

# BIG BANG 2

*Amstrad disque et cassette*

**RICK DANGEROUS  
BATTY  
ASPAR MASTER GRAND PRIX  
HIGHWAY PATROL  
CHICAGO 90  
BEYOND THE ICE PALACE**

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

# BIG BANG 2

COPYRIGHTS BIG BANG 2

BEYOND THE ICE PALACE, BATTY © Elite Systems International Ltd.

RICK DANGEROUS, Game Copyright © Core Design Ltd. Manual  
Copyright © Microprose Software 1989.

ASPAR MASTER GRAND PRIX © 1989 Dinamic

HIGHWAY PATROL © Microids 1989

CHICAGO 90 © Microids

Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics  
PLC.

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

# SOMMAIRE

|                                    |      |
|------------------------------------|------|
| <b>RICK DANGEROUS</b> .....        | p 2  |
| <b>BATTY</b> .....                 | p 4  |
| <b>ASPAR MASTER GRAND PRIX</b> ... | p 5  |
| <b>HIGHWAY PATROL</b> .....        | p 12 |
| <b>CHICAGO 90</b> .....            | p 14 |
| <b>AU-DELÀ DU PALAIS DE GLACE</b>  | p 21 |

# RICK DANGEROUS

L'Aventure commence..

Rick Dangerous, le super-héros intrépide et collectionneur de timbres à mi-temps, survivra-t-il à sa première mission dans le temple de la tribu Aztèque ? - espérons-le, car Rick devra ensuite faire face à de nouveaux risques dans la tombe Egyptienne et dans la forteresse ennemie.

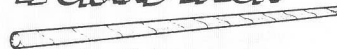
Pour défendre Rick, utilisez:

## LA DYNAMITE

Elle peut être posée pour provoquer un piège, souffler les murs, les ennemis et généralement faire quelques dommages pour permettre à notre héros de continuer sa recherche. Elle a aussi la caractéristique d'être **TRES**

**DANGEREUX** quand elle est allumée, alors notre héros doit se sauver d'ici aussi vite que possible avant que elle n'explose.

## LE GRAND BATON



peut être utilisé pour :



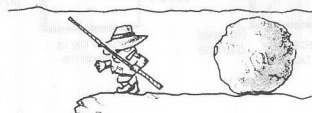
## LE REVOLVER

... Ces Balles !

Il y aura une limite au nombre de balles qu'il contient. En tuant un Méchant, on peut avoir une prime, ainsi quand elle sera collectée, elle réapprovisionnera les stocks. Ceci signifie que le joueur peut avoir à revenir et à s'exposer lui-même au danger. Utilisez vos munitions sagement en vous rappelant que le fusil est souvent un moyen d'activer un piège, plutôt que de seulement tuer un ennemi.

## LES PIÈGES

Vous devrez être aussi ingénieux que Rick en évitant les pièges tortueux. Vous pourrez avoir besoin de votre bâton, de votre revolver, de la dynamite ou simplement de votre intelligence pour survivre, cela dépend de la nature du piège. Il n'y a aucune instruction sur la façon dont chacun est déclenché ou évité alors soyez attentif - réfléchissez avant, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent.



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

Amstrad 6128.

Tapez RUN"RICK"<ENTER>.

## CONTROLE JOYSTICK.

ST-Amiga-CBM 64-Spectrum-Amstrad

Sans appuyer sur le bouton feu.

Déplacer le Joystick à gauche ou à droite permet de faire marcher Rick vers la gauche ou la droite.

Pousser le Joystick fera sauter Rick en l'air.

Pousser le Joystick vers la gauche ou vers la droite permet de faire sauter Rick dans ces directions.

Tirer le Joystick permet de faire baisser Rick.

Tirer le Joystick vers la gauche ou vers la droite fait ramper Rick sur le sol dans ces directions.

En appuyant sur le bouton feu.

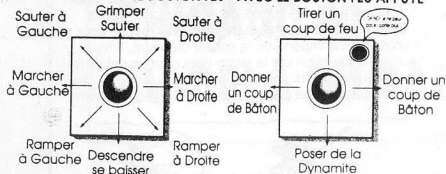
Déplacer le Joystick à gauche ou à droite permet d'utiliser le petit bâton.

Utilisé pour appuyer sur les boutons ou renverser les ennemis de Rick.

Pousser le Joystick permet à Rick de pointer son revolver dans la direction qu'il regarde.

Tirer le Joystick permet à Rick d'allumer et de jeter un bâton de dynamite.

SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU AVEC LE BOUTON FEU APPUYÉ



## CONTROLE DU CLAVIER.

Amstrad

|                               |                          |
|-------------------------------|--------------------------|
| Vers le haut/Sauter           | .....O                   |
| Vers le bas/Ramper            | .....K                   |
| Marcher à gauche              | .....Z                   |
| Marcher à droite              | .....X                   |
| Feu                           | ..... Barre d'espacement |
| Arrêter/Recommencer (Amstrad) | .....H                   |
| Recommencer                   | .....Q                   |

## BATTY

Batty est le jeu à raquette de l'avenir.

L'objet du jeu est le suivant: vous devez jeter des blocs hors du court en les frappant avec une balle que vous avez lancée avec votre raquette. Mais ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Certains blocs doivent être frappés plus d'une fois alors que d'autres augmentent la vitesse de votre balle.

Pour rendre les choses encore plus intéressantes, des êtres étranges pénètrent sur le court par le haut et flottent tout autour: lorsque vos balles les touchent, elles rebondissent de façon erratique. En outre, ces êtres peuvent lancer des projectiles contre votre raquette en la faisant sauter. Heureusement, ces êtres se détruisent au contact de la balle. En outre, certains blocs dégagent des dispositifs utiles lorsqu'ils sont projetés hors du court: pour les utiliser, on devra les attraper avec la raquette.

Ces dispositifs sont les suivants:

- une raquette surdimensionnée.
- une balle lente
- une bombe pour détruire tous les êtres sur le court
- une main vous permettant de tenir la balle
- un pistolet pour tirer sur les êtres et les blocs
- une vie supplémentaire

- une balle qui se divise en trois
- une fusée pour vous transporter dans le court suivant
- des points supplémentaires
- une balle de smash qui détruit tout sur son passage

Mais attention: certains dispositifs ont une durée limitée et en essayant de les attraper, vous risquez de rater la balle. Chaque fois que la balle sort du court derrière votre raquette, vous perdez une raquette. Pour passer au court suivant, vous devez éliminer tous les blocs du court. **BONNE CHANCE!**

En mode de jeu en double, le court se divise en deux moitiés et les joueurs travaillent ensemble pour vider le court.

### Règles du jeu

Amstrad CPC

Manette de jeu ou clavier

Joueur no. 1:

A = gauche S = droite Enter = relâcher

Joueur no. 2: ← = left ⇒ = droite

barre d'espacement = relâcher

© 1987 Hit Pak

# ASPAR MASTER GRAND PRIX

## GRAND PRIX MASTER

Jorge Martínez "ASPAR", c'est déjà un mythe. Il a passé les portes de l'Olympe sans demander la permission à personne. A 220 Km/h, Jorge compte parmi ceux qui, sincères, ambitieux, suivent leur vocation; il fait ce qui lui plaît en y prenant un vrai plaisir. Il enfourche une moto et personne ne peut le retenir; de plus, il a réussi à imposer son style propre, car comme il le dit lui-même: "j'aime qu'on dise que j'ai remporté une victoire à la "Aspar".

## HISTOIRE D'UN CHAMPION

Il est né, il y a 26 ans, à Alcira (Valence) et sa passion pour la moto remonte à son plus jeune âge. Bien que cela déplût à son père, il a su prendre la décision de se vouer à ce qu'il ou plus profond de lui-même, démontrant ainsi que il avait déjà l'étoffe d'un champion et une volonté de fer.

Ainsi, avec l'aide de l'ex-pilote de F1, Adrián Comas y Ricardo Tormo, il commença les compétitions en Espagne, démontrant clairement qu'il était un super champion en herbe. A cette époque, il avait 17 ans et courait sur une Bultaco de 75 cm<sup>3</sup>. Il se plaça second dans la coupe Streaker derrière un Sito Pons..... et par la suite, il gagna six championnats d'Espagne, deux de 50 cm<sup>3</sup> et quatre de 80 cm<sup>3</sup>.

En 1984, il remporta à Assen (Hollande) son premier grand prix de 80 cm<sup>3</sup>. Ce fut, comme il le déclara à certaine occasion, le jour le plus beau de sa vie. A partir de ce jour, plus rien ne put le freiner sa carrière.

"Aspar" est le pilote Espagnol en exercice ayant remporté le plus grand nombre de victoires; trois titres de champion du monde de 80 cm<sup>3</sup>, un de 125 cm<sup>3</sup>. Cette année, il a remporté le "doublet" de 80 cm<sup>3</sup> et de 125 cm<sup>3</sup> sur les derbi, avec lesquelles il a remporté presque toutes ses victoires. Rien de moins que 30 grands prix!

Malgré ses 26 ans, Jorge Martínez, comme il s'appelle en réalité, garde encore le surnom, sous lequel ses voisins de Alcira (dans la province de Valence) le connaissaient lorsqu'il était enfant: "Aspar" vient de "aspardenya", une sorte de chaussure aussi agile et petite que Jorge.

Ses buts? qui peut le savoir. D'une personne aussi ambitieuse que "Aspar" on peut tout attendre: il n'y aurait pas lieu de s'étonner, si d'ici quelques années, nous le voyions couronné champion du 500 cm<sup>3</sup>.

On peut se demander quel est son secret pour être devenu le meilleur. Celui-ci peut résider dans sa volonté et sa mentalité de champion que nous avons mentionnés plus haut, bien que cela ne fasse pas l'ombre d'un doute que son style de conduite, tout aussi original qu'efficace, y soit pour quelque chose. Jorge fut le premier pilote de 80 cm<sup>3</sup> qui ait le sol avec ses genoux, ce qui, en cas de dérapage de la moto, augmente sa sécurité. Néanmoins, sa plus grande qualité est le courage. Il dit qu'il n'avait pas peur, qu'il ne redoutait pas la mort, que le jour où il aurait peur, il abandonnerait la compétition. Chose curieuse: Santiago Rabassa, le directeur de l'équipe derbi lui a passé un jour un savon pour avoir battu le record d'un circuit parcequ'il avait peur qu'il fasse un chute.

Jorge Martínez "Aspar" est ainsi. Un champion! Un homme qui ne craint rien, pas même la mort.

## INSTRUCTIONS

### 1. GRAND PRIX MASTER

Avec "GRAND PRIX MASTER", tu pourras entrer en compétition avec le plus grand pilote actuel dans le paysage du motocycliste mondial.

Ce jeu vidéo ne se contente pas de reproduire fidèlement la structure du championnat mondial en 80 cm<sup>3</sup> de l'année 1988 (circuits, pilotes, entraînements, officiels...), il te permet en plus d'imiter à la perfection le style de pilotage de Jorge Martínez Aspar.

## 2. CHAMPIONNAT DU MONDE DE VITESSE

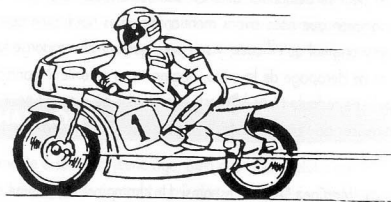
Il se compose de sept grands prix qui entrent dans le classement du championnat du monde. Les meilleurs pilotes et les meilleures équipes luttent pour l'emporter.

Dans toutes les courses, la régularité est un facteur très important. Il faut atteindre un maximum de points, bien que quelquefois, il est préférable de ne pas courir trop de risques.

## 3. COMMENT MARQUER DES POINTS AUX GRANDS PRIX

Il y a sept grands prix dans lesquels tu devras concourir et huit coureurs qui entrent dans le classement de chaque course. Le classement se fait dans l'ordre suivant:

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| 1 <sup>e</sup> ..... | 20 points |
| 2 <sup>e</sup> ..... | 17 points |
| 3 <sup>e</sup> ..... | 15 points |
| 4 <sup>e</sup> ..... | 13 points |
| 5 <sup>e</sup> ..... | 11 points |
| 6 <sup>e</sup> ..... | 10 points |
| 7 <sup>e</sup> ..... | 9 points  |
| 8 <sup>e</sup> ..... | 8 points  |



Le nombre de points obtenus à chaque course sera totalisé et déterminera à chaque instant ta position au championnat du monde.

## 4. CLÉ D'INSCRIPTION A UNE NOUVELLE COURSE

A la fin de chaque course, une clé ou un code d'inscription à une nouvelle course te sera attribué, ce qui te permettra, si tu veux débrancher ton ordinateur, de reprendre la course exactement là où tu l'avais abandonnée (classifications, points, accidents, etc...) sans devoir recommencer le championnat à zéro.

Chaque fois que tu feras une course, tu devras la noter et l'indiquer dans l'option "suite de la compétition" du menu principal. Les versions Amiga Atari ST et PC (EGA) te permettent de mettre le disque en mémoire avec le du circuit sur lequel tu te trouves à un moment déterminé pour pouvoir reprendre la course exactement là où tu l'avais abandonnée. Il n'y a pas de code d'inscription pour ces deux versions.

## 5. MENU PRINCIPAL

- **COMMENCER LE CHAMPIONNAT:** Cette option fait démarrer le championnat du monde.
- **CONTINUER LA COMPETITION:** Cela te permet de reprendre le championnat là où tu l'avais abandonné après avoir débranché l'ordinateur et rechargé le programme.
- **CLAVIER:** Possibilité de redéfinir les touches sauf dans la version Atari ST où les touches de commande sont les suivantes:

EN HAUT = CONTROL

EN BAS = SHIFT (côté gauche du clavier)

A DROITE = SHIFT (côté droit du clavier)

A GAUCHE = LA TOUCHE QUI SE TROUVE JUSTE A GAUCHE DE LA TOUCHE SHIFT DE DROITE

FREIN, EMBRAYAGE = SPACE (touche d'espacement)

- **JOYSTICK:** Après avoir choisi cette option, tu devras revenir au menu principal et sélectionner à nouveau "clavier"

## 6. MENU SECONDAIRE

- **ESSAIS:** Tu pourras effectuer autant de tours de circuit que tu le désires, sans que les accidents ou les temps effectués entrent en ligne de compte.
- **ENTRAINEMENTS OFFICIELS:** Comme tu le sais déjà, les entraînements officiels ont lieu avant une course et ce sont eux qui déterminent la grille de départ de chaque grand prix. Tu devras réaliser un temps qui te permette de te classer afin de te placer sur un des huit points attribuables pour figurer sur cette grille de départ, et au cas où tu obtiens le meilleur temps, tu pourras choisir la "pole position" à droite ou à gauche de la première ligne de la grille de départ. Dans la partie supérieure du tableau d'affichage tu trouveras le meilleur temps réalisé par les autres pilotes ainsi que le temps réalisé par toi à chaque tour de circuit. De la même manière il te sera indiqué si tu as obtenu un des meilleurs temps parmi les huit et la place que tu vas occuper dans la grille de

départ. Evidemment, tu devras lutter pour obtenir le meilleur avec un temps limite de 15 minutes. A tout moment, tu pourras abandonner les essais en appuyant sur la touche redéfinie à cette effet. Dans la grille de départ, tu occuperas la place que tu auras obtenue jusqu'alors. Si tu tu abandonnes avant d'avoir pu te classer parmi un des huit meilleurs temps, tu ne pourras pas participer à la course, mais tu auras la possibilité de suivre la course à laquelle participeront les autres pilotes qui se seront qualifiés.

- CLASSIFICATION MONDIALE: Cela te permet de voir la table de classement provisoire du championnat du monde au moment où tu choisis cette option.
- VISUALISATION DU CIRCUIT: Cela te permet de voir à l'échelle le circuit à parcourir avant chaque course et connaître ses principales caractéristiques: longueur, record de vitesse d'un tour de circuit, pilote qui l'a battu et sa vitesse moyenne. En actionnant une touche, tu apparaitras sur la grille de départ du circuit sans autres motos et pourras te déplacer à l'aide des touches choisies afin de contrôler ta moto. Ainsi tu pourras effectuer un examen plus exhaustif du tracé.
- DEMONSTRATION: Epreuve dans laquelle on ne marque pas de points pour le championnat du monde. Vérifie toi-même de quoi il s'agit.
- MENU PRINCIPAL: Reviens au menu principal.

## 7. ACCIDENTS

Si tu fais une chute, tu peux te relever et continuer à courir, mais tu perds quelques secondes. Si ta moto prend feu durant les essais, tu ne peux pas participer à cette course; si cela se produit pendant la course, il ne t'est plus possible de la poursuivre et tu n'obtiens aucun points au classement du championnat. Dans les deux cas tu perds une des cinq motos dont tu disposes pour l'ensemble des épreuves.

## 8. CLEFS POUR LA CONDUITE

Tu as à ta disposition quatre touches pour contrôler la direction et l'accélération de ta moto ainsi que d'une cinquième qui sert d'embrayage de frein.

Les quatre premières touches (gauche, droite, en haut, en bas) fonctionnent comme accélérateurs s'ils coïncident avec la direction que prend la moto, sinon, ils la feront tourner dans la direction choisie et si la direction choisie est juste l'opposée, la moto ralentira, vu que les deux directions ou accélérations se contrecarrent.

# CHICAGO 90

Choisissez votre camp – gangsters ou police – et foncez !  
Votre but : sortir au plus vite de la ville si vous êtes gangsters, réussir l'interception la plus rapide possible si vous avez endossé l'uniforme. Dans ce dernier cas, vous disposerez de six voitures, vous en piloterez une et donnerez des consignes aux autres.

Dérapages, cascades, accidents, bavures... rien ne vous sera épargné, émotions fortes garanties !

CHICAGO 90 s'adapte à vos goûts : jeu d'action rapide et prenant, il vous permettra aussi de développer toute une stratégie de déplacement des véhicules de police et de choisir le niveau de difficulté qui vous convient.

Un dernier conseil... attachez votre ceinture !!

## LANCEMENT DU PROGRAMME

AMSTRAD CPC

CASSETTE

DISQUETTE 3"

Tapez RUN" puis appuyez sur PLAY

Insérez la disquette et tapez RUN"CH90 puis RETURN



## CONFIGURATION DE LA PARTIE

La séquence de présentation peut être interrompue par appui sur une touche, le bouton du joystick ou celui de la souris (ATARI, AMIGA), un Menu vous permettra alors de choisir votre camp : Police ou Gangsters, de déterminer le niveau de difficulté du jeu, sur certaines versions de sélectionner le périphérique d'entrée, de connaître la configuration détectée... etc.

Pour effectuer vos choix, déplacez le curseur à l'aide du joystick, de la souris ou des flèches du clavier pour le placer sur l'option ou la fonction désirée puis cliquez (FIRE joystick, ENTER clavier). Le jeu démarrera en cliquant sur EXIT.

## L'ECRAN DE JEU

Tout se passe comme si vous vous trouviez dans un poste de contrôle qui dispose :

- d'un écran de visualisation montrant la voiture pilotée manuellement (dite voiture LEADER), dans son environnement,
- de 7 afficheurs situés sur la gauche de l'écran, associés à un chiffre (0 = gangsters, 1 à 6 = police). L'afficheur correspondant au Leader servira de compteur de vitesse (voir PILOTAGE MANUEL), les autres indiquant ce que fait la voiture concernée (voir PILOTAGE AUTOMATIQUE),
- d'un radar principal représentant environ 10% de la ville en situant les véhicules qui se trouvent dans cette zone par un repère de même couleur que le chiffre associé au véhicule. Le radar principal a toujours la même orientation, le haut de l'écran correspondant au Nord. Les deux "ascenseurs" placés en haut et à gauche de ce radar permettent de situer la zone affichée dans la ville,
- d'un radar de proximité situé à droite du précédent et visualisant les deux ou trois blocs situés en avant du véhicule Leader, l'orientation de ce radar varie donc avec celle du Leader ; il sert à voir plus loin devant soi afin d'aider au pilotage.

## PILOTAGE MANUEL

Vous pourrez piloter à l'aide du joystick ou des flèches du clavier, <FIRE> est obtenu en pressant le bouton du joystick ou la touche SHIFT de droite. Les commandes sont les suivantes :

- ↑ Accélérer
- ↓ Décélérer, freiner
- ← Tourner à gauche
- Tourner à droite
- <FIRE> Tirer
- R Changer le sens de la marche (avant/arrière).  
(Cette commande n'est active que si le véhicule est à l'arrêt).

L'afficheur correspondant au leader comporte une lettre indiquant le sens de la marche (A = avant, R = arrière), 3 chiffres pour la vitesse en MPH et une réglette munie d'un curseur mobile indiquant le niveau d'accélération (zone verte = accélération plus ou moins forte, zone rouge = freinage).

## PILOTAGE AUTOMATIQUE

Si vous jouez en tant que "Police", vous pourrez donner des consignes aux 5 voitures que vous ne pilotez pas manuellement. Ces consignes peuvent être de deux types :

- chercher à rattraper la voiture "gangsters" pour la stopper,
  - se diriger vers un point fixe désigné sur la carte et bloquer le passage.
- Par ailleurs, vous pourrez également décider qu'une de ces voitures devienne la voiture "Leader", c'est-à-dire la voiture que vous piloterez vous-mêmes. Ces commandes ont toutes trois la même structure de base en deux phases :

- a) Choix de la voiture concernée par appui sur la touche correspondante : 1...6. La lampe située sous le numéro concerné s'allumera. La voiture Leader ne peut pas être sélectionnée.
- b) Choix de la commande à exécuter :
  - L (leader) la voiture choisie devient "Leader"
  - K (kill) aller vers les gangsters
  - T (target) se diriger vers le but qui va être désigné  
(cette commande nécessite alors l'emploi du radar principal comme expliqué ci-après).

La lampe correspondant au véhicule précédemment choisi change alors de couleur.



## MODES "RADAR PRINCIPAL"

Le radar principal possède trois modes de fonctionnement :

– Mode Normal : C'est le mode par défaut, on y revient par appui sur N.

Dans ce mode, la position de la zone visualisée est liée à celle de la voiture leader qui reste toujours visible.

– Mode Visualisation :

Ce mode est obtenu :

– en choisissant l'une des 7 voitures par appui sur la touche concernée 0...6

– puis en pressant V.

Le radar affiche la zone dans laquelle se trouve le véhicule choisi, on pourra alors déplacer la zone visualisée à l'aide des touches E S D F,

E vers le haut

D vers le bas

S vers la gauche

F vers la droite

– Mode Désignation d'objectif : Ce mode est sélectionné par 1...6T (voir plus haut). Une mire de visée apparaît et on peut, en se déplaçant comme dans le mode visualisation, positionner cette mire dans la zone désirée, les mêmes commandes (E S D F) associées à la touche TAB (tabulation )

permettront de déplacer la mire dans cette zone pour choisir un point particulier. L'appui sur ENTER validera ce choix et provoquera le retour au mode normal. L'appui sur N provoque un changement de mode sans validation.

Le mode courant du radar est indiqué par l'icône "allumée", située à droite de l'écran.

## AUTRES FONCTIONS

Pause : P ou bien Ctrl+P selon les machines, ESPACE pour redémarrer.

Abandon : ESC permet de retourner au Menu si vous êtes en train de disputer une partie, et de quitter le jeu si vous êtes au Menu.

Version : Ctrl+V affiche le numéro de version et met le programme en pause, (IBM PC, ATARI, AMIGA)

Joystick : Ctrl+J active ou désactive la lecture d'un joystick analogique sur IBM PC et compatibles, cette commande n'est utile que si la détection automatique fonctionne mal pour cause de compatibilité insuffisante.

## PARTICULARITES, COMPLEMENTS

– sur AMSTRAD CPC et THOMSON, tapez RUN"LISEZMOI (versions disquette uniquement),

## AU DELA DU PALAIS DE GLACE

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique où vivent d'étranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal.

Récemment, dans ces contrées, l'équilibre du bien et du mal s'est trouvé rompu. Les puissances du mal ont brûlé les forêts, détruisant ainsi les maisons et la vie des simples bûcherons.

Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont décidé de nommer une seule personne chargée de rétablir l'équilibre dans ces contrées en repoussant le mal d'où il venait. Ils ont béni une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

### INSTRUCTIONS DE JEU

D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci; elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt à en user avec sagesse, dans la mesure où vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

#### *Commande de la manette de jeu*

- Vers le haut        - grimper des échelles/sauter
- Vers le bas        - descendre des échelles/s'accroupir
- Vers la droite     - se déplacer sur la droite/sauter à droite
- Vers la gauche    - se déplacer sur la gauche/sauter à gauche
- feu                - tirer

- Appeler l'esprit    - touches que l'on peut redéfinir
- Pause              - touches que l'on peut redéfinir

#### *Commandes de clavier*

Toutes les options peuvent être redéfinies sur le clavier.

#### *Touches de Suspension*

- Amstrad            - Esc

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore C64/128 (Cassette)  
Appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP

Amstrad/Schneider (Cassette)  
CTRL et ENTER

Amstrad/Schneider (Disquette)  
Tapez: Run "Disc"