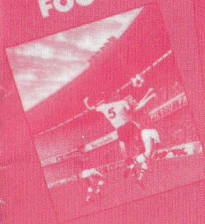


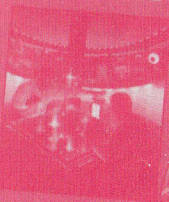
**FOOT**



**BUILDERLAND**



**QUADREL**

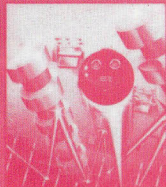


**5<sup>e</sup> AXE**



# *Sélection*

# **CPC**



**BUMPY**



**SKWEEK**



**BACTRON**



**MATA HARI**

**MANUEL**



Selection

MANDEL



# SELECTION CPC

- manuel -

## BUILDERLAND

Ce Logiciel d'arcade-stratégie va enfin vous démontrer que l'originalité peut-être associée à un passionnant "Game play" !!

Builderland est un puzzle game, où vous allez devoir construire décors afin de permettre au héros d'avancer dans son périple. Lorsque vous aurez traversé les 6 niveaux composés chacun de 20 tableaux différents, vous affronterez à la fin de chacun d'eux le maître des lieux.

### I - OPTIONS DU MENU :

**START GAME** : Pour débiter la partie.

**CREDITS** : Pour augmenter le nombre de parties.

**PASSWORD** : Pour entrer au clavier un des 6 mots de passe. En effet, à la fin de chaque stage, un mot de passe est indiqué. Pour accéder directement au niveau où vous vous êtes arrêté, tapez votre mot de passe.

### II - OPTIONS AU CLAVIER :

**Pour Amstrad CPC :**

Pour lancer le jeu, tapez au clavier RUN "BUILD".

**P** : Pause. Pour retirer la pause, appuyez sur le bouton TIR du joystick.

**ESCAPE** : Game Over (pour abandonner une partie).

**S** : Mode suicide permettant de perdre une vie.

### III - COMMENT JOUER ?

**Builderland** se joue exclusivement au joystick.

Afin de permettre au héros d'avancer dans le décor, il vous faut à l'aide du curseur déplacer certains éléments.

Pour déplacer un élément :

- positionner le curseur sur cet élément de décor,

- appuyer sur le bouton de TIR, puis déplacer le et à l'endroit désiré, réappuyer sur TIR.

Il est possible d'arrêter le personnage en combinant la position TIR du joystick tout en le maintenant dirigé vers la GAUCHE.

Pour le faire redémarrer, appuyez sur le bouton TIR du joystick tout en le maintenant dirigé vers la DROITE.

### LES ELEMENTS :

Attention, seuls certains éléments peuvent être déplacés (ex : bloc de pierre, ressort, escalier, bombe, etc...).

## **A QUOI PEUVENT-ILS SERVIR :**

Exemples :

- Bloc de pierre métallique : une fois lâché, il tombera immédiatement sur le sol, et ainsi il vous servira à combler des vides.
- Bloc de pierre en or : une fois lâché, il restera en l'air, et ainsi vous permettra de créer des ponts aériens.
- Bombe : elle vous permettra de faire exploser certains obstacles (rocher, ennemi, etc).
- Sur l'étoile tu te déplaceras...

## **LES BONUS :**

Le personnage peut avoir l'opportunité de ramasser sur son chemin différents BONUS (ex : couteau, pioche, argent, etc). Ils offrent tous des points permettant d'augmenter votre score. Certains d'entre-eux sont utilisables immédiatement, alors que d'autres pourront vous servir ultérieurement.

## **A QUOI PEUVENT-ILS SERVIR ?**

Exemples :

- Couteau : pour tuer des ennemis.
- Pioche : pour creuser certains éléments du décor.
- Potion : pour vous rendre durant 15 secondes, invisible ou invincible.

**Pour avoir la liste des bonus que le personnage a ramassé, appuyez sur la barre espace de votre clavier, puis sélectionnez avec le bouton TIR du joystick le bonus que vous désirez utiliser.**

## **LES ENNEMIS :**

Sur son parcours, le personnage va être amené à rencontrer différents ennemis qui dès qu'ils le verront l'attaqueront directement (ex : chien, tatou, moustique, etc). Pour les éviter, utilisez certains objets stratégiques.

## **IV - LES STAGES MONSTRES :**

Pour accéder aux stages monstres, vous devrez reconstruire une petite maison blanche et y entrer. Votre but sera alors de tuer le monstre.

A l'aide du joystick dirigez le personnage. Vous devrez lui faire prendre des flammes qui l'aideront à augmenter son potentiel de tir.

Le TIR vous sert à :

- Détruire des blocs,
- Blessier le monstre,
- Pousser des blocs.

Vous pouvez également lui faire prendre, en appuyant sur le bouton TIR du joystick, des ballons rouges qui l'aideront à sauter les obstacles.

## **COMMENT TUER LE MONSTRE ?**

Le monstre a un potentiel de vie de 8 crans (ou pastilles) représentés sur le haut de l'écran.

- En lui tirant dessus, ce qui lui ôte 1/4 de cran d'énergie,
- En lui faisant tomber des rochers sur la tête, ce qui lui fait perdre 1 ou 2 crans d'énergie.

Quand vous l'aurez tué, son cœur apparaîtra. Prenez-le, et ainsi vous pourrez tuer le monstre final.

**Builderland**, un Nouveau Classique, des heures et des heures de jeu...

# FOOT

## I - CHARGEMENT :

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" DISC** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette. Choisissez votre programme à l'aide de la flèche, puis validez votre choix en appuyant sur la touche **ENTER** ou sur le bouton **TIR** du joystick.

## II - LE JEU :

Quelle ambiance...! Le stade est plein à craquer et les banderoles s'agitent sur tous les gradins. Maintenant les joueurs entrent et se placent sur le terrain sous les ovations du public. Triit ! Coup de sifflet; le match commence. Passe, contre-passe, dribble, tête... tout y est. Les deux équipes se battent farouchement et déjà les Bleus marquent un but. Ovation... la foule est en délire !

Si vous voulez trouver ou retrouver l'ambiance de ces grandes rencontres, chargez vite **FOOT** et soyez le meilleur...

**FOOT** vous permettra de jouer avec un ami ou contre l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficultés sont programmés. Vous pouvez choisir la couleur des maillots de vos joueurs, redéfinir complètement la force et la composition de l'équipe.

# QUADREL

Les grands jeux sont ceux qui ont des règles simples.

Reprenant le théorème des quatre couleurs, **QUADREL** en est un parfait exemple.

Pouvant se jouer seul, contre l'ordinateur ou bien à deux, le principe du jeu est de peindre sur un tableau des cases de différentes formes.

La difficulté réside dans le fait que le nombre de couleurs dont dispose chaque joueur est limité et que deux cases qui se touchent ne peuvent être de la même couleur.

Avec **QUADREL**, tous vos neurones vont être obligés de travailler...

## I - CHARGEMENT DU JEU :

### AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez « **RUN "QUADREL" »** et appuyez sur la touche **<ENTER>**.

## II - LES COMMANDES :

Le jeu est entièrement commandé par l'intermédiaire du joystick ou bien du clavier (selon les machines).

Tout se sélectionne en cliquant directement sur les écrans ou par des menus déroulants.

## III - LE THEOREME DES QUATRE COULEURS :

Un petit peu de mathématiques avant de rentrer dans le vif du sujet...

Le théorème des quatre couleurs démontre que l'on peut remplir n'importe quelle carte avec seulement quatre couleurs sans qu'il n'y en ait jamais deux qui se touchent et qui soient de la même couleur.

Cela est valable pour n'importe quel type de cartes, qu'elles soient géographiques, géométriques, ou découpées de la manière la plus tordue qui soit.

Ce théorème n'a été démontré que récemment mais rassurez-vous nous ne vous en ferons pas la démonstration ici.

Beaucoup de personnes ont longtemps essayé de fournir des contre-exemples à ce théorème, mais tous ont eu des solutions.

**QUADREL** est en fait l'application ludique de ce théorème, et vous comprendrez bientôt pourquoi sa démonstration représentée en volume l'équivalent de la taille d'un dictionnaire...

#### **IV - LES DIFFERENTES OPTIONS DE QUADREL :**

**QUADREL** vous propose 3 types de jeu différents que vous pourrez moduler selon 3 niveaux (ils modifient la quantité de couleurs dont vous disposez au début d'une partie).

Il vous est aussi possible de jouer contre l'horloge, afin de rentrer dans la table des scores ou bien de jouer sans temps limite.

Cliquez pour obtenir les menus déroulants.

##### **Le solitaire libre :**

C'est le mode de jeu le plus simple.

L'ordinateur vous demande de choisir une série de cartes puis la carte sur laquelle vous souhaitez jouer.

Le but du jeu est de remplir la carte selon le théorème avec la quantité de couleurs imposées et cela le plus rapidement possible.

##### **Le solitaire imposé :**

C'est le même principe que le solitaire libre, à une chose près : l'ordinateur vous indique quelle case vous devez remplir.

Cela semble plus simple mais...

##### **Le jeu à deux :**

Vous pouvez y jouer soit contre l'ordinateur soit contre un adversaire humain.

Après avoir sélectionné l'une de ces deux options, l'ordinateur vous demande de choisir la carte sur laquelle vous souhaitez jouer.

Le but de ce jeu est complètement différent des deux précédents. Là, vous devez faire en sorte que votre adversaire ne puisse plus placer ses couleurs dans la carte.

La répartition des couleurs est inversée entre les deux joueurs : la couleur que le joueur 1 possède le plus est celle dont le joueur 2 dispose le moins, et vice-versa.

A vous de trouver la bonne stratégie afin de venir à bout de votre adversaire.

Voici un exemple qui éclairera votre lanterne :

Le joueur 1 possède beaucoup de bleu. Ainsi le joueur 2 va essayer de bloquer un maximum de cases avec les quelques bleus en sa possession de manière à ce que son adversaire n'ait plus de possibilité de placer tous ses bleus sur la carte. Mais attention à ne pas vous faire bloquer vous-même...

La partie est terminée lorsque l'un des deux joueurs ne peut plus peindre de case.

#### **ATTENTION :**

En solitaire, vous avez aussi accès au menu aide, qui vous permet soit d'effacer une case que vous aviez remplie auparavant, soit de demander à l'ordinateur quel coup vous pouvez jouer.

Cependant chacune de ces actions vous coûtera une pénalité de 30 secondes...

## L'EQUIPE QUI A REALISE QUADREL :

<b>CHEF DE PROJET :</b>	Christophe GOMEZ
<b>CONCEPTION :</b>	Najib CHELLY
<b>PROGRAMMATION :</b> Version CPC	Christophe DELMAERE
<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATIONS :</b>	Emmanuel VASSE
<b>MUSIQUE :</b>	Michel WINOGRADOFF
<b>Remerciements à :</b>	Bernard AURE Olivier RICHEZ Dominique TRIANA Laurant WEILL

## 5e AXE

### TOUCHES CURSEURS /



POUR UTILISER LES ASCENSEURS



TRANSPORTATION

**ESPACE**

COMBATTRE

**ESC**

: MENU



# BUMPY

Armés de Bump-gouttes, Bump-marteaux, Bump-clés, Bump-vies. Il faut traverser les Bump-salles piégées, toutes plus diaboliques les unes que les autres en Bumpant et en Bumpant sans cesse.

Faites attention au Bump-feu, Bum-pic, Bump-trou qui peuvent vous Bumper.

BUMPY le jeu qui rend tout BUMP...

Copyright LORICIEL

Auteur : J.F. STREIFF

Graphismes : C. PERROTIN du Studio d'Ancecy

Musique : MW

Remerciements à : Pascal JARRY du Studio d'Ancecy  
Frédéric SPADA du Studio d'Ancecy  
Bernard AURÉ

**BUT DU JEU :** Vous devez manger les comestibles du tableau pour passer au suivant.

Pour y parvenir vous avez 4 jokers :

MARTEAU : Destruction du mur

GOUTTE : Eteindre le feu

CLE : Dégrade les poteaux jusqu'à les casser

FIOLE : Ajoute une vie

**NOTA :** Pour sortir d'un tableau il n'est pas obligatoire de prendre : les marteaux, les gouttes, les clés, mais attention si vous ne prenez pas tous les objets vous risquez d'être bloqué dans les tableaux suivants.

Chargement : RUN "BUMPY ET ENTER

Pas d'éditeur dans la version cassette

Options de début de partie



1 joueur

JOYSTICK



Accès éditeur

Déplacements



2 joueurs

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite  
Gauche : Déplacement à gauche  
Bouton de tir : Saut  
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite  
Touche ← : Déplacement à gauche  
Barre espace : Saut  
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide  
Touche P : Pause  
Touche ESC : Retour au menu options  
Touche D : Découverte

**NOTA :** pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.



PLATE-FORME NORMALE



PLATE-FORME COLLANTE

PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE



GRANDE PLATE-FORME RETRECISSANTE

PLATE-FORME INCLINEE A DROITE



MOYENNE PLATE-FORME RETRECISSANTE

FEL



PETITE PLATE-FORME RETRECISSANTE

MUR



PLATE-FORME A PIC

POTEAU INDESTRUCTIBLE



POTEAUX DEGRADABLES

OBJET FIXE



ENTREE

SORTIE

NUMERO DU TABLEAU



ACCES DISK SAVE LOAD EFFACE

- MANIPULATIONS :
- PRISE D'UN SPRITE : APPUYER SUR LA BARRE ESPACE
  - DEPOSE D'UN SPRITE : APPUYER SUR LA BARRE ESPACE
  - EFFACER : POSITIONNEZ VOUS SUR LE SPRITE A EFFACER ET APPUYEZ SUR LA BARRE ESPACE
  - RETOUR DANS LA ZONE DES SPRITES APPUYEZ SUR LA TOUCHE ESC

# SKWEEK

Il y a bien longtemps, sur une très lointaine planète, vivait en toute sérénité le peuple des "SKWEEZ". Mais un jour l'infâme Pitark déferla avec ses hordes de Schoreuls sur Skweez'land. Les Skweez ne purent se défendre et Pitark fit contaminer Skweez'land avec un Skweeticide bleu. Les Skweezettes ne le supportèrent pas : elles partirent toutes pour Refuznoïd.

De très nombreuses années plus tard Pitark mourut et les Skweez pensèrent que c'était le moment de chasser les Schnoreuls.

Pour ce faire, le seul moyen était de décontaminer les 99 continents de Skweez'land pour qu'ils reprennent leur couleur initiale : le rose.

Skweek fut désigné volontaire (!) pour remplir cette difficile mission. En effet les Schnoreuls sont très agressifs et Skweez'land est une planète bizarre et dangereuse.

Si Skweek réussit à peindre tous les continents en rose, les Skweezettes reviendront et Skweez'land redeviendra une planète libre et prospère.

## LES TOUCHES :

0 : SUICIDE (POUR RECOMMENCER LE NIVEAU)

1 : PAUSE

2 : BRUITAGE ON/OFF

3 : MUSIQUE ON/OFF + CHANGEMENT DE MUSIQUE

SHIFT + ESC : ABANDON DE LA PARTIE

Pour animer SKWEEK utilisez : le joystick, ou le clavier avec les touches curseurs et la barre d'espace.

## LES BONUS :

- |                        |  |
|------------------------|--|
| "BEBE SKWEEK" .....    | 1 vie supplémentaire.  |
| LE FREEZE .....        | Avec ce tir, un monstre touché ne bouge plus pendant quelques instants. Pour le tuer, il faut le toucher, sinon il se libère et devient fou. |
| L'INVINCIBILITE .....  | Elle permet de tuer les monstres en les touchant.  |
| LE HAMBURGER .....     | Il donne 8000 points.  |
| LES GLACES .....       | Elles donnent des points.  |
| LA PORTE .....         | Elle permet de sortir du tableau.  |
| LE LASER FIRE .....    | Il permet de détruire certains murs.   |
| LES NOUNOURS .....     | Les 4 Nounours donnent 5 vies et permettent de sortir du tableau. Mais si vous en prenez un que vous avez déjà, vous le perdez.              |
| LE SABLIER JAUNE ..... | Il rajoute 100 Chronos.  |
| LE SABLIER VERT .....  | Il rajoute 30 Chronos.   |
| LE SABLIER ROUGE ..... | Il rajoute 15 Chronos.   |
| LE CADEAU .....        | Il contient beaucoup de différentes choses : certaines sont bonnes, mais d'autres sont mauvaises.  |
| LA CHAUSSURE .....     | Avec elle, SKWEEK ne glisse ni sur la glace, ni sur les flèches.   |
| LE TURBO .....         | Pour courir plus vite que l'éclair !   |
- IL Y A QUATRE FAÇONS DIFFÉRENTES DE FINIR UN TABLEAU :
- "Décontaminer" toutes les dalles bleues.
  - "Freezer" les 6 monstres.
  - Prendre le bonus "EXIT".
  - Avoir les 4 Nounours.

# MATA HARI

Mata Hari, super espionne tente de délivrer l'agent WALLS. Il faut éliminer les gardiens et obtenir les codes secrets des portes électroniques. Il faut aussi, bien sûr, faire sauter les coffres forts où se trouvent les disquettes qui permettent d'accéder aux étages supérieurs.

Joystick ou touches : **D** **F** **P** **L** , RETURN :

Prends/Pose une bombe ESPACE ou TIR : Feu

# BACTRON TM

## COMPOSITION :

Bactron-Ethyl Succinate 1000 mg. Excipient musical à 4 voies 500 mg.

## INDICATIONS :

Ennui, Anxiété, Dépression, Hystérie ludique.

## CONTRE INDICATIONS :

Panne de courant. Troubles de latéralisation. Asthénie.

## EFFETS SECONDAIRES :

Fatigue du poignet.

## VOIES D'ADMINISTRATION :

Ingestion par lecteur de cassettes : 1) Rembobinez la bande. 2) Tapez RUN" (ou CTRL et ENTER sur Amstrad). 3) Pressez la touche PLAY. 4) Laissez agir quelques minutes.

Ingestion par lecteur de disquettes : 1) Insérez la disquette dans le lecteur. 2) Tapez RUN" BACTRON.

## POSOLOGIE :

Aucune, vous ne pourrez pas vous arrêter d'en consommer de toute façon...

## MODE D'EMPLOI

Il s'agit de délivrer les enzymes en touchant tous les petits cubes jaunes disséminés à travers le corps du patient; ceux-ci s'animent lorsqu'on les touche.

Le compteur vert indique le score. Le compteur rouge indique l'énergie restante à Bactron. Lorsque l'énergie tombe à zéro un des quatre Bactron meurt. Lorsque la température dépasse 42°, le patient entre dans un coma profond irréversible.

## MOUVEMENTS DE BACTRON :

Joystick et clavier (S, K, N, C)



LABORATOIRES LORICIEL 81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison.

AMN 012.C822 Copyright LORICIEL 1986, REPRODUCTION INTERDITE.

ABUS DANGEREUX.

MATA HARD

CAI

BACTRON FR

COMPOSITION :

INDICATIONS :

CONTRE INDICATIONS :

EFFETS SECONDAIRES :

VOIE D'ADMINISTRATION :

POSOLOGIE :

MODE D'EMPLOI :



81, RUE DE LA PROCESSION  
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33