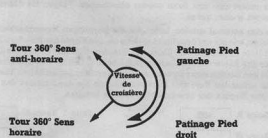


Avancer tout droit, loin du point de rupture de la vague n'apporte que peu de points. Prenez des risques. Plus vous prenez de risques pour effectuer vos

BUT: Le but du jeu est d'éviter les obstacles et de faire le parcours dans le meilleur temps possible, avec autant d'acrobatie que vous pouvez réaliser durant l'épreuve.

- Appuyez sur **FEU** pour démarer l'épreuve.
- Pour commencer à patiner, bougez le joystick jusqu'en position haute puis appuyez en position basse. Continuez ainsi à bouger entre les deux positions pour gaspiller de la vitesse.
- Déplacez le joystick comme l'indique le schéma pour exécuter d'autres mouvements de patinage.



- Pour vous arrêter, maintenez enfoncé **FEU**.
 - Pour sauter, relâchez **FEU**.
 - Essayez d'éviter tous les obstacles. Vous avez le droit à trois chutes. À la troisième chute, vous êtes disqualifié et votre parcours est terminé.
- SCORE:** Vous marquez des points pour chaque obstacle évité. Vous doublez vos points en sautant par dessus les obstacles. Gagnez vos meilleurs points avec des 360 réussis en sautant les obstacles.

Eviter les obstacles: 10-30 points
Sauter par dessus les obstacles: 20-60 points
Sauter en tournant par dessus les obstacles: 40-120 points

STRATÉGIE: Vous marquez des points pour chaque obstacle que vous arrivez à éviter en franchissant, donc soyez prudent - restez sur vos pieds compte plus que la vitesse. Rappelez-vous que vous gagnez des points en tournant tout et en sautant par dessus les obstacles. Des mouvements compliqués amélioreront le score mais attention de ne pas tomber plus de deux fois ou vous serez éliminé à la compétition.

BRICK BIKE RACING

BUT: Le but est de faire le parcours le plus vite possible, en faisant des acrobaties et en évitant ou en sautant par dessus des obstacles. Le plus rapide des casse-cou emporte l'épreuve.

- Déplacez le joystick vers la droite pour commencer l'épreuve.
- Déplacez le joystick vers le haut pour aller à gauche.
- Déplacez le joystick vers le bas pour aller à droite.
- Déplacez le joystick vers la droite de façon répétée pour augmenter votre vitesse.
- Appuyez sur **FEU** pour sauter.
- Déplacez le joystick vers la gauche pour exécuter un déplacement sur la route arrière.
- Pour commencer un saut, déplacez le joystick vers la gauche au moment même où vous arrivez sur une colline ou une butte.
- Une fois en l'air exécutez les acrobaties à l'aide du joystick:
 - Déplacez le joystick vers le haut pour faire un "dessin de taube". Maintenez-le en permanence que possible puis relâchez-le pour repasser la bicyclette sur le sol.
 - Déplacez le joystick vers la gauche pour faire un tour à 360°.
 - Déplacez le joystick vers la gauche pour faire un retournement arrière.
 - Déplacez le joystick vers la droite pour faire un retournement avant.
- Agir au bon moment est important pour l'exécution des acrobaties et des sauts. Vous arrivez à contrôler le mouvement de vos sauts en appuyant sur le joystick pour les réussir. Si vous ne revenez pas à une position "centrale" quand vous touchez terre ou quand vous terminez une acrobatie, c'est la chute.
- Vous avez droit à une chute grave ou trois chutes légères avant d'être éliminé. Si vous vous retournent et tombez sur la tête, c'est une chute sévère.
- À la fin du parcours, appuyez sur **FEU** pour arrêter. Vous gagnez des points de bonus si vous arrivez sur le sol avant d'être arrêté.

SCORE: Essayez de finir le parcours dans le délai de 2mn accordé. Plus vous allez vite, plus votre score est élevé. Vous marquez des points également pour chaque acrobatie avec des points de bonus pour maintenir l'acrobatie aussi longtemps que possible. Voici une table des minimum et maximum de points accordés pour chaque acrobatie.

Acrobatie	Minimum	Maximum
Déplacement sur route arr.	100	200
Saut	200	400
"Dessin de taube"	1000	1000
Tour à 360°	1000	2000
Retournement arrière	1500	3000
Retournement avant	3000	6000

STRATÉGIE: Une fois le parcours terminé, vous gagnez 60 points pour chaque seconde qu'il vous reste du temps. De ce fait, il est important de finir le plus rapidement possible; d'un autre côté, les scores les plus élevés récompensent les concurrents qui ont évité les acrobaties les plus spectaculaires. Les meilleurs joueurs ont obtenu avant 6000 et vous voilà bien placé pour recevoir le trophée du vainqueur.

FLYING DISC

Les concurrents renseignés connaissent cette soucoupe en plastique inventée par deux californiens en 1947 sous le nom de Disque Volant. Bien sûr, vous ne connaissez pas encore un autre nom. À l'origine, le nom le plus populaire - Frisbee - est venu de l'université de Yale où les étudiants ont été les premiers à lancer une soucoupe à l'air vite fabriquée par la compagnie Frisbie qui y a cent ans. De nos jours, moqué dans un langage léger et flexible, le disque volant ne voit pas, fendant l'air sur les plages et dans les cours de récréation. Voici un défi lancé qui demande habileté et précision et vient conclure la compétition dans CALIFORNIA GAMES.

BUT: Le but de cette épreuve est de lancer avec justesse à l'extérieur du terrain. Marquez des points supplémentaires pour des prises en vol difficiles.

- Appuyez sur **FEU** pour commencer.
- Vous avez droit à trois essais pour lancer et attraper le disque.
- Essayez de lancer le disque aussi vite que possible; l'attrapeur qui ne tient à l'extrémité du terrain.
- Utilisez la barre au bas de l'écran pour faire votre lancé. Elle comporte trois boutons: rouge, jaune et vert. Utilisez la zone verte pour le lancé le plus puissant.

- Tapez la joystick à gauche pour placer votre bras en arrière. Quand l'aiguille atteint la partie verte de la barre, tapez à nouveau le joystick mais vers la droite. Quand l'aiguille atteint la partie verte à la droite de la barre, tapez la joystick à gauche pour l'attraper.
- L'affichage en haut de l'écran vous aide à déplacer l'attrapeur pour intercepter le disque lancé.
- Pendant que le disque vole à travers le terrain, déplacez le joystick à gauche ou à droite pour courir vers où vous pensez qu'il va atterrir.
- Pour attraper le disque, vous devez l'atteindre les mains tendues. Notez que vos mains ne sont tendues que si vous courez ou plongez.
- Pour tester une prise au sol, debout, au-dessus de votre tête, maintenez le joystick en haut pour atteindre le disque.
- Pour plonger vers le disque, appuyez sur **FEU**.

SCORE: Les points sont accordés pour le lancé et la prise au sol. Pour le lancé, vous marquez des points en fonction de la justesse et de la hauteur du jet. Moins l'attrapeur a de foulées à faire pour saisir le disque, plus la lance rapporte des points. Les points sont accordés comme suit:

- 150 points pour une prise en courant à droite.
- 250 points pour une prise en courant à gauche.
- 250 points pour une prise en plongeant à droite.
- 350 points pour une prise en plongeant à gauche.
- 350 points pour une prise au-dessus de la tête.

© 1987 EPTX Inc. Tous droits réservés.

OUT RUN

SCENARIO

Ayant pris huit mois aux ordinateurs (programmes pour développer la conception graphique et les effets), OUT RUN était certainement l'un des plus grandes, sinon la plus grande version arcade d'ordinateurs personnels de tous les temps. Le jeu répondait ainsi fidèlement que possible tous les éléments passionnants de la machine arcade (CITY RUN, 3) devait être encore plus réaliste, vous auriez besoin d'un permis de conduire pour jouer.

LE JEU

Comme dans aucun jeu auparavant, vous êtes dans une course contre le montre pour essayer d'atteindre l'un des cinq liges du but et devenir un gagnant. La piste que vous empruntez dépend de vous. Marchez ou marchez vite, tenez fermement les commandes et prenez part à la course la plus rapide de tous les temps. Soyez sûr d'atteindre le but avant que vos vies dans cette course crève.

Commandes et SOTYET PRTT: Vous habitez et discernement d'instinct vous aidez à accélérer, ralentir et manœuvrer à travers les courbes. Utilisez une vitesse basse pour démarer et lorsque vous êtes bien lancé, remuez les vitesses et vous obtenez une accélération formidable. Descendez à une vitesse basse quand vous prenez un tournant pour ne pas déraiser puis passez à la grande vitesse et le maximum d'accélération lorsque vous êtes sur la ligne droite.

DIRECTIONS D'ECRAN

Score: Tout en conduisant à travers chaque scène, vous gagnez des points pour la bonne conduite. Comme vous le remarquerez, vos points sont additionnés instantanément.

Temps: Chaque scène de la course doit être terminée dans un temps spécifique. Le compte à rebours commence dès que vous commencez la course.

Vitesse: la vitesse de votre voiture (à lire affichée en kilomètres/heure. Temps: Chaque scène de la course doit être terminée dans un temps spécifique. Le compte à rebours commence dès que vous commencez la course.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE L'ORDINATEUR

CBM 64/128 Cassettes: Le jeu OUT RUN se compose de cinq différentes pistes avec cinq étapes comme le montre le diagramme ci-dessous:

Vous pouvez choisir de jouer sur n'importe quelle piste à l'importe quel moment. Chaque piste a des paysages différents et est un jeu indépendant qui doit être chargé séparément. Lorsque vous avez terminé une piste ou lorsque le temps réglementaire est terminé, vous pouvez essayer une autre course. Pour cela, vous devez éteindre l'ordinateur et le rallumer. Suivez les instructions ci-dessous pour charger une piste.

Quand vous jouez pour la première fois, chargez les pistes en séquence, telles qu'elles apparaissent sur le bande. Les pistes A et B sont sur la Face 1 de la Bande 1 et les pistes C, D et E sont sur la Face 2 de la Bande 1. Remenez votre compteur de bande à zéro au début de chaque piste pour noter le début de chaque piste dans la grille ci-dessous. Enrobant ou rebobinant la bande, vous pouvez aller directement la position de chaque piste lorsque vous le voulez:

Face 1 Piste A	000	Face 2 Piste C	000
Piste B		Piste E	

Chargement: Pour charger une piste, positionnez votre bande au début du jeu sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Un écran de titres apparaîtra, suivie par la piste appropriée.

CBM 64/128 Disquette: Tapez **LOAD "menum" A,1** et appuyez sur **RETURN**. Un menu apparaîtra. Choisissez votre piste et elle se chargera automatiquement. Quand vous avez terminé un jeu il ne vous reste plus de temps pour cette piste et si vous voulez charger une autre piste, l'ordinateur vous rallumera et le recommencera la procédure de chargement.

SPECTRUM Cassettes: Tapez **LOAD "menum" A,1** et appuyez sur la touche **ENTER** sur **PLAY** sur la bande 1, Face 1, ce qui chargera le programme du conducteur. Relancez la cote l'enregistreur. Introduisez la Face 2. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

COMMANDES DE CLAVIER

Q = accélérer; R = ralentir; O = gauche; P = droite; M = changer de vitesse; N = passer; R = recommencer.

SPECTRUM +2: Commencez sur la droite; M = changer de vitesse; vous pouvez utiliser le compteur de bande. Dans la case contraire, appuyez sur **PLAY** et l'attrapeur, appuyez sur **FEU** pour arrêter le jeu.

Appuyez sur **PLAY pour charger la section appropriée et jouez OUT RUN.**

SPECTRUM +3: Mettez sous tension l'ordinateur. Introduisez le disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez l'indication de l'écran à la fois nécessaire.

AMSTRAD Cassettes: Appuyez sur **CTRL** et **SMALL ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. (**FOR NOTE: PRESS LOGO**) Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

AMSTRAD Disquette: Tapez **RUN "DISK"** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera automatiquement. Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

Note pour Utilisateurs de Spectrum/Amstrad Cassettes:

Vous allez insérer une grille pour que vous puissiez y noter les numéros du compteur. Remuez votre cassette d'un côté à l'autre et notez le numéro de chaque la cote 2 pour Spectrum ou la cote 2 pour Amstrad.

La bande a 15 courts fragments de données enregistrées en séquence (1-15). Il existe de nombreux moyens de vous déplacer de **START** (Départ) à l'endroit d'arrivée (A, B, C, D, E). Vous pouvez commencer la course à n'importe quel endroit avant. À la fin de chaque court fragment, vous arriverez à un embranchement et vous devrez choisir le chemin à droite ou à gauche (par exemple à la Face 1 de la Bande 1, vous arriverez à un embranchement 2 secondes avant le début de la course. Choisissez le chemin choisi, l'ordinateur vous demandera de charger la section de route appropriée. Appuyez sur l'enregistreur à cassettes et le programme trouvera automatiquement le morceau de données correspondant à la section choisie. Les données chargées, appuyez rapidement sur **PAUSE** ou **STOP** sur l'enregistreur à cassettes. (Note: le bord vert blanc quand le programme trouve le chemin correct).

l'enregistreur à cassettes. (Note: le bord vert blanc quand le programme trouve le chemin correct).

Jouer maintenant sur le chemin que vous avez choisi. Recommencez le processus chaque fois que vous arrivez à un embranchement. Quand vous avez terminé, l'importe lequel des cinq points d'arrivée, rebobinez la bande de la grille la piste ou une autre piste quelconque.

As ou si vous n'avez plus de temps sur la route que vous avez choisie, rebobinez et recommencez.

SPECTRUM Cassettes

Une fois que vous avez chargé la piste, appuyez sur **PAUSE** ou **STOP** à l'indication.

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Laissez côté B.
4. Rebobinez côté B et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.
5. Suivez les instructions très prudemment.

UTILISATEURS DE SPECTRUM 128K et +2

Veillez à ce que vous chargiez les jeux en vous servant de **TAPK LOADER** ou **128K Basic**.

AMSTRAD Cassettes

Les routes Out Run sont sur côté B de la cassette. Une fois que côté A s'est chargé.

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Retirez la cassette, laissez côté B. Rebobinez et appuyez sur **PLAY**. Les niveaux se chargeront automatiquement.

COMMENT ACTIVER LE CHARGEMENT DES DONNEES DE ROUTE Spectrum/Amstrad

De enregistrer les références du compteur dans les cases de la grille, vous aurez un accès rapide aux chemins que vous avez empruntés auparavant. Nous vous suggérons, la première fois que vous choisissez un chemin à un point d'arrivée, de noter les numéros de la piste et de noter les données des données enregistrées en séquence (1, 2, 3, 4, 5, etc., jusqu'à 15). Lorsque l'ordinateur vous le demande, appuyez sur **PLAY** laissez les données de route appropriées se charger (Note: le bord vert blanc lorsque le code correct a été trouvé).

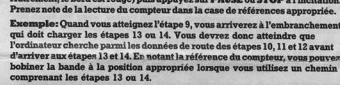
Autrement, le bord (rouge) puis appuyez sur **PAUSE** ou **STOP** à l'indication. Prenez note de la lecture du compteur dans la case de références appropriée.

Exemple: Quand vous atteignez l'étape 9, vous arriverez à l'embranchement de la route aux étapes 13 et 14. Vous devrez donc attendre que l'ordinateur cherche parmi les données de routes des étapes 10, 11 et 12 avant d'arriver aux étapes 13 et 14. En notant la référence du compteur, vous pouvez reboîter la bande à la position appropriée lorsque vous utilisez un chemin comprenant les étapes 13 ou 14.

Éventuellement vous disposerez de références du compteur de bande pour toutes les étapes et vous serez capable de trouver toutes nouvelles routes très rapidement.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Tout ordinateur



Commandes supplémentaires maniche à balai

COMMANDE 64 GAUCHE et DROITE: Sélectionnez musique ou couper musique (Ecran noir) **GAUCHE et DROITE:** Sélectionnez les initiales (Table de Haut Scores) **BOUTON DE FEU:** Entrez les initiales (Table de Haut Scores)



SEGA 1600

© SEGA 1986. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd, Japon. OUT RUN et le bord vert blanc de Sega Enterprises Ltd.

GAUNTLET II

LES HEROS

TIROIR le Guerrier

ARMURE: Le guerrier - ce qui élimine 20% du dommage. **PUISSANCE DE TIR:** Excellente - deux fois la puissance normale. **COMBAT CORPS A CORPS:** Excellent - l'achèvement de bataille peut détruire les monstres.

PUISSANCE MAGIQUE: Médioce - endommage la plupart des monstres, mais non les géants.

TIROIR le Vainqueur

ARMURE: Bonclier - élimine 30% du dommage. **PUISSANCE DE TIR:** Médioce. **COMBAT CORPS A CORPS:** Bon - Épis - peut détruire les géants.

PUISSANCE MAGIQUE: Médioce - endommage la plupart des monstres et des géants.

TIROIR le Neant

ARMURE: Neant **PUISSANCE DE TIR:** Bonne **COMBAT CORPS A CORPS:** Médioce - Mais nous ne peut pas détruire les géants.

PUISSANCE MAGIQUE: Excellente - détruit tous les monstres et les géants.

QUESTIONS

ARMURE: C'est - élimine 10% du dommage. **PUISSANCE DE TIR:** Médioce. **COMBAT CORPS A CORPS:** Médioce - Polgnard - ne peut pas détruire les géants.

PUISSANCE MAGIQUE: Très bonne - détruit presque tous les monstres et les géants.

LES "RECHERCHES"

Les monstres sortent en foule des géants qui se trouvent dans les donjons. Chaque géant crée un type de monstre spécifique, fantôme ou démon. Il y a trois niveaux de géants, dont le plus fort produit les plus monstres.

Les géants produisent les démons. Les monstres eux-mêmes ont trois niveaux de puissance; il faut tirer trois fois sur les plus puissants pour les détruire.

LES FANTOMES: Ils nous approchent pas des fantômes. Ils ne nous frappent qu'une fois et disparaissent. Mais les plus ils nous tuent. Tirer sur les fantômes, mais ne les renvoyer jamais dedans!

LES GROGNONS: Les grognons approchent de nous. Ils nous frappent et nous tuent. Tirer sur les grognons, mais ne les renvoyer jamais dedans!

LES DEMONS: Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.

LES DEMONS

Les démons essaient de nous lancer des boules de feu ou, ils sont très proches. Ils se commencent à nous tuer. Les boules de feu sont plus dangereuses que les démons. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, et tirez trois fois.



LES LANCEURS : Les lanceurs vont tenter de lancer de grosses pierres au-dessus des murs et en s'entraînant derrière les labyrinthes, pour vous frapper. Ils sautillent épiquement de s'offrir à votre approche. Essayez de leur tirer dessus ou colairez-les et luttez corps à corps contre eux.



LES SORCIERS : Les sorciers essaient de vous échapper en disparaissant pendant qu'ils se déplacent. Quand ils sont invisibles, les coups que vous tirez les traversent. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps sur trois-tirez-leur dessus.



LA MORT : La Mort se nourrit de votre santé. Elle peut voler jusqu'à 200 points, après quoi c'est la mort. Le seule manière de vaincre la Mort est par magie. Ne laissez surtout pas le corps à corps avec elle!



SUPER SORCIERS : Ce sorcier apparaît, tire sur le joueur et disparaît. Il continue jusqu'à ce qu'il soit abattu. Par un joueur. La magie peut seulement l'attendre et l'empêcher de tirer ou de disparaître immédiatement.



FLAQUES D'ACIDE : Ces marcs virent blessent le joueur mais ne l'attaquent pas : elles se déplacent sans lui précéder. On ne peut pas tirer sur ces flammes. La magie peut seulement les éteindre.



LE MONSTRE "TIT" : Cette créature qui ressemble à un disque brillant en rotation apparaît quand elle frappe le joueur. Ce monstre est très silencieux, les monstres sont attirés par le joueur qu'il est devenu "Tit" jusqu'à ce qu'il soit du labyrinthe et jusqu'à ce qu'il touche un autre joueur qui devienne alors "Tit". On peut pas tirer sur ce monstre mais il peut être assommé par magie.



LE MONSTRE "THAT" : Cette créature qui ressemble au monstre "Tit" purchase les pouvoirs spécial au donjon. S'il touche un joueur, celui-ci perd un pouvoir spécial ou une potion ou 100 points de santé.

DONJONS

Autour des donjons se trouvent des objets à ramasser et à dévorer :

POTIONS : On peut tirer sur certaines potions bien que leur effet soit moins puissant que si elles sont ramassées et utilisées.

POTIONS SPECIALES : Quand on tire sur ces potions, elles se comportent comme des potions normales mais, en les ramassant, elles donnent au joueur des avantages spéciaux, dont :

ARMURE NORMALE MAÎTRE : — qui augmente la protection.

POUVOIR MAGIQUE SUPPLÉMENTAIRE : — qui augmente l'effet des potions.

ACCELERATION DU TIR : — qui augmente la vitesse des missiles.

AGGROUPEMENT DE LA PUISSANCE DE TIR : — qui rend les missiles plus destructeurs.

PUISSANCE DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE : — qui augmente la puissance de combat à bout portant.

POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE DE TRANSPORT : — qui augmente la capacité de transport de dix à quinze fois.

POTIONS EMPOISONNÉES : Elles se comportent comme les aliments empoisonnés.

ALIMENTS : Les plats de viande augmentent la santé de 100 points et donnent un bonus de 100 points.

CIDRE : On peut tirer sur les bouteilles de cidre et les détruire. Il on les boit, elles ont le même effet que les aliments.

CIDRE EMPOISONNÉ : On peut tirer sur le cidre empoisonné : ce qui ralentit les monstres pendant une courte période. Le cidre empoisonné n'est pas, reprend 50 points de santé et fait faciliter le personnage et le rend difficile à maîtriser.

CLES : 100 points pour leur ramassage. Utiliser les clés pour ouvrir des portes.

TREASOR : On ne peut pas tirer sur les coffres à trésor mais à peine 100 points s'ils sont ramassés. Certains coffres à trésor sont verrouillés et doivent être ouverts avec une clé. Ils peuvent contenir des aliments, de l'argent, une potion ou même la Mort!

AMULETTES : Les objets magiques confèrent des avantages et se laissent à leur porteur pendant une courte période.

INVISIBILITE : Les monstres ne peuvent pas vous voir et circulent en aveugle.

INVULNERABILITE : Les monstres ne peuvent pas vous blesser mais votre santé se détériore deux fois plus vite qu'à l'état normal.

REPELLOIR : Les monstres ne vous supportent pas et s'éloignent.

CAPACITE DE TRANSPORT : Le joueur peut alors transporter avec tout objet solide auquel il se heurte.

SUR "R" COUPES : Ces coups tuent tous les monstres sur leur trajectoire et contiennent jusqu'à ce qu'ils heurtent un mur.

RUOUCIERS : Ces corps rebondissent sur les murs permettant aux joueurs de tirer dans les coins. Ils rebondissent au maximum trois fois.

MURS : En général, les murs sont des objets impénétrables. Les certains s'effondrent sous le tir.

PEQUES : Ces motifs brillants sur le sol font disparaître certaines zones quand on marche dessus. Il peut y en avoir plusieurs. Les murs à colaire peuvent être invisibles.

CARREAUX ASSOMÉS : Ces carreaux assomés tout jour qui passe dessus puis disparaissent.

TRANSPORTEURS : Disques rouges brillants, placés au sol, qu'ils transportent le joueur jusqu'à transporter vivants le plus proche. S'il se trouve plusieurs transporteurs à la même distance, l'un d'eux est choisi au hasard. Il y a des missiles envoyés vers cette direction. Poussez-vous les trouvez?

CHAMPS D'ENERGIE : Ils s'exercent et s'arrêtent suivant un schéma donné. Si un joueur entre dans un champ actif, sa santé se détériore rapidement. Les monstres ne sont pas affectés. Les champs d'énergie ne peuvent pas être détruits.

SORTIES : Ces ouvertures identifiées conduisent au niveau suivant ou au niveau spécifié. Certaines sorties sont fermées. Ce ne sont que des carreaux peints. A certains niveaux, les sorties se déplacent en se fermant : et s'ouvrent à nouveau.

Les salles de troc apparaissent au hasard et le joueur a un délai fixe pour les laisser.

Les objets de valeur que possible dans le temps de l'attente en haut de l'écran. Il n'y a pas de points sauf si le joueur s'échappe.

En général, les joueurs ne sont pas vulnérables aux coups des autres joueurs, mais, dans certaines parties du donjon, les missiles peuvent assommer ou blesser d'autres joueurs.

Les joueurs cessent de combattre pendant environ une demi-minute, les portes verrouillées disparaissent et libèrent tous les monstres. Inutile, si les joueurs évitent toujours le combat, tous les murs se transforment en sorties.

INSTRUCTIONS DE BASE

Choisir la couleur et le personnage que vous désirez en orientant le joystick et en appuyant sur le **BOUTON FEU**. Le temps de jeu dépend de votre santé. La santé se perd par contact avec les monstres et avec le passage du temps. On se régénère en prenant des aliments dans le labyrinthe. Attention, le tir peut détruire certains aliments et d'autres peuvent être empoisonnés.

Le but de jeu est de survivre à l'attaque des monstres aussi longtemps que possible sans mourir. Les joueurs peuvent tirer les armes et les potions magiques. Vous devez aussi chercher dans le labyrinthe la sortie d'accès au niveau suivant.

Les commandes de jeu seront affichées sur l'écran.

TM & © Atari Games sous licence de US Gold Ltd.

ROLLING THUNDER™

L'HISTOIRE

À New York City, vers l'année 1960, l'insaisissable Maboo complète de conquérir le monde. Rolling Thunder, le bras secret de l'OMPC (Organisation Mondiale de la Police du Crime), a envoyé l'agent secret Letta en mission spéciale à l'intérieur du Q.3, sous terrain de Goldra. Sa mission était de dévoiler le complot perfide mais elle a été capturée.

L'OMPC envoie alors le seul homme de la force Rolling Thunder capable de détruire Letta. Il n'est connu que par sa réputation et par son nom code "Albatros". Les fusils s'enflamment et le combat commence.

LE JEU

Vous assumez le rôle de "Albatros" et votre objectif primordial est de pénétrer et renverser l'organisation secrète "Goldra", contrôlée par le diable Maboo.

Pour cela, vous devez passer par dix niveaux, en sautant au-dessus des balcons et des obstructions qui se dressent sur votre chemin. Entrez par des portes pour vous cacher des gardes aux moments cruciaux. Les gardes que vous rencontrez tireront, démoliront des coups de poing et lanceront des bombes sur vous, vous risquant de votre énergie imployablement. Vous avez, pour vous défendre, un pistolet et un fusil automatique. En entrant par les portes marquées de la balle (munitions du pistolet) ou du fusil (munitions du fusil automatique), vous augmentez votre puissance de feu.

Les dangers que vous rencontrerez sur le chemin comprennent des lasers atomiques mortels et des hommes de fer à cassure qui habitent le bas du labyrinthe.

Si vous arrivez à vaincre l'armée de Goldra et à capturer le centre du commandement, vous aurez à faire face à Maboo dans un dernier combat.

Vous vous battez contre le monstre tout en essayant de préserver votre vie.

COMMANDES

CBM 64/128 CASSETTE : Branchez le mancho à balai sur l'entrée 2.

Les commandes de Clavier

F1 - Musique hors fonction

F3 - Musique en fonction

F5 - Pause en fonction

F7 - Pause hors fonction.

SPECTRUM

Les manches à balai Sinclair et Kempton sont supportés par des options de clavier.

Les commandes de Clavier

Q - Hast

A - Bas

G - Gauche

P - Droite

ESCAPEMENT - Feu

CAPS SHIFT - fait recommencer le jeu.

AMSTRAD

Les commandes sont peut par manche à balai soit par clavier.

Les commandes de Clavier

Q - Hast

A - Bas

G - Gauche

P - Droite

ESCAPEMENT - Feu

CTRL + ESC - Avortement de jeu

1 - Musique en/hors fonction

2 - Pause en/hors fonction.

GENERAL

Si vous appuyez sur la touche **HABT** vous forcez un saut ou vous traversez une porte. Si vous appuyez sur **HABT** et **FEU** en même temps, vous sautez sur un balcon ou hors d'un balcon, ou vous forcez un grand saut et ils vous n'êtes pas près d'un balcon.

© 1986 NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

720™

LE JEU

Le joueur contrôle un skateboard. L'objet du jeu est d'exécuter des tours de force et d'accumuler des points pour lesquels on obtient des tickets pour les parcs de paysage. Dans les parcs, vous participez aux compétitions pour les utiliser et de l'argent en espèces. Vous pouvez utiliser l'argent pour acheter un meilleur équipement (par exemple des planches, souliers, genouillères, casques de protection) pour améliorer la performance du joueur.

CBM 64/128 : Pour commencer le jeu, branchez le mancho à balai et appuyez sur le **BOUTON FEU**.

SPECTRUM : Sélectionnez clavier ou mancho à balai puis appuyez sur la touche une pour tous crédits.

AMSTRAD : Appuyez sur le **BOUTON FEU** pour commencer le jeu.

Vous patinez alors autour de "SKATE CITY", visitant les quatre magasins et les quatre parcs. Il y a quatre parcs à "SKATE CITY" et chacun d'eux ne peut être visité qu'une seule fois à chaque niveau du jeu.

Spectrum - Les emplacements de ces parcs sont indiqués sur une carte qui apparaît sur l'écran et vous passez au-dessus d'une case "carte". En activant le mancho à balai, vous continuez le jeu. Les parcs sont Downhill, Jump, Ramp et Slalom (Spectrum) - Ceux-ci sont indiqués par les notations D - Downhill, J - Jump, R - Ramp, S - Slalom).

Vous utilisez des tickets en visitant les parcs (un ticket de l'écran CBM 64/128 ou sous le 7 sur l'écran Spectrum/Amstrad). Des tickets supplémentaires sont décernés à 5,000, 15,000, 25,000, 35,000 points etc. Les médailles sont remises pour une bonne performance dans les parcs avec des prix en argent en espèces et des points de bonus. Après la visite de chaque parc une feuille de notation indiquant les médailles décernées est affichée (Spectrum/Amstrad), de même que le gros score et les crédits restants (Spectrum). Un tableau de médailles est affiché (CBM 64/128).

SPECTRUM/AMSTRAD SEULEMENT : Quand vous êtes près d'un magasin, une icône à droite de l'écran clignote en alternance avec le prix. Ces icônes représentent des casques, des chaussures, des skateboards et des genouillères. Le niveau d'équipement est indiqué le long de l'écran appropriée. En approchant du comptoir à l'endroit approprié, vous aurez soit un message "SALE" (Vente) soit un message "NO SALE" (Pas de vente).

CBM 64/128 SEULEMENT : Il y a quatre magasins qui vendent des planches, des casques, des genouillères et des souliers. Les magasins affichent le prix de marchandises qu'ils vendent. L'approche du comptoir à l'endroit correct déclenche le comptage de l'argent. Les médailles sont remises pour une bonne performance dans les parcs avec des prix en argent en espèces et des points de bonus. Après la visite de chaque parc une feuille de notation indiquant les médailles décernées est affichée (Spectrum/Amstrad), de même que le gros score et les crédits restants (Spectrum). Un tableau de médailles est affiché (CBM 64/128).

Si un achat est réussi, le coût est déduit de l'argent du joueur (affichage indiqué par le signe \$).

Des points de bonus sont donnés pour chaque montant en espèces qui reste à la fin du jeu.

CBM 64/128 : Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre, il est pourchassé par des abellies géantes. Colles-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets et le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en passant au-dessus de certains emplacements cachés.

Des millions de Dollars peuvent être ramassés sur la route. Le joueur devrait éviter le contact avec les autres casques qui apparaissent sur l'écran.

SPECTRUM/AMSTRAD : Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre il est pourchassé par des abellies géantes. Colles-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets et le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en passant au-dessus de certains emplacements cachés.

Des millions de Dollars peuvent être ramassés sur la route. Le joueur devrait éviter le contact avec les autres casques qui apparaissent sur l'écran.

LES COMMANDES DE CLAVIER

CBM 64/128 : ESPACE - Pause, F1 - permutation de musique en/hors fonction.

SPECTRUM : Q - tourner dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre. W - Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. J - Sauter. K - Tirer. L - Stop. Les touches de rotation Q et W sont utilisées pour sélectionner la direction. En appuyant sur K vous faites tourner le joueur. P - Pause. G - Couleur d'écran. X - Sortie de Skate City à bas.

AMSTRAD : A - Gauche. D - Droite. W - Hast. X - Bas. S - Feu. P - Pause. M - Musique en/hors fonction.

TM & © 1986 Atari Game Corporation. Tous droits réservés.

Cette compilation © 1986 US Gold Ltd. Tous droits réservés.

Fabrique et distribué sous licence de US Gold Ltd. Units 2/3 Belford Way, Belford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3386.

Le Copyright inclut d'effectuer. Toute imitation, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente sont tout système d'échange ou de ré-achat et sous toutes formes, non autorisées, strictement interdites.