

MANUELS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64128

Cassette: Introduisez la cassette dans l'enregistreur à cassettes. Appuyez sur les touches **SHUTTLE** et **RUN/START** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassette. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Note: Casselette II - Le programme a été créé à l'origine comme une bande à deux faces. Donc, à l'initiation de l'écran vous demandant de retourner la cassette, remettez le compteur de bandes à zéro et commencez à jouer. Si vous ne pouvez pas retourner la cassette, vous pouvez continuer à jouer sur l'enregistreur à cassette. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Diagnostique: Introduisez la cassette dans le lecteur. Tapez **LOAD**** D,1** et appuyez sur **RETURN**. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Important: Pour charger OUT RUN tapez **LOAD****MENU*9,1** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD****** et appuyez sur **RETURN** ou **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128K+2

Utilisez le chargeur de bandes comme d'habitude.

SPECTRUM+3

Utilisez le chargeur de cassettes comme d'habitude.

AMSTRAD

Cassette: Introduisez la cassette dans l'unité à cassettes. Appuyez sur **CONTROL** (CTRL) et sur les petites touches **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes puis appuyez sur une touche quelconque. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Diagnostique: Introduisez la cassette requise dans le lecteur. Tapez **RUN****** et appuyez sur **ENTER**. Important: Pour charger Casselette II, (Diagnostique 2, face 2) tapez **CFP****** et appuyez sur **ENTER**.

Note aux utilisateurs de cassettes: Sur la cassette 2, 720' et ROLLING THUNDER se chargent individuellement d'une face de la cassette. Donc si vous voulez jouer à ROLLING THUNDER arrêtez la cassette après le chargement de 720'. Enregistrez l'ordinateur, retirez-le et recommencez le processus de chargement. Il serait avantageux de prendre note de la référence du compteur de cassettes à cassettes et sous aussi ainsi que une case pour vous aider dans ce sens. Nous vous recommandons également de ramener la cassette à zéro avant de commencer à jouer.

ROLLING THUNDER

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles. Les touches de direction sont utilisées pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

Vous pouvez utiliser les touches de direction pour contrôler le mouvement de votre personnage. Les touches de feu sont utilisées pour tirer et pour lancer des objets. Les touches de saut sont utilisées pour sauter et pour éviter les obstacles.

appuyez sur FEU. Vous pouvez également sélectionner une option en tapant sur la touche chiffres correspondante.

OPTION 1: Participation à Toutes les Épreuves
Vous concourez dans les six épreuves. Le nombre de trophées accordés à chaque joueur est compté durant la compétition et à la fin de la série d'épreuves le vainqueur de l'ensemble emporte un trophée spécial. Votre participation aux épreuves se fait dans l'ordre suivant: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing et Flying Disc.

OPTION 1: Participation à Toutes les Épreuves
Vous concourez dans les six épreuves. Le nombre de trophées accordés à chaque joueur est compté durant la compétition et à la fin de la série d'épreuves le vainqueur de l'ensemble emporte un trophée spécial. Votre participation aux épreuves se fait dans l'ordre suivant: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing et Flying Disc.

● Tout d'abord on demande d'inscrire votre nom et de désigner un prénom.
● Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur la touche **RETURN/ENTER**.
● À l'aide du joystick (CBM 6440) ou du curseur (Spectrum/Amstrad), choisissez le joueur sur l'écran et appuyez sur FEU pour le sélectionner.

● Répétez ce procédé de sélection du nom et du choix pour chaque joueur jusqu'à ce que tous les joueurs aient été choisis (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.

● Vérifiez l'après l'écran et tous les noms sont corrects; sélectionnez **YES** ou **NO** avec les touches de contrôle. **CM 64: joystick** - sélectionnez **YES** ou **NO** avec les touches de contrôle. **CM 64: joystick** - sélectionnez **YES** ou **NO** avec les touches de contrôle. **CM 64: joystick** - sélectionnez **YES** ou **NO** avec les touches de contrôle.

OPTION 2: Participation à Certains Épreuves
Similaire à l'option 1, mais vous disputez les épreuves de votre choix.
● Choix des épreuves
(a) **CM 64** - tapez sur la touche chiffre correspondante ou déplacez votre joystick et appuyez sur FEU.
(b) **SPECTRUM/AMSTRAD** - déplacez vos touches de contrôle et appuyez sur FEU.

● Les épreuves que vous choisissez vont apparaître en marne (CM 64/DOME Spectrum/Amstrad).
● Une fois les épreuves choisies, déplacez le curseur jusqu'à **MY NAME** et appuyez sur FEU.

Spectrum/Amstrad: In vous demandera alors d'inscrire votre nom et de désigner un surnom.
● Choisissez l'option à l'épreuve.
● Choisissez l'option à l'épreuve et appuyez sur FEU.

OPTION 4: Entraineement à Une Épreuve
Les scores ne sont pas conservés pour les manches d'entraineement.
● **CM 64** - Choisissez l'épreuve en tapant sur la touche chiffres correspondante ou déplacez votre joystick et appuyez sur FEU.
● **Spectrum/Amstrad** - Choisissez l'épreuve en déplaçant vos touches de contrôle et appuyez sur FEU.

OPTION 5: Affichage des Scores Élevés
● Présente le score le plus élevé enregistré pour toutes les épreuves, avec le nom du joueur qui a battu ce record.
● Appuyez sur FEU pour retourner au menu.

OPTION 6: Affichage du Titre - CBM 64 seulement
● Présente le titre et le joueur qui a gagné.
● Appuyez sur FEU pour retourner au menu.

OPTION 6: Définition des Contrôles Spectrum/Amstrad
Un nouveau menu d'options va apparaître (sélectionnez **PA VERS LA HAUT**, **PA VERS LA DROITE** sur FEU).
● Définissez le premier ensemble.

● Vous pouvez sélectionner votre premier ensemble de touches dans l'ordre suivant: FEU, VERS LA HAUT, VERS LA BAS, DROITE, GAUCHE.
Une fois les touches redéfinies, on revient au menu principal.

OPTION 7: Définition de la deuxième ensemble.
Ceci vous permet de sélectionner votre deuxième ensemble de touches dans l'ordre suivant: FEU, VERS LA HAUT, VERS LA BAS, DROITE, GAUCHE.
Une fois les touches redéfinies, on revient au menu principal.

OPTION 8: Définition des deux ensembles
Ceci vous permet de sélectionner les touches pour les deux ensembles.
● Option 8: Redéfinition des deux ensembles
Les touches sont pré-érogées:
Ensemble 1: **VERS LA HAUT - O, VERS LA BAS - A, GAUCHE - G, DROITE - P**, FEU - **SPACE**.

Ensemble 2: Contrôle Sinclair
OPTION 9: Menu principal
Vous ramène au menu principal.
OPTION 10: Contrôle des Records
Menu d'options nouvelles.

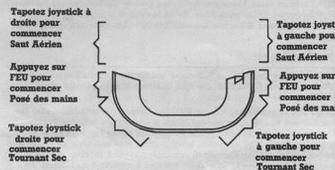
21. Conserver les scores élevés - vous permet de conserver les scores élevés à toutes les bandes.
22. Charger les scores élevés - vous permet de charger les scores élevés à partir de la bande.
23. Menu principal - vous ramène au menu principal.

LES JEUX

HALF PIPE SKATEBOARDING

BT: Le but de cette épreuve est de manœuvrer la planche en avant et en arrière sur la vague en exécutant des acrobaties bien synchronisées.
● Appuyez sur FEU pour lancer votre planche et désarmer l'épreuve.
● Pour gagner de la vitesse, déplacez le joystick vers la haut quand le personnage sur la planche va vers la haut de la rampe, puis déplacez le joystick vers la bas lorsqu'il descend.

● Pour exécuter une acrobatie déplacez le joystick comme l'indique le schéma. Faites bien attention de choisir le bon moment pour agir car vous ne pouvez pas tomber en jouant le joystick trop tôt, trop tard ou si vous le maintenez trop longtemps. Après trois manœuvres l'épreuve est terminée.



● Pour commencer une tournee sec, déplacez le joystick comme l'indique sur le schéma. Gagnez un maximum de points en attendant le dernier coup pour commencer à tourner et en maintenant le joystick jusqu'à l'instant où vous êtes sur le point de tomber.

● Pour commencer une saut aérien, tapez le joystick dans le sens indiqué sur l'écran. Pour exécuter ce mouvement avec succès, vous devez être au sol, à l'arrêt du bord de la rampe avant d'actionner la touche.

● Pour exécuter un point de main, maintenez enfoncez FEU au moment même où vous atterrissez à la base de la rampe. Le personnage sur la planche aura posé ses mains et fera basculer la planche par-dessus sa tête. Attendez par réfléchir le boston que la planche exécute une courbe et retombera sur le point de saut. Appuyez sur FEU pour décoller et rebondir à la dernière minute et en relançant à la dernière minute.

● Vous pouvez gagner des points pour chaque acrobatie réussie. Le nombre de trophées que vous pouvez gagner augmente vos points. Par exemple, si vous gardez un tourmané jusqu'à son dernier moment vous obtenez plus de points que si vous atterrissez plus tôt qu'un saut plus sûr. Certaines acrobaties sont plus difficiles que d'autres et rapportent plus de points.

Acrobatie	Minimum	Maximum
Tourmané Sec	100	300
Posés des mains	400	700
Saut Aérien	400	999

STRATEGIE: Il est important d'atteindre une vitesse correcte avant d'entreprendre une acrobatie. Un 'truc' pour gagner de la vitesse: maintenir le joystick à haut ou en bas sur toute la longueur de la rampe (de haut en bas). Répétez-vous ce qu'est la chute si vous allez trop vite. Faites en sorte d'être au bon moment pour exécuter cette épreuve demandant de l'expérience pour arriver à une bonne précision d'atterrissage.

FOOT BAG

BT: Dans le détail accordé, vous devez essayer de donner autant de coups de pieds, de coups, de tête, que possible. Répétez-vous, vous obtenez des points supplémentaires pour chaque acrobatie exécutée.

● Appuyez sur FEU pour lancer le sac dans l'air et commencent l'épreuve.
● Quand le ballon tombe sur le sol, appuyez sur FEU pour redonner un coup de pied, jetez votre sac et le sac atterrisse votre pied.
● Pour faire un tête, appuyez sur FEU juste avant que le sac tombe plus bas que le niveau de votre tête.

● Déplacez à l'ajout comme indique sur le schéma pour contrôler les autres mouvements.



● Plusieurs tours de sac sont possibles, y compris ceux vers l'intérieur, coup vers l'extérieur, coup vers l'arrière en avant, coup de genoux et coup de la tête.
● Pour donner différents sortes de coup, prenez de nouvelles positions tandis que le sac est dans l'air. Par exemple, bougez vers la droite pour que le sac tombe vers de vous (mais pas trop loin). Maintenez, appuyez sur FEU lorsque le sac approche et vous aurez réussi un coup extérieur.

● D'autres coups peuvent être donnés en changeant votre position. Découvrez comment porter tous les coups possibles en essayant divers mouvements à l'intérieur.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour quand le sac est à l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous portez du temps si vous balmez toute la nuit, si vous ne réussissez pas à faire un coup. Vous gagnez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'extérieur de l'écran. Voici quelques conseils pour combiner différents coups et mouvements:

● Fimpeste quel coup: (10 pts)
● Demi-tour: (250 pts) Deux coups quels qu'ils soient avec un demi-tour entre les deux.
● Saet: (500 pts) Deux coups quels qu'ils soient avec un tour complet entre les deux.

● Fer à cheval: (500 pts) Coup arrière gauche + coup arrière droit.
● Reussite: (2000 pts) Coup en sautant à gauche ou en sautant à droite.
● Double courses: (2500 pts) Coup extérieur gauche + coup extérieur droit + coup extérieur gauche.

● "Trang": (3000 pts) Coup extérieur gauche + tête + coup extérieur droit.
● "Trang": (3000 pts) Coup extérieur gauche + tête + coup extérieur droit.

STRATEGIE: Vous vous réalisez de coup d'acrobaties compliqués dans le temps accordé, plus votre score sera élevé. Des points supplémentaires récompensent la variété, donc, utilisez autant d'acrobaties possibles.

SURFING

BT: Le surfer de compétition consiste à rester près de la crête recourbée de la vague, à manœuvrer votre personnage à grande vitesse. Vous chevauchez la surface de la vague, vous déplacez vers l'avant et vers l'arrière, à l'intérieur et à l'extérieur de l'anneau (au-dessous de la crête recourbée de la vague). "Utilisez" la vague autant que possible avant que votre score ne se termine.

● Appuyez sur FEU pour attraper une vague et commencent l'épreuve.
● Maintenez le joystick à gauche pour éviter d'être balayé dès le début de votre course.
● Déplacez le joystick à gauche pour surfer, déplacez le joystick vers la gauche.

● Pour diriger la planche à l'arrière du surfer, déplacez le joystick vers la droite.
● Maintenez le joystick à gauche pour des tournants plus secs. Vous constaterez que ces tournants vous ralentissent.

● Si vous êtes au top près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

● Si vous êtes au top près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.
● Si vous êtes au top près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.

SCORE: Il dépend de la longueur de votre course, du nombre de tournants effectués et de votre vitesse à chaque tournant. Les juges vous accordent également un nombre de points plus élevé si vous vous déplacez dans le tunnel et si vous réussissez à sauter de la vague. L'écran dans l'air donne des points supplémentaires: allez vers la haut de la vague jusqu'à ce que l'extrémité de votre planche dépasse la crête puis tournez et continuez votre course.

STRATEGIE: Votre score final est basé sur votre capacité à "utiliser" la vague. Avancez tout droit, loin du point de rupture de la vague n'apporte que peu de points. Prenez des virages. Plus vous prenez de virages pour effectuer vos acrobaties, plus vous gagnerez de points. Faire des virages à l'arrière et descendre le long de la vague, et faire des 360° (cercles complets) vous donnant un score élevé. Gagnez un maximum de points avec des virages à grande vitesse et si vous réussissez près du haut de la vague ou près de son point de rupture.

GETTING STARTED

CALIFORNIA GAMES: Instructions de Chargement
Diagnostique **CM 64128**
bandes: trouvez la manette à balai sur l'unité 2.
Cassette **CM 64128**: Appuyez sur les touches **SHUTTLE** et **RUN/START** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassette. La cassette enregistrera 3 épreuves sur la face 1 et 3 autres sur la face 2. Les fichiers de cassette sont enregistrés. Si vous voulez charger et jouer une épreuve qui est avant l'endroit où vous êtes sur la bande, vous devez rebobiner la bande avant d'appuyer de charger l'épreuve. Par exemple, si vous avez chargé et joué l'épreuve 1, vous pouvez remettre à zéro le compteur de la cassette après avoir chargé la manette principale puis noter la lecture du compteur après chaque épreuve.

Après avoir terminé l'épreuve n°1, introduisez la face 2 de la cassette, rebobinez l'appuyez sur **PLAY**.

Pour abandonner toute épreuve qu'elle soit de compétition ou d'entraineement appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE**. Le menu se rechargera.

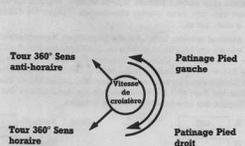
SPECTRUM+3: Mettez votre ordinateur sous tension, introduisez la cassette et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

POUR COMMENCER A JOUER

Quand le jeu CALIFORNIA GAMES apparaît, appuyez sur le **BOUTON DE FEU** et vous jouerez à la manette. Le menu de CALIFORNIA GAMES apparaît un choix de six options **CM 64**, sept - Spectrum/Amstrad. Pour faire une sélection, déplacez le curseur jusqu'à votre choix à l'aide du joystick puis

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, appuyez le joystick jusqu'en position haute puis appuyez en position basse. Continuez ainsi à bouger entre les deux positions pour gaspier 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. A la quatrième chute, vous serez 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

STRATEGIE: Vous marquez des points pour chaque obstacle que vous arrivez à éviter ou à franchir, 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.

BMX BIKE RACING

BUT: Le but est de faire le parcours dans le plus vite possible, en faisant des acrobaties et en évitant ou en sautant 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 roue arrière.
- Pour commencer un saut, déplacez le joystick vers la gauche au moment où vous arrivez sur un saut ou sur une butte.
- Une fois en l'air exécutez les acrobaties à l'aide du joystick:
 - Déplacez-le vers le haut pour faire un "dessus de table". Maintenez-le longtemps que possible puis relâchez-le pour reposer la bicyclette sur le sol.
 - Déplacez-le vers la bas pour faire un tour à 360°.
 - Déplacez-le vers la gauche pour faire un retournement arrière.
 - Déplacez-le vers la droite pour faire un retournement avant.
- Agir au bon moment est important pour l'exécution des acrobaties et des sauts. Vous devez commencer à finir tous les mouvements avec précision et vous devez terminer par une position "centrée" quand vous revenez sur vos roues. Si vous ne revenez pas à une position "centrée" quand vous touchez terre ou quand vous terminez une acrobatie, c'est une chute.
- Vous avez droit à une chute grave ou trois chutes légères avant d'être disqualifié. Si vous vous retenez et tombez sur la tête, c'est une chute sévère.
- A la fin du parcours, appuyez sur **FEU** pour arrêter. Vous gagnez des points de bonus si vous vous arrêtez sur le spot exact d'arrivée.

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 liste des minimum et maximum de points accordés pour chaque acrobatie.

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

STRATEGIE: Une fois le parcours terminé, vous gagnez 60 points pour chaque seconde que vous restez du temps prévu. 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 les acrobaties les plus spectaculaires. Essayez de terminer le parcours avant à 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 calligraphes en 1947 sous le nom de "Disque Volant". Bien sûr, vous le connaissez peut-être sous un autre nom. A l'origine, le nom le plus populaire - Frisbee - est venu de l'université de Yale où les étudiants ont été les premiers à lancer des plats à tasses vidés fabriqués par la Compagnie Frisbie (la Y est sans). De nos jours, moult dans un plastique léger et flexible, le disque volait soit volontaire, fendant l'air sur les plages et dans les parcs, soit à l'aide d'un lanceur 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 à l'autre bout du terrain. Marquez des points supplémentaires pour des prises au vol difficiles.

- Appuyez sur **FEU** pour commencer.
- Vous avez droit à trois essais pour lancer et attraper le disque.
- Essayez de lancer le disque en l'air pour arriver jusqu'à l'autre bout ou se tenir à l'autre extrémité du terrain.
- Utilisez la barre au bas de l'écran pour faire votre lancé. Elle comporte trois couleurs: rouge, jaune et vert. Utilisez la zone verte pour le lancé le plus puissant.

- Tapes le joystick à gauche pour placer votre bras en arrière. Quand l'aiguille atteint la partie verte de la barre, appuyez à nouveau le joystick mais vers la droite. Quand l'aiguille atteint la partie verte à la droite de la barre, appuyez à nouveau le joystick pour lâcher le bras et le disque.
 - L'aiguille en haut de l'écran vous aide à déplacer l'appareil pour intercepter le disque lancé.
 - Quand le disque a disparu à travers le terrain, déplacez le joystick à gauche ou à droite pour courir vers le point où vous pensez qu'il va atterrir.
 - Pour attraper le disque, vous devez l'attendre les mains tendues. Notez que vous maintenez sans tendre que si vous courez ou plongez.
 - Pour tenter une prise au vol, debout, au-dessus de votre tête, maintenez le joystick au haut pour attendre le disque.
 - Pour plonger vers le disque, appuyez sur **FEU**.
- SCORE:** Les points accordés pour le lancé et la prise au vol. 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 le lancé rapporte des points. Les scores sont accordés comme suit:
- 150 pts pour une prise en courant à droite.
 - 250 pts pour une prise en courant à gauche.
 - 250 pts pour une prise en plongeant à droite.
 - 350 pts pour une prise en plongeant à gauche.
 - 350 pts pour une prise au-dessus de la tête.

© 1987 EPFX Inc. Tous droits réservés.

OUT RUN

SCENARIO

Kenyan pris sans motif aux commandes programmeur pour développer la conception graphique et les OUI OUI N'AVAIT certainement été l'un des plus grands, sinon le plus grande version arcade d'ordinateurs personnels de tous les temps. Il nous le redonnait ainsi fidèlement que possible tous les éléments essentiels de ce jeu, mais avec un arcade CITY RUN. C'est devenu un jeu plus réaliste, vous auriez besoin d'un permis de conduire pour jouer.

LE JEU

Comme dans aucun jeu d'attente, vous êtes dans une course contre le temps pour essayer d'éviter l'un des cinq lignes de bus et devenir un passant. La piste que vous empruntez dépend de votre score en marche, plus rapide, temps fermement les commandes et prenez part à la course la plus rapide de tous les temps. Soyez prêt à plonger, tourner et augmenter votre vitesse dans cette course cricri. Familiarisez-vous avec les commandes et SOTEZ PRÊT.

Votre habileté et discernement doivent avoir la perfection de l'oeil pour éviter les divers obstacles placés sur votre chemin. Évitez les collisions et essayez de rester vite.

Utilisation des vitesses: Elles vous aideront à accélérer, ralentir et manœuvrer à travers les courbes. Un usage des vitesses bas pour démarer et lorsque vous êtes bien lancé, remplacez les vitesses et vous obtenez une accélération formidable. Descendez à une vitesse basse quand vous prenez un tournant pour ne pas dépasser 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 remarquez, vos points s'accroissent 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 limite: Vous serez disqualifié si vous ne terminez pas la scène respective dans le temps limite désigné et vous devez donc recommencer. Le temps limite n'est pas le même pour tous les jeux mais sera le pour tous les jeux.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE L'ORDINATEUR

BMX 64/128 Cassettes: Le jeu OUI 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 des autres différents changements. 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 les pistes.

Quand vous jouez pour la première fois, chargez les pistes en séquence, telles qu'elles apparaissent sur la 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. Ramenez votre compteur de bande à zéro au début de chaque piste puis notez le début de chaque piste dans la grille ci-dessous. En bobinant ou rebobinant la bande, vous pouvez ainsi retrouver la position de chaque piste lorsque vous la voulez:



Chargement: Pour charger une piste, positionnez votre bande au début du jeu sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. OUI RUN a minima temps pour appuyer le bouton **REPLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Un écran de titres apparaît, suivie par la piste appropriée pour charger les pistes.

Menu 64/128 Disquette: Tape LOA/128 "mama" A,1 et appuyez sur RETURN. Un menu apparaît. Choisissez votre piste et elle se chargera automatiquement. Quand vous avez terminé ou quand il ne vous reste plus de temps pour cette piste et que vous voulez changer de piste, éteignez l'ordinateur puis rallumez-le et recommencez la procédure de chargement.

SPECTRUM Cassettes: Tape LOA/128 "mama" A,1 et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur **PLAY** sur la bande 1, Face 1, ce qui chargera le programme du conducteur. Déplacez la cote l'enregistreur. Introduisez la Face 2. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

COMMANDES DE CLAVIER
 ← - reculer / ← - ralentir / D - à gauche / P - à droite / M - changer de vitesse; H - passer / R - recommencer.

SPECTRUM +2: Comme à gauche sur des machines spécifiques, vous pouvez utiliser le compteur de bande dans la case contraire, appuyez sur ch et l'indicateur d'appuyez sur **FEU** FAISES pour arrêter la bande et appuyez sur **PLAY** pour charger la section appropriée et jouer OUI RUN.

SPECTRUM +3: Mettez tension l'ordinateur. Introduisez le disquette et appuyez sur ENTER. Sous l'indicateur de l'écran il n'a nécessaire.

SPECTRUM Cassettes: Appuyez sur CTRL et SMALL ENTER. Appuyez sur le bouton ENTER sur l'enregistreur à cassettes. (OUI NOUS PAYS LOO) Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

AMSTRAD Disquette: Tape RUN "DIS" et appuyez sur ENTER. Le jeu se charge et l'indicateur d'appuyez sur **FEU** FAISES pour arrêter la bande et appuyez sur **PLAY** pour charger la section appropriée et jouer OUI RUN.

Note pour Utilisateurs de Spectrum/Amstrad Cassettes: Nous avons incliné une grille pour que vous puissiez y noter le numéro du compteur. Appuyez sur **FEU** pour sélectionner le compteur et appuyez sur **FEU** pour changer le côté du Spectrum ou il c64 et c65 pour Amstrad.

La bande à 15 courts fragments de données enregistrées en séquence (1-15 inch). Il existe de nombreux moyens de vous déplacer de STARY (départ) à nos points d'arrivée (B, C, D, E). Vous pouvez aller à droite de la piste avant. A la fin de chaque coté chemin, nous arriverez à un embranchement et vous devez choisir le chemin à droite ou à gauche (par exemple à la fin de la piste 1, vous pouvez aller à droite ou à gauche). Si vous choisissez le chemin droit, l'ordinateur vous demandera de charger la section de route appropriée. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes et le programme terminera automatiquement le morceau de données enregistré. Une fois les données chargées, appuyez rapidement sur **PAUSE** ou **STOP** sur l'enregistreur à cassettes. (Note: le bord devient blanc quand le programme tourne le chemin correct).

Appuyez sur **FEU** pour commencer. Vous avez droit à trois essais pour lancer et attraper le disque. Essayez de lancer le disque en l'air pour arriver jusqu'à l'autre bout ou se tenir à l'autre extrémité du terrain. Utilisez la barre au bas de l'écran pour faire votre lancé. Elle comporte trois couleurs: rouge, jaune et vert. Utilisez la zone verte pour le lancé le plus puissant.

Vous maintenez sur le chemin que vous avez choisi. Recommencez le processus chaque fois que vous arrivez à un embranchement. Quand vous avez terminé, le corps de l'ordinateur lequel des cinq points d'arrivée, rebobiner la bande de la roue la piste ou sur 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 les données sur le bande, appuyez sur:
1. Choisissez le niveau et les commandes.
 2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
 3. Laissez coté B.
 4. Rebobinez coté B et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.
 5. Suivez les instructions très prudemment.

UTILISATEURS DE SPECTRUM 128H et +2
 Veuillez ce que vous chargez les données sur un servant du TAPE LOADER ou un lecteur de cassette.

AMSTRAD Cassettes
 Les routes Out Run sont sur coté B de la cassette. Une fois que coté A n'est chargé, appuyez sur:

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Retirez la cassette, laissez coté 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 avez un accès rapide aux chemins que vous avez empruntés auparavant. Nous vous suggérons, la première fois que vous choisissez un chemin à un point particulier, de ne pas bobiner et rebobiner la bande vers les données sont 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 sur le bande.

Autrement, le bord est rouge puis appuyez sur **PAUSE** ou **STOP** à l'indicateur. Prenez note de la lecture du compteur dans la case de références auparavant.

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

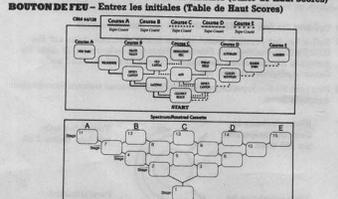
Eventuellement vous disposerez de références du compteur de bande pour toutes les étapes et vous serez capable de trouver tout nouvelle route très rapidement.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Tout ordinateur



Commanes supplémentaires manche à balai
COMBAT CORPS 64: GAUCHE et DROITE - Sélectionnez musique ou coupez musique (écran rouge)
GAUCHE et DROITE - Sélectionnez les initiales (Table de Haut Scores)
BOUCHON DE JEU - Entrez les initiales (Table de Haut Scores)



© SEGA 1986. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. OUI RUN et SEC 1 sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

GAUNTLET II

LES HEROS

- TIRON le Guerrier:**
 ARMURE: A - une peau dure - ce qui élimine 20% du damage.
 PUISSANCE DE TIR: Excellente - deux fois la puissance normale.
 COMBAT CORPS A CORPS: Excellent - l'achoc de bataille peut détruire les géants.
- PUISSANCE MAGIQUE: Médioce** - endommage la plupart des monstres, mais non les géants.
- HERNLEY le Fonceur:**
 ARMURE: Bonclier - élimine 30% du damage.
 PUISSANCE DE TIR: Médioce.
 COMBAT CORPS A CORPS: Bien - Épée - peut détruire les géants.
 PUISSANCE MAGIQUE: Modérée - endommage la plupart des monstres et des géants.
- WENLEY le Fonceur:**
 ARMURE: Néant
 PUISSANCE DE TIR: Bonne
 COMBAT CORPS A CORPS: Modéré - Mais pas les ne peut pas détruire les géants.
- PUISSANCE MAGIQUE: Excellente** - détruit tous les monstres et les géants.
- QUOTON L'Espe:**
 ARMURE: Cour - élimine 10% du damage.
 PUISSANCE DE TIR: Médioce.
 COMBAT CORPS A CORPS: Modéré - Polgnard - ne peut pas détruire les géants.
- PUISSANCE MAGIQUE: Très bonne** - détruit presque tous les monstres et les géants.

LES "NECRANTS"

- Les monstres sortent en foule des géants; mais qui trouvent dans le donjon. Chaque géant émet un type de monstre spécifique, fantôme ou démon. Il y a trois niveaux de géants; deux et plus fort produit les plus monstres. Trois ou géants; deux et plus fort produit les plus monstres et les plus dangereux. Ils ont des attaques spéciales et des pouvoirs. Les boules de feu sont les plus dangereux et les plus mortels. Les boules de feu sont les plus dangereux et les plus mortels. Les boules de feu sont les plus dangereux et les plus mortels. Les boules de feu sont les plus dangereux et les plus mortels.
- LES FANTOMES:** Ne vous approchez pas des fantômes. Ils ne vous frappent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffi. Trois sur les fantômes, mais ne les renvoie jamais dedans!
- LES GÉANTS:** Les géants ne marchent que vers vous. Ils ne vous attaquent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffi. Trois sur les fantômes, mais ne les renvoie jamais dedans!
- LES DEMONS:** Les démons essaient de vous lancer des boules de feu ou, plus souvent, de vous lancer des boules de feu. Ils ne vous attaquent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffi. Trois sur les fantômes, mais ne les renvoie jamais dedans!



LES LANCEURS : Les lanceurs vont tenter de lâcher de grosses pièces au-dessus des murs et en d'autres endroits du labyrinthe, pour vos points. Ils essaieront d'épouser le rythme de votre corps à corps. Essayez de leur tirer dessus ou colapnez-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 de coups que vous tirez les traversent. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps et tirez-leur dessus.



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



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



FLAQUES D'ACIDE : Ces maras vortez blessent le joueur mais ne l'attentent pas : elles se déplacent sans but précis. Elles ne peut pas tirer sur ces flaques. La magie peut seulement les éteindre.



LE MONSTRE TIT : Cette créature qui ressemble à un disque brillant en rotation disparaît quand elle frappe un joueur. Ce monstre est silencieux. Tous les monstres sont attirés par le joueur qui est devenu TIT jusqu'à ce qu'il soit doré Lybrathion ou jusqu'à ce qu'il touche un autre joueur qui devien alors TIT. On peut pas tirer sur ce monstre mais il peut être assommé par magie.



LE MONSTRE THÉT : Cette créature qui ressemble un monstre TIT pourchasse les joueurs autour du donjon. S'il touche un joueur, celui-ci perd un pouvoir spécial ou une potion on 100 points de santé.



DONJONS : Autour des donjons se trouvent des objets à ramasser et à détruire :
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 à votre personnage des avantages spéciaux, dont :

- **ARMURE SUPPLEMENTAIRE** — qui augmente la protection.
- **POUVOIR MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE** — qui augmente l'effet des potions.
- **ACCELERATION DU TIR** ; qui augmente la vitesse des missiles.
- **IMPROUVISABILITE DE LA PUISSANCE DE TIR** ; qui est de les missiles plus destructeurs.
- **PUISSANCE DE COMBAT SUPPLEMENTAIRE** ; qui augmente la puissance de combat à bout portant.
- **POUVOIR SUPPLEMENTAIRE DE TRANSPORT** ; qui augmente la capacité de transport de 4 à 4 qui les fait.
- **POTIONS EMPOISONNEES** : 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 EMPOISONNE** : On peut tirer sur le cidre empoisonné ; ce qui ralentit les monstres pendant une courte période. Le cidre empoisonné, s'il est bu, reprend 100 points de santé et fait varier le personnage et le monstre difficile à maîtriser.
- **CLES** : 100 points pour son ramassage. Utiliser les clés pour ouvrir des portes.
- **TRESOR** : On ne peut pas tirer sur les coffres à trésor mais à chaque 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!

- **ANULETTES** : Ces objets magiques confèrent des avantages et évitent 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'il l'est normal.
- **REPELSON** : 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.
- **SD "R" COUPS** : Ces coups tuent tous les monstres sur leur trajectoire et il contient jusqu'à ce qu'il hurle un mur.
- **RECOUVERTS** : Ces coups rebondissent sur les murs permettant à des joueurs de tirer dans les coins. Ils rebondissent au maximum trois fois.
- **REVERB** : En général, les murs sont des objets impénétrables. Les certains s'effondrent sous le tir.
- **RETTES** : Ces motifs brillants sur le sol font disparaître certains murs quand on marche dessus. Ils se tire à avoir plusieurs. Les murs à plaire peuvent être invisibles.
- **CARREAUX ASSOMMES** : Ces carreaux assomment tout joueur qui passe dessus puis disparaissent.
- **TRANSPORTEURS** : Des roues brillants, placés au sol, qui transportent le joueur jusqu'à un transporteur visible 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 moyens d'affecter votre direction. Poussez-vous les transporteurs?
- **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 trésors apparaissent au hasard et le joueur a un délai fixe pour saisir des objets de valeur que possible dans le temps indiqué 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. Dans certaines parties du donjon, les missiles peuvent assommer ou blesser d'autres joueurs.
- Les joueurs consent de combattre pendant environ une demi-minute, les portes verrouillées disparaissent et libèrent tous les monstres. Inutile, ils portes verrouillées tout 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 DE TIR**. Le temps de jeu dépend de votre santé. La santé se perd par contact avec les monstres et avec la passage du temps. On ne récupère 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 ainsi qu'atteindre le donjon de l'écran. Il n'y a pas de points sauf si le joueur s'échappe.
 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'inamissable Maboo complet de conquérir le monde. Rolling Thunder, le bras secret de l'OMPC (Organisation Mondiale de la Police du Crime) a envoyé l'agent secret Lella en mission spéciale à l'intérieur du Q.3, sous terrain de Gœldra. 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 délivrer Lella. Il s'est connu que pour sa réputation et son nom code "Albatros". Les feuillets 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 "Geldra", 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 tirent, demandent des coups de poing et jettent des bombes sur vous, vous vidant de votre énergie employablement. Vous avez, pour vous défendre, un pistolet et un feu automatique. En entrant par les portes marquées de la balle (munitions du pistolet) ou du feu (munitions du feu automatique), vous augmentez votre puissance de feu.

Les dangers que vous rencontrez sur le chemin comprennent des lasers automatisés mortels et des hommes de fer à capot qui habitent le bassin de lave.

Si vous arrivez à vaincre l'armée de Gœldra et à capturer le centre du commando, 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

- Les commandes à balai sur l'entrée 2.
- Les commandes de Clavier
- **F1** — Musique hors fonction
- **F3** — Pause en fonction
- **F4** — Pause hors fonction.

SPECTRUM

- Les commandes à balai Sinclair et Kensington sont supportés par des options de clavier.
- Les commandes de Clavier
- **Q** — Haut
- **A** — Bas
- **O** — Gauche
- **P** — Droite
- **ESC** — ARRÊTEMENT — Feu
- **CAPS SHIFT** — feu (recommence le jeu).

AMSTRAD

- Les commandes sont soit par manche à balai soit par clavier.
- Les commandes de Clavier
- **Q** — Haut
- **A** — Bas
- **O** — Gauche
- **P** — Droite
- **ESC** — ARRÊTEMENT — Feu
- **CTRL & ESC** — Avortement de jeu
- **1** — Musique en/hors fonction
- **2** — Pause en/hors fonction.

GENERAL

Si vous appuyez sur la touche **HALT** vous forcez un saut ou vous traversez les murs en fonction de votre santé et de votre feu. Vous sautez sur un balcon ou hors d'un balcon, ou vous forcez un grand saut et vous n'êtes pas près d'un balcon.

© 1986 NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

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 l'apparition sur l'écran. Collez-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets et le joueur n'entre pas dans un parc immédiatement. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en passant au-dessus de certains emplacements cachés.

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. Collez-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets et le joueur n'entre pas dans un parc immédiatement. 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 caractères qui apparaissent sur l'écran.
CBM 64/128/AMSTRAD : L'accélération augmente avec l'élévation des niveaux d'équipement. En appuyant sur le **BOUTON FEU**, vous faites sauter le pistolet. Le pistolet peut se tortiller et exécuter des tours pendant qu'il saute.

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** — Tir. **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. **C** — Couleur d'écran. **X** — Sortir de Skate City à bas.
- **AMSTRAD :** **A** — Gauche. **D** — Droite. **W** — Haut. **X** — Bas. **S** — Feu. **P** — Pause. **M** — Musique en/hors fonction.

TM & © 1986 Atari Game Corporation. 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 patinage. Dans les parcs, vous participez aux compétitions pour les médailles 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 la manette à balai et appuyez sur le **BOUTON FEU**.

SPECTRUM : Sélectionnez clavier ou manette à balai puis appuyez sur la touche une pour trois 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 — L'emplacement de ces parcs sont indiqués sur une carte qui apparaît sur l'écran et vous passez au-dessus d'une case "carte". En activant la manette 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 (en bas de l'écran **CBM 64/128** ou sous le tir l'écran **Spectrum/Amstrad**). Des tickets supplémentaires sont données 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 statistiques indiquant les médailles décernées est affichée (**Spectrum/Amstrad**), de même que le 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 approprié. 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 des prix de marchandises qu'ils vendent. L'approche du comptoir à l'endroit correct déclenche un message "SALE" (Vente) ou "NO SALE" (Pas de vente).
 Si un achat est refusé, 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.

Cette compilation © 1988 US Gold Ltd. Tous droits réservés.
 Fabriqué et distribué sous licence de US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.
 Le Copyright réside sur ce programme. 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 toute forme, non autorisée, strictement interdites.