

CARTOON COLLECTION™

COMMENT CHARGER

AMSTRAD CPC Tapez RUN "DISK et appuyez sur ENTREE

SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD

CONTROLES

Aller à Gauche	Z	Gauche
Aller à Droite	X	Droite
Sauter	Barre d'espace	Sauter
Ramasser/Utiliser objet	Entree	Feu

Aidez Seymour à porter son film à l'écran. On a saboté le film...les scénarios ont été enfermés dans un coffre-fort. Tarzan ne peut pas parler anglais et le garde chargé de la sécurité ne vous laisse pas entrer.

Déplacez Seymour pour qu'il parcoure tout le plan en le faisant marcher, à droite et à gauche, et sauter. Ramassez des objets et résolvez les énigmes. Pour résoudre une énigme tenez vous à côté et utilisez ou donnez le bon objet.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- * Ne sautez pas dans les ventilateurs.
- * La secrétaire, Pippa, peut vous aider.
- * Ouvrez toutes les portes.
- * Pour éviter de vous perdre faites un plan du studio.

SPIKE IN TRANSYLVANIA

La mission de Spike commence quand il se réveille dans la maison d'un villageois obligeant. Mais horreur, la porte ne s'ouvre pas! Est-ce -que le villageois l'a trompé?

CONTROLES

Joystick	
En haut	Aller vers le haut de l'écran
En bas	Aller vers le bas de l'écran
A gauche	Aller vers la gauche de l'écran
A droite	Aller vers la droite de l'écran
En haut et Feu	Ramasser un objet
En bas et Feu	Laisser tomber l'objet courant de l'inventaire

A gauche et Feu	Changer l'objet courant de l'inventaire à gauche
A droite et Feu	Changer l'objet courant de l'inventaire à droite
Q	Quitter le Jeu
P	Pause le jeu (Appuyez sur Feu pour reprendre)

LE BUT DU JEU

Tous les camarades de Spikey ont été enfermés dans les donjons du château du coin. Spikey doit libérer tous ses amis pour terminer le jeu.

Les cellules de la prison sont verrouillées mais vous pouvez trouver les clés. Découvrez ses salles nombreuses tout en résolvant les énigmes que vous trouvez sur votre chemin.

Spikey n'a qu'une réserve d'énergie limitée, quand il l'a utilisée il sera trop fatigué pour continuer. S'il perd toute son énergie le jeu est fini.

CONSEILS

- * Les chauve-souris vampires mordent toujours si vous les laissez trop s'approcher.
- * Evitez les têtes d'orignac, elles crachent du venin.
- * Parlez aux villageois, ils peuvent, peut-être, vous aider.
- * Les éclairs sont mortels.

SLIGHTLY MAGIC

CONTROLES

TOUCHES	JOYSTICK	ACTION
Barre d'espace	Feu	Démarrer le jeu
Z	A gauche	A gauche
X	A droite	A droite
K	En haut	Sauter/En haut
M	En bas	En bas/Recharger
en		Légèrement
Barre d'espace	Feu	Ramasser/Laisser tomber

Appuyez sur Q pour quitter le jeu

Appuyez sur M/En bas pour recharger d'un oiseau ou d'un poisson en Légèrement.

CONSEILS

Le but du jeu est de sauver la belle princesse Croassé d'entre les mains du dragon bronzé. Le cours du jeu est parsemé de divers sorts et de divers objets que vous devrez utiliser pour atteindre ce but. Au début du jeu vous avez trois vies. En ramassant des étoiles vous augmentez votre puissance magique et si vous ramassez 20 étoiles vous gagnez une vie supplémentaire. Vous ne pouvez voyager sous l'eau que si vous vous changez en poisson! Certaines zones seront hors d'atteinte si vous ne vous changez pas en oiseau! Gare aux feux, aux pointes et aux peaux de bananes.

SORTS ET OBJETS

Si vous appuyez sur la Barre d'espace/le bouton Feu quand Légèrement est à côté d'un objet ou d'un sort il le ramassera. Si vous appuyez sur la Barre d'espace/le bouton Feu à n'importe quel autre moment une liste de tous les objets et les sorts que vous portez sera affichée. Pour sélectionner un objet, afin de l'utiliser ou de le jeter, mettez-le en évidence, en utilisant les touches de direction en haut et en bas, et appuyez sur Feu. Si vous voulez utiliser un des sorts vous aurez d'abord à ramasser la baguette magique et lire le livre des sorts. Afin d'activer un sort il faut le compléter en ramassant l'objet manquant à sa recette.

DIZZY

COMMENT JOUER

Vous avez trois vies, mais vous pouvez en avoir d'autres si vous trouvez d'autres oeufs. Vous pouvez utiliser les champignons élastiques pour sauter plus haut. Gare aux traquenards.

Pour vaincre le sorcier il faut que vous allumiez un feu sous le chaudron et que vous y mettiez les ingrédients. Puis mettez-y le flacon vide qui sera rempli et expulsé magiquement.

Finalement il faut casser ce flacon à côté de Zaks et vous aurez gagné.

CONSEIL: Essayez d'huiler le vieux chariot de mine.

CONTROLES

Appuyez sur la Barre d'espace ou Feu pour commencer.

Z	Marcher à gauche
X	Marcher à droite
Barre d'espace/Majuscules	Sauter
Entrée/Retour	
Ramasser/Jeter/Utiliser	

LITTLE PUFF

CONTROLES

Démarrer le jeu	Feu	
A gauche	Gauche	B
A droite	Droite	N
Sauter/Traverser porte	En haut	S
Ramasser	En bas	X
Souffler du feu	Feu	Z

JOYSTICK

Pour utiliser un objet vous n'avez qu'à le porter là où il faut. Par exemple une clé pour ouvrir une porte afin de la traverser.

Pour utiliser deux objets, l'un sur l'autre, vous n'avez qu'à les ramasser en même temps.

Ce que vous devez faire...

Vous devez ramasser les quatre parties du laissez-passer pour entrer dans la terre des dragons. Celles-ci se trouvent dans des enveloppes. Ensuite vous devez payer le péagiste afin de pouvoir traverser le pont et rentrer chez vous.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

- * Ramassez la potion magique afin de souffler du feu.
- * Vous pouvez diriger Puff à gauche et à droite pendant qu'il tombe dans un trou.
- * Utilisez la pompe à pied pour gonfler la bouée de sauvetage avant de nager dans l'eau.
- * Ramassez de la nourriture pour plus de points.



CODEMASTERS

This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Ltd. and no part may be copied, stored, translated or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Ltd.

Made in England
Published by CodeMasters Ltd.
PO Box 6, Leamington Spa, England. CV33 0SH