

NOUVEAUX JEUX EXCEPTIONNELS

BLOOD BROTHERS	EXOLON	HERCULES
CHIBODI	LES ANGES ET LES VAMPIRES	NOCTURNE
DIABLOTON	RAGE	RAMADA
HERCULES SLAYER OF THE DAMNED	KAZARDO	VENUS STRIDES EAST

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128
CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD**, **0**, **1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K
Tapez **LOAD** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2
Utiliser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum +3
DISQUE: Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Amstrad
CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL** (**CTRL**) et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe laquelle de la touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **ICPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

BLOOD BROTHERS

Loïn dans le futur, sur la planète SYLVANIA, brûle un village, pillé et détruit par les SCORPIONS.

A leur retour d'un vol d'essai à bord de leurs nouvelles bicyclettes skywalk, Jet Bikes, deux frères, Hark et Kren, trouvent leurs familles assassinées et leur foyer détruit. A 18 ans, ils doivent maintenant se débrouiller tout seuls. Confus et déprimés, ils décident de faire un pacte. Kren se souvient qu'il avait lu quelque chose au sujet d'un ancien rit Indien où il était question de faire saigner deux poignets et de presser l'un contre l'autre pour mélanger le sang et cimenter ainsi leur camaraderie.

Les Scorpions ont une bande de forçats spatiaux de la galaxie entière et qui se sont rassemblés dans un commun syndicat aux races positives et paisibles habitant les riches planètes, Sylvania, la planète de Hark et Kren, est grande et riche, et représente donc un super terrain de chasse pour les pirates de l'espace. Heureusement, les Scorpions ont des grandes quantités de pierres précieuses, causant des ravages à leur départ. Ce fut alors d'un cas de récidivité que les parents des Blood Brothers furent tués. Les Scorpions mettent à sac et pillent tous les coins de la planète et retournent régulièrement à leur planète, Scorpia, où ils ont installé une ville souterraine de mines et de tunnels.

Bien que leur races soit non-violente, Hark et Kren s'étaient secrètement mis à développer une gamme d'armes sophistiquées et de mécanismes de défense, et ce, en grand partie, dans le but de se préparer à leurs examens de Technologie des Lasers et Contrôle de Haute Technologie. Les deux ont été récemment récompensés par la Guide et ont réussi leurs examens avec mérité. Ils ont été reconnus comme les licenciés les plus doués qui se soient présentés aux examens. Comme récompense et en vue de les encourager dans leur éducation, leurs parents leur ont offert les Bicyclettes Skywalk Jet Bike. Cependant, Hark et Kren ont maintenant abandonné les études et ont fait seules leur propre connaissance pour venger la mort de leurs parents.

Ils commenceront à travailler sur les bicyclettes. Ils travailleront dur pendant de longues heures, ne mangeant et ne dormant que quand il le fallait. Au bout de quelques semaines, les véhicules furent entièrement transformés et incorporèrent toute la technologie dont disposaient Hark et Kren, y compris les unités d'armes au laser. Les armes à main furent particulièrement perfectionnées durant les mois qui suivirent jusqu'à atteindre une conception des plus sophistiquées pendant que les Thrust packs furent développés sur des aides dans les mines. Les deux frères examinèrent chaque angle, considèrent chaque forme de l'ennemi et tous les éléments qu'ils pouvaient rencontrer sur Scorpia. Les mécanismes de défense étaient si avancés que sans un seul tir ennemi essayez sur eux ne put briser la dernière barrière. Les Blood Brothers étaient presque invincibles. La recherche des Scorpions commença...

Le Jeu
Un joueur utilise les commandes de clavier et l'autre le manche à balai; par exemple, Hark, le clavier et Kren, le manche à balai. Pour ne pas perturber les joueurs entre manche à balai et clavier, consultez les options de touches ci-dessous.

Le jeu commence avec Hark et Kren se tenant dans la salle d'entrée de la mine. Pour entrer dans la mine, vous devez tomber dans le trou du plancher. Pour voyager sur le Jet Bike, déplacez le joueur qu'il faut soit sur le rebord de gauche soit sur le rebord de droite et appuyez sur **FEU**. Un indicateur éloquent vous donne le nom de la destination sur le tableau d'informations.

Une fois sur votre Jet Bike, évitez tous les blocs mais essayez de trouver un dessin noir pointillé. C'est entrée de la mine. Abattez les blocs qui vous gênent en serpentant d'un écart à l'autre.

Une fois dans la mine, vous devez ramasser divers outils d'armes, du carburant et, bien sûr, les pierres précieuses. Tirez sur les extra-terrestres et autres caractéristiques de fond pour voler les effets. Faites attention aux intrus qui rebondissent.

A mesure que vous épaisez votre énergie et votre carburant, l'autre frère peut en donner un peu pour aider son joueur. Pour transférer les ressources, vous devez faire se toucher des frères et les graphiques à bâtons feront la moyenne des énergies, carburant, etc...

Pour tuer les extra-terrestres, tirez-les dessus plusieurs fois de suite six coups environ feront l'affaire et regarder les explorer!

Une fois morts, ils ne font plus partie du jeu. Passez à travers les mines de la mine mais faites attention aux wagons de mines.

- Les Commandes**
SPECTRUM, AMSTRAD & COMMODORE:
Gauche, **T**, **U**, **O** Manche à balai à gauche
Droite, **Y**, **I**, **P** Manche à balai à droite
Haut, **Q**, **W**, **E**, **R** Manche à balai en haut
Bas, **A**, **S**, **D**, **F** Manche à balai en bas
FEU: **Z**, **X**, **C**, **V**, **N**, **M**, **SHIFT**, **BARRE D'ESPACEMENT**
AMSTRAD:
Pour passer de manche à balai à clavier: **G**
Pour sauter à l'heure joueur: **1**, **2**, **3**, **4**, **5**
Musique en fonction joueur: **ENTER**
Pour aller à l'écran: **REAR** ou **SHIFT & BARRE D'ESPACEMENT** (SPECTRUM)
CTRL & ESCAPE (AMSTRAD)
RUN/STOP & RESTORE (CBM)

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited

CYBERNOID

Scenario
Les dépôts d'entrepôts de la Fédération ont été pillés par des pirates qui se sont emparés de précieux minéraux, bijoux, munitions et de la toute dernière arme de combat. La Fédération vous a chargé de récupérer la cargaison et de la remettre dans l'entrepôt de la Fédération dans un délai limite spécifique. Vous bénéficierez de points et d'un niveau supplémentaire si vous réussissez.

Les vaisseaux des pirates ont activé tous les systèmes de défense pour empêcher que vous deviez entrer en même temps que les pirates eux-mêmes. Si vous n'atteignez pas le dépôt dans le temps limite ou si la valeur de la cargaison récupérée est inférieure à celle autorisée, vous serez privé de l'un de vos vaisseaux.

Les Commandes
Les touches de commandes de défaut sont les suivantes (ou d'être, un autre, touchez le manche à balai):

- Gauche - **O**
Droite - **P**
Haut - **Q**
Bas - **A**
ESPACEMENT
Pause - Appuyez sur **CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT** (Spectrum)
CTRL P (Amstrad, C64)

Pour avorter, appuyez sur **5**, **6**, **7**, **8**, **9** et **1** simultanément.

Le Jeu
Torsu un vaisseau pirate a été détruit, il laissera tomber sa cargaison d'objets volés. Faites manœuvrer votre vaisseau au-dessus de l'objet pour le récupérer. Certains objets modifieront l'apparence de votre vaisseau. Ces objets offrent un avantage supplémentaire. Les Scorpions ont des armes difficiles. A l'origine, quand un vaisseau pirate est détruit, il lâche un boîtier jaune. En récupérant cette boîte, vous augmentez d'un la quantité d'armes couramment

Le Tableau d'Affichage
De gauche à droite, les sélections du tableau d'affichage sont les suivantes:

- Affiche le nombre de vaisseaux qui restent.

- Le chiffre du haut indique votre score courant. Le chiffre du bas indique la valeur de la cargaison que vous avez récupérée jusqu'à présent.
- ESPACEMENT** - Vaporiser le diabolon.
- P** - Pause
- ENTER** - Retourner au jeu
- G & U** - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

AMSTRAD
CLAVIER
Q - Curseur en haut
A - Curseur en bas
ESPACEMENT & K - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & L - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & R - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & W - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & L - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & R - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & W - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

ESPACEMENT & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

RETURN & X - Rotation du miroir dans le sens des aiguilles d'une montre.

RETURN - Vaporiser le diabolon.

Q - Abandon

MANCHE A BALAI
Positionnez le curseur. En tenant **FEU** enfoncé et en bougeant à gauche ou à droite, faites tourner le miroir. En appuyant sur **FEU**, vous vaporisez les diabolons directement sous le curseur.

CBM 64/128
CLAVIER
Y - Curseur en haut
I - Curseur en bas
RETURN & Z - Rotation du miroir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Atlas consenti, à condition qu'Hercule soutienne les dieux pendant qu'il trait le ceullir.

12. THE DOG CERBERUS (Le Chien Cerbère) - L'empire était gardé par Cerbère. Hercule devait ramener le chien. Cependant, même Hercule trouvait cette tâche impossible, Hercule, avec l'aide des dieux, réussit à vaincre le chien.

Tels étaient les douze travaux d'Hercule. Mais il participa à bien d'autres aventures. Il était l'un des Argonautes qui accompagnèrent Jason. Durant ce voyage, il se battit avec Jason contre les squelettes.

Au cours de ses aventures, Hercule affronta le Centaure Nessus qui tua. Cependant Hercule élevait un temple pour Zeus et il lui fallait un nouveau vêtement en cette occasion. Le Centaure Nessus avait enroulé une tunique qui brûlerait à la mort.

Comment Jouer
Le but du jeu est de gagner les douze travaux d'Hercule représentés sur l'écran par des graphiques. Les Travaux apparaissent en fumée et vous devez les toucher pour les gagner. Une fois que vous aurez réussi tous les Travaux, il vous restera à tuer le Minotaure, et la partie sera gagnée.

Vous amenez tout un gourdin, vos poings et vos pieds. Au bas de l'écran, vous verrez un serpent qui se déplace sur toute la largeur de l'écran. Les coups que vous portez à votre ennemi ne sont efficaces que lorsque votre ennemi est placé au dessus du serpent. Quand Hercule perd le combat, le serpent s'allonge. Ceci devrait vous aider. En revanche, quand Hercule gagne, le serpent raccourcit.

Méfiez-vous de l'araignée qui descend par à-coups et essaie de voler un des Travaux. Si l'araignée réussit, il vous faudra gagner une nouvelle fois le Travail perdu. Faites votre possible pour toucher l'araignée qui tentera de remonter.

Vous adversaires sont les squelettes et le Minotaure, armés d'épées, de cornes meurtrières. Pour les combattre, vous disposez de manœuvres suivantes:

SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU DU MANCHE A BALAI:

TOURNER - Tourner à 90 degrés.
TOURNER & AVANCER - Tourner à 90 degrés et avancer.
AVANCER - Avancer.
PETIT GLISSEMENT AVANT - Petit glissement avant.
PETIT GLISSEMENT ARRIERE - Petit glissement arrière.
non-applicable - Non applicable.

OBSTACLE - Obstacle.
EN MAINTENANT LE BOUTON FEU APPUYE:

PUNCH OF DEATH (LE COUP FATAL) - Coup de poing.
THE CRASHER (LE FRACASSEUR) - Esquisse de jambe.
LOW BLOCK (OBSTACLE) - Coup de pied.
MOUNTAIN SHAKER (REMUE-MONTAGNE) - Esquisse de jambe.
ZEUS TORMENT (LE SUPPLICE DE ZEUS) - Coup de poing.
PLUTO'S MESSENGER (LE MESSAGEUR DE PLUTON) - Coup de pied.
THE CRASHER (LE FRACASSEUR) - Esquisse de jambe.
ZEUS TORMENT (LE SUPPLICE DE ZEUS) - Coup de poing.
PLUTO'S MESSENGER (LE MESSAGEUR DE PLUTON) - Coup de pied.

LEGEND DES ACTIONS:
Mountain-Shaker (Remue-Montagne): Coup au-dessus de la tête.
Punch of Death (Le Coup Fatal): Coup de poing.
Thunderkick (Le Coup de Pied-Tonnerre): Coup de pied.
Pluto's Messenger (Le Messageur de Pluton): Esquisse de jambe.
Zeus' Torment (Le Supplice de Zeus): Hi-coup.
The Crasher (Le Fracasseur): Coup de tête.

UTILISATEURS DE SPECTRUM: Vous pouvez voir servir des touches suivantes:
Q - T HAUT
A - G BAS
ESPACEMENT - **Q** - MUSIQUE MARCHÉ/ARRÊT
SPACE - **B** DROITE

AMSTRAD
SPACE - PAUSE
M - MUSIQUE/EFFETS SONORES
COMMODORE 64/128
F7 - PAUSE
F1 - MUSIQUE/EFFETS SONORES

© 1986 Gremlin Graphics Software Limited

EXOLON

par Raffaele Cecco

Vous êtes un humanoïde armé jusqu'aux dents, et vous vous frayez un chemin à travers plus de cent écrans et de vos créatures à vous figer le sang. Lancez une grenade mortelle sur un embryon pour l'arrêter et tirez sur les nœuds de créatures qui avancent sur vous en ondulant. Lancez une fusée sur un emplacement de canon, et des marteaux pneumatiques vous propulseront de l'autre côté de l'écran. L'aventure dure un tour nouveau avec certains écrans sur lesquels vous pouvez jouer en tant que le sportif Vitoro ou Exolon, un exosquelette lourd mais puissant.

Commandes
O = Marche
P = Droite
Q = Sauter
M = Balais-vous
M = Tirez
Ou bien vous pouvez vous servir d'un manche à balai.

LE JEU
Utilisez le clavier et le manche à balai. Pour faire fonctionner les revolvers, appuyez sur le bouton de tir, maintenez le bouton de tir pendant plus d'une demi-seconde.

REVOLVER
Petit revolver à main qui détruit toute forme de vie organique ennemie. Il peut pénétrer une mince armure si vous portez plusieurs coups à bout portant, mais il est inefficace contre les emplacements de canons "au cuir tanané" etc...

GRENADES
Si vous revolez n'est pas efficace utilisez une grenade. Elles ont une puissance suffisante pour détruire des équipements militaires blindés. Elles peuvent aussi pénétrer des murs épais et des parois rocheuses, ce qui pourrait vous offrir un choix d'itinéraires à travers le champ de bataille.

EXOSQUELETTE BLINDÉ
Le personnage principal possède un exosquelette qui fonctionne à la puissance hydraulique et qui lui permet d'avancer sans effort à travers les hordes ennemies en le protégeant de tout sauf des plus puissants canons et projectiles ennemis.

Comptage Des Points
Destruction d'obstacle avec grenade 150 points
Créature à taille adulte 150 points
Créatures embryonnaires 50 points
Cartouches obus 50 points
Pénétrer dans un lanceur double 2000 points
Pénétrer dans un lanceur combiné 3000 points
Destruction d'un module de guidage de missile 1000 points
A la fin de chaque niveau (25 écrans), les points sont attribués comme suit:
Le nombre de vies restant multiplié par 1000.
On vous décernera aussi 10000 points si vous ne portez pas l'exosquelette.
Une vie supplémentaire est accordée à la fin de chaque niveau, à moins qu'il ne vous reste neuf vies.

GENERIC
Ecrit par Raffaele Cecco pour les ordinateurs Spectrum et Amstrad, et converti pour le Commodore 64 par Nick Jones.
© Hewson Consultants 1987.

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Instructions
"MAITRES DE L'UNIVERS". Le film incarne l'éternel combat sanglant entre le bien et le mal, la récompense étant la Clé Cosmique pour voyager dans le temps et aussi le titre de "MAITRES DE L'UNIVERS".

En glissant à travers un Vortex dans le temps, la clé est tombée aux mains d'un étudiant américain qui ne se doute pas du pouvoir terrifiant qu'il détient. Croquant la clé est un instrument de musique qui, une fois enfoncé, crée chaque note qu'il joue attire l'impitoyable SKELETON et son armée diabolique, avec à sa tête, le tout-puissant EVELYN. Si la clé tombe entre les mains de quelqu'un qui ne se rend pas compte qu'il s'échappera de la ville d'Amérique et de retourner à ETERNIA pour créer la panique?

Vous seul pouvez sauver la Terre de la domination infernale: HEMAN affronte SKELETON dans la bataille pour ETERNIA, l'ultime épouvante qui décidera à jamais du sort de l'humanité.

LE FILM
L'objectif principal dans le jeu est de ramasser 8 accords. Quelques-uns seront dans les rues. Vous ne trouverez les autres que lorsque vous aurez vaincu les membres de l'armée de SKELETON.

Deux compagnons, TEEL et GWILDOR, vous aideront et vous protégeront de la révolte. Les autres clés sont des faux. Vous ne pouvez transporter que 3 morceaux de clé à la fois. Si vous essayez de ramasser un septième morceau, vous en perdez instantanément un autre.

En frappant "W", vous obtenez un écran de montage illustrant les morceaux de la

pour assembler la section de la clé en position correspondante sur l'écran de montage. L'ordinateur ne vous laisse pas assembler les clés qui ne concordent pas. Si vous changez d'avis, frappez la BARRÉ D'ESPACEMENT à partir de l'écran de montage pour annuler toute les pièces assemblées précédemment. Une fois que vous avez réussi à assembler la clé, frappez la touche correspondante pour activer le scanner. N'oubliez pas que vous devez ramasser le scanner avant de pouvoir l'activer!

Continuez à surveiller la zone à bord de votre Thunderhawk en suivant la direction indiquée par le scanner (au bas de l'écran) pour découvrir l'agent. Au suivant votre Hélirotor, vous découvrirez des conteneurs de MASQUES dont vous pourrez examiner le contenu en les survolant. Le MASQUE ne peut être ramassé qu'une seule fois. Une fois ramassé, il se transforme en un agent correspondant pour activer le scanner. N'oubliez pas que vous devez ramasser le scanner avant de pouvoir l'activer!

Continuez à surveiller la zone à bord de votre Thunderhawk en suivant la direction indiquée par le scanner (au bas de l'écran) pour découvrir l'agent. Au suivant votre Hélirotor, vous découvrirez des conteneurs de MASQUES dont vous pourrez examiner le contenu en les survolant. Le MASQUE ne peut être ramassé qu'une seule fois. Une fois ramassé, il se transforme en un agent correspondant pour activer le scanner. N'oubliez pas que vous devez ramasser le scanner avant de pouvoir l'activer!

Une fois l'agent sauvé, une feuille d'ATC, similaire à celle qui apparaît lorsque vous examinez un MASQUE, s'affiche. Après avoir sauvé tous les agents, ramenez-les aux vortex et poursuivez au suivant niveau.

Pour survivre, vous devez régulièrement faire réparer les dommages subis par le Thunderhawk. Une troussé à outils suffit à réparer deux unités de dégâts. Si vous n'avez pas suffisamment de dégâts, vous ne pouvez pas ramasser la troussé à outils.

La limite de temps imposée rend le jeu plus difficile. La minuterie au bas de l'écran vous indique le temps dont vous disposez pour mener à bien votre mission.

Pendant votre voyage d'exploration dans l'espace et le temps vous rencontrerez les événements suivants:

Boulder Hill

SWITCHBLADE - hélicoptère bombardier super intelligent
JEEPS ET CHIARS - se lancent à votre poursuite dès qu'ils vous survolent.
CHUTES DE PIERRES
TRAINS DE MARCHANDISES

Far Future

VAISSEAU PRINCIPAL OVNI - produit des petites soucoupes volantes dans des atmosphères SKIMMER en agitant le combinat vol - redoutable
TROU NOIR - magnétique de gravitation à éviter tout prix
CHASSEUR DELTA WING MONORAIL
EMPLACEMENT DES CANONS DE BOMBARDERMENT DECHETS RADIOACTIFS EN EBULLITION

Pré-historic

PTERYDACTYLE - animal ailé et surnois lançant des rochers
TORTUES - partiales envers Thunderhawk
DINOSAURES
VOLCANS EN ERUPTION
LAVE EN FUSION

Base VENOM

SWITCH BLADE - hélicoptère (voir Present Day)
GEMER EN EBULLITION - particulièrement friand de ragout d'agent MASK
MINES TERRESTRES
MARQUES D'ACTIENS
TOURS LASER - peuvent être mises provisoirement hors de combat en les bombardant
ARAIGNES GEANTES CITERNES

Pour terminer votre mission, vous devez récupérer tout les agents des masques de Mergraton, écroulés par les sables du serpents VENOM en trois phases. Vous devez tout d'abord bombarder la tête pour l'empêcher de tirer.

Bombarder ensuite la plus basse partie du serpentin pour exposer les portes métalliques. Pour terminer, bombarder les portes et retourner dans le vortex du temps.

MASK™ ET LES MARQUEES ASSOCIEES APPARTIENNENT A KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited

MARAUDER

Scenario
Dans un passé très lointain, une civilisation cruelle et despotique déroba les Bijoux d'Orzymandius et les entra profondément sous les montagnes défenses de la planète Mergraton où ils continuèrent à émettre des pulsations à ce jour. A présent que cette civilisation brutale a disparu et craqué, les défenses des montagnes de Mergraton, écroulées par les sables du temps, se mettent rageusement en action à la moindre suspicion d'une intrusion. Et vous, le capitaine C. T. Cobra, êtes déterminé, à bord de votre Battlecarr (le véhicule de combat) Marauder, à libérer les Bijoux des rigistes implacables de l'éternité.

Des drones volent à basse altitude griffent au-dessus de vous et échinent des bombes bondissantes qui explosent. Le sable du désert tourne mille le visage pendant que votre

Marauder glisse, lourd et hideux, son immense canon laser faisant feu sur les défenses et les écaillants. Des cosse tournoyantes se rapprochent de vous et des électro-voltigeurs craquent du feu, tandis que des missiles à tête chercheuse tombent à l'horizon. Les roues de votre Battlecarr tournent et grincent pendant qu'il avance lourdement pour affronter les défenses.

Alors que les niveaux d'énergie descendent, vous scrutez désespérément l'espace derrière les extra-terrestres. Vous repérez au loin un phare d'armes. Pouvez-vous l'atteindre pour recharger votre vaisseau assiéé?

Les Commandes

COMMODORE: Manche à balai seulement.
SPECTRUM: Clavier ou Kempton, Manche à balai
Sinclair ou Curseur (auto-détection quand le bouton FEU est appuyé).

AMSTRAD: Manche à balai. Manche à balai. Manche à balai. Utilisez aussi les touches sol et le bouton FEU.

PAGE DE TITRES: F1 (Commodore et Amstrad) ou I (Spectrum).

PENDRE LE JEU: Manche à balai Touches GAUCHE O Action Bourgez vers la gauche

GAUCHE O Bourgez vers la gauche
HAUT Q Bourgez vers le haut
BAS A Bourgez vers le bas

FEU ESPACE Faites feu avec canon laser

POUR PAUSE: **RUN/STOP** (Commodore) ou **ENTER** (Spectrum et Amstrad).

POUR QUITTER: **Q** (Commodore) ou **O** (Spectrum et Amstrad).

Le Jeu

Vous manœuvrez votre Battlecarr à travers chaque zone, détruisant autant de systèmes de défense que vous pouvez tout en évitant le tir des perturbateurs Atomiques et cocktails Molotov ainsi que les missiles qui serpentent et autre engins destructeurs. Vous commencez le jeu avec trois bombes spéciales en appuyant la barre d'espacement.

Sur le chemin, vous rencontrerez les phères de défense lumineuse qui, lorsque vous les abattez, adissent et envoient votre progression selon la couleur qu'elles ont atteint. Les couleurs sont:

ROUGE: Bombe spéciale supplémentaire – détruit tous les vaisseaux sur l'écran.
JAUNE: Bouclier – votre vaisseau est invulnérable pendant 10 secondes.

BLEU-VERT: Vous gagnez une vie.
BLEU: Inversement des commandes.
VIOLET: Vous perdez une vie.
VERT: Laser bloqué – vous êtes sans défense pendant 10 secondes.

À la fin de chaque niveau, les défenses lancent tout ce qu'elles ont sur vous. Si vous arrivez à survivre, vous serez transporté à la zone suivante.

© Hewson Consultants 1988.

NEBULUS

de John Phillips

Les choses ne vont pas trop bien sur la planète Nebulus. Quelqu'un, ou quelque chose, a construit des gros gâteaux dans la mer sans même demander de permis de construire.

Bien confortable dans votre bureau de Démolition SA, vous vous réveillez de votre seinte quotidienne quand, soudain, le téléphone se met à sonner énergiqument. Votre patron tout éberlé vous demande d'aller faire un petit travail de destruction. A moitié dormi, vous avez bien envie de jeter le téléphone à la poubelle, mais lorsqu'il se met à parler de la nouvelle Mk.7 Mini-sub que vous conceviez de plus longtemp et d'une augmentation de salaire, vous vous réveillez et vous installez et quittez le bureau à tout vitesse, en laissant le téléphone pendre à la fenêtre pendant que votre patron paraissait se convertir à la religion en parlant des risques que comporte cette tâche inhabituelle.

Commandes

COMMODORE: Utilisez un des ports pour manette de jeu.
SPECTRUM: Clavier ou manette de jeu Kempton, Sinclair ou Curseur (détecté automatiquement une fois le bouton de tir enfoncé).
AMSTRAD: Clavier ou manette de jeu (détecté automatiquement une fois le bouton de tir enfoncé).

Amstrad Commodore Spectrum Action
PENDANTE LE JEU: O GAUCHE WJ Pour marcher vers la gauche

P DROITE E,Q Pour marcher vers la droite

Q HAUT P,Q Pour franchir une porte/ monter en ascenseur

A BAS L,S Pour descendre en ascenseur

SPACE FEU C,N Pour lancer une boule de neige ou suiter (en marchant)

ESC P ENTER Pour suspendre le jeu, appuyez sur le bouton de tir pour le reprendre

Ctr RUN/STOP BREAK Interrompt la partie en cours

SUR L'ÉCRAN DE PRÉSENTATION

1 F1 1 Sélectionne la version à jouer (version par défaut)
2 F3 2 Sélectionne la langue des joueurs
3 F5 3 Active les effets sonores/musicaux (activés par défaut)
4 F6 4 Pour éteindre les effets sonores/musicaux

Regles du Jeu

Vous êtes l'équipe sous-marin vous transporte au pied des tours. Vous devez grimper jusqu'au sommet dans le temps imparti. Les tours possèdent des corniches, tunnels et ascenseurs. Certains corniches disparaissent dès que vous posez le pied dessus et d'autres, très glissantes, vous poussent vers la gauche ou la droite.

Les blocs glissants et les balles rebondissantes peuvent être détruits en tirant, mais les balles argentées que roulant ne peuvent être arrêtées que pendant quelques secondes. Toutes les autres créatures sont indestructibles. Lorsqu'une d'entre elles vous touche, vous tombez de la corniche pour atterrir plusieurs niveaux plus bas. Vous perdez une vie lorsque vous tombez dans la mer.

Vous ouvrez la dernière porte au sommet de la tour, vous amorcez la séquence de destruction. Des points de bonus vous sont attribués pour le temps qu'il vous reste et pour votre technique. La tour s'écroule dans la mer.

Une fois la première tour détruite, remontez dans votre sous-marin pour vous attaquer à la suivante. (Commodore uniquement) – Pendant ce temps, vous pouvez obtenir des points de bonus en capturant des poissons. Les poissons que vous lancez en lançant des bulles d'air emprisonnant les poissons qu'il ne vous reste plus ensuite qu'à ramasser.

Score

Balle rebondissante: 100 points.
Bloc élignotat: 50 points
Points de bonus en escaladant la tour.
Vie supplémentaire: 500 points
Vous détruisez ces créatures mais elles n'ont pas définies sur le déroulement général de la partie. Certains pièces du donjon contiennent des générateurs d'armes, des portes, des pièges et qui créent des armes vivantes telles que des couteaux pivots. Si vous arrivez à détruire ces armes vous ne gagnez rien mais si vous tirez sur les générateurs vous pouvez marquer des points supplémentaires.

Certaines pièces ont des symboles mystérieux incrustés dans le jeu. Ces symboles sont appelés des glyphes de sol et il y en a quatre sortes. Une est utilisée pour fabriquer des formules magiques, une autre peut être tirée pour détruire certains ou la totalité des ennemis dans un plan. Les deux autres sortes sont utilisées pour révéler un plan du niveau du donjon auquel vous vous trouvez ou pour vous transporter à un autre niveau.

Quand vous triomphez d'un sorcier vous devez essayer de capturer les runes magiques qui il relâche car vous pourrez ensuite les utiliser pour appeler des formules qui vous rendront fort à l'attaque et moins vulnérable en défense. Mais faites attention car les runes magiques que vous capturez sont suffisamment fort pour descendre et vous attaquer à des sorciers plus agressifs et aux créatures qui les protègent et qui se cachent dans les rebins sombres.

Controles
Le jeu ne peut être contrôlé que par joystick sur le Commodore, vous avez le choix entre joystick et clavier. Sur les autres machines, vous pouvez sélectionner en appuyant sur la touche adéquate ou sur le bouton de tir quand le menu de contrôle est affiché et sur la fois que le jeu a été chargé.

Indications et tuyaux: Utiles
Pour jouer à Ranarama, il vous est conseillé de lire le mode d'emploi détaillé de votre machine. Cependant, de façon à vous aider à déranarer, voici quelques indications et tuyaux utiles:

1. Le but du jeu est de commencer au niveau supérieur du donjon et de vaincre tous les sorciers que vous rencontrez. Vous devez prendre le jeu, découvrir ce qui se passe et résoudre tout problème que vous trouvez.
2. En arrivant sur NorthStar, vous découvrez qu'il existe maintenant commandé par une horde d'êtres étranges. Vous ne voyez pas de survivants humains – ont-ils vraiment été tués? Vous remarquerez que la machine de secours ne fonctionne pas, seuls vos implantations robotiques vous empêchent de suffoquer. Vous pouvez donc voir maintenant ce que vous devez faire – détruire ces êtres immondes et réactiver les systèmes de secours en vous dirigeant vers le centre du projet NorthStar.

Le Jeu
L'écran vous exposera l'ennemi et les obstacles divers que vous rencontrerez. Votre score et le nombre de vies qui vous restent sont exposés sur le haut de l'écran. La quantité d'oxygène qui vous reste est exposée sur le bas de l'écran et toutes les armes que vous avez ramassées sont exposées juste au-dessus de cela.

Le niveau sur lequel vous êtes est exposé au début de chaque niveau (ceci est démontré sur l'écran dans la partie jeu).
LES COSSIES: Les cosse bonus peuvent contenir une des trois choses suivantes: Bonus oxygène, Bonus score, ou Bonus arm.

LES ARMES: Quand vous commencez le jeu la seule arme que vous possédez est votre bras robotique. Il y a cinq autres armes que vous pouvez découvrir – leur usage est évident lorsqu'elles sont récoltées. La bombe maline est la seule arme qui exige une touche spéciale au moment que les touches normales (vers le haut, vers le bas, droite, gauche et tir).

Quand vous êtes tué vous perdez une de vos armes mais vous pouvez la récupérer encore.

Controles
JOYSTICK CLAVIER
UP - Haut **A, S, D, F, G, Z, X, C, V**
DOWN - Bas **LEFT** - Gauche **RIGHT** - Droite

Pour lancer une formule d'offense Appuyez sur **FIRE** sans direction sélectionnée

Pour lancer une formule d'effet Appuyez sur **FIRE** sans direction sélectionnée

TUYEAUX: Regardez avant de sauter, tirez sur tout ce qui vient vers vous et récoltez tout ce qui flotte au loin de vous.

Les Commandes:

SPECTRUM Les marches à balai compatibles avec NorthStar sont: 1. Kempton 2. Curseur 3. Sinclair. Les commandes de clavier définies à l'avance sont: L - Gauche A - Saut S - S'accroiper
ESPACEMENT - Tirer P - Pause Q - Quitter le jeu

Les commandes de clavier peuvent être définies à nouveau en appuyant sur 5 sur le menu principal. En appuyant sur 6 sur le menu principal le jeu recommence. Utilisez manche à balai ou clavier

K - gauche L - Droite
ESPACEMENT - Tirer P - Pause Q - Quitter le jeu S - Bombe Maligne Appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu.

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited

RANARAMA

Par Steve Turner

Après l'apprenti sorcier est piégé dans un donjon magique après avoir échappé à l'invasion des sorciers. La fête ne serait pas si terrible s'il ne s'était pas transformé par mégarde en grenouille en essayant de mettre au point une potion magique pour améliorer son plus cher ami, le sorcier Mervyn. Utilisez manche à balai ou clavier

K - gauche L - Droite
ESPACEMENT - Tirer P - Pause Q - Quitter le jeu S - Bombe Maligne Appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu.

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited

RANARAMA

Après l'apprenti sorcier est piégé dans un donjon magique après avoir échappé à l'invasion des sorciers. La fête ne serait pas si terrible s'il ne s'était pas transformé par mégarde en grenouille en essayant de mettre au point une potion magique pour améliorer son plus cher ami, le sorcier Mervyn. Utilisez manche à balai ou clavier

K - gauche L - Droite
ESPACEMENT - Tirer P - Pause Q - Quitter le jeu S - Bombe Maligne Appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu.

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited

Le but du jeu est de commencer au niveau le plus haut du donjon et de vaincre chaque sorcier que vous rencontrez. Chaque sorcier est protégé par un groupe de créatures magiques. Vous gagnez des points supplémentaires si vous détruisez ces créatures mais elles n'ont pas définies sur le déroulement général de la partie. Certains pièces du donjon contiennent des générateurs d'armes, des portes, des pièges et qui créent des armes vivantes telles que des couteaux pivots. Si vous arrivez à détruire ces armes vous ne gagnez rien mais si vous tirez sur les générateurs vous pouvez marquer des points supplémentaires.

Certaines pièces ont des symboles mystérieux incrustés dans le jeu. Ces symboles sont appelés des glyphes de sol et il y en a quatre sortes. Une est utilisée pour fabriquer des formules magiques, une autre peut être tirée pour détruire certains ou la totalité des ennemis dans un plan. Les deux autres sortes sont utilisées pour révéler un plan du niveau du donjon auquel vous vous trouvez ou pour vous transporter à un autre niveau.

Quand vous triomphez d'un sorcier vous devez essayer de capturer les runes magiques qui il relâche car vous pourrez ensuite les utiliser pour appeler des formules qui vous rendront fort à l'attaque et moins vulnérable en défense. Mais faites attention car les runes magiques que vous capturez sont suffisamment fort pour descendre et vous attaquer à des sorciers plus agressifs et aux créatures qui les protègent et qui se cachent dans les rebins sombres.

Controles
Le jeu ne peut être contrôlé que par joystick sur le Commodore, vous avez le choix entre joystick et clavier. Sur les autres machines, vous pouvez sélectionner en appuyant sur la touche adéquate ou sur le bouton de tir quand le menu de contrôle est affiché et sur la fois que le jeu a été chargé.

Indications et tuyaux: Utiles
Pour jouer à Ranarama, il vous est conseillé de lire le mode d'emploi détaillé de votre machine. Cependant, de façon à vous aider à déranarer, voici quelques indications et tuyaux utiles:

1. Le but du jeu est de commencer au niveau supérieur du donjon et de vaincre tous les sorciers que vous rencontrez. Vous devez prendre le jeu, découvrir ce qui se passe et résoudre tout problème que vous trouvez.
2. En arrivant sur NorthStar, vous découvrez qu'il existe maintenant commandé par une horde d'êtres étranges. Vous ne voyez pas de survivants humains – ont-ils vraiment été tués? Vous remarquerez que la machine de secours ne fonctionne pas, seuls vos implantations robotiques vous empêchent de suffoquer. Vous pouvez donc voir maintenant ce que vous devez faire – détruire ces êtres immondes et réactiver les systèmes de secours en vous dirigeant vers le centre du projet NorthStar.

Le Jeu
L'écran vous exposera l'ennemi et les obstacles divers que vous rencontrerez. Votre score et le nombre de vies qui vous restent sont exposés sur le haut de l'écran. La quantité d'oxygène qui vous reste est exposée sur le bas de l'écran et toutes les armes que vous avez ramassées sont exposées juste au-dessus de cela.

Le niveau sur lequel vous êtes est exposé au début de chaque niveau (ceci est démontré sur l'écran dans la partie jeu).
LES COSSIES: Les cosse bonus peuvent contenir une des trois choses suivantes: Bonus oxygène, Bonus score, ou Bonus arm.

LES ARMES: Quand vous commencez le jeu la seule arme que vous possédez est votre bras robotique. Il y a cinq autres armes que vous pouvez découvrir – leur usage est évident lorsqu'elles sont récoltées. La bombe maline est la seule arme qui exige une touche spéciale au moment que les touches normales (vers le haut, vers le bas, droite, gauche et tir).

Quand vous êtes tué vous perdez une de vos armes mais vous pouvez la récupérer encore.

Controles
JOYSTICK CLAVIER
UP - Haut **A, S, D, F, G, Z, X, C, V**
DOWN - Bas **LEFT** - Gauche **RIGHT** - Droite

Pour lancer une formule d'offense Appuyez sur **FIRE** sans direction sélectionnée

Pour lancer une formule d'effet Appuyez sur **FIRE** sans direction sélectionnée

Pour mettre le jeu sur pause (Impossible lors du combat rituel)
Pour régler sur auto-tir

Pendant un combat rituel

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres et appuyez sur **FIRE** pour les ré-arranger.

Pour Jouer

La grenouille Mervyn est transportée dans un donjon magique. Vous devez le plus élevé du donjon magique. Votre but est d'empêcher les sorciers de lancer des formules magiques. Utilisez manche à balai ou clavier

K - gauche L - Droite
ESPACEMENT - Tirer P - Pause Q - Quitter le jeu S - Bombe Maligne Appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu.

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited

Quand vous localisez un sorcier, sautez-lui dessus et le bloquez dans un jeu de combat rituel. Les lettres du mot RANARAMA seront éparpillées devant vous et vous devrez les remettre dans l'ordre avant que votre temps limite ne s'écoule. Appuyez sur **LE** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Une fois qu'un sorcier est vaincu ses runes sont éparpillées aux quatre coins de la pièce qu'il occupe. Ramassez autant que vous pouvez avant que votre temps limite ne s'écoule. Appuyez sur **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres et appuyez sur **FIRE** pour les ré-arranger.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler le réglage.
Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Appuyez sur P. Appuyez sur **FIRE** pour reprendre.
Appuyez sur W. Appuyez de nouveau pour annuler