

# CARTOONS

ATARI ST  
AMIGA  
AMSTRAD CPC

- SUPER WONDERBOY
- TOM et JERRY 2
- DYNAMITE DUX
- TOOBIN
- BUGGY BOY

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

---

# SUPER WONDER BOY

---

## WONDERBOY AU PAYS DES MONSTRES

**Wonderboy est de retour!** Cette fois, c'est un adolescent aventureux qui doit abattre le féroce dragon MEKA, qui crache le feu, pour que la paix retourne au Pays des Merveilles. Tom-Tom se mesure aux plus maléfiques monstres jamais connus. Des anacondas diaboliques, des vicieuses chauves-souris vampires, des hommes de boue fous et des squelettes hurlants, pour n'en citer que quelques-uns.

Prenez des trésors sur votre chemin pour vous donner des forces et de la protection. Des potions revivifiantes pour remonter les niveaux de vie, des tourbillons pour les batailles à distance et des bottes ailées pour vous envoler.

Devant vous, le défi suprême — une aventure cauchemardesque mettant en scène le bien contre le mal, car encore une fois le peuple pacifique du Pays des Merveilles fait appel à Wonderboy pour le délivrer des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers!!

Le futur du Pays des Merveilles est maintenant entre vos mains!

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Amstrad disquette** Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN "SWB et appuyez sur ENTER.

**Amstrad cassette** Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

**Atari ST** Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

**Amiga** Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

## COMMANDES

MANETTE

— GAUCHE

←GAUCHE

"

— DROIT

→DROITE

"	— HAUT	SAUT
"	BAS	BAS
"	— BAS + TIR	TIR ARME SPÉCIAUX
"	— TIR	TIR
CLAVIER	— BARRE ESPACE	ENTRE PAR LA PORTE
P	— PAUSE	

Sur le Spectrum/Amstrad, il faut appuyer 1/2/3 pour les options dans les magazines à la place de faire bouger le curseur avec la manette et de choisir dans toutes les autres versions.

## DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

**Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.**

### AUTEURS

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

Commercialisé et distribué par Activision (UK) Ltd.  
 C64 musique par: Jim Smart  
 Amstrad/Spectrum effets sonores: David Whittaker

Amiga/ST musique par: David Whittaker  
 Codage par: Images Design  
 Une Production Software Studios.



IMPRESSUM

Amiga, Atari ST and C64  
 programmed by.....Winfried Stappert  
 CPC,Spectrum programmed by.....Hendrik Nordhaus  
 and .....Frank Woischke  
 Graphics by .....Ralf Vogel  
 Sound by.....Jim Rankenberg  
 and .....Georg Brandt  
 and .....Christoph Grewe  
 and .....Jochen Hippel

Copyright 1989 by micro - partner Software GmbH  
 Produced by MAGIC BYTES

Copyright 1989 Turner Entertainment Inc.,all rights reserved.

Layout & Art .....Hans-Georg Witte  
 and .....Ralf Vogel  
 Artwork by .....Frank Gerhardt  
 Text and Illus by .....Stefan Rißmann  
 Typesetting (DTP) by .....Hans-Georg Witte  
 Translation by .....Isabelle De Batz  
 and .....Alison Ritter

Special thanks to:  
 Thomas & Jeremias, Heike, and.....

**ATARI ST** : Insérer la disquette  
et remettre l'ordinateur à l'état  
initial.

**AMIGA** : Insérer la disquette et  
réinitialiser l'ordinateur.

**AMSTRAD DISC** : RUN "TJ2.

**AMSTRAD K7** : CTRL / ENTER



## JERRY

Je ramasse le fromage ici et là,  
Qu'il sente bon ou fort, j'en veux toujours plus,  
Et il remplit mon petit ventre  
Jamais je n'en suis repu.

Les oeufs ont une bonne odeur,  
Mais c'est le fromage qui fait mon bonheur.  
Au gourmet, les trous ne suffisent pas  
Je n'en ai jamais assez.

Ô, fromage, tu es toute ma vie,  
Et toujours, je l'ai suivi,  
Tu es mon rêve, tu es mon univers  
Même si je tombe dans une souricière.

## TOM

Ah, voilà le maudit rongeur,  
Toujours en quête de son fromage.

Vraiment, je veux l'attraper avec mes griffes,  
Avant qu'il ne dérobe d'autres morceaux.

Je veux cette fois-ci la capturer  
Et pouvoir la dévorer.

Et maintenant, tout tourne autour du fromage, et c'est à toi, en tant que joueur de satisfaire l'appétit gargantuesque de Jerry en fromage. Mais attention, Tom est toujours à tes trousses et essaie de t'attraper. Il ne peut pas te faire de mal, mais il te fera perdre du temps. Pourtant, d'après la devise "petit mais rusé", tu as la possibilité de mettre Tom hors de combat pour quelques secondes en lui donnant des coups sur la nuque, ce qui n'augmente certainement pas son intelligence. Alors, il faut profiter de l'évanouissement du vilain matou et continuer à chercher; tout ce qui brille n'est pas or mais tout ce qui est jaune, avec des trous et triangulaire est certainement du fromage. Bon appétit!



Considérons maintenant la question essentielle: "Comment commander les mouvements de Jerry?" Le mouvement du joystick détermine la direction dans laquelle la souris marche et aussi la direction dans laquelle elle saute quand tu appuies sur le bouton. Il est surtout très amusant de gambader sur les canapés etc..., car elle rebondit beaucoup plus haute. De cette



façon on peut toujours s'échapper sur les hautes étagères, quand le vilain matou s'approche tout doucement. Mais même en étant poursuivi par le "vieux ami" le faim de Jerry ne cesse jamais - donc tu ne dois pas perdre le fromage et manger tous les morceaux - en passant. En même temps tu dois lancer les objets qui se présentent, sur le pauvre Tom. Tu te pla-



ces sur cet objet et tires le joystick vers le bas. Enfin, tu t'enfuis dans la pièce (level) suivante, en te glissant dans le trou de souris. Mais également ici Tom s'en mêle en jetant des bombes, des bâtons de dynamite et d'autres "cadeaux" explosifs. Il faut donc être prudent et réagir rapidement pour rendre ses efforts vain. Voilà, après avoir parcouru les quatre niveaux, tu dois ren-

trer au premier où se trouve l'entrepôt de fromage, et il faut que tu aies ramassé tous les morceaux de fromage. Sinon, tu dois parcourir encore une fois les 4 niveaux jusqu'à ce que tu aies trouvé le dernier morceau. Mais attention, Tom n'a pas encore abandonné. Il continue avec zèle de te chasser. En fin de compte, il place même une bombe devant ton entrepôt de fromage, car rien ne peut le retenir. Tu dois désamorcer la bombe avec le seau d'eau se trouvant au-dessus de l'entrepôt, sinon tout est à refaire.

### INSTRUCTIONS

Tu commandes Jerry avec le joystick et tu dois ramasser tous les morceaux de fromage sur ton passage en les touchant. Tu gagnes la partie si tu as ramassé tous les morceaux de fromage en un temps donné et si tu as désamorcé la bombe qui est pourtant sous le seau d'eau au premier étage. Tom essaie constamment de te faire tomber sur le sol et de te t'y attraper. Pour fuir Tom, il est sage de rester sur les



étagères les plus hautes et de s'y déplacer.

### OBSTACLES

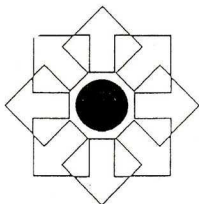
Les meubles sont en règle générale des obstacles pour Jerry, mais pas pour Tom. Si Jerry est jeté à terre par Tom, il peut arriver que pour les plus gros obstacles, Tom y attrape Jerry et qu'il ne puisse donc plus continuer à fuir.





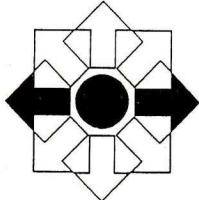
## BONDIR

Pour sauter, appuyer sur le bouton "Feu". Il existe des objets avec des effets-trampoline, sur lesquels Jerry rebondit plus haut, à chaque saut. En d'autres termes, à chaque fois que Jerry rebondit sur un objet dont la surface est molle (ex: canapé, chaise, coussin, lit...), il peut gagner de l'élan et donc avoir un rebond plus élevé.



## DÉTERMINATION DE LA DIRECTION DU BOND

Diriger le joystick vers la droite ou vers la gauche. Pendant le bond, la direction de Jerry peut être modifiée facilement. En appuyant juste avant l'atterrissage pendant un bond de Jerry sur le bouton FEU tout en bougeant le joystick vers la gauche ou vers la droite, on fait faire à Jerry un autre petit bond dans la direction souhaitée.

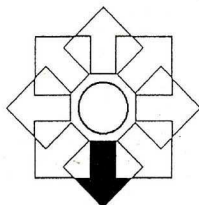


## OBJETS À JETER À TOM

Lorsque Jerry touche ou se place sur un objet, tu dois tirer le joystick vers le bas pour faire tomber l'objet. Pour mettre Tom hors de combat pendant quelques instants, il suffit de lui jeter des objets. Les objets à jeter sont: des bustes de Beethoven, des vases, des livres, des boîtes. On peut certes, également lancer le seau d'eau du premier étage, mais il peut justement servir à éteindre l'incendie, alors un bon conseil, gardez-le!

## OBJETS POUR GLISSER

Quand Jerry touche le patin, tu dois tirer le joystick vers le bas pour faire tomber le patin. Ensuite, Jerry peut partir en courant, et le patin à roulettes attend la venue de Tom. Lorsque Tom arrive sur le patin à roulettes, il roule de façon incontrôlée et fait ainsi gagner du temps à Jerry, lui permettant d'assouvir son appétit.

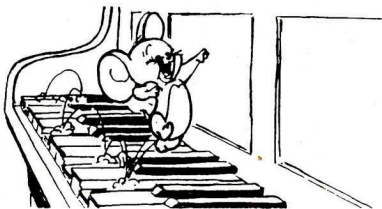


## OBJETS DE DIVERSION

Dès que Jerry touche un tel objet, tu dois tirer le joystick vers le bas pour faire commencer la manoeuvre de diversion; autrement dit, l'objet est activé et pourra mettre - provisoirement - Tom sur la touche, ce qui permettra à Jerry d'avoir des pauses pour reprendre son souffle fort appréciable. Ces objets sont: un piano, un violoncelle, un tambour, une épine dans une plante, une bombe, qui causera une explosion en présence d'une étincelle, un chien enragé dans une niche, enfermé avec une pipe à chien, une canette défectueuse, qui provoque quelques surprises à Tom.

## RADIO

Lorsque Jerry touche la radio, en tirant le joystick vers le bas, la musique se met en marche ou la mélodie est changée.



## TROU DE SOURIS

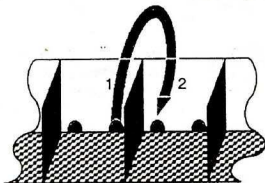
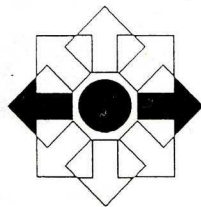
Lorsque Jerry est debout devant le trou de souris, tirer le joystick vers le haut pour faire entrer Jerry dans le tunnel. En les traversant, on arrive au niveau suivant. Avant de s'y rendre il est cependant conseillé de ramasser tout le fromage qui se trouve au niveau précédent, sinon il faudra y retourner pour aller chercher le fromage qui reste. Dans ce cas, on perd beaucoup de temps.

## TUNNEL DE SOURIS

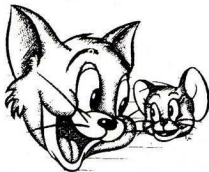
Le joystick à gauche, à droite - Jerry se déplace à gauche ou à droite. Le bouton ou le joystick en haut - Jerry saute. Il est possible de gagner du temps en touchant les morceaux de fromage disposés dans le tunnel. On perd du temps en heurtant les bombes, les barres de dynamite et les "cadeaux".

### REPRÉSENTATION SCHÉMATIQUE DES CONNEXIONS ENTRE LES DIFFÉRENTES PIÈCES PAR LES TUNNELS

Tu peux y accéder à partir de la moitié droite de la première



pièce à la moitié gauche de la deuxième pièce, et, à partir de la moitié droite de la deuxième pièce à la moitié gauche de la troisième pièce, etc. Une fois que tu as parcouru tous les quatre niveaux, tu dois reparcourir tout le chemin pour atteindre l'entrepôt de fromage qui se trouve au premier niveau.





---

# DYNAMITE DUX

---

## DE L'ACTION QUI SENT LA DYNAMITE TOUT LE LONG DU JEU !!

Quand la petite Lucy est enlevée par le terrible Achacha, ses deux amis BIN et PIN sont vraiment furieux ! Ils sont déterminés à la ramener. Vous pouvez aider ou BIN ou PIN, mais faites attention .... ces vilains sont particulièrement malfaisants et très rusés. Tels que les Sumo Pigs, les Snappy Dogs, les Boxing Crocs, les Rats Packs, les Rollerskating Cats et beaucoup d'autres!

Heureusement, aussi bien BIN que PIN ont des coups de poing simplement incroyables! Quand ils balancent un coup BANG ! personne ne se relève! Avec des trombes d'eau, des volcans et des murs de feu pour vous arrêter....que pensez-vous qu'il va vous arriver quand vous allez mettre la main sur Achacha?

**Mais surtout souvenez-vous, Lucy a besoin de vous !**

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Amstrad cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

### Amstrad disquette

Chargez le jeu en tapant /CPM et appuyant sur la touche RETURN (retour).

### Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

### Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

## CONTROLES

Ramassez des gateaux et des hamburgers afin d'accroître les niveaux d'énergie et ouvrez le coffre au trésor pour augmenter vos points.

Un grand choix d'armes incluant des bombes, des canons à eau, des lance-flammes, des missiles à tête chercheuse; des rochers et des bazookas sont à votre disposition! Pour balancer un coup de poing magistral, gardez simplement le bouton enfoncé puis relâchez !

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Atari ST

Vous devez débrancher la souris avant de commencer à jouer .

Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite pour commencer à jouer avec Bin (port 1) ou Pin (port 0).

Appuyez sur la touche CONTROL pour choisir la marche/arrêt (on/off) du mode pause.

Touche Q pour abandonner le jeu (retour au début du jeu).

Appuyez sur la barre d'espacement (lorsqu'un seul joueur joue) - Saut.

Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite (lorsque deux joueurs jouent) - Permet d'alterner respectivement entre Bin & Pin.

Touche ALTERNATE - Coup de poing de Bin.

Touche CAPS LOCK - Coup de poing de Pin.

Touche ESC - Abandon du jeu en cours.

Le tableau des scores est affiché automatiquement sur l'écran des titres.

Après avoir perdu une vie et s'il vous reste encore des crédits, appuyez sur la touche "Feu" pour continuer le jeu.

Sur l'écran des titres, appuyez sur la barre d'espacement pour choisir soit la Musique soit les Effets Sonores.

## **Amstrad CPC**

Utilisez une manette de commande ou les touches suivantes :

Touche [ - Haut

Touche ; - Bas.

Touche Z - Gauche.

Touche X - Droite.

Touche RETURN - Coup de poing/Feu.

Barre d'espacement - Saut.

Touche R - Recommencer / Abandonner.

Touche H - Pause.

## **Commodore Amiga**

La souris doit être débranchée avant de commencer à jouer.

Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite pour commencer à jouer avec Bin (port 1) ou Pin (port 0).

La touche CONTROL permet de sélectionner la marche/arrêt (On/Off) du mode pause.

Appuyez sur la barre d'espacement (lorsqu'un seul joueur joue) pour sauter.

Appuyez sur la touche SHIFT de gauche ou de droite (lorsque deux joueurs jouent) pour alterner le saut respectivement entre Bin & Pin.

TOUCHE AMIGA GAUCHE - Coup de poing de Bin.

TOUCHE AMIGA DROITE - Coup de poing de Pin.

Touche ESC - Abandon du jeu en cours.

Le tableau des scores est affiché automatiquement sur l'écran des titres.

Après avoir perdu une vie et s'il vous reste des crédits, appuyez sur le bouton "Feu" pour continuer le jeu.

Sur l'écran des titres, appuyez sur la barre d'espacement pour sélectionner ou la Musique ou les Effets Sonores.

## **Difficultés de chargement**

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et avec soin les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

### **CREDITS**

PRODUCED BY ANDY PERCIVAL

Coding, graphics and music by Core Design Ltd

DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan

© SEGA 1988, 1985

Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd



## LE JEU

Toobin' - un jeu unique en son genre! Joignez-vous à Biff et à Jet, ils sont mordus du tube, alors qu'ils sillonnent les rivières les plus dangereuses qui existent dans ce monde ou bien au-delà...

## LE DEBUT

C'est un jeu à un ou deux joueurs, prenez le rôle de Biff ou de Jet, ils sont constamment à la recherche de la partie la plus dangereuse. Guidez les jusqu'à des lieux dont le personnel d'une agence de voyage ignore l'existence!

Chaque rivière contient divers obstacles qu'il vous faut négocier sur une toile de fond nouvelle et délirante. Ramassez toutes les boîtes de conserve que vous trouverez pour vous défendre des créatures rampantes des monstres des marécages et même des pingouins kamikazes. Regardez bien s'il n'y a pas de brindilles, de branches ou de bûches épineuses qui feraient exploser votre tube.

Pagayez à travers les portes pour obtenir de super-bonus, mais ne heurtez pas les poteaux, sinon, vous diminuerez votre score de moitié. Ne restez pas à la traîne, car un grand alligator est justement prêt à attraper ces "Toobers" un peu trop lents. Tenez bon lorsque vous négociez les rapides bouillonnant d'écume blanche.

Toobin' a des particularités intéressantes: deux personnes pouvant prendre part simultanément à l'action pour l'amuser doublement. Il y a des niveaux supérieurs avec des rivières sauvages et variées, qui vont de l'Amazonie jusqu'à Marel, en passant par le Nil et le Colorado. Faites toutes les rivières et VOUS pourrez vous joindre à la fête.

## LES CONTROLES

### LES CONTROLES JOYSTICK

- A gauche: Pour pagayer à gauche
- A droite: Pour pagayer à droite
- En haut: Pour pagayer vers l'avant
- En bas: Pour pagayer en arrière
- Bouton de tir: Pour jeter des boîtes de conserve



### ATARI ST:

- Joueur No 1: F3 pour sélectionner le joystick ou le clavier
- Les touches: A, D, Z, X, barre d'espace
- Joueur No 2: F4 pour sélectionner le joystick ou le clavier
- Les touches: Clavier numérique 4, +, 2, 3, 0
- Pause: F1
- Abandon: SHIFT F2
- N.B. seul un joueur peut utiliser le clavier

### AMIGA:

- Joueur No 1: F3 pour sélectionner le Joystick ou le clavier
- Les touches: A, D, Z, X, barre d'espace
- Joueur No 2: F4 pour sélectionner le joystick ou le clavier
- Les touches: Clavier numérique 4, +, 2, 3, 0
- Pause: F1
- Abandon: SHIFT F2

### AMSTRAD:

- Joueur No. 1: Suivre les indications s'affichant à l'écran
- Joueur No. 2: Suivre les indications s'affichant à l'écran
- Pause: CTRL et P
- Abandon: CTRL et Q

**Amstrad :** Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Si vous avez un lecteur de disque connecté, tapez tout d'abord 1 TAPE. Vous obtiendrez le sigle 1 en appuyant simultanément sur Shift et sur

### LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT (DISQUE)

- Atari ST et Amiga :** Insérez le disque et allumez l'ordinateur.
- Amstrad :** Tapez 1 cpm (appuyez sur Shift et sur pour obtenir 1)

TOOBIN' Programmed by Teque Software Developments Ltd. © 1989, 1988 Tengen Inc. All rights reserved TM Tengen Inc. TM Atari Games Corporation © Domark.



BUGGY BOY est l'épreuve de conduite la plus périlleuse qui soit. Attendez-vous à la ballade la plus pleine de cahots de votre vie sur 5 des parcours les plus rudes jamais conçus pour des roues. Il vous faut foncer à travers un terrain jonché de grosses pierres, d'arbres, de murs en briques et de barrières tout en suivant le tracé grossier de la piste à travers des vallées étroites, sur des ponts encore moins larges et dans des tunnels obscurs.

Utilisez toute votre adresse pour éviter ces obstacles ou sautez par-dessus en heurtant les souches qui gisent en travers de la piste, en faisant bondir en l'air votre Buggy. La conduite sur ces souches d'arbres et petits rochers fera basculer votre Buggy sur deux roues, ce qui vous permettra de franchir les passages étroits; mais ne braquez pas trop, car vous perdriez le contrôle du véhicule et retomberiez sur 4 roues.

Le parcours n'est pas votre seul ennemi. Le tic-tac de l'horloge est inexorable et vous serez mis hors-course si vous n'accomplissez pas chaque étape dans les délais impartis. Il est possible d'acquérir un bonus de temps pour l'étape suivante en passant par les portes "temps" dangereusement situées.

Des points supplémentaires sont acquis en ramassant des drapeaux et en passant par les portes "score". Le ramassage des drapeaux dans l'ordre indiqué vous donnera un important bonus, de même que le fait de heurter le ballon.

Lorsque la situation devient difficile, placez votre pied sur le plancher (doigt sur le bouton?) et soyez prêt pour des émotions et des culbutes encore plus sévères que les précédentes.

### Instructions pour le chargement

Amstrad 464/6128 (Cassette)

Ctrl et enter

Amstrad 464/6128 (Disquette)

RUN "BUGGY"

Atari ST et Amiga

Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial

### Instructions de jeu

Amstrad

Manette ou clavier redéfinissable

Commande par manette :

Haut - accélérer

Bas - décélérer

Gauche - Tourner à gauche

Droite - Tourner à droite

Feu - Changement de vitesse

PAUSE - Le bouton gauche de la souris

ABANDON - Le bouton droit de la souris

Atari ST et Amiga

Manette seulement

TM "Buggy Boy" owned by Taito Corp.