

AMSTRAD

ACTION PACK



**MANUEL D'UTILISATION
DU PISTOLET
ET DE SES JEUX**

Les produits décrits dans ce manuel sont sujets à des développements et des améliorations continus.

Ce manuel vous est fourni gratuitement et est destiné à faciliter l'utilisation du produit. Bien que les informations contenues dans ce manuel et la documentation fournie avec le produit soient données par AMSTRAD en toute bonne foi, AMSTRAD ne garantit pas l'exactitude de ces informations et se dégage de toute responsabilité en cas de perte ou de dommages causés par l'utilisation de ces informations, erreurs ou omissions contenues dans ce manuel, ainsi que de toutes utilisations erronées du produit.

Vous devez lire attentivement ces instructions ainsi que toute la documentation fournie avec le produit, y compris la carte de garantie, avant utilisation.

IMPORTANT

Il est impératif de se conformer aux termes de la carte de garantie fournie avec l'appareil.

LIMITATIONS

EN AUCUN CAS AMSTRAD NE SERA RESPONSABLE POUR TOUT DOMMAGE POUVANT RESULTER DE L'UTILISATION DU MATERIEL, D'UNE DEFECTUOSITE DU PRODUIT OU DE TOUTES INFORMATIONS FOURNIES, Y COMPRIS TOUTE PERTE DE PROFIT, PERTE ECONOMIQUE OU AUTRES CONSEQUENCES DIRECTES OU INDIRECTES.

Toute correspondance est à adresser à :

AMSTRAD INTERNATIONAL
72-78 Grande Rue
Boîte Postale 12
92310 SEVRES Cedex

Copyright 1989, AMSTRAD pic

Ni les informations, ni le produit décrits dans ce manuel, ne peuvent être modifiés ou reproduits totalement ou partiellement, sans l'accord préalable d'AMSTRAD International S.A.

Le nom et le logo AMSTRAD sont des marques déposées, et les noms ZX Spectrum +2 et +3 sont des marques déposées d'AMSTRAD Pic.

ACTION PACK

Le Light-Gun fourni dans ce package est un appareil sensible à la lumière et en tant que tel, un réglage de la luminosité pourra s'avérer nécessaire afin d'obtenir le meilleur résultat.

Installation

Avant de mettre votre ordinateur sous tension, le pistolet doit être connecté à la prise située sur le panneau arrière.

Les jeux

Votre Action Pack est fourni avec six jeux spécialement conçus pour tirer le meilleur parti possible du pistolet.

Chargement

Action Pack est fourni soit en cassette ou disquette, et dans chacun des cas les jeux sont présentés comme suit :

Face A

Missile Ground Zero

Solar Invasion

Operation Wolf

Face B

Rookie

Robot Attack

Bullseye

Pour charger n'importe quel jeu, suivez les instructions concernant le chargement donné dans le guide d'utilisation de votre ordinateur. Pour sélectionner un jeu, positionner le pistolet et appuyer sur la gâchette.

AMUSEZ VOUS BIEN

Solar Invasion

Vous revenez juste d'une visite d'un centre d'affaires zoologique intergalactique où vous avez capturé d'étranges animaux pour les montrer une fois de retour sur Terre. A mesure que vous approchez le système solaire, vous pouvez remarquer une lumière rouge qui clignote sur l'écran. Les Praxalites se sont échappés. Votre travail est de les empêcher d'envahir la galaxie.

Controles

Appuyez sur la gâchette du pistolet pour démarrer la partie et pour faire feu avec votre pistolet laser.

Pour changer la direction de votre vaisseau, tirez sur les flèches de direction se trouvant en haut et en bas sur le côté droit de votre écran. Utilisez le scanner pour localiser les intrus. Les points clignotants sur le scanner montre la direction des icônes bonus.

L'icône bonus

1. Pour recharger vos munitions, tirez sur l'icône A (vos munitions diminuent à chaque tir).
2. Il existe aussi un icône bombe B, bien pratique. Tirez dessus pour la conserver puis sur la barre d'espace quand vous en aurez besoin. Elle tuera tous les intrus en vue.

Pour passer au niveau suivant, vous devez tuer tous les intrus. Chaque niveau correspond à une planète du système solaire, et il existe en tout 9 niveaux.

Le jeu est fini quand vous avez atteint le soleil ou lorsque les intrus tombe dans la zone mortelle des Praxalites.

Robot Attack

Nous sommes en 2089. Les robots prennent de nouveau possession du pouvoir. Les droids en ont assez de servir leurs maîtres humains et ils se sont unis pour une conspiration ignoble. Des groupes de 50 robots se sont réunis pour former une race meurtrière de super-droids. En tant qu'agent humain X-3, on vous a donné un tuyau qui vous conduit un entrepôt où sont assemblés les super androids. Votre mission consiste à sauver l'humanité en abattant les petits droids avant qu'ils ne puissent édifier le puissant super android.

Instructions

Le jeu est totalement contrôlé par le pistolet, sauf pour le "BREAK" qui arrête le jeu et "SPACE" (en mode démo) qui visualise les bons scores.

Appuyez sur la gâchette du pistolet pour commencer.

Différents types de droids apparaîtront et se dirigeront vers une caisse. Quand un droid ouvre une caisse, une partie du super droid est alors assemblée.

Tirer sur les droids pour arrêter ce montage.

Quand l'escadrille entière de 50 droids apparaîtra vous passerez au niveau suivant. De temps en temps des objets bonus apparaissent. Ils peuvent avoir plusieurs effets (bons ou mauvais) par exemple la vitesse de recharge de votre laser peut avoir changé ou moins de droids peuvent apparaître.

Tables de l'attaque robot			
Couleur	Nombre de Tirs	Points	Parties Assemblés
Bleu	*	100	1
Rouge	*	200	2
Violet	1	300	3
Vert	2	400	4
Bleu clair	3	500	5
Jaune	4	600	6
Blanc	5	700	7

Les robots bleus sont indestructibles. les robots rouges sont partiellement protégés, et quand ils sont touchés ils s'effondrent jusqu'à ce qu'on les répare. Une fois ranimés, ils peuvent se transformer en un autre type de droid.

Rookie

Scénario

En tant que nouvelle recrue dans l'armée, votre principal entraînement est au niveau des armes de guerre. "Golfe" Park est la scène du jeu, une zone du parc national aménagée pour des entraînements de tirs.

Le jeu

Le jeu prend place sur 8 fenêtres. Alors que le jeu commence, on vous attribue une cible facile pour déterminer celle que vous devez atteindre en tirant sur les cibles mouvantes qui apparaissent par surprise dans la zone de tir.

Marquage

Vous pouvez tirer sur les cibles à n'importe quel moment mais vous ne pouvez marquer des points que lorsque des chiffres sont affichés.

Le score décroît de 100 à 10 par tranches de 10, par conséquent, plus vite vous tirerez, plus vous gagnerez de points.

A chaque niveau, 20 cibles sont affichées, après quoi aucune autre ne sera affichée si bien que vous avez le choix entre attendre de tirer des icônes de balles supplémentaires ou de vous déplacer sur la fenêtre suivante.

NB L'icône de balles supplémentaires ne sera pas disponible tant qu'il restera des cibles sur l'écran, donc c'est à vous de décider que faire.

Après vos qualifications, des bonus sont attribués pour le temps et les tirs restant. Après que le temps ait atteint zéro ou que vous soyez à cours de tirs, le jeu prend fin.

Contrôles

Le jeu est contrôlé par le pistolet. La seule chose qui ne soit pas contrôlée par le pistolet est l'entrée de votre nom dans la table des bons scores.

Le fait d'appuyer sur la touche Q vous permettra de quitter le jeu en cours.

Missile Ground Zero

Scénario

Nous sommes en 5044, La Terre est attaquée par une flotte de combat de l'hyper destructeur Limpovic. Vous êtes la dernière ligne de défense sur Terre. Armé seulement d'un pistolet laser désintégrateur, vous devez défendre les villes terrestres qui n'ont pas été détruites. Bonne chance !

Le Jeu

Sur l'écran vous remarquerez qu'il y a quatre bases que vous devez défendre avec le pistolet. Il y a 10 niveaux de difficultés. Un niveau est terminé quand le compteur jaune (en bas de l'écran) atteint zéro.

Quand vous commencez un autre niveau, vos bases (munitions et compteurs sont réarmés).

Score

Différents types d'aliens marquent différents nombres de points, compris entre 100 et 500. Si les météorites touchent une base, alors cette base sera détruite. Quand une base est détruite votre stock de munitions est de nouveau rempli. Bonus U.F.Os apparaît de temps en temps en haut de l'écran et si vous êtes assez adroit pour toucher une de ces météorites, vos munitions seront réapprovisionnées à 200, ce qui correspond au total de munitions que vous aviez au départ.

Les bonus

Quand un niveau est terminé, on vous attribue un point de bonus.

Pour chaque base restante vous recevez 200 points

Pour chaque munition restante vous recevez également 200 points.

Contrôles

Le jeu est contrôlé par le pistolet. Pour tirer, pointez le pistolet vers l'écran et appuyez sur la gâchette, il en résultera une explosion sur la partie de l'écran que vous visiez.

BULLSEYE est une version du très célèbre jeu anglais télévisé "le quizz", adapté pour les utilisateurs d'ordinateurs familiaux. Ce jeu qui se déroule en quatre parties est un jeu pour deux personnes. Votre capacité à répondre aux questions des onze catégories différentes va de paire avec votre adresse à tirer sur la cible de façon à gagner le plus de points possible.

Lancement du jeu

Appuyer sur la touche O si vous désirez un entraînement OU entrez les noms des deux joueurs puis choisissez la durée et la difficulté du jeu. Appuyez sur la touche S pour Changer le son ON/OFF et appuyez sur A ou B si vous voulez jouer un ou trois jeux. Le niveau de difficulté est entre 1 et 9 (indiquant le temps dont vous disposez pour répondre aux questions).

Entraînement

Cette option vous donne la possibilité de vous familiariser avec le pistolet avant de commencer à réellement jouer. Essayez là maintenant pour avoir une idée de la façon dont il faut tirer les flèches. Alignez seulement le pistolet par rapport à la cible, et appuyez sur la gâchette une fois.

On vous donne trois flèches puis l'écran réapparaît afin de vous permettre de procéder à une autre sélection.

Le jeu principal

A ce stade vous devrez faire quatre parties pour le jeu principal. Des détails sur chaque partie sont données après. A la fin du jeu, le score final est affiché et le programme est relancé.

- **Première partie :** Chaque joueur est appelé trois fois. Une cible avec 10 sections est montrée avec des lettres de A à J représentant une catégorie de questions.

Sur le clavier, appuyez simplement sur une touche pour vous déplacer dans les catégories jusqu'à ce que vous en trouviez une dans laquelle vous aimeriez répondre à une question.

Une fois que vous avez sélectionné le sujet idéal, une flèche peut être lancée en utilisant le pistolet comme cela est expliqué dans la section concernant les instructions.

Une question sera alors posée sur le sujet que vous avez touché. (S'il s'agit également du sujet choisi par le joueur, un bonus vous est donné, et il sera d'autant plus élevé si la flèche atteint le Bullseye). Si vous répondez à la question correctement votre score augmente encore. En revanche si vous ne répondez pas bien à la question (ou si vous n'y répondez pas pendant le temps qui vous est imparti) votre adversaire peut y répondre et gagner des points.

- **Seconde partie :** Cette partie utilise une cible normale. Chaque joueur est appelé pour tirer trois flèches. Le joueur ayant le plus de points gagne alors un essai pour répondre à une question de connaissances générales pour lui faire gagner encore plus de points. La encore, une réponse incorrecte donne à votre adversaire une chance de répondre. Cela se répète trois fois.

- **Troisième partie :** Cette partie est une partie bonus; le joueur qui est en train de gagner lance neuf flèches dans une cible spéciale, sur laquelle apparaît 8 sections rouges et 8 sections noires. Si vous touchez la section rouge en un seul lancé vous gagnez le bonus affiché. Si vous touchez la section noire, cela ne vous rapporte aucun point.

- **Quatrième partie :** Le joueur ayant le plus grand nombre de points doit choisir s'il veut ou non mettre en jeu tous ses points sur la dernière cible. (si non, la même question est posée l'autre joueur).

Remarques sur les réponses aux différentes questions

- ★ Si vous faites une petite erreur d'orthographe, on vous donnera une seconde chance pour répondre à la question.
- ★ Si cette réponse est un nombre, utilisez les touches numériques (ex: répondez 5 plutôt que cinq).
- ★ Toutes les réponses sont des mots uniques, alors tapez le surnom d'une personne quand on vous le demande, à moins que cette personne ne soit connue sous son prénom.

Operation Wolf™

Central Control to Lone Wolf... largue des parachutes en territoire ennemi ... localise les camps de concentration ennemis... libère les prisonniers internés là bas ... et recommence... l'Operation Wolf ; un nouveau concept très attrayant dans les jeux informatiques, dans lesquels l'ennemi vous tire dessus depuis l'écran. Pistolet en main, vous devez traverser le terrain ennemi, pour rechercher de vos compatriotes retenus prisonniers dans un camp de concentration.

Frayez vous un chemin dans la jungle envahie de soldats ennemis, détruisez toutes les installations ennemies et libérez tous les villages que vous rencontrez, sans aucune aide d'eau, de nourriture ni aucune couverture militaire et presque pas de munition.

Contrôles

Tous les mouvements et les tirs sont contrôlés par le pistolet excepté les grenades qui sont lancées en visant la cible et en appuyant sur la barre d'espace.

Le jeu

Operation Wolf comprend six niveaux d'action dans les passages meurtriers, dont la difficulté de chacun augmente à mesure que vous progressez. Vous êtes armé d'un pistolet sous marin avec un nombre limité de munitions et peu de grenades. D'autres munitions et grenades peuvent être recueillies en tirant dessus quand elles apparaissent à l'écran. Les animaux, s'ils sont abattus, laisseront tomber parfois ces munitions, cependant, vous ne devez en aucun cas tirer sur des civils innocents. Vous devez protéger les otages aux niveaux cinq et six de tout danger de façon à assurer leur évaison. Votre niveau d'énergie est affiché sur le côté droit de l'écran et il diminuera si vous êtes abattu par un soldat isolé (surtout si vous êtes touché par un véhicule ou si vous tuez accidentellement un civil ou un otage).

A mesure que vous terminez chaque niveau, on vous donne une petite quantité d'énergie et quand il vous reste seulement quelques unités, un point lumineux clignotera sur l'écran.

Pour terminer un niveau vous devez tirer et détruire le nombre de soldats indiqué, des tanks, des hélicoptères, etc... comme indiqué en bas de l'écran.

Cela sera probablement la mission la plus dangereuse que vous n'ayez jamais entreprise. Soyez vigilant, soyez fort et surtout très prudent.

Statut et score

Le panneau statut indique le score, le nombre de dépôts de munitions restants, la quantité de munition par dépôt, le nombre de grenades et l'étendue des dégâts. Chaque niveau montre également le nombre d'ennemis qu'il faut éliminer de façon à compléter un niveau et le nombre d'otages secourus. Les points accordés pour se débarrasser des ennemis varient en fonction du type. Des points vous seront également attribués si vous complétez un niveau.

Quand le niveau des dommages est plein, le joueur est mort. Il existe une option "continuer". Les dégâts du joueur sont accrus si il tire sur un civil.

Résumé des moyens de survie

Dépôts	Tirer dessus donne un dépôt de munitions en plus
Grenades	Tirer dessus vous donne jusqu'à 5 missiles en plus
F-sur une balle	Tirer dessus vous permet d'effectuer plus de tirs sur un dépôt
P-sur une bouteille	Les détruire améliore votre condition physique.

Les tirs des missiles ennemis peuvent être anéantis avant qu'ils ne vous touchent. Les véhicules peuvent être détruits par des balles, mais ils doivent être touchés plusieurs fois.

Suggestions et tuyaux

- ★ Ne tirez pas sans arrêt, économisez vos munitions.
- ★ Gardez vos grenades pour les groupes importants d'ennemis et de véhicules.
- ★ Tirez d'abord sur les ennemis qui peuvent causer le plus de dégâts.

TMOperation Wolf est une marque de fabrique de la Compagnie Taito. Utilisé sous licence de Ocean Software Limited, utilisateur autorisé.

Ocean est une marque déposée de Ocean Software Limited.