

NOUVEAU ET DEMENTI!!!

LE LOGICIEL DE TÉLÉCHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!
Si vous avez un Mintel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquiescer des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.
Le système de téléchargeement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Mintel "3615 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.
Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Mintel. Les logiciels en vente se copient automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.
Pour charger ce logiciel, insérez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN 'AMCHARGE' puis appuyez sur ENTER.
Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargeement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".
Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Mintel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT.
©1988 AZURISOFT S.A.
AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENOUVEZ-CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CÂBLE DE LIASON MINTEL AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCÈS À DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Envoyez par retour

NOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

1. Câble de liaison Mintel-Amstrad CPC

Câbles supplémentaires Mintel-Amstrad CPC

Lot de 4 Disquettes vierges

Lot de 4 Cassettes vierges

Frais de Port et d'emballage

Total

19 F.

gratuit

x 89 F. =

x 99 F. =

x 29 F. =

Signature

A renvoyer à l'adresse:

AMCHARGE

BP 36

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

06501 VALBONNE CEDEX

VICTORY ROAD



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



VICTORY ROAD

Vous commencerez ce jeu sur "l'escalier du paradis" à travers un pays égyptien bizarre. Ayant survécu l'assaut des monstres suceurs de sang de la première phase, vous progresserez ensuite sur la route elle-même.

C'est là que votre amusement commence pour de bon! Vous allez rencontrer des vampires. Des monstres à deux et trois têtes — la tête vous volera dessus toute seule, juste au moment où vous pensez avoir l'avantage.

La route continue à serpenter sans s'arrêter et passe par des tombes contenant les ossements de précédents chercheurs de fortune et d'horreurs sumatréelles bien vivantes. Des trappes et des éleveurs vous transportent — parfois à votre surprise, à l'intérieur de bâtiments anciens et sous des lacs et océans. Ramassez les icônes pour accumuler la puissance de feu nécessaire pour combattre vos agresseurs.

De l'action exaltante tout au long de ce jeu macabre et inhabituel; il possède ce "je ne sais quoi" insaisissable qui vous fera rejouer.

CHARGEMENT

CPC 464

Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes, tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, tapez alors TAPE puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche 0).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette reboîtiée dans le magnétophone et taper TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, tapez RUN et appuyez sur la touche ENTER, suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE — CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN/DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE — CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN/Disk et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

CONTRÔLES

Le jeu se joue à 1 ou 2 joueurs.

Joueur 1

Touchez entièrement définissables pour sélection au chargement du jeu. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Lévier 1/ Lévier 2

Joueurs 2

Comme Joueur 1, selon le premier choix de Joueur 1.

Le levier à rotation Cheatah 125+ peut aussi être utilisé avec une interface de levier spécial.

Le fil noir se branche dans le levier 1

Le fil rouge se branche dans le levier 2

Abandon du jeu — CTRL & SHIFT + ESC

Pause pendant jeu — ESC & DEL (n'importe quelle touche pour recommencer le jeu)

Touche changement — (voir jeu) définissable sur l'écran de menus

Bouton feu — envoie l'arme actuelle

Bouton feu appuyé — lance une grenade

Les options de contrôle peuvent être re-sélectionner après chargement en appuyant sur '3' en modalité démonstration.

JEU

Procédez vers le haut du champ de jeu en éliminant tous les extra-terrestres au fur et à mesure. Amassez des bonus pour augmenter votre puissance de feu. Ajoutez au score, portez une armure, etc...

Utilisez les grenades et autres armes pour détruire des bâtiments, roches, caisses de réserves et pour révéler des bonus cachés. Faites sauter des murs pour gagner accès aux surfaces qui se trouvent derrière. Pour des points de bonus supplémentaires, précipitez-vous sur les trappes vertes, et faites-vous transporter sous terre pour affronter un gros ent-terrestre (tuez-le pour des points en plus).

Votre fusil suivra la direction de votre mouvement pour "verrouiller" le fusil dans une direction particulière, appuyez sur la touche action, verrouillant le fusil dans la direction donnée, réappuyez dessus pour le libérer.

STATUT ET SCORES

Le score du joueur 1 est affiché en haut, à gauche du paysage et le nombre de vies restantes en bas, à gauche.

Le score du joueur 2 est affiché en haut, à droite de l'écran et le nombre de vies restantes en bas, à droite.

50 points	— petit extra-terrestre
100 points	— gros extra-terrestre
1000 points	— gros monstre
2000 points	— bonus

CONSEILS UTILES

- Détruisez tout ce qui se trouve sur votre chemin, et vous trouverez souvent des bonus utiles.
- Les armes pouvant tirer par dessus des obstacles sont utiles quand vous vous déplacez dans des zones construites.
- Le lance-flamme est utile pour dégager rapidement de grandes portions de l'écran.
- Ne soyez jamais trop pressé d'avancer vers le haut de l'écran.

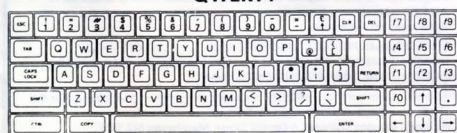
GENÉRIQUE

Programmation et graphiques de David Shea, Paradise Software
Musique de Jonathan Dunn
©1988 Imagine Software
SNK Shin Nihon Kikaku Corp.
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

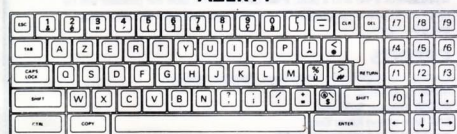
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

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).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

VICTORY ROAD

You begin this game on the "stairway to heaven" through a weird Egyptian land. Having survived the bloodsucking monsters of the first phase, you then progress on to the actual road itself.

This is where the fun really begins! You will meet vampires, two and three headed monsters — the head will fly at you on its own, just when you think you are gaining the upper hand.

The road winds on and on, through tombs containing the bones of former seekers after fame and very much alive Eldritch horrors. Trapdoors and elevators transport you — sometimes to your surprise inside ancient buildings and under lakes and oceans. Collect icons to build up the firepower necessary to fight off your aggressors.

Action and excitement all the way with this macabre and unusual game; which has that elusive extra something to keep you coming back for more

LOADING

CPC 464

Place the reound cassette in the cassette deck, type RUN and then press ENTER. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached, then type TAPE then press ENTER. Then type RUN and press ENTER. (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instructions Booklet. Place the reound tape in the cassette recorder and type TAPE then press RETURN. Then type RUN and press RETURN and follow the instructions as they appear on screen.

DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN DISC and press ENTER. The game will now load automatically.

DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure that the machine can access the disk drive. Now type RUN DISC and press RETURN. The game will now load automatically.

CONTROLS

The game can be played by either one or two players.

Player 1

Keys fully redefinable to be selected when the game loads. Follow on-screen instructions.

Joystick 1/Joystick 2

Player 2

As player 1 depending on player one's first choice.

The Cheetha 125+ rotational joystick may also be used with a special joystick interface.

Black lead plugs into joystick 1

Red lead plugs into joystick 2

Abort game	—	CTRL & SHIFT + ESC
Pause game	—	ESC & DEL (and any key to resume play)
Toggle key	—	(see game play) definable on menu screen
Fire button	—	Fires current weapon
Hold fire button	—	Throws grenade

Control options can be re-selected after loading by pressing '3' on the demonstration mode.

GAME PLAY

Proceed up the playfield eliminating all the aliens as you go. Collect bonuses to increase fire power. Add to score, wear armour, etc.

Use grenades and other weapons to destroy buildings, rocks, store boxes and to reveal hidden bonuses. Blast through walls to obtain access to areas behind. For extra bonus points run onto the green trapdoors, and be transported underground to face a large alien: (kill it for extra points).

Your gun will follow your movement direction to "lock" the gun to a particular direction, press the toggle key, locking the gun to the current direction, press again to release it.

STATUS AND SCORING

Player One's score is displayed in the top left hand corner of the scenery and number of lives remaining in the bottom left hand corner.

Player Two's score is displayed in the top right hand corner of the screen and number of lives remaining in the bottom right hand corner.

50 points—small alien
100 points—large alien
1000 points—large monster
200 points—bonus

* HINTS AND TIPS

- * Destroy everything in your path, as useful bonuses can often be found.
- * Weapons which can fire over obstructions are useful when moving through areas of buildings.
- * The flame thrower is useful for clearing away large areas of screen quickly.
- * Never be in too much of hurry to move up the screen.

VICTORY ROAD

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding and graphics by David Shea, Paradise Software
Music by Jonathan Dunn
©1988 Imagine Software
SNK Shin Nihon Kikaku Corp.
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

VICTORY ROAD

Das Spiel beginnt an der "Himmeltreppe" in eine unheimliche Landschaft irgendwo in Ägypten. Haben Sie die blutsaugenden Bestien der ersten Stufe erst einmal überwunden, gelangen Sie auf die eigentliche Straße, die Sie weiter durch das Spiel führt.

An dieser Stelle hängt der Spaß erst richtig an, denn Sie werden auf Vampire und mehrköpfige Ungetümte stoßen, deren Häupter sich selbständig machen und Sie unzulässig angreifen, gerade wenn Sie glauben, die Oberhand zu haben.

Die Straße windet sich immer weiter: durch Höhlen, die die sterblichen Überreste früherer Abenteuer beherbergen und voller Horrorgestalten aus finsternen Zeiten stecken. Falltüren und Aufzüge befördern Sie weiter — manchmal jedoch auch ungewollt in das Innere alter Bauten oder unter Seen und Ozeane. Sammeln Sie Symbole, um Ihre Feuerkraft zu verbessern, denn nur so können Sie die immer gefährlicher werdenden Gegner besiegen.

Spannung und Aufregung werden Sie durch das ganze Spiel begleiten — und das "gewisse Etwas" dieses ungewöhnlichen Programms, das Sie immer wieder in seinen Bann schlagen wird.

LADEANWEISUNGEN

CPC 464

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die erscheinenden Bildschirmangaben. Verfügen Sie über ein Diskettenlaufwerk, geben Sie TAPE gefolgt von RETURN ein. Danach geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder gemäß der Computer-Bedienungsanleitung an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein und geben Sie TAPE gefolgt von RETURN ein. Dann geben Sie RUN ein und drücken erneut die RETURN-Taste. Befolgen Sie die dann erscheinenden Bildschirmangaben.

DISKETTE — CPC 464

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie DISK ein und drücken Sie RETURN. Danach geben Sie RUN DISC gefolgt von RETURN ein

DISKETTE CPC 664 und 6128

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie DISK ein und drücken Sie RETURN. Danach geben Sie RUN DISK gefolgt von RETURN ein

STEUERUNG

Das Spiel eignet sich für einen oder zwei Spieler

SPIELER 1

Die Tastaturbelegung kann während des Ladevorganges individuell geändert werden. Befolgen Sie hierzu die Bildschirmangaben.

Joystick 1/Joystick 2

SPIELER 2

Genau wie Spieler 1, hängt jedoch von dessen Auswahl ab.

Mit einem speziellen Adapter kann auch der Cheetha 125+ Drehregler eingesetzt werden.

Das schwarze Kabel führt zu Joystick 1

Das rote Kabel führt zu Joystick 2

Spielabbruch	—	CTRL & SHIFT + ESC
Spielpause	—	ESC & DEL (Weiterspielen mit beliebiger Taste)
Umschalttaste	—	(siehe "DAS SPIEL") kann frei definiert werden
Feuerknopf	—	feuert die aktuelle Waffe ab
Feuerknopf halten	—	Grenate werfen

Steuermöglichkeiten können neu eingestellt werden, wenn Sie nach dem Laden im Demonstrations-Modus die Taste '3' drücken.

DAS SPIEL

Laufen Sie durch das Spielfeld und vernichten Sie dabei alle Feinde. Sammeln Sie Bonus-Symbole, um Ihre Schlagkraft zu erhöhen, Ihre Punktzahl zu verbessern oder mehr Schutz gegen feindliche Treffer zu erhalten. Setzen Sie Ihre Waffen und Granaten ein, um Gebäude, Felsen, Schatzkisten zu zerstören oder versteckte Bonusfelder freizulegen. Zertrümmern Sie Wände und verschaffen Sie sich so Zugang zu den dahinter liegenden Bereichen. Einen Extra-Bonus erhalten Sie, wenn Sie auf die grünen Falltüren laufen, die Sie in geheime Kammern bringen. Vernichten Sie die dort lebenden Superkreaturen, erhalten Sie zusätzliche Punkte.

Ihre Waffe folgt der Bewegungsrichtung. Wollen Sie sie in einer bestimmten Richtung fixieren, benutzen Sie die im Menü bestimmten Umschalttasten. Die Verriegelung kann durch erneuten Tastendruck wieder aufgehoben werden.

STATUS UND PUNKTEVERTEILUNG

Die Punktzahl von Spieler 1 erscheint unten links im Bild, seine verbleibenden Leben oben links.

Die entsprechenden Anzeigen für Spieler 2 erscheinen oben und unten rechts im Bild.

50 Punkte	—	kleiner Feind
100 Punkte	—	großer Feind
1000 Punkte	—	großes Monster
200 Punkte	—	Bonusgegenstand

TIPS AND TRICKS

- * Zerstören Sie alles, was sich im Weg befindet, da Sie nur so die versteckten Bonusgegenstände finden.
- * Waffen, mit denen Sie über Hindernisse feuern können, sind nützlich, wenn Sie sich zwischen Gebäuden befinden.
- * Mit dem Flammenwerfer können Sie große Bereiche schnell von Feinden befreien.
- * Gehen Sie niemals zu schnell an den oberen Bildschirmrand.

VICTORY ROAD

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programm und Grafiken von David Shea, Paradise Software
Musik von Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung von AGC Hamburg, Jürgen Mayr
©1988 Imagine Software
SNK Shin Nihon Kikaku Corp.
©1985 SNK ELECTRONICS CORP