

ARCADE HITS

II

- **Commando**
- **Ghost'n Goblins**
- **The Way of the exploding fist**
- **Dragon's Lair**

LA MISE A MORT DU DRAGON

La jolie Daphnée, dans le repaire du Dragon attend qu'on la délivre de la boule de cristal. Singe, à l'haleine de feu, attend aussi. Vous devrez assassiner Singe et délivrer la princesse. N'oubliez pas l'autre du Dragon, sinon les choses pourraient chauffer pour vous.

Vous traverserez la saillie pour atteindre l'épée magique. Utilisez les grosses pierres pour vous protéger contre les boules de feu Dragon. Si vous avez de la chance vous trouverez peut-être un trésor fabuleux, caché sous l'une de ces pierres. Si vous en trouvez un, passez dessus et il est à vous !

Vous traverserez le dangereux précipice très prudemment et saisirez l'épée magique au bord de la colline. Retournez au bas de la crête étroite vers la rampe de bois. Sautez et la victoire est à vous (ainsi que la princesse Daphnée).

MARQUE

Au fur et à mesure que vous vous aventurez dans les donjons ensorcelés, vous marquez des points pour avoir vaincu les ennemis, surmonté les obstacles, découvert un trésor et conquis les salles des donjons. Suivez vos points des yeux.

Mais n'oubliez pas, Dirk, vous êtes le champion du roi le plus courageux et vos pensées devraient se concentrer sur la délivrance de Daphnée, et non sur l'accumulation des points et le trésor. Votre plus grande récompense sera la délivrance de la Princesse Daphnée. Vous commencerez le jeu avec 5 "Dirk" et vous recevrez des "Dirk-primes" comme récompense à chaque fois que vous passerez une salle des donjons avec succès.

DIRECTIVES DE CHARGEMENT CASSETTE

Si vous êtes relié à un entraînement externe, laissez-le débranché. Remettez votre appareil à zéro. Introduisez la cassette dans l'enregistreur de données (de n'importe quel côté). Rembobinez la bande jusqu'au commencement.

Frappez RUN*DL<ENTER>

Appuyez sur la touche PLAY de votre enregistreur de données puis appuyez sur n'importe quelle touche.

Laissez la cassette dans l'enregistreur de données et tenez enfoncée la touche PLAY.

Une fois que le programme principal est chargé, il vous sera demandé de remettre le compteur de la cassette à ZERO.

Le programme est enregistré sur les deux côtés de la cassette.

Dans le cas où un côté manquerait à se charger, répétez la séquence en vous servant de l'autre côté de la cassette.

Lorsque DIRK a terminé un niveau avec succès, le programme chargera automatiquement le niveau suivant.

Lorsque DIRK a perdu toutes ses vies, il faut que vous rembobinez la cassette jusqu'à ce que le compteur atteigne ZERO. Ensuite appuyez sur PLAY, maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur la touche SPACE pour que DIRK puisse continuer sa recherche.

Dans le couloir aux Crânes, la Salle d'Armes et la Salle des Tentacules, le levier de commande n'acceptera que l'action correcte au moment correct. L'action correcte au mauvais moment sera ignorée et l'action erronée au bon moment déclenchera un bourdonnement audible. Si vous tenez d'avance le levier pour anticiper un mouvement ceci sera ignoré et vous perdrez une vie. Vous êtes donc averti, une erreur de jugement est très importante dans ces salles. Pour vous servir de votre épée, appuyez simplement sur L pour vous permettre de tirer l'épée du fourreau et de taillader avec (au bon moment). Vous gardez toujours votre épée, sauf sur le dernier écran lorsqu'il vous faudra la ramasser du haut de la falaise avant de tuer le dragon.

DISQUE

Remettez l'appareil à zéro. Si vous êtes en possession d'un 464, branchez l'entraînement et ensuite l'ordinateur. Introduisez le disque dans l'entraînement principal (DRIVE A).

Frappez RUN"DL <enter>

Laissez le disque dans l'unité d'entraînement. Chaque niveau se charge au fur et à mesure. Ceci se fait en 6 secondes environ.

LES DIRKS EN PRIME

Vous gagnerez des DIRKS en prime (vie supplémentaire) après être passé par la Salle d'Armes et pour chaque salle par la suite jusqu'à un maximum de SIX.

Vous en aurez besoin.

Quand vous vous trouverez sur la plate-forme en pierre, sautez de la plate-forme sur la corde qui se balance. Sauter sur la corde, lorsque celle-ci se trouve au plus près de vous. Puis, sautez de corde en corde sur le gradin enflammé.

Sauter vers les plate-forme au bout des premiers et seconds gradins quand la corde oscille en avançant. Les plate-formes en pierre vous élèveront comme par magie vers le gradin suivant. Eloignez-vous de la plate forme en haut de l'écran.

LA SALLE D'ARMES

La Salle d'Armes de Singe... La chambre ensorcelée de la mort tourbillonnante. Un mauvais sort protège cette salle de tous intrus. Des armes mortelles prennent des formes vivantes, et des robots d'argile insouciantes deviennent des instruments de la mort. Serez-vous capable de passer par les bretelles et de survivre ?... Frayez-vous un chemin en vous battant à travers la Salle d'Armes. Vous pourrez éliminer certains ennemis ensorcelés par un coup d'épée bien calculé ; d'autres pourront être évités par un mouvement habile. Vous verrez une porte magique s'ouvrir sur le côté de la salle ; sortez par là.

RAMPES ET CREATURES HURLUBERLUES

Une série de rampes couvertes de glace ensorcelée conduit jusqu'au prochain niveau périlleux des donjons. Des créatures hurluberlues rient dédaigneusement et se battent avec vous pour tenter de vous éliminer. Vous devrez sauter habilement d'une rampe à l'autre lorsqu'ils disparaîtront soudainement.

Si vous vous attardez trop longtemps dans cet endroit maudit, vous risquez de plonger dans le vide d'ébène ! Sauter de rampe en rampe. Essayez de sauter du bord de chaque rampe. Brandissez votre épée pour vous battre contre les créatures hurluberlues.

LA SALLE AUX TENTACULES

C'est le laboratoire de Singe... Là où il réalise ses expériences diaboliques. La salle grouille de résultat hideux de ces expériences. Le danger peut se glisser de n'importe où, d'au-dessus comme d'en-dessous.

Soyez sur vos gardes et regardez bien où vous posez le pied, sinon vous pourriez vous retrouver entre les mains de quelque chose de très désagréable.

Cette salle contient des adversaires rampants et fourmillants. Il vous faut lutter contre certains d'entre eux par un mouvement calculé de votre épée et d'autres en avançant normalement. Vous sortirez de la Salle aux Tentacules par la porte située sur le côté de l'écran.

LE DEUXIEME DISQUE

Un autre disque tombant vous exportera jusqu'au dernier étage des donjons. Vous sentez déjà l'air humide s'épaissir comme si les forces diaboliques se rassemblaient pour la bataille finale. Vous devez monter sur le disque et rester très attentif... Des forces obscures vous entourent. Comme plus haut, vous devrez rester au centre du disque parce qu'une autre apparition de Singe se promène quelque part dans le puits.

LE DAMIER MORTEL

Le gambit de Dirk... Le jeu est fatal et le prix est votre vie. Il vous faudra combattre le champion démoniaque de Singe, le Chevalier-fantôme et atteindre la porte à l'autre bout de la pièce, ou bien les forces diaboliques vous feront-elles échec et mat... Vous vous rapprochez du repaire du Dragon et Singe a envoyé son plus grand champion pour vous arrêter.

Vous devrez sauter sur les carrés du damier et vous battre avec votre épée pour combattre le Chevalier-fantôme.

Le Chevalier-fantôme apparaîtra pendant un court instant, puis disparaîtra... pour réapparaître sur un autre carré du damier. Quand le Chevalier-fantôme arrivera sur un carré, il transformera une ligne inoffensive du damier en ligne mortelle. Ne lambinez pas surtout sur ces carrés, ou vous paierez de votre vie. Eloignez-vous des bords du damier ou vous courez le risque de plonger dans des profondeurs béantes. Il vous faudra vaincre le Chevalier-fantôme pour pouvoir sortir par la porte.

Quand le Chevalier-fantôme changera de couleur, vous pourrez l'éliminer d'un coup d'épée. Chaque fois que l'épée touchera le Chevalier-fantôme quand il sera noir il restera vulnérable pendant une période de temps plus longue la prochaine fois.

COMMANDO

Introduction

Vous êtes Super Joe, le soldat de combat des années 80 luttant contre toutes forces supérieures pour vaincre les armées rebelles. Équipé seulement d'une mitrailleuse et de six grenades à main, vous poursuivez votre croisade solitaire, vous frayant un chemin dans le territoire hostile. Des mortiers, des grenades et de la dynamite pleuvent des cieux et éclatent autour de vous. Des balles ennemies sifflent dans tous les sens et des tranchées, des falaises, des cavernes, des forteresses et des transporteurs de troupes entraveront votre avance. Vous ne devez pas montrer de pitié, vous devez pousser de plus en plus loin dans les lignes ennemies, recueillant des fournitures dans les avant-postes ennemis vaincus, jusqu'à ce que vous arriviez à votre objectif final, la forteresse.

Aurez-vous l'habileté et la résistance qu'il faut pour vaincre l'ennemi?

POUR CHARGER

Commodore 64/128

Cassette: S'assurer que la cassette est bien rebobinée

Appuyer sur SHIFT et RUN/STOP

Appuyer sur PLAY

Disque : Insérer le disque

Introduire LOAD "*" , 8, 1

Amstrad/ Schneider

Cassette: S'assurer que la cassette est bien rebobinée

Appuyer sur CTRL et ENTER

Appuyer sur PLAY

Disque : Insérer le disque

Introduire RUN"Commando

© Copyright-Elite Systems Ltd- 1985

Tous droits réservés dans le monde entier.

GHOST'N GOBLINS

Introduction et scénario

Ghost'n Goblins: un jeu d'arcade réalisé par Capcom, auteur des best sellers: "Commando" et "1942". Deux des jeux les plus appréciés du monde de la micro informatique.

Ghost'n Goblins est tiré d'un conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque... ce jeu excellent du point de vue technique, contient des effets et des graphismes époustouflants.

Pour charger le jeu utiliser les instructions suivantes:

POUR CHARGER

Système	Format	Instructions
Amstrad/Schneider	Cassette	Run "ELITE"
	Disque	Run "ELITE"
Commodore 64/128	Cassette	Shift & Run/ Stop
	Disque	Load*" ,8,1

POUR JOUER

Amstrad/ Schneider:	Abandon	= ESC
	Droite	= a définir par le joueur
	Gauche	= idem
	Haut	= idem
	Bas/ S'accroupir	= idem
	Tir	= idem
	Saut	= idem
	Maintient	= idem
Commodore 64/128	Commande au joystick uniquement	

© Copyright-Elite Systems Ltd- 1985
Tous droits réservés dans le monde entier

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Devenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10ième Dan et entraînez votre force et votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit au clavier soit avec un joystick

Instructions

Connecter le joystick et appuyer sur le bouton tir, ceci fera démarrer le jeu.

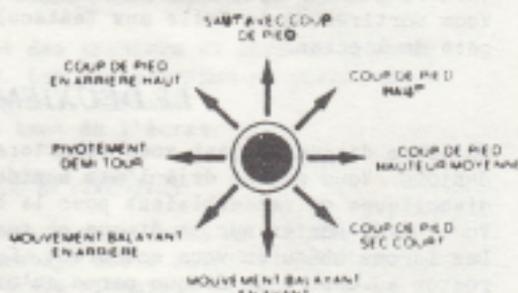
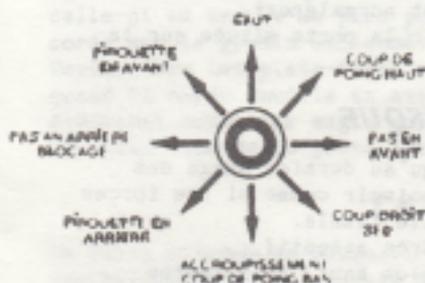
Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à droite et à gauche de votre personnage. Utilisation des coups de pied: tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton tir et en déplaçant le joystick dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroupissement: Le déplacement du joystick vers le haut permettra à votre personnage de se relever alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

Blocage: Le joystick vous permet également de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque. Il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement, votre personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné qu'il est mis en action que si vous êtes en danger d'être frappé par votre adversaire. Pour sortir de la position de blocage déplacer le joystick au point mort ou à toute autre position que le mouvement en arrière.

Le système de points:

Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise mais en fonction de la qualité de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action agressive n'aboutit pas au contact évidemment aucun point ne vous sera accordé, si votre action est exécutée à la perfection, vous obtiendrez un point entier. Dans certains cas votre mouvement frappera votre adversaire mais ne sera pas parfait, vous marquerez alors seulement un demi point.



DRAGON'S LAIR

DIRECTIVES

Il y a bien longtemps, dans les temps magiques, le bon roi Aethelred régnait en paix dans son royaume. Or son royaume comportait de nombreux trésors, mais sa plus belle récompense était la princesse Daphnée, son enfant unique. Des chevaliers courageux et de beaux princes arrivaient régulièrement de très loin pour lui faire la cour, car c'était une jeune fille très gracieuse et d'une très grande beauté. Mais bien qu'ils déposent tous à ses pieds des grandes richesses, et demandent sa main de la façon la plus ardente, la princesse Daphnée les rejetait tous. Car son cœur était offert à un autre... Dirk le Téméraire, le Champion du Roi et son Chevalier le plus courageux. Puis un jour sombre, Singe, un mauvais Dragon qui régnait sur une terre obscure, apparut dans le royaume d'Aethelred et exigea du Roi qu'il lui livrât son royaume ainsi que son peuple. Quand Aethelred refusa la demande vicieuse de Singe, le monstre kidnappa la belle Daphnée, l'emprisonna dans une boule de cristal qu'il enferma dans l'horrible donjon au fond de son château enchanté. Ensuite, Singe envoya le message suivant à Aethelred : "Renoncez à votre royaume avant le coucher de soleil ou bien votre fille bien-aimée périra. Aethelred et son peuple sombrèrent dans le désespoir. Tous, sauf Dirk qui fit serment de se rendre au château enchanté et de délivrer la princesse... si donjon... si seulement il pouvait atteindre le repaire de Dragon...

Vos recherches commencent...

LE DISQUE TOMBANT

Sautez sur le disque tombant qui vous exportera aux donjons en-dessous du château.

Serez-vous en mesure de conduire le disque et d'entrer ensuite dans les donjons enchantés, ou irez-vous rejoindre les autres aventuriers moins chanceux dont les os reposent au fond du puits...

Descendez prudemment la rampe et sautez sur le disque. Conduisez le disque en bas du puits. Des rampes qui conduisent aux donjons apparaîtront à côté du puits de pierre et le disque s'arrêtera un court instant. Lorsque le disque et la rampe sont à la même hauteur, sautez sur la rampe.

L'une des créatures les plus redoutables de Singe, un Génie de l'air, garde l'entrée du puits contre les intrus.

Soyez prudent. Vous pouvez vaincre cette apparition si vous restez au centre du disque et avancez vers les rafales du vent.

LES COULOIRS AUX CRANES

Faites bien attention où vous posez le pied quand vous passerez par cet horrible couloir. Il est hanté par des fantômes appartenant à vos cauchemars les plus terrifiants...

Des crânes qui cherchent à mordre, des mains de squelette qui s'agrippent, de la matière collante répugnante et des nuages de chauve-souris tourbillonnants. Serez-vous capables d'éviter ces visions de jugement dernier ou bien périrez-vous hideusement dans leur étreinte ?...

Mesurez bien vos moments d'action et vos coups d'épée.

Ne réagissez ni trop tôt ni trop tard ! Battez-vous avec quelques ennemis terribles avec votre épée fidèle, essayez d'éviter les autres d'une esquivé agile.

LES CORDES BRULANTES

Les flammes grondent en-dessous, venant du trou volcanique. Des langues de feu ne cessent de grimper, engouffrant tout ce qui se trouve sur leur passage. Serez-vous capable de vous balancer à travers la pièce brûlante avant qu'il ne soit trop tard, ou plongerez-vous dans l'abîme en feu ?... Soyez prêt à conquérir cet enfer, allez jusqu'au bout de la rampe. Puis sautez de la rampe sur la plate-forme en pierre, la plus proche de la première corde.