

MANUEL

ACTION PACK

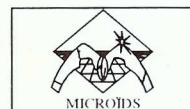
MICROIDS

58, Chemin de la Justice

92290 CHANTENAY-MALABRY FRANCE

(33-1) 46.32.24.35

© 1992 MICROIDS



SLIDERS

I/ INSTRUCTION DE CHARGEMENT

ATARI 520-1040 MEGA ST/STE.

AMIGA 500 - 500+ - 1000 - 2000 - 3000

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES

Chargez votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez SLID puis ENTER.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR POUR IBM PC ET COMPATIBLES

- Copiez tous les fichiers dans le répertoire de votre choix.
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

AMSTRAD CPC 6128-6128+

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "SLID

II / REGLES DU JEU

Le jeu peut se jouer à un ou deux joueurs, au clavier, au joystick, ou à la souris.

Les deux adversaires contrôlent chacun un rolling sliders. L'objectif étant d'envoyer la bille métallique sur le but adverse. Chacun des sliders est équipé d'un champs magnétique qu'il peut utiliser pour attirer ou projeter la bille. Lorsque la bille est collée sur votre slider, vous avez la possibilité de choisir l'angle de tir ainsi que sa hauteur. Ceci est une opération délicate car lorsque vous êtes en possession de la bille, vous ne pouvez plus bouger. Il faudra être très rapide car l'adversaire pourra à tout moment vous déssaisir de la bille en vous percutant.

Pour vous aider à vous orienter, votre slider est équipé d'un radar symbolisé par une flèche le surplombant. Cette flèche vous indiquera en permanence la direction à prendre pour rencontrer la bille.

III/ CORRESPONDANCE PHYSIQUE DES COMMANDES

Commandes de déplacement:

	JOYSTICK	CLAVIER	SOURIS
HAUT	vers le haut	Flèche haute	vers le haut
BAS	vers le bas	Flèche basse	vers le bas
GAUCHE	vers la gauche	Flèche gauche	vers la gauche
DROITE	vers la droite	Flèche droite	vers la droite
ATTIRE	Bouton Fire	Barre Espace	Bouton gauche

Commandes de tir:

Lorsqu'un joueur est en possession de la bille, les commandes ci-dessous orientent le tir.

	JOYSTICK	CLAVIER	SOURIS
HAUT	vers le haut	Flèche haute	vers le haut
BAS	vers le bas	Flèche basse	vers le bas
GAUCHE	vers la gauche	Flèche gauche	vers la gauche
DROITE	vers la droite	Flèche droite	vers la droite
LANCE	Bouton Fire	Barre Espace	Bouton gauche

**La durée de l'appui sur le bouton Fire ou la barre Espace ,
détermine la puissance du tir.**

IV/ LES ECRANS DE SELECTIONS

Lorsque le logiciel est chargé, le premier écran de sélection apparaît.

Menu des Sélections du Player 1 et du Player 2:

- Sélectionnez le Joystick, le Clavier ou la Souris en cliquant sur l'une des trois icônes du haut du menu principal.
- Sélectionnez le mode de scrolling (haut-bas ou diagonale) en cliquant sur l'une des des deux icônes du bas.
- Pour jouer contre un autre joueur, cliquez sur l'icône Player 2 et recommencez la même procédure de sélection.
- Pour jouer contre l'ordinateur, cliquez sur l'icône Computer et déterminez le niveau de difficulté.
- Cliquez sur OK pour commencez votre partie.

Sélections des terrains de jeu:

Cliquez sur les numéros de terrain sur lesquels vous désirez jouer.

Cliquez sur GAME pour commencez votre partie.

Cliquez sur RESTART pour recommencez les sélections.

Cliquez sur OPTIONS pour définir d'autres paramètres.

Options de jeu:

Huits curseurs vous permettent de modifier les paramètres de jeu. Vous pouvez changer les paramètres du joueur 1, de la bille, du joueur 2 ou des trois simultanément en cliquant sur l'une des 4 icônes à gauche de l'écran.

Cliquez sur l'icône << située à gauche d'un curseur pour en diminuer la valeur.

Cliquez sur l'icône >> située à droite d'un curseur pour en diminuer la valeur.

Les Paramètres Modifiables:

FIRE: Puissance du tir.

ATTRACTION: Puissance d'attraction sur la bille.

THRUST: Accélération.

FRICTION: Frottement.

MAX. SPEED: Vitesse Maximum.

GRAVITY: Gravité.

FIRE TIME: Durée d'une pression pour un tir fort.

TIME: Durée d'une partie.

SCROLL CENTRE vous permet de choisir le slider qui sera suivi à l'écran.

SCROLL MODE vous permet de choisir le mode se scrolling.

Cliquez sur *EXIT* pour continuer.

EAGLE'S RIDER

I INSTRUCTION DE CHARGEMENT

ATARI 520-1040 MEGA ST/STE.

AMIGA 500-1000-2000

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLE

Charger votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez EAGLE suivi de ENTER.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR POUR IBM PC ET COMPATIBLES

- Copiez tous les fichiers dans le répertoire de votre choix
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

AMSTRAD CPC 6128-6128+

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "EAGLE

II LE JEU

Votre but: Découvrir les coordonnées de la planète-mère afin de la détruire. Vous devez obtenir des informations lors de vos rencontres, tout au long du jeu. Un ordinateur de communication est disponible dans chaque station galactique. De là, vous pourrez dialoguer avec les personnes de votre choix (dans la limite des crédits disponible à bord de l'EAGLE). Les informations obtenues sont primordiales pour résoudre les énigmes et découvrir les coordonnées de la planètes Cyborg.

Prenez garde de maintenir votre bouclier de protection ainsi que vos réserves d'énergie à un niveau vital pour votre survie. Pour cela, vous devrez détruire les cristaux et les boules d'énergie errant dans l'espace.

III LES COMMANDES

Si vous ne possédez pas de joystick, utilisez les touches fléchées du clavier pour les directions et la touche Shift Droit en guise de bouton Fire.

Commandes de direction:

HAUT : Vers le bas

BAS : Vers le haut

GAUCHE : Vers la Gauche

DROITE : Vers la Droite

ARRIMAGE : Touche "F"

FREIN : Touche "F"

TIR : Bouton Fire

Instruments de bord

BOOSTER : Barre Espace

RADAR COMBAT : Touche "F2"

RADAR DIRECTION : Touche "F3"

FERMETURE RADAR : Touche "F1"

DEFILEMENT DES NOMS : Touche ENTER

Uniquement sur ATARI PC et AMIGA

LOOPING : Touche "L"

DEMI-TOUR : Touche "D"

HIGHWAY PATROL II

I INSTRUCTION DE CHARGEMENT

ATARI 520-1040 MEGA ST/STE.

AMIGA 500-1000-2000

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLE

Charger votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez HP suivi de ENTER.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR POUR IBM PC ET COMPATIBLES

- Copiez tous les fichiers dans le répertoire de votre choix
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

AMSTRAD CPC 6128-6128+

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "HP

II BUT DU JEU

Vous allez devoir vous lancer à la poursuite de dangereux gangsters et les arrêter par tous les moyens. Attention, certains sont de véritables tueurs...

Le score

En début de poursuite, le joueur part avec la prime attribuée à la capture du gangster, ce qui constitue son score. Ce dernier diminue tout au long du jeu jusqu'à l'arrestation du voleur.

La carte

A tout moment vous pourrez savoir où se trouve la voiture du gangster grâce aux coordonnées affichées en permanence en haut de l'écran. Les lettres A, B et C correspondent aux trois positions de départ possibles de votre véhicule.

Les instruments de bord

Sur la bande du haut de l'écran sont indiqués, de gauche à droite: les coordonnées X,Y et le cap de votre véhicule, le score, le nombre de stations-service pillées par le voleur, puis le cap et les coordonnées X, Y du gangster.

D'autre part, le tableau de bord comprend un compte-tour, une jauge d'essence et un indicateur de température du moteur.

III COMMANDES PRINCIPALES

Vous pouvez piloter à l'aide du joystick ou des flèches du clavier. <<FIRE>> est obtenu en pressant le bouton du joystick ou la touche SHIFT de droite.

Accélérer	Vers le haut
Freiner	Vers le bas
Tourner à droite	Vers la droite
Tourner à gauche	Vers la gauche
Changer la marche (avant-arrière)	Freiner puis bouton <<FIRE>> suivit de la direction avant ou arrière
Sortir revolver	Touche T
Tirer	Barre ESPACE
Sirène	Touche S
Pause	Touche P

CHICAGO 90

I INSTRUCTION DE CHARGEMENT

ATARI 520-1040 MEGA ST/STE / AMIGA 500-1000-2000

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLE

Charger votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez CH90 suivi de ENTER.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR POUR IBM PC ET COMPATIBLES

- Copiez tous les fichiers dans le répertoire de votre choix
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

AMSTRAD CPC 6128-6128+

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "CH90

II BUT DU JEU

Choisissez votre camp - gangster ou police - et foncez! Votre but: sortir au plus vite de la ville si vous êtes gangster, réussir l'interception la plus rapide possible si vous avez endossé l'uniforme. Dans ce dernier cas, vous disposerez de six voitures, vous en piloterez une et donnerez des consignes aux autres.

III PILOTAGE

Vous pouvez piloter à l'aide du joystick ou des flèches du clavier. <<FIRE>> est obtenu en pressant le bouton du joystick ou la touche SHIFT de droite.

Commandes principales:

- | | |
|--|----------------|
| - Accélérer | Vers le haut |
| - Freiner | Vers le bas |
| - Tourner à droite | Vers la droite |
| - Tourner à gauche | Vers la gauche |
| - Tirer | "FIRE" |
| - Changer de marche
(avant-arrière) | Touche R |

I

Instructions pouvant être données aux voitures de police:

- | | |
|---|-------------------------------------|
| - Choix de la voiture de police pilotée manuellement | Touches 1 à 6 suivit de la touche L |
| - Ordonne à la voiture choisie de se diriger vers les gangsters | Touches 1 à 6 suivit de la touche K |
| - Mode désignation d'objectif pour la voiture choisie | Touches 1 à 6 suivit de la touche T |

Déplacement de la zone visualisée:

- | | |
|----------|--------------------------|
| Touche E | Vers le haut |
| Touche D | Vers le bas |
| Touche S | Vers la gauche |
| Touche F | Vers la droite |
| ENTER | Validation de l'objectif |

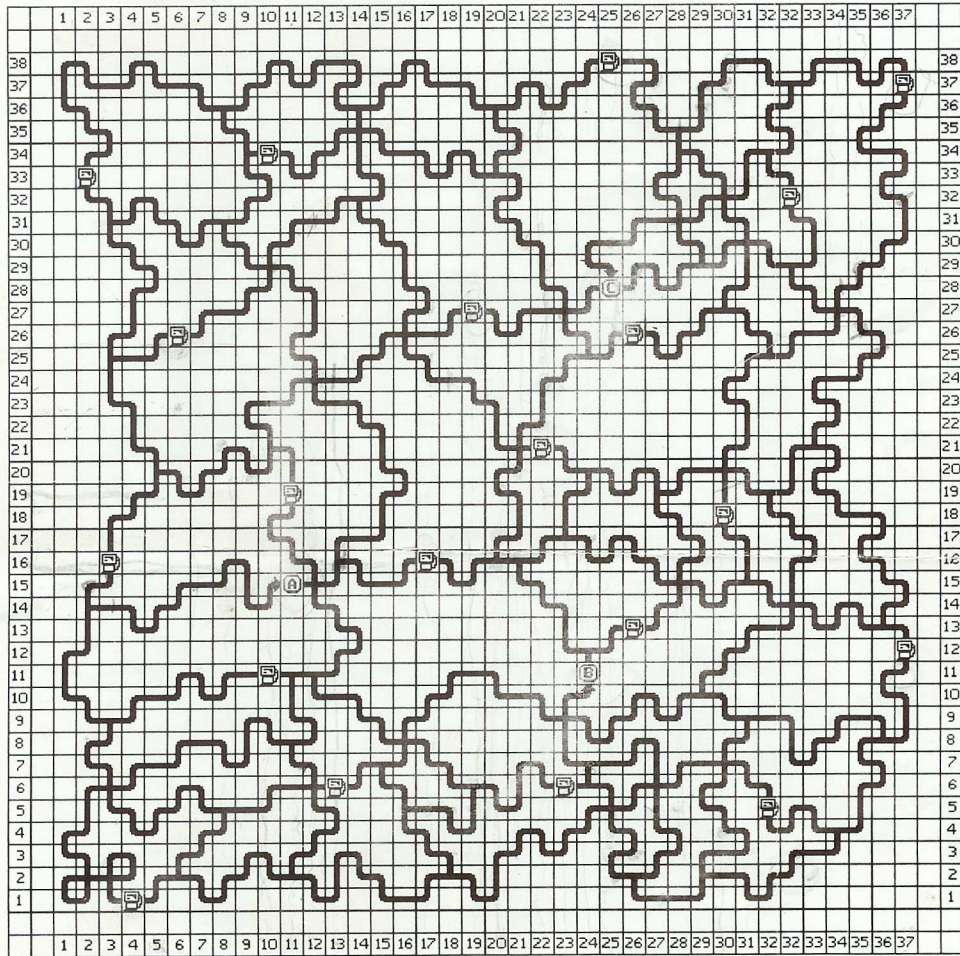
Déplacement de la mire:

TAB + E, TAB + D, TAB + S, TAB + F

Mettre le radar en mode visualisation Touches 0 à 6 suivit de la touche V

Déplacement de la zone: E, S, D, F (voir ci-dessus)

Retour au mode radar "normal" Touche N



MICROIDS
58, Chemin de la Justice
92290 CHATENAY-MALABRY
FRANCE