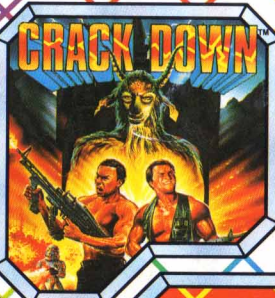
# SEGA™

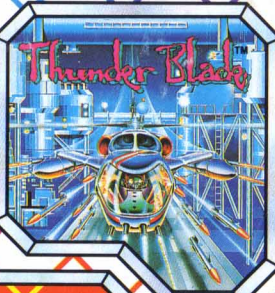
ARCADE

TURBO

## ARCADE TURBO




SUPER WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
THUNDER BLADE™




U.S. GOLD®

# THUNDER BLADE™

## SCENARIO

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, épuisées par le combat, reconnaissent la supérlorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement du governement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir-vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volant, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

1. Skyscraper City
2. Montagne/Désert
3. Delta de Rivière
4. Rafinerie

Dans chaque secteur, vous afronterez les forces terrestes et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fois la derniére forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

## LE JEU

Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la derniére forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme hélicoptères ennemis ef les avions. Une seule rafale rapide suffra. Les missiles air-sol à ligne droites'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez vous cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvent pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air. Missiles pour sol. Utilsateurs de CBM 64 veuillez notre que les mitrailleuses et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but.

Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec la véhicule de l'ennemi et appuyez sur FEU.

## COMMANDES DE MANCHE A BALAI

**Contrôle de vitesse du manche à balai**

Plongez
Virez sur l'aile Gauche — Virez sur l'aile Droite
Grimpez

Avec Bouton **FEU** Non Enfoncé

Accélérez
Virez sur l'aile Gauche — Virez sur l'aile Droite
Ralentissez

Avec Bouton **FEU** Enfoncé

## COMMANDES DE CLAVIER

| | C64 | Spectrum | Amstrad | Atari ST/ Amiga |
|---|---|---|---|---|
| Contrôle de Vitesse de Manche à balai | F7 | | | F1 |
| Commandes de Vitesse de Clavier | F1 | | | F2 |
| Pause | Espace | H | H | F9 |
| Continuez | | | | F10 |
| Music en Fonction | M | | | |
| Son FX en Fonction | S | | | |
| Haut | | Q | Q | |
| Bas | | A | A | |
| Gauche | | O | O | |
| Droite | | P | P | |
| Feu | | ESPACE/ SHIFT | ESPACE/ SHIFT | |

## Contrôle de Vitesse de Clavier

| | C64 | Spectrum | Amstrad | Atari ST Amiga |
|---|---|---|---|---|
| Accélerez | F1 | E | E | Flèche Haut |
| Ralentissez | F3 | D | D | Flèche Bas |

Plongez
Virez sur l'aile Gauche — Virez sur l'aile Droite
Grimpez

**Note aux utilisateurs de Spectrum/Amstrad**: Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

## LE SCORE

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis suivants:

1. Hélicoptère d'Attaque Sparrow Hawk AH-6NS.
2. Char Tigre du Bengal de Type-74
3. Jet de Combat F-14 Meercat.
4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.
5. Croiseur Lance-Torpilles ASH-07 Barracuda.
6. Forteresse Mobile Etape 1: Blackbird SRS-78A1
7. Forteresse Mobile Etape 2: Transport de Troupes Marauder
8. Forteresse Etape 3: Appareil d'invasion BA-001 Mermaster
9. Etape 4: Forteresse de Commande

La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupart de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

***SPECIFICATIONS DE THUNDER BLADE***

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Statut** | Hélicoptère d'Attaque Avancé | | |
| **Performance** | Vitesse Maximum: 202 noeuds (à 6402 kg).<br>Vitesse de Croisiére Maximum: 163 noeuds.<br>Portée: 601 kilomètres (consummation de carburant interne).<br>Endurance Maximum avec carburant interne: 3hrs 12 min.<br>Taux Vertical de Décolllage: 6,000 mètres. | | |
| **Armement** | Canon à Feu Rapide 30mm automatique 1,500 balles.<br>Missiles air-sol à ligne droite (illimités pour le jeu), efficaces surtout contre les chars. | | |
| **Protection** | Le siège du pilote est blindé.<br>Les réservoirs de carburant sont protégés contre les chocs.<br>Monture de canon pliante formant un processus d'absorbtion d'energie en cas d'accident. | | |
| **Dimensions** | Rotor Principal | 15 | métres |
| | Rotor de Queue | 2.9 | métres |
| | Longueur de fuselage | 15.2 | métres |
| | Hauter d'Esemble | 3 | métres |
| **Moteurs** | 2 moteurs turbo ayant chacun un taux de 1,700 shp au niveau de la mer. | | |

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD

# SUPER WONDER BOY

***Commandes***

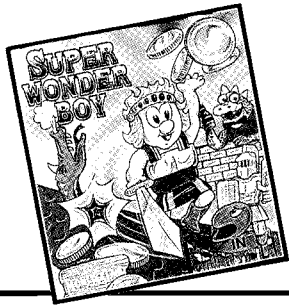
| | | |
|---|---|---|
| MANETTE | - GAUCHE | GAUCHE |
| " | - DROIT | DROITE |
| " | - HAUT | SAUT |
| | BAS | BAS |
| " | - BAS + TIR | TIR ARME SPECIALS |
| " | - TIR | TIR |
| CLAVIER | - BARRE ESPACE | ENTRE PAR LA PORTE |
| P | - PAUSE | |

SUR LE SPECTRUM/AMSTRAD, IL FAUT APPUYER 1/2/3 POUR LES OPTION DANS LES MAGAZINES A LA PLACE DE FAIRE BOUGER LE CURSEUR AVEC LA MANETTE ET DE CHOISIR DANS TOUTES LES AUTRES VERSIONS.

***COMMANDES CLAVIER SPECTRUM***

| | |
|---|---|
| SAUT/HAUT | - S |
| GAUCHE | - N |
| DROITE | - M |
| BAS | - X |
| ARME SPECIALE | - BAS ET TIR |
| TIR | - CAPS SHIFT OU SYMBOL SHIFT |
| BARRE ESPACE | - FRAPPER<br>(POUR ENTRER PAR LES PORTES) |
| P | - PAUSE |
| Q | - QUITTER |

SUPERWONDERBOY™ et SEGA® sont des marques déposées de SEGA ENTERPRISES LTD. Ce jeu a été fabrique sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japan ©SEGA 1987,1989



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### ATARI ST

Introduisez le disque et mettez l'ordinateur en marche. Suivez les instructions des messages-guides.

### AMIGA CBM

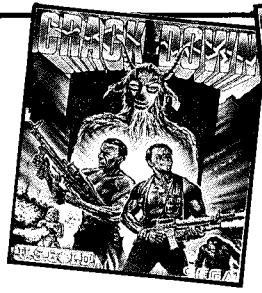
Introduisez le disque et mettez l'ordinateur en marche. Suivez les instructions des messages-guides.

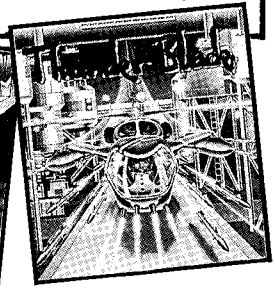
### Amstrad/Schneider CPC Cassette

Appuyez sur les touches **CTRL** et petit **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

### Amstrad/Schneider CPC Disk

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se dépoulera automatiquement.





# SEGA™ ARCADE TURBO

## TURBO OUT RUN™

Une course auto de 16 étapes à travers les USA destinée a émuler l'incroyable succès OUT RUN dont un million de copies ont été vendues. Mais cette fois c'est un jeu Turbo. Parmi les dangers que vous reconterez, les voitures de police, une Porsche 959, la conduite de jour et de nuit, les orages et les tempêtes.
"Sans aucun doute le meilleur jeu de course auto de l'anée."

### COMMANDES AU MANCHE A BALAI (POUR TOUS LES ORDINATEURS)

Accélérer

A gauche ← → A Droite

Freiner

MANUEL - Bouton de **TIR** changement de vitesse - **BARRE D'ESPACEMENT** - Turbo
AUTOMATIQUE - Bouton de **TIR/BARRE D'ESPACEMENT** - Turbo

### COMMANDES A LA SOURIS (ATARI ST/AMIGA SEULMENT)

| ACC | ◄ |
|---|---|
| Gauche ◄► Droite | |

MANUEL
Appuyez une fois pour changer de vitesse.
Gardez enfoncé pour freiner.

AUTO
Appuyez une fois pour la Turbo
Gardez enfoncé pour freiner.

MANUEL - Appuyez une fois pour changer de vitesse. Gardez enforcé pour freiner.
AUTO - Appuyez une fais pour la Turbo. Gardez enforcé pour freiner.
**BARRE D'ESPACEMENT** - Turbo

### COMMANDES AU CLAVIER

**ATARI ST/AMIGA**
**J** - Manche à balai, **M** - Souris, **ESC** - Recommence/commence le jeu, **ENTER** - Pause, **RETURN** - Pause
**SPECTRUM/AMSTRAD**
**Q** ou **U** - Accélère, **A, H,** ou **J**, - freine **I** ou **X** - A gauche, **O** ou **C** - A droite, **Z** ou **P** - Change de vitesse, **B, N, M, V** ou **BARRE D'ESPACEMENT** - Turbo, **ENTER** ou **RETURN** - Pause
**C64**
**RUN/STOP** - Pause, **Q** - Abandonne le jeu pendant la pause

### INFORMATIONS CONCERNANT LA ROUTE

**New York** - Une étape plutôt facile qui vous préparera au nombreux risques qui vous attendent dans les futures etapes et qui vous donnera l'occasion de vous familiariser avec votre Turbo.

**Washington D.C.** - Vous êtes pris dans un orage, évite la voiture de police et les diverses au tres voitures que vous recontrerez. Faites attention aux arbres.
**Pittsburgh** - Une tempête de neige vous empêche de bien distinguer les tournants. Eloignez-vous à la vitesse Turbo de la voiture de police mais, tant que vous ne connaissez pas bien la route, faites bon usage de vos vitesses et freins. Une vitesse basse vous aidera à bien prendre les tourmats difficiles.
**Indianapolis** - Une bonne occasion de metre à l'eperuve votre Turbo.

### *POSTE DE SECOURS 1*

Une occasion pour vous de personnaliser votre voiture. Des pneus à haute adhérence vous sont recommandés.
**Chicago** - Votre première occasion de conduire la nuit, faites attention aux bosses sur la route ou aux brusques virages .
**St.Louis** - La voiture de police vous poursuit de noveau. Vous verrez des barrils au milieu de la chausseé, à certains endroits Votre score augmente rapidement, mas ces obstacles diminueront vos chances de terminer cette étape.
**Memphis** - Une étape délicate qui demande de l'habileté, surtout à travers la vallée rocheuse.
**Atlanta** - Les amoncellements de sable abondent sur la route. Autant que possible, conduisez au milieu de la chaussée.

### *POSTE DE SECOURS 2*

Vous avez le choix entre 2 options. Choisissez la bonne!
**Miami** - La turbo est recommandée pour ce niveau trés rapide.
**Nouvelle Orleans** - Faites attention aux tournants en S. Utilisez soigneusement vos vitesses et vos freins.
**San Antonio** - La piste se divise en deux. Choisissez la bonne piste.
**Dallas** - Un terrain désertique et rugueux qui a l'air facile - mais faites attention aux tournants qui ne sont pas signalés.

### *POSTE DE SECOURS 3*

Une Seule option reste. Avez vous choisi la bonne au dernier poste de secours?
**Oklahoma City** - Vous recontrez des ponts et des champs. Vous aurez besoin de vos meilleurs réflexes pour négocier les tournants.
**Denver** - L'etape la plus difficile. La signalisation est rare et les tempêtes de neige vous font ralentir.
**Grand Canyon** - Une étape assez simple qui vous rapproche de la ligne droite.
**Los Angeles** - La dernière étape qui vous conduira à la ligne du finish.
Etes vous prêt à rejouer - Turbo Out Run?

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droites réservés. Ce jeu a été fabrique sous licence de Sega Enterprises Ltd. Japon et TURBO OUT RUN ™ et SEGA® (ou Sega™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

# CRACK DOWN™

### *GUIDE DE JEU CRACKDOWN*

Après avoir forcé la porte principale, Ben et Andy se retrouvent dans la forteresse des robots biogénétiques. Les gardes à la vue perçante sont constamment sur le qui-vive. Les gardes Oranges sont maîtres de Kung Fu, les gardes Verts sont des tireurs experts.

Alors que Ben et Andy dépassent les camions, les maîtres de Kung Fu surgissent, prêts à attaquer. Après avoir vérifié qu'ils ont bien posé toutes les bombes, Ben et Andy n'ont plus que quelques secondes pour se rendre au niveau suivant avant la destruction totale de la baraque.

Maintenant, Ben et Andy poursuivent leur chemin à travers les cavernes souterraines qui mènent plus loin dans de la forteresse du Dr. K. Les gardes Verts et Oranges s'acharnent toujours sur vos traces mais maintenant, des gardes armés de mitrailleuses et portant des gilets pare-balles se joignent à la fête. Faites attention aux trappes!

Le niveau suivant est la raffinerie, des gardes athlétiques possédant des armes ultra perfectionnées sont là, assoiffés de sang, les choses pourraient bien chauffer, étant donné que certains ont des lance - flammes. Faites attention à l'eau car vous pourriez vous noyer.

Niveau quatre ... vous entrez maintenant dans la piéce des transporteurs du Dr. K., soyez rapide en franchissant les portes électriques. Sur l'extrême droite, vous voyez les gardes être transportés à travers la forteresse sur l'immense grille de transportation.

Quatre niveaux de faits, il n'en reste plus douze ...

### *COMMANDES*

#### *CBM*

Joueur 1: Manche à Balai 1
**Q** - Super Bombe

Joueur 2: Manche à Balai 2
**I** - Super Bombe

**RUN/STOP** - Pause
**S** - Son marche/arrêt

**RESTORE** - Quitter en mode pause.

#### *SPECTRUM*

Clavier:
**Q** - Haut
**A** - Bas
**O** - Gauche
**P** - Droite

Sinclair et Kempston
Manche à balai compatible.
**H** - Pause
**SUPER BOMBE** - Appuyez sur le bouton **FEU**

**BARRE D'ESPACEMENT** - Feu pendant deux secondes.

Remarque: En Mode 2 joueurs, si le joueur 1 utilise le manche à balai, le joueur 2 devra utiliser le clavier, ou vice versa.

#### *AMSTRAD CPC*

Clavier:
**Q** - Haut
**A** - Bas
**O** - Gauche
**P** - Droite

Manche à balai compatible.
**H** - Pause
**SUPER BOMBE** - Appuyez sur le bouton **FEU** pendant deux secondes.

**BARRE D'ESPACEMENT** - Feu

#### *ATARI ST*

Joueur 1: Manche à Balai I
**ALT** - Super Bombe
**P** - Pause

Joueur 2: Manche à Balai 2
**CAPS** - Super Bombe
**ESC** - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

#### *CBM AMIGA*

Joueur 1: Manche à Balai 1
**ALT** gauche - Super Bombe
**P** - Pause

Joueur 2: Manche à Balai 2
**ALT** droite - Super Bombe
**ESC** - Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué sur licence de Sega Enterprises Ltd., Japon; Crack Down™ et SEGA ® (ou SEGA™) sont les marques déposées de SEGA ENTERPRISES LTD.

SEGA™

U.S. GOLD®

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366.