

### SUPER ROBIN HOOD

#### CONTROLES

JOYSTIC7K OU CLAVIER

Si vous voulez changer d'option ou redéfinir les touches appuyez sur O.

Dans ce jeu vous pouvez choisir d'avoir ou de ne pas avoir de fond. La manière dont le jeu se déroule reste inchangée. Vous pouvez aussi jouer avec ou sans musique et paroles.

JOYSTICK	ACTION	TOUCHES
A gauche	Cours à gauche	Z
A droite	Cours à droite	X
En haut	Saute ou monte des échelles	]
En bas	Se baisse ou descende des échelles	\
Tir	tire une flèche	Barre

De l'habilité et de bons réflexes vous seront nécessaires pour survivre dans l'ensemble dangereux du château. Faites attention aux sentinelles qui tirent des carreaux sur vous de leurs arbalètes. Vous pouvez les éviter en vous baissant ou en sautant ou même en vous sauvant. Si vous êtes touché vous perdrez des points de SANTE essentiels. Au début vous avez 99 de ces points mais si vous arrivez à 00 vous êtes mort. Il y a des comprimés parsemés ici et là qui augmenteront le nombre de vos points de SANTE si vous pouvez les avoir.

Vous devez ramasser tous les coeurs qui se trouvent dans le château puis aller à la Tour Est afin de sauver Marian la Pucelle. Mais, si vous voulez vous acheminer par le château il faut que vous récupériez les clés pour les ascenseurs mécaniques du moyen âge qui vous élèveront à des niveaux différents du château.

### MISSION JUPITER

Compatible avec les joystick Kempston et Sinclair, sinon utilisez le clavier :

A = A gauche, S = A droite, P = Accélérer, Barre d'espacement = Tirer

Si vous avez assez d'adresse pour avoir un bon score vous pouvez l'enregistrer en utilisant l'option enregistrer et vous pouvez ensuite le charger quand vous voulez en utilisant l'option charger.

Quand vous êtes satisfait avec les options affichées appuyez sur 0 (zéro) pour démarrer le jeu.

Vous devez conserver votre carburant et votre puissance laser, et quand c'est possible, ramasser du carburant et des charges laser de la surface de la planète. Les différentes formes de vie, sur chaque niveau, ont des caractéristiques de comportement différentes qui doivent être maîtrisées afin de les vaincre!

### ADVANCED PINBALL

Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour tendre le ressort et la relâchez afin de lancer la balle et commencer le jeu.

Les flippers sont contrôlés par les touches Z et M (les deux flippers à gauche sont contrôlés par Z et le deux à droite par M).

Au cours du jeu appuyez sur P pour pauser, puis appuyez sur P de nouveau quand vous voulez recommencer.

Appuyez sur Q si vous voulez abandonner le joueur qui a possession de la table ou maintenez MAJ appuyé et appuyez sur Q si vous voulez abandonner tous les joueurs.

#### CONSEILS

- Renversez les cibles pour allumer des options. Vous cherchez une POTION DU TEMPS BOUILLONNANTE et une CHAUMIERE MAGIQUE.
- En touchant certaines cibles vous démolissez le château du Sorcier Malfaisant.
- Faites retourner les lettres dans les allées et vous gagnerez des points en prime. Faites allumer MAGIC pour avoir accès au livre des sorts et l'allumer de nouveau afin de l'ouvrir.
- En retournant L ou R vous ouvrez les trappes. Retournez-les de nouveau pour les renfermer.
- Chaque fois que vous dépassez 10,000 points vous gagnez une balle gratuite.

### FRUIT MACHINE

#### MONTANT DU GAIN

BOBINES 1 ET 2 TOUTES LES TROIS BOBINES

Cerises	20p	40p
Citrons	20p	40p
Pommes	30p	£1.00
GFI Allez-y	30p *	£1.00 *
Cloches	30p	£1.50
Party Time	Mesure Party Time	£3.00
Melons	80p	£5.00

\* gagne dans toutes les positions, et pas seulement sur la ligne gagnante.

Les touches pour mettre des pièces

1	10p
2	20p
5	50p
O	£1
R	Rejet
G	Abandonner

RETOUR Quand vous avez terminé.

Vos pièces sont affichées en haut de l'écran.

Si vous abandonnez vous ne pouvez pas inscrire votre nom sur la table des gros gagnants. Si le vainqueur veut inscrire son nom il doit appuyer sur RETOUR avant de mettre des pièces et s'en aller.

La somme que chaque joueur peut mettre est limitée à entre 40p et £1.10 chaque tour.

#### LA CONTROLE DU JEU

BARRE D'ESPACEMENT	Commencer/Parier
RETOUR	Arrêter/Prendre
1	Immobiliser la bobine 1
2	mmobiliser la bobine 2
3	Immobiliser la bobine 3
N	Poussée-Ordinateur
S	Parier une pièce
C	Annuler

Vous ne pouvez voir (utiliser) ces touches que quand la lumière correspondante est en train de clignoter.