

LA COMPIL MICRO

FUN

Radio

COWABUNGA!!

"LES TORTUES NINJA"



GREMLINS 2



A L'AFFICHE:
4 JEUX GEANTS!

UBI SOFT
Entertainment Software

elite

Elite Systems Limited

Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW
Tel: (0922) 55852 Fax: (0922) 743029

FUN RADIO

CONTENTS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	1
BACK TO THE FUTURE PART II	3
GREMLINS 2	7
LES TORTUES NINJA	11
DAYS OF THUNDER	17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	20

CODES

LES TORTUES NINJA	22
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	24

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA

Mettez la machine en marche, et quand le prompt Workbench apparaît, insérez la disquette dans l'unité de lecture interne. Le jeu se chargera et se mettra en route.

ATARI ST

Insérez la disquette dans l'unité de lecture interne et mettez votre machine en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route.

IBM PC et COMPATIBLES 100 %

Allumez votre ordinateur et amorcez le DOS 2.0 (ou supérieur). Lorsque le prompt du système apparaît, insérez la disquette de programme dans l'unité de lecture 'A'. Accédez au lecteur 'A' en tapant "A:" suivi de RETURN. Tapez ensuite

"BTTF2"	BACK TO THE FUTURE PART II
"GREMLINS"	GREMLINS 2
"TMHT"	LES TORTUES NINJA
"DOT"	DAYS OF THUNDER

suivi de RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en route. Sur certains programmes, il est possible qu'on vous demande d'entrer la configuration de votre système, par exemple : Carte Vidéo, Carte Son, joystick, etc.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Insérez la cassette de programme dans le magnétophone. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la touche ENTER du clavier numérique. Le jeu se chargera et se mettra en route.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette de programme dans l'unité de lecture et tapez RUN "DISK". Le jeu se chargera et se mettra en route.

NOTE A PROPOS DES VERSIONS SUR CASSETTE :

Etant donné que certains de ces programmes sont en plusieurs parties, il vous faudra arrêter et reprendre la cassette en fonction des instructions apparaissant sur l'écran de votre ordinateur. Lorsque le jeu sera entièrement chargé, vous devrez remettre le compteur du magnétophone à zéro, car il est possible que vous deviez rembobiner la cassette jusqu'à cette position.

BACK TO THE FUTURE PART II

CONTROLES

Les versions Atari ST sont contrôlées par joystick uniquement. La version Commodore Amiga peut être contrôlée soit par joystick soit par souris. Les versions IBM PC et Amstrad peuvent être contrôlées par joystick et ont également une option de redéfinition de clavier.

Consultez les instructions sur écran pour obtenir plus de détails.

C'EST LA QUE VOUS INTERVENEZ...

De retour d'un innocent voyage touristique en l'année 2015, Doc a de très mauvaises nouvelles pour Marty. A moins qu'il ne retourne vers le futur avec lui de façon à changer le cours de l'histoire, le futur de sa famille pourrait être en danger. C'est à lui maintenant - ou plutôt à vous - de redresser les choses.

BACK TO THE FUTURE PART II est plus qu'un jeu - il s'agit de cinq jeux séparés qui racontent chacun un chapitre de l'histoire, avec vous dans le rôle du personnage principal, Marty McFly. Si vous avez vu le film, vous serez sans doute avantagé, car chaque étape du jeu est basée directement sur une scène précise du film. Mais, en fin de compte, seuls des réflexes rapides et un esprit encore plus rapide vous permettront d'atteindre votre but en toute sécurité. C'est à vous maintenant. Pensez au futur...

PREMIERE ETAPE

Le but est de traverser Hill Valley le plus vite possible et d'arriver sain et sauf à la Mairie, empêchant ainsi un désastre pour votre fils. Votre hoverboard est assez nerveux, mais vous allez devoir faire vite pour éviter Griff et sa bande.

Comme vous le voyez, l'écran est divisé en deux zones. La plus grande, en haut, correspond à la zone de jeu, tandis que la zone inférieure représente le statut, qui apparaît tout au long du jeu. La zone de statut affiche tout ce que vous avez besoin de savoir, en rapport avec l'étape en cours, y compris l'année en laquelle vous vous trouvez (dans ce cas, 2015), votre niveau d'énergie (vous commencez avec une barre complète qui diminue au fur et à mesure du jeu), le nombre de vies et le temps qu'il vous reste, et votre score.

Pour vous déplacer, dirigez-vous dans la direction que vous désirez. Pour accélérer, poussez le dispositif vers l'avant, et pour freiner, tirez-le vers l'arrière. Vous pouvez donner des coups de poing aux attaquants qui se dirigent vers vous en appuyant sur le Bouton Feu mais en le maintenant enfoncé, vous pourrez sauter par dessus des obstacles tels que des plaques d'égout, des grilles, des flaques d'eau et des bords de trottoirs.

DEUXIEME ETAPE

Dans cette étape, votre mission consiste à faire sortir Jennifer de la maison, sans qu'elle ne tombe sur l'un des occupants contrôlés par ordinateur. En effet, cela causerait des dégâts considérables, non seulement au système nerveux de Jennifer, mais aussi à la structure du temps.

Vous devez faire sortir Jennifer de la maison, saine et sauve, par la porte de sortie, sans qu'elle ne tombe sur l'un des membres de la future famille. Il s'agit en fait d'un problème de logique, donc vous devrez souvent vous arrêter et bien réfléchir au prochain mouvement. La clé de la réussite n'est pas seulement dans l'observation des mouvements de Jennifer, mais également dans celle des mouvements de sa future famille.

Vous avez une vue d'au-dessus de votre maison et, comme vous le voyez, Jennifer est à l'intérieur avec trois autres occupants. Il paraît simple de la faire sortir de là, mais c'est loin d'être facile, étant donné que vous ne contrôlez pas directement Jennifer. En déplaçant le joystick dans l'une des huit directions, vous ferez clignoter deux des portes disponibles. En appuyant sur le Bouton Feu, vous ouvrirez les portes sélectionnées. Si vous utilisez une souris, vous devrez appuyer sur le bouton Gauche de la souris tout en déplaçant la souris, pour ouvrir les portes sélectionnées. Quand les portes sont ouvertes, les occupants des pièces correspondantes passeront d'une pièce à l'autre.

C'est une étape-entracte. Au bout d'un moment, vous pouvez aller directement à l'étape suivante. Vous ne perdrez pas de vies, mais vous ne recevrez pas non plus de vie supplémentaire pour avoir terminé l'étape.

TROISIEME ETAPE

Trouver l'erreur dans le passage du temps et essayer de la rectifier est peut-être la première chose à laquelle vous pensez, mais avant de pouvoir le faire, vous devez retourner vivant à la DeLorean - et vu l'état dans lequel se trouve 1985, ce n'est pas facile !

Cette étape est un jeu de combat à défilement de droite à gauche, dans lequel l'objectif est de vous battre pour traverser Hill Valley et atteindre la DeLorean. Dans chacune de ces zones, vous affronterez divers résidents locaux indésirables, qui sont tous là pour vous avoir - il n'y a pas de gentils. Pour vous défendre, vous avez un simple éventail de mouvements de combat à votre disposition (vous en voudrez peut-être plus mais n'oubliez pas, Marty n'est pas Bruce Lee). Les mouvements sont les suivants...

La marche à gauche et à droite, l'accroupissement et le saut sont plutôt évidents, mais il est plus compliqué de donner des coups de pied et de poing. Chaque mouvement de combat est légèrement différent (comme vous le verrez quand vous jouerez) et aura donc un effet différent sur sa victime - ceci dépend aussi de qui vous essayez de battre.

QUATRIEME ETAPE

Comme pour la deuxième étape, celle-ci est un problème de logique, mais cette fois, vous y serez peut-être plus habitué. Elle est basée sur les problèmes de cases glissantes, dont le principe est de faire glisser des cases pour les mettre dans le bon ordre, de façon à ce qu'elles complètent une image.

Dans ce jeu, l'image que l'on vous présente est une image animée de Marty jouant de la guitare au bal. Ou du moins, c'est ce qu'elle représenterait si les cases qui composent l'image n'étaient pas horriblement mélangées. Vous devez les remettre dans le bon ordre pour compléter l'image avant que le temps limite ne s'écoule.

Le déplacement des cases est facile, mais la recombinaison de l'image ne l'est pas. Vous verrez qu'il y a toujours un espace vide dans la grille et que c'est dans cet espace que vous pouvez faire glisser les cases. Sélectionnez une case, puis déplacez-la dans la bonne direction pour remplir l'espace - et en créer un autre. Une fois que l'image est complétée, vous pouvez continuer.

C'est une étape-entracte. Au bout d'un moment, vous pouvez aller directement à l'étape suivante. Vous ne perdrez pas de vies, mais vous ne recevrez pas non plus de vie supplémentaire pour avoir terminé l'étape.

CINQUIEME ETAPE

Toujours en 1955, Marty a suivi Biff du bal de l'Enchantement Sous la Mer et poursuit sa voiture à travers Hill Valley sur son hoverboard (qu'il a ramené de 2015). Biff a toujours l'Almanach et pour empêcher le temps d'aller de travers, Marty doit le récupérer avant que Biff n'atteigne sa destination.

Comme avant, vous devez vous mesurer à plusieurs ennemis, y compris vous et Biff, les acolytes de Biff et la police de Hill Valley - heureusement, vous pouvez vous en débarrasser comme avant. Vous pouvez aussi, comme avant, ramasser des objets en chemin pour obtenir plus d'énergie, de points et de puissance (voir PREMIERE ETAPE pour plus de détails).

GREMLINS II

CONTROLES IBM PC ET AMSTRAD CPC

Q - SAUTER

A - S'ACCROUPIR

O - GAUCHE

P - DROITE

BARRE D'ESPACEMENT - TIRER AVEC UNE ARME

FUNCTION

AMIGA/ST

IBM PC

AMSTRAD

Pause

F1

F1

H

Quitter

F10

F10

Activer/désactiver musique

F2

Plusieurs années ont passé depuis la nuit où les Gremlins firent un carnage dans la ville paisible de Kingston Falls et Gizmo, le gentil Mogwai, est de nouveau sous la protection de Mr Wing, le vieux commerçant de Chinatown, à New York. Mr Wing a rejeté l'offre d'achat de son magasin par le gros homme d'affaires, Daniel Clamp, mais au bout de quelques mois, le complexe Clamp Plaza devient réalité.

Dans le complexe qui offre des magasins, un restaurant, une société de courtage et un réseau de télévision-satellite, travaillent Billy Peltzer, ex-propriétaire de Gizmo, et sa petite amie, Kate. Billy est maintenant un artiste industriel dans le service publicitaire de Clamp et Kate est guide dans le complexe.

Sans que Billy et Kate en aient connaissance, Gizmo est prisonnier du laboratoire génétique de Clamp, sur le point d'être soumis à certaines expériences. Mais lorsque Billy entend un messenger fredonner la chanson habituelle de Gizmo, il se rend compte que son ami Mogwai est dans les environs. Billy parvient à trouver Gizmo et à le libérer. Billy laisse Gizmo dans un endroit qu'il pense sûr : son tiroir de bureau, avec des instructions à Kate, qui doit récupérer le Mogwai après son travail. Cependant, Gizmo décide d'explorer le bureau de Billy et se mouille accidentellement lorsque l'homme d'entretien essaie de réparer une machine à boissons. Les quatre nouveaux Mogwais, Mohawk, Lenny, George et Daffy placent immédiatement Gizmo dans un tuyau et se dirigent vers le Clamp Plaza pour commencer leurs sottises.

Après un festin de minuit, les malicieux Mogwais réapparaissent le lendemain matin sous forme de Gremlins ayant leur propre humour et un amour de la destruction. L'enfer commence à Clamp Plaza au moment où un système d'extincteur produit des Gremlins en abondance. Ces derniers provoquent un chaos total à la Bourse, prennent possession du studio de télévision-satellite et boivent des liquides expérimentaux dans le laboratoire génétique produisant des mutations génétiques étranges et dangereuses.

La destruction s'ensuit, tandis que Gizmo, qui en a assez d'être repoussé, se prépare à riposter et Billy s'apprête à se débarrasser des Gremlins maraudeurs avant la tombée de la nuit et avant qu'ils ne commencent à chambouler la ville de New York.

Pouvez-vous, comme Billy, survivre au voyage dans le Clamp Plaza, combattre les hordes de Gremlins en fuite, aidé par Gizmo, et ramasser tous les morceaux nécessaires pour détruire les Gremlins une fois pour toutes.

PERSONNAGES

Voici la liste de certains personnages qui apparaissent dans le jeu. Attention aux autres !

DAFFY

150

Il est étourdi et possède un sens chaotique de l'humour ! Il se transforme en ballon et essaiera de vous écraser en vous roulant dessus

MOHAWK	100	Un nouvel exemple de méchanceté. Il est aussi gentil qu'un cancrelas. Il détruit, il est violent et apparaîtra n'importe où.
ELECTRIC	2500	C'est un vrai câble électrique, un billiard de watts de puissance Gremlins, dont le seul souhait est d'illuminer votre vie. Il sortira des prises de courant pour essayer de vous électrocuter. Vous allez recevoir un choc car il s'allume vite.
GEORGE	50	Il est grincheux et lugubre mais apprécie un bon cigare. Fumer peut être dangereux, surtout lorsque George ne se soucie guère de ses cendres !
LENNY	100	C'est le compagnon stupide mais loyal de George. Ce Gremlin a le quotient intellectuel d'un lampadaire. Il jettera tout ce qui lui tombe entre les mains !
SEXYGIRL	250	Le Gremlin séduisant. Elle donne des baisers meurtriers qui sont des tueurs de passion ! Ce n'est pas une fille qu'il faut amener chez vos parents !
POGO	75	Ce Gremlin est plein de rebondissements. Il saute dans tous les sens.
SKATEBOARD	75	Ne soyez pas sur son chemin, sinon il vous écrasera. Ce Gremlin est diabolique et fou !

ICONES DE BONUS

L	Vie supplémentaire
P	Points de Bonus (500 ou 1000)
T	Augmente/Diminue le minuteur
M	Mystère - l'un des bonus ci-dessus
R	Gizmo continue son vol et tue tous les Gremlins qui se trouvent sur son chemin

ARMES

Tomates	Tomate génétiquement modifiée
Téléphones	Téléphones
Frisby	Se dirige en ligne droite
Boomerang	Se dirige vers l'avant et revient
Torche Standard	Torche à faisceau unique
Double Torche	Torche à double faisceau, à l'avant et à l'arrière
Méga Torche	Torche super puissante qui lance trois faisceaux
Méga Double Torche	Trois faisceaux à l'avant et trois à l'arrière

LE MAGASIN

Cet écran apparaît après chaque niveau et permet au joueur d'acheter des armes s'il a suffisamment de capitaux. Les capitaux sont obtenus en saisissant les bulles qui apparaissent lorsque certains Gremlinstm sont éliminés.

Utilisez le joystick ou les touches correspondantes pour surligner l'arme choisie. Appuyez sur le bouton feu pour la sélectionner. Celle-ci devient l'arme par défaut de Billytm. (Si Billytm saisit une arme de bonus dans un niveau, cette arme n'est utilisable que pendant un certain temps. Lorsque le temps est écoulé, Billytm retrouve son arme par défaut [voir magasin]).

LE CHRONOMETRE

Lorsque le chronomètre atteint zéro, Billytm perd une vie et le chronomètre se remet en route pour lui donner un peu plus de temps, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vies et que le jeu soit fini.

FIN DE BONUS

Billytm doit ramasser un bonus après chaque niveau pour pouvoir vaincre tous les Gremlinstm à la fin du jeu et les empêcher de quitter Clamp Plazatm et de s'emparer de New York. Billytm ne peut pas quitter le niveau avant que le bonus du niveau soit ramassé.

(C) 1991 ELITE SYSTEMS LIMITED, (C) 1990 WARNER BROTHERS

LES TORTUES NINJA

CONTROLES AMSTRAD CPC

Q - HAUT A - BAS
O - GAUCHE P - DROITE
BARRE D'ESPACEMENT - TIRER

FONCTION	TOUCHE	AMSTRAD
Pause	CTRL P	H
Fond Sonore	CTRL B	
Effets Sonores	CTRL E	
Sauvegarder le jeu	CTRL S	
Quitter	CTRL Q	H puis Q
Sélectionner arme	BARRE D'ESPACEMENT	S
Caractéristiques spéciales	TOUCHE RETURN	SHIFT

PREPAREZ-VOUS A ENCAISSER

Il y a quelques heures à peine, April O'Neil a été kidnappée de sa camionnette à journaux par cette brute infâme et cruelle, par ce terroriste : SHREDDER ! C'est un pauvre type, un salaud plus vicieux qu'une armée de Bruce Lee à l'esprit détraqué.

Les quatre intrépides doivent concoter un plan pour venir au secours d'April avant que Shredder ne la force à rejoindre son 'Ninjitsu Foot Clan'. Ils feront concorder cette mission perfide avec cette autre mission sur laquelle ils sont depuis leurs débuts de mutants : écraser Shredder et capturer son 'Life Transformer Gun' (pistolet qui transforme l'apparence), l'unique instrument de technologie qui pourrait redonner à leur ami rat Splinter sa forme humaine.

COMMENT JOUER

Votre but initial est de secourir la belle April. Mais votre objectif ultime est de vous battre dans les rues et les égouts de New York jusqu'à ce que vous remportiez la victoire au TECHNODROME, domaine du Shredder maléfique et de son 'Life Transformer Gun'.

Une fois qu'une tortue est capturée, elle est hors d'usage jusqu'à ce que vous la retrouviez et la secouriez. (Les prisonniers peuvent se trouver n'importe où. Pour les délivrer, il suffit de leur toucher la main.)

A la fin de chaque niveau (sauf Niveau 2), vous trouverez malheureusement un 'Karaté Boss' qui vous attend avec impatience pour vous changer en soupe de tortue.

DERNIER CONSEIL :

Sur votre chemin, gardez l'oeil sur les armes, les cordes, ainsi que sur les pizzas qui vous permettent de survivre.

PSSSST ! VOICI LES INSTRUCTIONS DE CODES

Après avoir chargé le jeu, on vous demandera d'entrer un code pour commencer à jouer. Vous trouverez le nombre à quatre chiffres dans la rubrique des codes en regardant au nombre et à la lettre correspondants. Entrez le nombre du code et appuyez sur RETURN pour commencer votre aventure.

Un écran de jeu apparaîtra, vous demandant de sélectionner l'une des deux options :

START A NEW GAME [Commencer un nouveau jeu]

CONTINUE A SAVED GAME [Continuer un jeu sauvegardé]
(ne s'applique pas aux version Amstrad)

COMMANDES D'ATTAQUE

Bouton Feu du Joystick. Pressez puis relâchez rapidement le bouton pour activer une arme. Pour sauter, maintenez momentanément le Bouton Feu enfoncé.

POUR NAGER

Utilisez le joystick pour manoeuvrer sous l'eau. Pour augmenter votre vitesse de nage, appuyez plusieurs fois sur le Bouton Feu du Joystick ou sur la Barre d'Espacement.

POUR ENTRER DANS LE 'PARTY WAGON'

Pour entrer dans le 'Party Wagon', placez vous à côté et appuyez sur la touche ENTER/SHIFT/TAB. Une fois à l'intérieur, utilisez le joystick pour vous déplacer. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour permuter entre Missiles Anti-Foot Clan' et Canon du Volcan. Appuyez sur le Bouton Feu du Joystick pour lancer ces armes. Pour sortir du 'Party Wagon', appuyez sur la touche ENTER/SHIFT/TAB.

L'ECRAN D'INFORMATIONS DE SPLINTER

Sur l'Ecran d'Informations, vous devrez également choisir la tortue que vous souhaitez guider. Déplacez le joystick vers le Haut ou vers le Bas pour sélectionner une tortue, puis appuyez sur le Bouton Feu du Joystick pour enregistrer votre identité. Pendant le jeu, vous pouvez retourner à l'Ecran d'Informations en appuyant sur la touche RETURN. Il est primordial de vous en souvenir, car vous aurez tout avantage à ajuster les forces de chaque tortue sur celles de vos divers ennemis.

POUR TERMINER VOTRE MISSION

Lorsque vous êtes prêt à vous extirper des égouts, quittez (voir commandes). On vous demandera alors si vous souhaitez recommencer (START OVER) ou arrêter (END). Si vous sélectionnez START OVER, vous recommencerez le jeu à partir du début du premier niveau. Si vous sélectionnez END, vous aurez une dernière possibilité de sauvegarder le statut de votre partie avant de quitter le jeu.

POUR SAUVEGARDER VOTRE AVENTURE POUR UN AUTRE JOUR (Cette option n'est pas disponible sur les version Amstrad.)

A tout moment pendant le jeu, vous pouvez utiliser l'option de sauvegarde (SAVE GAME FEATURE) en appuyant simultanément sur CONTROL et sur la touche S. Sur l'écran, le message "SAVING GAME" clignotera brièvement pour confirmer votre commande.

Vous pouvez utiliser le "SAVE GAME FEATURE" à tout moment et aussi souvent que vous le voulez, mais un seul statut de partie peut être sauvegardé. Chaque fois que vous sauvegardez une partie, le statut de la partie en cours remplace la dernière partie sauvegardée.

PIZZAS ET AUTRES MARCHANDISES DE SURVIE

Le 'Party Wagon'

Boomerang	Si vous attrapez le boomerang lorsqu'il revient, vous pouvez l'utiliser tant que vous voulez.
M. Invincible	Si vous en localisez un, vous deviendrez indestructible pour une période de temps limitée.
Pizza entière	Redonne toute sa vitalité à votre tortue.
Demi pizza	Vous redonne une partie de vos capacités.
Tranche de pizza	Vous redonne une tranche de vie.
Missile Anti-Foot Clan'	Parfait pour démolir les barricades ennemies au Niveau 3.
La Corde	Utilisez-la dans les Niveaux 3 et 4 pour sauter d'un bâtiment à l'autre.

Kiai	Lorsque vous le lancez, il part en ligne droite, décimant les ennemis sur son passage.
Simple Shuriken	Lancez ces armes redoutables une par une.
Triple Shuriken	Lancez-les par trois.

LES TORTUES

Les quatre héros de Karatedom se tiennent à votre entière disposition. Ces sacrés costauds, ces stars de la scène, de l'écran et des bandes dessinées, marchent à la pizza. Chaque tortue a des capacités différentes et une personnalité unique. C'est à vous de décider du meilleur moment pour contrôler chacune des tortues.

Retournez à l'Écran d'Informations pour changer de tortue suivant les circonstances. Souvenez-vous : ces Samourai ne sont pas meilleurs que vous dans l'art du combat antique.

LEONARDO TM

La principale arme de Leonardo est le redoutable Couteau Katana. C'est lorsqu'il attaque les ennemis dans les égouts, principalement ceux qui se tiennent cachés dans l'ombre, qu'il est le plus efficace.

RAPHAEL TM

Le 'Sai' à la lame aussi acérée qu'une aiguille est l'arme préférée de Raphael. Il est particulièrement fier de la vitesse et de l'élégance de ses coups.

MICHAELANGELO TM

Par rapport à celle de ses camarades, la puissance de Michaelangelo n'est que moyenne. Cependant, les ennemis qui se trouvent dans ses parages subiront généralement l'attaque de son 'Nunchukus'. Vous serez également surpris par son courage.

DONATELLO TM

Le 'Bo' redoutable (à ne pas confondre avec une batte de baseball) est une forme d'amusement pour Donatello. Ne soyez pas dupe : ce n'est pas un simple bâton. Ce 'bébé' peut attaquer les ennemis du dessus comme du dessous.

Les Tortues Ninja TM, April O'Neil TM, Shredder TM, Heroes in a Half Shell TM, Foot Clan TM, Mouser TM, Bebop TM et Rocksteady TM sont des marques déposées de Mirage Studios, USA. TOUS DROITS RESERVES. Utilisés avec autorisation. Basés sur les personnages et bandes dessinées créés par Kevin Eastman et Peter Laird.

(C) 1990 Mirage Studios, USA.

Publié licence de Mirrorsoft Ltd et sous-licence de Konami (R) et sous-licence de Mirage Studios, USA.

Konami (R) est une Marque Déposée de Konami Industry Co Ltd.

(C) 1989 Konami

(C) 1990 Mirrorsoft Limited

DAYS OF THUNDER

(CETTE N'EST PAS DISPONIBLE SUR LES AMSTRAD CPC)

CONTROLES

Pour aller plus vite, poussez le joystick vers l'avant ou appuyez sur la flèche 'haut' du clavier. Pour freiner ou ralentir, tirez le joystick vers l'arrière ou appuyez sur la flèche 'bas' du clavier. Pour passer à une vitesse supérieure ou rétrograder, appuyez sur Feu ou sur la barre d'espacement et allez vers le haut ou le bas selon ce que vous voulez faire. Relâchez le bouton feu pour lâcher la pédale d'embrayage et passer la vitesse.

IBM PC

Opération par clavier (bloc numérique) 4,6,8,2 & ESPACEMENT pour Gauche, Droite, Accélération, Vitesses arrière & Freins

P	Pause
ENTER	Redémarrage du jeu / Sélection l'arrêt au gerge
ESC	Quitter / L'arrêt au gerge quitter
S	Activer/désactiver musique
BLOCAGE NUM	Bascule entre le mode Commande et la mode Ecran
+ / -	Actionnement du zoom

VUES INTERNES

(Bloc numérique)

0 Vues internes/externes

1

Vue de l'arrière de la voiture

2 Vue de la visière arrière de la voiture

Vue du côté sud de la piste

3

Vue de l'extérieur de votre voiture

4 Vue de la fenêtre de gauche

Vue aérienne de la piste

6 Vue de la fenêtre de droite

Vue de la tribune

7

Vue de l'avant de votre voiture

8 Vue de pare-brise

Vue du côté nord de la piste

9

Vue de l'intérieur de la piste

COMMODORE AMIGA / ATARI ST

Q	Termine la qualification
P	Pause
ESC	Quitter
RETURN	Donne le résumé d'une course
F10	Donne des informations sur un tour
I	Ralenti
F1-F9	Les 9 différents points de vision que vous pouvez sélectionner pendant le jeu

LE JEU

Avec "Days of Thunder", Mindscape vous apporte la véritable excitation du fantastique film de la Paramount. L'action se déroule à une vitesse effrénée directement dans votre salon sur votre ordinateur personnel.

Prenez le volant de votre propre stock-car qui atteint les 200 miles à l'heure ! En passant les vitesses, vous verrez dans votre rétroviseur tous les autres pilotes que vous semez... ou bien ? Testez vos compétences de pilote et voyez si vous avez une chance de remporter la coupe de Daytona. Donnez le meilleur de vous-même et soyez prêt pour le championnat!

Afin de participer à une course, vous devez faire quelques tours sur une piste vide pour obtenir une qualification. Au fur et à mesure que vous passez de piste en piste, votre objectif ultime est d'être assez bon pour tenter la dernière course de la saison à Daytona - la course du championnat. Bonne chance !

L'ARRET AU GARAGE

Le joueur peut entrer dans les stands à n'importe quel moment de la course pour modifier la voiture afin d'améliorer ses performances ou pour effectuer des réparations.

N'entrez pas trop vite dans les garages ou bien vous ne vous arrêterez jamais à temps !

RÈGLEMENT DUNASCAR

Pendant le jeu, les règles officielles de la course sur le Stock Car sont conformes.

Le drapeau jaune avertit d'un incident un peu plus loin et est aussi utilisé pendant le départ. Vous serez disqualifié si vous changez de position sous la condition du drapeau jaune. Les coureurs sont disqualifiés s'ils perdent du temps. Il est interdit de faire marche arrière sur la voie de stand. Il est interdit d'aller dans le mauvais sens de la voie de stand.

CONSEILS DE CONDUITE

Les bons conducteurs ne percutent pas d'autres voitures - aussi essayez de doubler vos adversaires sans trop de dégâts, après tout ce sera probablement vous qui perdrez le plus.

Chaque piste requiert son propre style de conduite pour gagner. Apprenez l'embrayage et la vitesse corrects pour maintenir votre rythme dans les virages relevés.

Une bonne position dans l'épreuve de qualification est la clé de la réussite, aussi donnez le meilleur de vous-même et envolez-vous vers les sommets de la gloire !

(C) 1990 Paramount Pictures. Tous droits réservés

(C) 1990 Mindscape International Limited

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

(AMSTRAD CPC)

CONTROLES

Q - HAUT	A - BAS
O - GAUCHE	P - DROITE
BARRE D'ESPACEMENT - TIRER	

LE JEU

Indiana Jones and the Last Crusade est un jeu à plusieurs niveaux passionnants dans lequel vous contrôlez Indy dans sa quête de divers objets fabriqués. Il y a un objet important sur chaque niveau. Le but du jeu est de vous battre en vue de vous frayer un chemin à travers chaque niveau et ramasser l'objet fabriqué. Une fois l'objet en main, vous devez vous battre pour arriver à la fin du niveau.

Chaque niveau présente un défi et des tâches diverses. Au niveau 1, vous devez ramasser la Croix de Coronado mais n'oubliez pas de ramasser les torches sinon il fera noir et il vous sera difficile de retrouver votre chemin parmi les grottes. Une fois la Croix en main, vous devez vous échapper par-dessus le train.

Le niveau 2 vous enfonce dans les catacombes. Quand les catacombes furent construites, des voûtes secrètes furent érigées pour barrer la route aux faux chercheurs. Confronté par 6 voûtes, le vrai chercheur, incapable de trouver la bonne voûte, est condamné à errer en vain dans les catacombes, sans espoir d'y trouver le Bouclier du Croisé. Au début de ce niveau, vous verrez les voûtes; au-dessus de chaque voûte se trouve un hiéroglyphe codé. Ces hiéroglyphes changent quotidiennement et la date est indiquée au-dessus des voûtes. Pour trouver la bonne voûte, cherchez la date sur la grille se trouvant au verso de la Croix Byzantine

et entrez par la voûte dont le code correspond à celui que vous avez trouvé. Une fois que vous avez trouvé le bouclier, vous aurez à escalader le mur du château, mais faites attention à l'éclair.

Le niveau 3 est celui où vous passez au vaisseau spatial. Vous y rechercherez l'Agenda du Graal que le père d'Indy y a perdu. N'oubliez pas de ramasser les passes tout en continuant sur votre chemin. Ils sont faits de papier mince et tombent en miettes peu après. Si Indy ne possède pas de passe, l'alerte sera déclenchée, rendant votre tâche plus difficile.

Finalement, le niveau 4. Le Dr Jones Père a été touché par un coup de feu et son seul espoir est qu'Indy puisse atteindre le Saint Graal à temps. Avec le cœur de papa qui se transforme petit à petit en pierre, vous devez guider Indy rapidement mais sûrement à travers les pièges tendus par les chevaliers de la Croisade. Le temps est contre vous et seul la bravoure en aura raison.

TM & (C) 1989 Lucasfilm Limited

Indiana Jones, Indy et Lucasfilm Games sont des marques de Lucasfilm Limited. Tous droits réservés

Publié sous licence de U.S. Gold Limited

	A	B	C	D	E	F	G	H
01	0170	1109	9770	0533	0138	1221	0610	0049
02	8272	1192	8788	1066	0661	8266	0165	0082
03	9828	0690	0217	8428	0118	9275	8733	9230
04	8810	0053	0154	1101	0550	0019	0137	9284
05	9902	1751	9963	8949	0250	8445	1150	0575
06	0589	8358	1235	0617	8244	9370	9805	8742
07	9301	9398	8795	1069	8854	8267	0165	8274
08	9808	0680	0212	1258	0629	9274	0669	0078
09	1620	1706	9941	9962	0757	1274	1789	0638
10	0657	9288	8868	9298	1705	8788	1194	9941
11	9779	0537	8332	8390	9315	8753	8216	8332
12	1096	9892	1618	0681	8404	0234	9333	8762
13	0089	8364	1110	9771	8725	9354	8901	1122
14	1710	1623	1707	9941	0746	9461	1786	0637
15	0549	9362	8905	0100	1202	8793	9260	0662
16	0721	1128	1716	9818	0685	9430	1771	0629
17	1769	9844	8890	9437	8942	1143	1723	8797
18	1273	9980	9854	9919	8927	8431	1271	1659
19	9431	9835	8757	1178	8909	1126	0691	1113
20	1566	0655	0199	9443	0625	0056	8348	9294
21	8706	1153	9920	1632	9904	1752	0748	1270
22	1146	9917	0606	0175	1239	9836	0565	0154
23	8416	8432	8312	1084	1566	1551	9863	9923
24	0683	1109	1706	9813	0682	0213	1258	0629
25	8833	9280	1696	8784	1192	0724	1130	0693
26	1189	1746	0617	0180	0218	9325	9782	0539
27	8725	8330	9413	1634	1585	1688	0716	9446
28	1578	8725	0138	0197	1122	0561	0024	0140
29	1108	9898	1621	9898	1749	0746	1269	0762
30	9793	0544	0144	8392	0100	0050	1049	9740
31	1579	9877	9930	9957	1778	1785	1788	0766
32	0253	0126	9279	0549	9231	1671	0579	1185
33	8282	9261	0534	1035	1669	9794	9889	0720
34	0005	0002	8193	0000	0000	8192	0000	0000
35	0004	0002	0001	9216	0512	9216	1664	0576
36	0005	8322	9281	0544	1040	8840	0068	0162
37	1260	9974	0636	9405	8926	9327	1719	8795
38	1605	9762	9873	0712	1252	8946	0121	9404
39	0238	8311	9275	9757	1550	8839	1219	9953
40	8271	1191	9811	1617	0660	8394	9445	9842

LES TORTUES NINJA CODES

	I	J	K	L	M	N	O	P
01	0152	0076	9254	0531	9225	8836	9282	8865
02	1066	0532	0010	9349	9794	0545	1168	1736
03	8839	1091	8865	1104	9896	8788	0170	1237
04	9762	9745	8840	1220	8930	1137	9912	1628
05	1055	9871	0583	0163	1233	0616	9268	9882
06	1171	1737	8804	9394	9945	8812	1206	8923
07	8223	0020	1034	8709	9218	0641	1088	1696
08	1191	0595	9257	0660	9290	8869	9298	1705
09	0191	0223	9327	0567	0027	1165	0582	9251
10	8810	0181	1242	1645	0566	0155	0205	9318
11	8262	1059	8721	8200	9348	8770	1057	8848
12	0029	1166	1607	0547	9361	0712	9316	8882
13	1713	1624	0684	9430	0747	9333	8890	9309
14	1214	0735	0111	9399	0603	0045	1174	9803
15	8267	8357	9298	8745	1044	1674	8773	9378
16	8378	9437	0622	1079	1691	9805	0678	9427
17	0174	9431	1643	9781	1690	9933	1766	0755
18	1597	0670	9423	0743	9331	1721	0604	8366
19	9900	9814	9899	8917	8426	8437	1146	1597
20	0551	8211	8929	0068	8226	8209	9224	1540
21	0763	9341	9918	9823	1711	8919	1259	0757
22	8397	0102	0051	1049	9740	9734	9859	8897
23	0737	1264	8952	9340	0702	1119	8879	9303
24	0058	0157	0078	0039	0019	9225	0516	9218
25	9306	0685	0086	1195	0597	9258	9877	0586
26	1165	8902	9315	0689	8280	8364	9302	1579
27	0755	9337	8892	9310	8879	8279	8363	1109
28	9286	0547	9233	8840	9284	8866	1105	8872
29	0125	0190	0095	0047	9239	0523	0005	1154
30	0518	9347	8897	9312	8880	8280	1196	1622
31	9471	9983	9855	1727	1759	1775	0759	0251
32	0720	9320	9908	0602	1197	8918	0107	0181
33	1256	8948	0122	0189	8286	0047	0023	8203
34	1024	0512	0000	0128	0064	0032	0016	0008
35	1184	0720	0104	0180	0090	0045	9238	0523
36	1105	9768	0532	9354	1733	9826	1713	0728
37	1197	0726	8299	0181	9306	8749	0022	1163
38	1630	9775	8855	9419	1765	1650	8889	0220
39	1648	9912	8924	0238	1271	8827	9277	0670
40	1593	1692	1742	9959	9971	9977	1788	8958

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE CODES

	JANUARY	FEBRUARY	MARCH	APRIL	MAY	JUNE
1	≡	≡	≡	≡	≡	≡
2	≡	≡	≡	≡	≡	≡
3	≡	≡	≡	≡	≡	≡
4	≡	≡	≡	≡	≡	≡
5	≡	≡	≡	≡	≡	≡
6	≡	≡	≡	≡	≡	≡
7	≡	≡	≡	≡	≡	≡
8	≡	≡	≡	≡	≡	≡
9	≡	≡	≡	≡	≡	≡
10	≡	≡	≡	≡	≡	≡
11	≡	≡	≡	≡	≡	≡
12	≡	≡	≡	≡	≡	≡
13	≡	≡	≡	≡	≡	≡
14	≡	≡	≡	≡	≡	≡
15	≡	≡	≡	≡	≡	≡
16	≡	≡	≡	≡	≡	≡
17	≡	≡	≡	≡	≡	≡
18	≡	≡	≡	≡	≡	≡
19	≡	≡	≡	≡	≡	≡
20	≡	≡	≡	≡	≡	≡
21	≡	≡	≡	≡	≡	≡
22	≡	≡	≡	≡	≡	≡
23	≡	≡	≡	≡	≡	≡
24	≡	≡	≡	≡	≡	≡
25	≡	≡	≡	≡	≡	≡
26	≡	≡	≡	≡	≡	≡
27	≡	≡	≡	≡	≡	≡
28	≡	≡	≡	≡	≡	≡
29	≡	≡	≡	≡	≡	≡
30	≡	≡	≡	≡	≡	≡
31	≡	≡	≡	≡	≡	≡

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



WARNING:
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted
Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft 01 - 240 - 6756

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

	JULY	AUGUST	SEPTEMBER	OCTOBER	NOVEMBER	DECEMBER
1	X	□	□	□	□	□
2	X	□	□	□	□	□
3	X	□	□	□	□	□
4	X	□	□	□	□	□
5	X	□	□	□	□	□
6	X	□	□	□	□	□
7	X	□	□	□	□	□
8	X	□	□	□	□	□
9	X	□	□	□	□	□
10	X	□	□	□	□	□
11	X	□	□	□	□	□
12	X	□	□	□	□	□
13	X	□	□	□	□	□
14	X	□	□	□	□	□
15	X	□	□	□	□	□
16	X	□	□	□	□	□
17	X	□	□	□	□	□
18	X	□	□	□	□	□
19	X	□	□	□	□	□
20	X	□	□	□	□	□
21	X	□	□	□	□	□
22	X	□	□	□	□	□
23	X	□	□	□	□	□
24	X	□	□	□	□	□
25	X	□	□	□	□	□
26	X	□	□	□	□	□
27	X	□	□	□	□	□
28	X	□	□	□	□	□
29	X	□	□	□	□	□
30	X	□	□	□	□	□
31	X	□	□	□	□	□

The first charge is the charge of the...
The second charge is the charge of the...
The third charge is the charge of the...

The fourth charge is the charge of the...
The fifth charge is the charge of the...
The sixth charge is the charge of the...



The seventh charge is the charge of the...
The eighth charge is the charge of the...
The ninth charge is the charge of the...