

NOUVEAU ET DEMENTI

LE LOGICIEL DE "TELECHARGEMENT" AMCHARGE, VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAIRES DE HITS POUR LE MINTEL 3615. AMCHARGE - il ne s'agit pas d'un Minitel, il ne vous coûte rien plus que le câble AMCHARGE, et vous pouvez acquiescer les tarifs logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "soutenir" les dernières nouveautés.

Le système de téléchargeement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel 3615. AMCHARGE - il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le téléchargeement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copient automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez RUN AMCHARGE puis appuyez sur ENTER.

Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargeement et est disponible sur le service 3615 AMCHARGE. Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire. LE TELECHARGEMENT.

© 1988 AUGUSTE S.A.
AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT LE CÂBLE DE LIAISON MINTEL AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCÈS À DES CENTAIRES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT.

VOULÉ-EN REMPLIR VOTRE MISSION ?
NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

☐ 1 Câble de liaison Minitel Amstrad CPC gratuit
☐ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC x 60 F =
☐ Lot de 4 Disquettes vierges x 90 F =
☐ Lot de 4 Cassettes vierges x 100 F =

Règlement :
Je joins / Un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE) / mandat-lettre / Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18% pour frais de remboursement) / Je paie par Carte bancaire N° / Date d'expiration :
Préciser votre ordinateur CPC 664 / CPC 6128 /

A renvoyer à l'adresse :
AMCHARGE
BP 36
06061 VALBONNE CEDEX

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du davier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier "QWERTY". Si l'Amstrad que vous possédez est du type "AZERTY", les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier "QWERTY". (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

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



AMSTRAD CPC
464/664/6128
CASSETTE & DISK



CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors | TAPE puis appuyer sur la touche ENTER.

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

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bords fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel jdi/Instructions de l'utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper | TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE - CPC 464

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

DISQUETTE - CPC 664 et 6128

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

6- REMERCIEMENTS :

P. MARAT, D. FERNANDES, P. PATEAU & J.M. MASSON, E. ZMRO.

Merci également à : G. ESPECHE, A. FERNANDES, J.C. MEYRIGNAC, F. MOREAU, V. BERTHELOT, E. CAEN, H. CAEN.

Salutations à : C. BARRON, J.M. BERTÉ, J.M. BLOTTIERE, D. BONOMO, D. BOOLAUCK, M. BRISOU, E. CABERIA, O. FONTENAY, J. HUITRIC, B. JOLIVALT, S. LAVOISARD, L. LE GENTIL, P. MARTIN, M. MASSONET, J.C. PAULIN, S. SCHREIBER, P. VALLS, C. VIARD, P. DE MENIBUS...



Notice Française

1- Installation :

Sur AMSTRAD CPC version disquette, allumez votre écran puis votre CPC. Insérez la disquette TITAN dans le lecteur de disquette, et tapez : SHIFT @ puis CPM suivi de la touche ENTER.

Sur AMSTRAD CPC version cassette, allumez votre écran puis votre CPC. Insérez la cassette TITAN dans le lecteur de cassette et enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette. Tapez sur la touche CTRL et la touche ENTER du pavé numérique en même temps.

ATTENTION :

La disquette de TITAN ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation.

2- Commandes :

AMSTRAD CPC :

ESC: suicide de la vie en cours
CTRL+ESC: revient à la présentation
SHIFT+ESC: abandon de la partie en cours
SHIFT+CTRL+ESC: sort définitivement de TITAN
Vous dirigez votre raquette avec le clavier ou le joystick de votre Amstrad CPC.
Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUTAller vers le haut
BASAller vers le bas
GAUCHEAller vers la gauche
DROITEAller vers la droite
BARRE ESPACEChangement de vitesse scrolling

Les touches Q (clavier QWERTY) ou A (clavier AZERTY) correspondent à la flèche vers la gauche.
Les touches W (clavier QWERTY) ou Z (clavier AZERTY) correspondent à la flèche vers la droite.

Un élément des tableaux a une propriété extraordinaire : c'est l'ENERGIZER (sorte de brique avec un E dégradé au centre). Si la raquette le touche, les positions de la balle et de la raquette sont inversées.

Il existe aussi dans l'axe de Mr Hibrys une brique indestructible que l'on peut déplacer en la poussant... Bien employée, cette brique permet de canaliser la balle dans des endroits sûrs, en l'empêchant d'aller toucher une tête de mort.

Les éléments de tableaux qui ressemblent à des petites taches d'huile sont en fait des briques émergentes. A chaque fois que la raquette passe dessus, la brique qu'elle contient émerge petit à petit, pour finalement devenir infranchissable.

5- SCORES :

Scores
Une brique détruite rapporte 100 points au premier tableau, 200 points au deuxième tableau... 8000 points au quatre-vingtième tableau.
Une brique qui disparaît petit à petit, ne rapporte de points qu'à sa disparition et également 100 points au premier tableau... et 8000 points au dernier tableau (1600 points sur la version cassette).



R-TYPE

Une bataille acharnée se livre dans les dimensions infinies et inconnues de l'espace qui a été contaminé et corrompu par une puissance malaisante. Cette puissance malaisante est l'Empire Bydo, résolu à assujettir le monde. Il est habité d'étranges créatures dont la vie même inspire l'angoisse. Mais l'humanité est résolue à se défendre et vous envoie vous battre à d'un appareil hyper sophistiqué, l'avis de combat R-9. Aux commandes de cette fantastique machine de combat, vous êtes la seule ligne de défense contre l'ennemi.

INSTRUCTIONS POUR MULTI-CHARGEMENTS

R-Type est un jeu à multi-chargements. Chaque niveau se charge dès que vous avez fini le précédent. Ceci veut dire que pour apprécier le jeu en continu, vous DEVEZ laisser votre cassette dans le magnétophone ou la disquette dans l'unité de disques à tout moment pendant une partie. Des messages-guides apparaîtront sur l'écran quand vous êtes sur le point de finir pour vous indiquer la marche à suivre.

Quand vous chargez les versions cassettes d'un jeu message-guides vous indiquera de retourner la cassette, de la réenbobiner complètement et de charger le niveau suivant.

INSTRUCTIONS GENERALES

Les mouvements de l'appareil de combat R-9 sont contrôlés par les touches standard haut, bas, gauche et droite ou par le manche à balai. Les armes sont contrôlées par le bouton de tir. Si vous le teniez appuyé vous augmenterez votre puissance de feu jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton ou la touche.

Les armes augmentent ou sont modifiées en attendant l'un des appareils ennemis qui révèle des soutes. Si vous reculez un joyau, vous obtenez l'une des armes suivantes en récompense :

LASER A REFLECTION
LASER ANTIAERIEN
LASER AIGLE-SOIE

MISSILES A TÊTE CHERCHEUSE
VITESSE SUPPLEMENTAIRE
ORBITES PROTECTRICES

Le premier joyau recueilli libère une arme spéciale, la Force, qui peut être attachée à l'avant ou à l'arrière de l'appareil, envoyée en avant pour dégrader une trajectoire ou en arrière comme arrière-garde. La Force a ses propres lasers. Utilisez une touche pour libérer cette arme, selon que vous ayez sélectionné la commande par clavier ou par manche à balai.

Au début de chaque partie cinq unités de valeur sont attribuées. Même pendant que les unités sont disponibles le joueur peut reprendre le jeu au niveau atteint au jeu précédent en appuyant sur le bouton de tir ou la touche sélectionnée pendant un compte à rebours sur écran.



RYTYPE
© 1987 IBM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC ORANGE

Centre de contrôle à Loup solitaire : soute en parachute dans territoire ennemi : repère le camp de concentration ennemi : libère les captifs qui y sont internés : repère le repère.
Opération Wolf présente une nouveauté étonnante dans l'univers des jeux d'ordinateur : l'ennemi tue ses vus de l'écran. Arme en main, il vous fait traverser les frontières hostiles à la recherche de votre compatriote retenu prisonnier dans un camp de concentration.
Traversez le triangle rempli de soldats ennemis, détruisez toutes leurs installations et libérez toutes les villes sur votre passage, et tout cela sans nourriture, bosson, couverture aérienne, sans même de munitions en quantité suffisante et en n'ayant pas la moindre idée sur la façon dont se effectuer votre retour... pour volontaires seulement!

COMMANDES

Le clavier peut être modifié et le levier peut être préparé en utilisant l'option de définition des touches.

Les touches numériques sont les suivantes :

G — HAUT
A — BAS
C — GAUCHE
P — DROITE
SPACEMENT — F5
G — Genéades

AFTER BURNER

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE LA CASSETTE AFTERBURNER

La première section d'AFTERBURNER a maintenu le chargement à la mémoire de votre ordinateur. Les versions suivantes se chargeront en plusieurs étapes, et vous devrez une variété de couleurs clignotantes autour de l'écran tout au long du chargement. Des indications apparaîtront sur l'écran si vous avez besoin de commander ou d'arrêter la cassette, tandis que vous guiderez votre F14 d'une étape à l'autre.

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE LA DISQUETTE AFTERBURNER

La première section d'AFTERBURNER a maintenu le chargement à la mémoire de votre ordinateur. Les versions suivantes se chargeront en plusieurs étapes. D'autres sections d'AFTERBURNER se chargeront automatiquement tandis que vous guiderez votre F14 d'une étape à l'autre.

NOTES DE CONTROLE JOYSTICK ET CLAVIER

Les utilisateurs d'Amstrad CPC peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie. Un contrôleur équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.

OPTIONS AFTERBURNER

Une fois qu'AFTERBURNER sera chargé, vous verrez plusieurs écrans de présentation. En appuyant sur n'importe quelle touche à ce moment là vous irez à la page menu contenant la liste de toutes les options de jeu disponibles.

Vous pouvez maintenant sélectionner vos options, décrites ci-dessous. Elles varient en fonction de la version d'AFTERBURNER que vous utilisez.

POUR COMMENCER LA PARTIE (Toutes versions)
Quand vous sélectionnez cette option, la partie commencera. Vous obtenez le même effet en appuyant sur le FIRE bouton du joystick.

KEYBOARD (1) (KEYBOARD) (2) (CLAVIER) (1) (CLAVIER) (2) (Versions Spectrum, Amstrad, MSX uniquement)

Sélectionnez un jeu avec clavier (au lieu d'un joystick). Des versions de clavier peuvent être sélectionnées à partir du contrôle principal. Voir LISTE DE REFERENCES RAPIDES pour obtenir le détail de la disposition des touches.

MUSIC ON/OFF (Toutes versions)

Pour avoir ou non de la musique.

SOUND EFFECTS ON/OFF (Toutes versions)

Pour avoir ou non des effets sonores.

SPEED TOGGLE (BOUTON DE VITESSE)...

En appuyant sur le bouton SPEED TOGGLE vous pouvez modifier votre vitesse entre CRUISE (CROISIERE) > SLOW (LENTEMENT) ou CRUISE (CROISIERE) > FAST (VITE). Vous resterez sur SLOW ou FAST jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton pour retourner à la vitesse CRUISE.

Pour mettre votre AFTERBURNER (postcombustion) en vigueur, il vous faudra appuyer sur le SPEED TOGGLE deux fois en succession rapide. Après un certain temps vous retourneriez en vitesse CRUISE.

POUR FAIRE ROULER VOTRE F-14

De façon à éliminer les vaisseaux spatiaux et les missiles ennemis qui arrivent vers vous par derrière il vous faut faire une culture à 360 degrés. Pour faire ceci suffit de bouger d'un côté à l'autre rapidement.

CANNONS

Les canons sont activés automatiquement quand un ennemi apparaît sur l'écran. Vous pouvez tirer sur l'ennemi avec vos canons. Vous recevrez 1 point HIT (TOUCHE) pour chaque vaisseau spatial que vous toucherez. A certains endroits lors de la partie, vous recevrez un bonus basé sur le nombre de vos points HIT.

INDICATEUR D'ARRIMAGE

Quand l'indicateur LOCK-ON est activé, vous pouvez utiliser vos missiles pour éliminer les vaisseaux ennemis. Une petite cible apparaît au-dessus de la cible. Vous recevrez un point de touche pour chaque vaisseau ennemi que vous toucherez. A certains endroits lors de la partie, vous recevrez un bonus basé sur le nombre de vos points HIT.

AVERTISSEMENTS LUMINEUX

Quand l'ennemi s'approche de vous par derrière, ceci active les WARNING LIGHTS (AVERTISSEMENTS LUMINEUX). Quand ceci se produit, faites attention.

POUR VOUS REAPPROVISIONNER EN CARBURANT

Pendant la partie, à certains moments, l'ordinateur se mettra au carburant. Opérez les options et vous guiderez pour que vous puissiez vous réapprovisionner en carburant. A ce moment là vous recevrez également d'autres missiles.

COMMENT JOUER

Opération Wolf comprend six niveaux d'action redoutable typique des jeux d'arcade dont la difficulté augmente alors que vous passez de l'un à l'autre. Vous êtes armé d'une mitrailleuse et disposez d'une quantité de munitions limitée et d'un petit nombre de grenades. Vous pouvez récolter des munitions et des grenades supplémentaires en tirant sur celles-ci quand elles apparaissent à l'écran. Vous ne devriez en aucun cas tirer sur les civils enrôlés. Au niveau cinq et six, vous devez protéger les objets de la région qui vous entourent et vous devez évaluer en toute sécurité. Votre niveau d'énergie est indiqué sur le côté droit de l'écran et celui-ci baisse si vous êtes abattu par un soldat solitaire (en substance si vous êtes abattu par un véhicule ou si vous avez accidentellement un civil ou un atome). A chaque fois que vous terminez un niveau, votre niveau d'énergie remonte un peu et quand il ne vous reste que quelques unités, l'éclairage clignote et il y a un signal sonore. Pour terminer un niveau, vous devez obtenir et détruire un nombre de soldats, de tanks, d'hélicoptères etc... donné commodément à l'éclairage ou par des l'écran. Il y a également des objets de la plus dangereuse raison que vous avez jamais entreprise. Baissez en alerte, soyez très mais surtout, soyez prudent.

Sommaire survie

Chargement — En tirant sur une cible, obtenez un chargement de munitions supplémentaires.
Grenades — En tirant sur une cible, obtenez une bombe-lance supplémentaire.
Libre — Vous pouvez en obtenir jusqu'à cinq.
P — En tirant sur une cible, obtenez une cadence de tir supérieure pour un des chargements.
P — En tirant sur une cible, vous améliorez votre forme physique.
Les missiles lancés par les ennemis peuvent être abattus avant qu'ils ne vous atteignent.
Les véhicules peuvent être détruits par balles mais ils doivent être touchés plusieurs fois.

STATUT ET SCORE

Le pointeur de statut affiche le score, le nombre de chargements restants, le nombre de grenades et le niveau de dégâts. A chaque niveau se trouvent également indiqué le nombre de "méchants" à éliminer afin de terminer le niveau et le nombre d'atomes saisis.
L'élimination des "méchants" vous confère un nombre de points variable suivant le type. Vous obtenez également des points chaque fois que vous terminez un niveau.

SIEGES

Tandis que vous avancez dans la partie, vous recevrez des vus supplémentaires pour vous aider à terminer la partie.

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Si vous arrivez à atteindre un score élevé, en vous demandant d'introduire votre nom. Si vous possédez une version d'AFTERBURNER sur disquette ceci sera alors sauvegardé sur la disquette.

LISTE DE REFERENCES RAPIDES

CONTROLES JOYSTICK (DISPONIBLE SUR TOUTES LES VERSIONS)

BAS/GAUCHE < BAS > BAS/DROITE
HAUT/GAUCHE < HAUT > HAUT/DROITE
MISSILES FIRE/BOUTON DE TIR
BOUTON DE VITESSE - BOUTON (SPACE)
CONTROLES SOUTIS (ST/AMIGA)
BAS/GAUCHE < BAS > BAS/DROITE
GAUCHE < DROITE
HAUT/GAUCHE < HAUT > HAUT/DROITE
MISSILES - BOUTON SOUTIS
BOUTON DE VITESSE - BOUTON SOUTIS 2

CONTROLES CLAVIER (SPECTRUM/AMSTRAD/MSX)

Vous avez le choix entre deux dispositions de touches quand la partie commence. Elles sont illustrées ci-dessous. Référez-vous soit aux contrôles JOYSTICK soit aux contrôles SOUTIS pour plus de détails sur les mouvements possibles.
(Remarque : Deux lettres séparées par un symbole + indiquent que vous devez appuyer sur ces touches en même temps.)

OPTION CLAVIER (1)

Touche(s) du clavier pour le mouvement désiré

W
D
A
Z
M
X
E
C

MISSILES - TOUCHE (S)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

OPTION CLAVIER (2)

Touche(s) de clavier pour effectuer le mouvement désiré

W
D
A
Z
M
X
E
C

MISSILES - TOUCHE (S)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

AFTERBURNER tm

présenté par

Activision (UK) Limited

Copyright 1988 Sega

Ce jeu a été fabriqué avec l'autorisation de Sega Enterprises Ltd. et AFTERBURNER tm et "SEG" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. et utilisées par Activision (UK) Limited sous autorisation.

LES CODEURS

par Keith Burkhil
par Jen Paul Edridge et Foursfield
par Focus C.E. Limited

Quand le niveau de dégâts est à son maximum, le joueur est MORT. Il existe cependant une option, continue.
Les dégâts sont plus importants pour le joueur quand un civil est abattu.

CONSEILS UTILES

- Ne tirez pas en permanence — économisez les balles.
- Reservez les grenades pour des groupes importants d'ennemis.
- Attendez d'abord les ennemis qui courent le plus de dégâts.
- Le programme, la représentation graphique et la conception artistique de ce jeu sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, joués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de Andrew Dodson
Graphique de Ivan Horn
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn
Produit par D.C. Ward
© 1988 Ocean Software Limited
Avec l'autorisation de D. Taito Corp. 1987 Programme de Ocean Software Limited Exportations hors d'Europe et d'Australie interdites.



Centre de contrôle à Loup solitaire : soute en parachute dans territoire ennemi : repère le camp de concentration ennemi : libère les captifs qui y sont internés : repère le repère.
Opération Wolf présente une nouveauté étonnante dans l'univers des jeux d'ordinateur : l'ennemi tue ses vus de l'écran. Arme en main, il vous fait traverser les frontières hostiles à la recherche de votre compatriote retenu prisonnier dans un camp de concentration.
Traversez le triangle rempli de soldats ennemis, détruisez toutes leurs installations et libérez toutes les villes sur votre passage, et tout cela sans nourriture, bosson, couverture aérienne, sans même de munitions en quantité suffisante et en n'ayant pas la moindre idée sur la façon dont se effectuer votre retour... pour volontaires seulement!