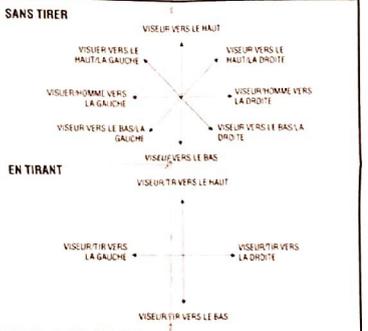
LES WIZARDS 2

ATARI ST ~ AMSTRAD CPC 464/664/6128 ~ CBM AMIGA



GABAL

Tous les héros d'un jeu d'atari... vous dirigez et vous jouez... l'histoire... votre progression...
POUR CHARGER LE JEU
 ATARI ST
 Mettez l'ordinateur et l'unité de disques sous tension puis insérez le disque dans l'unité. Si vous avez deux unités de disques, veuillez insérer le Disque 1 dans votre unité A et le Disque 2 dans votre unité B. Le programme sera automatiquement chargé. Suivez les instructions sur l'écran.
 AMIGA 500
 Insérez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.
 AMIGA 1000
 Insérez le disque système lorsque l'illustration du disque apparaît sur les icônes de travail. Insérez le disque, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.



POUR LANCER DES GRENADES Poussez RAPIDEMENT LE LEVIER VERS LE BAS.

COMMANDES ST/AMIGA
 Ce jeu est pour un ou deux joueurs et se commande au levier seulement.
 Joueur 1 - Levier dans le Port ou
 Joueur 2 - Levier dans le Port deux



LE JEU
 En déplaçant rapidement le levier dans les directions suivants, vous laissez rouler le héros sur le sol.

AMSTRAD
 Ce jeu est pour un ou deux joueurs... peut se jouer au clavier ou au levier.
TOUCHES PREDEFINES
 A - GAUCHE
 D - DROITE
 M - TIRER AVEC AMSTRAD
 W - VOISUR VERS LE HAUT
 S - VOISUR VERS LE HAUT GAUCHE
 E - VOISUR VERS LE HAUT DROITE
TOUCHES ADDITIONNELLES
 M - TIRER AVEC AMSTRAD
 W - VOISUR VERS LE HAUT
 S - VOISUR VERS LE HAUT GAUCHE
 E - VOISUR VERS LE HAUT DROITE

ST/AMIGA
 Le tableau d'état affiche - score, nombre de vies restantes (indiqués par un cœur dont chaque moitié représente une vie), "Barre des ennemis" qui indique le nombre d'ennemis qui restent dans le niveau en cours et le nombre de grenades.
 Vous recevrez une vie supplémentaire tous les 10 000 points.
 Les points sont répartis comme suit:
 Soldats 10 points
 Fusiliers marins 45 points
 Char 1 100 points
 Char 2 110 points
 Camion 150 points
 Scaphandriers 95 points
 Motos 300 points
 Bâtiments 10 points
 Hélicoptère/avion 1500 points
 Grenades 125 points
 Balles 5 points
 Symboles-primés 100, 200 ou 300 points

AMSTRAD
 Le haut du tableau d'état affiche de gauche à droite le tableau du nombre de points de vie restants, pourcentage de vies restants, pourcentage de grenades et de points de vie restants, pourcentage de grenades et de points de vie restants.
 Les points sont répartis comme suit:
 Soldats 10 points
 Fusiliers marins 45 points
 Char 1 100 points
 Char 2 110 points
 Camion 150 points
 Scaphandriers 95 points
 Motos 300 points
 Bâtiments 10 points
 Hélicoptère/avion 1500 points
 Grenades 125 points
 Balles 5 points
 Symboles-primés 100, 200 ou 300 points

LE JEU
 En déplaçant rapidement le levier dans les directions suivants, vous laissez rouler le héros sur le sol.
COMMANDES ST/AMIGA
 Ce jeu est pour un ou deux joueurs et se commande au levier seulement.
 Joueur 1 - Levier dans le Port ou
 Joueur 2 - Levier dans le Port deux

GÉNÉRIQUE
 ©1989 TAD Corporation
 ©1989 Ocean Software Limited

GHOSTBUSTERS II

CINQ ANS PLUS TARD...
 Toutes versions

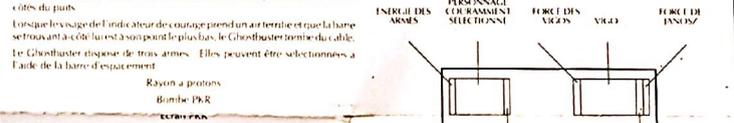
Vous devez aider les Ghostbusters à atteindre le Musée de l'Art avant la naissance de la nouvelle année.
 Ils se trouvent dans la commune de la Statue de la Liberté qui descendent le long de Broadway. Vous avez le contrôle de la boucle de feu et vous devez protéger la statue et la population de la ville des créatures malignes tant qu'un volatil sous étrange.
 La Statue de la Liberté est à nouveau par la face représentative d'une boucle de feu en verre au bas et à gauche de l'écran. À chaque fois que la statue est atteinte par le contrôle de la boucle de feu, le niveau de la face diminue.
 Votre monnaie est pour chaque boucle de feu est limitée. Il est indiqué dans le panneau de bas. Quand vous ne pouvez plus tirer la boucle de feu, le feu s'éteint et vous devez attendre que la boucle de feu soit à nouveau disponible.
 Quand la boucle de feu s'éteint, elle se transforme en une petite goutte de boucle de feu. Ces gouttes de feu tombent sur le terrain qui les restent jusqu'à l'apparition d'une nouvelle boucle de feu.
 La Statue peut être remplie de boucle de feu en envoyant la population ramasser entre-temps, à maintes reprises, le long de la route. Pour cela, utilisez la barre d'espace pour que cela termine les hommes de gauche à droite.
 Des objets qui tombent de la boucle de feu, elle est automatiquement transformée en créatures de la statue.
 La barre la plus longue dans le tableau de marque indique la distance parcourue par la statue.

"LES GHOSTBUSTERS!"
 L'écran Ghostbusters II comprend toujours certains éléments du jeu. Il est tel que vous le film car il vous aide à réclamer certains des mystères que vous rencontrez dans le jeu.
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad
 Utilisez un manège à balais SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler la boucle de feu.
 Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.
Amiga
 Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.
Atari ST
 Introduisez le disque Adams Family A et allumez l'ordinateur.
Amiga
 Allumez l'ordinateur et attendez que l'animation WORKBENCH apparaisse puis introduisez le disque Adams Family D II.

COMMANDES DE CLAVIER
 Z - GAUCHE
 X - DROITE
 F - HAUT
 N - BAS
 K - FEU

Atari ST
 Utilisez un manège à balais SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler la boucle de feu.
 Appuyez sur la barre d'espace pour faire marcher les hommes à gauche/droite.
 Appuyez sur P pour mettre le jeu en pause.
Amiga
 Comme pour Atari ST.



Amstrad
 Tous les jeux peuvent être joués avec un manège à balais ou avec les touches de clavier.
COMMANDES DE CLAVIER
 Z - GAUCHE
 X - DROITE
 F - HAUT
 N - BAS
 K - FEU

Utilisez un manège à balais SINCLAIR ou KEMPSTON pour contrôler chaque Ghostbuster.
 Appuyez sur une barre d'espace pour sélectionner chaque Ghostbuster.
 Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Atari ST
 Utilisez seulement le manège à balais pour contrôler chaque Ghostbuster.
 Appuyez sur une barre d'espace pour sélectionner chaque Ghostbuster.
 Appuyez sur RETURN pour accéder à l'écran de sélection d'armes.

Amiga
 Comme pour Atari ST.

GÉNÉRIQUE
 © 1989 Activision Inc.
 © 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.
 All Rights Reserved.

OPERATION THUNDERBOLT

Toutes versions

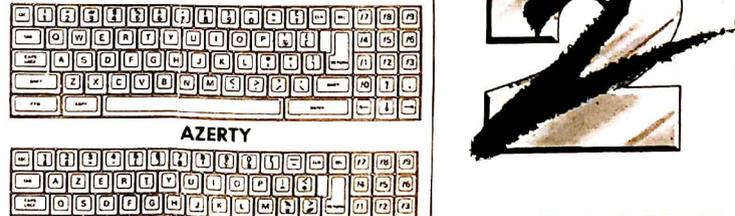
SCENARIO
ROY ADAMS EST DE RETOUR!
 La nouvelle du détroitage a été communiquée par un DC10 quittant Paris par Boston - des passagers à la fois ont pris la commande du vol 102 et l'ont détournée vers l'Afrique. L'aviation américaine envoie des avions et des hélicoptères commencent leur charge.
 Le sauvetage est impossible d'urgence. Un seul homme peut le danger. Roy Adams. Encore Fatigue après l'opération Wolf, il est néanmoins disposé à effectuer avec son équipe de 4 à une sorte pour libérer les otages. Un jeu d'action plein d'adrénaline et de batailles aériennes pour un ou deux joueurs.
 Mieux encore, en plus du défilé horizontal de l'opération Wolf, le scénario est en 3D. Attendez-vous à des avions hélicoptères, aux chars et à bien d'autres dangers tout au long du parcours. Utilisez le vrai levier et le vrai jeu de pièces, mais que faire contre les missiles air-air BONNE CHANCE!
ATARI ST
 Mettez sous tension votre ordinateur et votre unité de disque, puis placez le disque 1 dans l'unité. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Pendant que vous jouez, le jeu localise ses disques dans toute unité connectée.

AMIGA 500
 Placez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se charge et se déroule automatiquement. Pendant que vous jouez, le jeu localise ses disques dans toute unité connectée.
AMIGA 100
 Introduisez le disque système, puis l'illustration du disque est travail "WORKBENCH" apparaît, introduisez le disque du jeu. Le programme se charge et se déroule ensuite automatiquement. Pendant que vous jouez, le jeu localise ses disques dans toute unité connectée.
CPC 664
 Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone, tapez RUN et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disques, tapez TAPES puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN (ou obtenez le symbole 1 en appuyant sur la touche 1).
Cassette - CPC 664 et 6128
 Connectez un magnétophone à la cassette adaptée en vous assurant que les bons fils sont connectés comme indiqué dans le manuel d'instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone et tapez TAPES puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.
ATTENTION - Amstrad 664K: Le chargement de ce jeu s'effectue en certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.
Amstrad 128K: Les cinq sections se chargent en une seule fois.

Diquette
 Placez la diquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenez appuyé la touche RUN/RETURN et appuyez sur ENTER/RETURN (le jeu se charge) automatiquement.
COMMANDES ATARI ST ET AMIGA
 Jeu pour un ou deux joueurs, commande par souris ou manettes de jeu. Les touches de sélection sont les suivantes:
 F1 - DEBIT JEU POUR UN Joueur
 F2 - DEBIT JEU POUR DEUX JOUEURS
 F8 - SELECTION SOURIS/MANETTES DE JEU
 F9 - TERMINE LE JEU

Sélection souris et manettes de jeu.
 Si vous avez sélectionné les souris ou le jeu, un vitrail de la souris branchée dans le port 1 et le joueur Deux la souris branchée dans le port 2. Si vous avez sélectionné les manettes, le jeu est l'unité la manette branchée dans le port 2 et le joueur Deux celle du port 1.
N.B. POUR UTILISATEURS ST: Au lat des contraintes imposées par le matériel, vous ne pouvez utiliser qu'une seule souris.
CPC 464 664 et 6128
 Ce jeu est pour un ou deux joueurs, et peut se jouer au clavier ou au levier.
TOUCHES PREDEFINES
 A - VERS LE HAUT
 O - VERS LE BAS
 M - TIRER AVEC AMSTRAD
 W - VOISUR VERS LE HAUT
 S - VOISUR VERS LE HAUT GAUCHE
 E - VOISUR VERS LE HAUT DROITE
 BARRE D'ESPACEMENT - TIR

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD
 Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier "QWERTY". Si l'Amstrad que vous possédez est du type "AZERTY", les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier "QWERTY". (Voir diagramme ci-dessous).



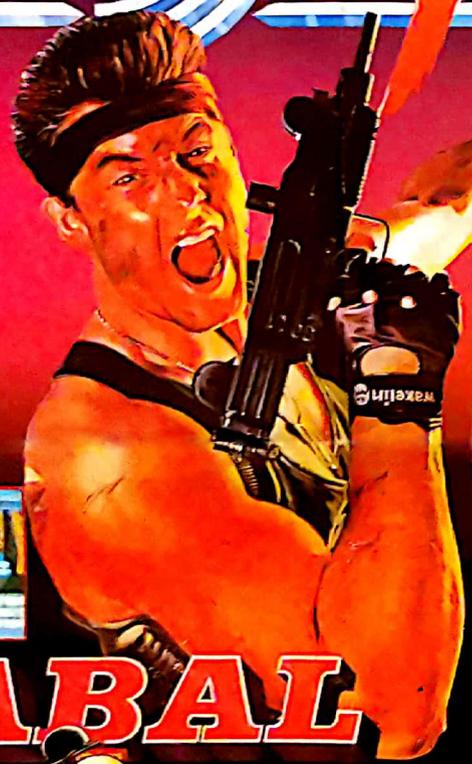
EXEMPLE
 Si les instructions données sont "Q - Haut", la touche correspondante sur "AZERTY" sera "A".



LES

JUSTIFIERS 2

GH**U**STBUSTERS II



CABAL

OPERATION THUNDERBOLT

© 1989 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC.

ALL RIGHTS RESERVED

