

micro 8 CLUB

TIGER ROAD™

SCENARIO

Sans doute un des plus grands jeux d'arts martiaux jamais écrits, Tiger Road est un jeu qui en comprend pratiquement 4. En tant que Lee Wong, vous avez comme tâche de libérer les enfants qui ont été kidnappés dans des villages environnants par le monstrueux Ryu Ken Oh. Il veut leur faire un lavage de cerveau dans le but de les transformer en soldats qui mettraient en action les idées maléfiques de son armée. Pour vaincre Ryu Ken Oh, vous devez entreprendre une expédition dangereuse et vous battre contre des adversaires formidables comme les guerriers Samourais, les géants et les dragons, qui ne représentent que quelques-uns des obstacles destinés à vous empêcher de libérer les prisonniers. Un graphisme fabuleux et une action palpitante font de Tiger Road une légende parmi les jeux dans l'histoire du logiciel. Quand la vie se fait dure, le jeu durcit encore plus! Pouvez-vous supporter Tiger Road?

Suivez les instructions sur l'écran. La manette est compatible.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés.

STREET FIGHTER™

SCENARIO DU JEU

Dans ce jeu vous assumez le rôle d'un Street Fighter (Combattant des rues) qui voyage à travers le monde afin de mettre à l'épreuve ses talents contre des combattants de différentes nationalités.

Le jeu est présenté dans un format de cinq parties à chargement multiple: chaque chargement contient les informations nécessaires pour un pays particulier. Les pays sont le Japon, les Etats-Unis, l'Angleterre, la Chine et la Thaïlande.

Quand le joueur charge le jeu il a les options suivantes:

A - commence le jeu avec 3 crédits.

B - une ou deux manettes.

Le joueur No. 1 assume le rôle du Street Fighter Ryu. Si un jeu avec deux joueurs est choisi alors le joueur No. 2 assume le rôle de Ken. Tous deux doivent alors s'affronter pour savoir qui combattra ses adversaires à travers le monde.

Dans chaque pays différent vous devez combattre deux personnes contrôlées par un ordinateur avant de charger l'étape suivante.

Ces adversaires sont:

Au Japon	Retsu et Geki
Aux Etats-Unis	Joe et Mike
En Angleterre	Birdie et Eagle
En Chine	Lee et Gen
En Thaïlande	Adon et Sagat

Pour remporter un combat il faut gagner deux manches sur trois. Des points supplémentaires sont décernés au vainqueur pour le temps et l'énergie préservés. (Le joueur perd de son énergie quand il reçoit des coups de pied ou des coups de poing ou quand il est frappé par un projectile).

Après avoir vaincu tous ses adversaires dans un pays, le joueur prend part à une partie spéciale. Il doit alors fendre une pile de pavés en béton grâce à un coup de karaté. La force du coup est déterminée par la lecture de l'affichage de force quand vous appuyez et ensuite relâchez le **BOUTON FEU** (FIRE). La manoeuvre doit être exécutée avant la fin du temps limité.

CONTROLES

AMSTRAD CPC

Q-Vers le haut, A-Vers le bas, O-gauche, P-A droite, @-Feu, S-Pause ou utilisez la manette.

Le joueur contrôle le combattant de la manière suivante:

Manette
VERS LE BAS
VERS LE BAS & A DROITE

VERS LE BAS & A GAUCHE

ADROITE
A GAUCHE

Résultat
S'accroupir
S'accroupir & se pencher en avant
S'accroupir & se pencher en arrière
Avancer
Se retirer

Sauter
VERS LE HAUT & A GAUCHE

VERS LE HAUT & A DROITE

Le joueur donne des coups de poing ou des coups de pied en appuyant puis en relâchant le **BOUTON FEU** avec les effets suivants:

VERS LE BAS & A DROITE

VERS LE BAS

VERS LE BAS & A GAUCHE

A DROITE

NEUTRE

A GAUCHE

VERS LE HAUT & A DROITE

VERS LE HAUT

VERS LE HAUT & A GAUCHE

NB:

1. Le moins longtemps le **BOUTON FEU** est pressé le plus dur est le coup de pied.
2. La direction de la manette peut être variée pendant un saut, ajoutant ainsi à la variété des mouvements.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés.

COPYRIGHT

Ces jeux ont été fabriqués sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon, et STREET FIGHTER "TIGER ROAD" et CAPCOM "JEU CAPCOM" sont des marques de fabrique de CAPCOM CO. LTD.

Patente à GOM Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd.

Unités 2/3, Holland Way, Holford, Birmingham B4 7AL.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Toute diffusion non autorisée, toute représentation publique, toute copie ou réenregistrement, location et vente sous toutes formes qu'elle soient (par exemple par échange ou par re-vente) sont strictement interdites.

Point CLUB

Avec ce point Micro Club, vous avez la possibilité de bénéficier des bonnes aventures du Club: en collectionnant un certain nombre de "Point Club", vous pourrez obtenir gratuitement des T-Shirts, des Sac-à-Dos, des titres Micro Club etc... Pour plus de détails, reportez-vous au catalogue Micro Club ci-joint.

MICRO CLUB SFME-8P14 06541 VALBONNE
OU COMPOSEZ 3415 MICRO CLUB