

# TOP 20

## AMSTRAD

- Licence To Kill
- Charlie Chaplin
- Batty
- Ace 1
- Aspar Master Grand Prix
- Mange-Cailloux
- Schockway Rider
- Hotshot
- Battle Valley
- Light Force
- TT Racer
- Zaxx
- Devil's Castle
- Grand Prix 500
- P47
- Superski
- Game Over II
- Buggy 2
- MLM 3D
- 3D Grand Prix

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

## Sommaire

LICENCE TO KILL .....	2
CHARLIE CHAPLIN .....	5
BATTY .....	8
ACE 1 .....	9
ASPAR MASTER GRAND PRIX .....	22
MANGE-CAILLOUX .....	30
SHOCKWAY RIDER .....	32
HOT SHOT .....	34
BATTLE VALLEY .....	35
LIGHT FORCE .....	36
TT RACER .....	38
DEVIL'S CASTLE .....	43
BUGGY 2 .....	43
ZAXX .....	44
MLM 3D .....	44
GRAND PRIX 500 .....	45
P47 .....	47
SUPERSKI .....	50
GAME OVER II .....	55
3D GRAND PRIX .....	58

# JAMES BOND 007 PERMIS DE TUER (LICENCE TO KILL)

## LE BUT DU JEU

Devenez James Bond et détruisez Sanchez le tout puissant trafiquant en drogues. Servez de guide à 007 lors de ses combats sans merci sur Cray Cay, au-dessus de la baie de Miami et sous l'eau, juste avant l'ultime confrontation, pendant laquelle des tankers à 18 roues entreront en jeu. Faites mordre la poussière à Sanchez - et donnez à Bond ce qu'il veut : sa revanche.

## SCENE 1

### Niveau 1

Bond et Félix veulent empêcher Sanchez de s'échapper avec sa belle amie : les voilà en avion, rasant Cray Cay. Repérez les gratte-ciel très hauts et l'emplacement de ses armes lorsque vous tirez sur sa jeep. Et n'oubliez pas une chose : plus votre vitesse est grande, plus votre avion vole bas.

### Niveau 2

Bond entre en action, et se met en route à pied pour essayer de capturer Sanchez. Prenez garde, la plupart des acolytes de Sanchez sont restés en arrière pour vous empêcher de passer. Il vous faudra savoir plonger au ras du sol et vous frayer un chemin l'arme au poing. Vous ramasserez pendant ce temps des cartouches supplémentaires, mais ouvrez l'œil : certains barils de pétrole sont vraiment explosifs ! Réussirez-vous à retourner jusqu'à l'hélicoptère de Félix Feltz qui vous attend ? Votre astuce et votre Beretta 15 feront toute la différence. »

### Niveau 3

Bond se retrouve sur la corde raide alors que Sanchez tente de s'échapper à Cuba, dans son avion. Menez Bond 007 jusqu'à l'arrière de l'avion, qui sans cesse fait des bonds de côté. Attachez le câble de remorquage. Rappelez-vous que Félix ne peut pas guider le pilote si vous êtes dans les nuages et que le temps passe... beaucoup trop vite. Positionnez Bond juste au-dessus de la queue de l'avion et appuyez sur le bouton de tir pour "l'arrimage" : ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air.

## SCENE 2

### Niveau 1

007 se retrouve au plus fort de la mêlée et en plein cœur de l'action lorsqu'il interrompt un "parachutage" des trafiquants en drogue. La poursuite est des plus acharnées et Bond n'aura la vie sauve que s'il parvient à distancer les hommes grenouilles. Nager sous l'eau empêche certes les bateaux de tirer mais pas les hommes grenouilles... Détruisez les cachettes où sont entreposées et vous gagnerez un bonus. Mais, ayant pour toute arme un simple couteau, tiendrez-vous le coup jusqu'à ce que l'avion qui doit "parachuter" arrive ?

### Niveau 2

Harponnez les pontons de l'hydravion et vous serez prêt pour une chasse effrénée sur fond de ski nautique à pieds nus, derrière l'hydravion. Restez vigilants : des catamarans hyper rapides sont à votre poursuite. Sans hésiter à faire des tours et des détours, zigzaguez jusqu'à ce que vous parveniez à votre hydravion, prenez-en le contrôle et échappez-vous !

## SCENE 3

A peine avez-vous détruit les fabriques de drogue de Sanchez que vous vous apercevez qu'il vous a échappé une fois de plus. Il faut absolument que vous empêchiez Sanchez d'atteindre la frontière, d'autant plus qu'il transporte une belle somme de drogues dans ses tankers à 18 roues. Lors de la dernière séquence qui clôturera toutes les poursuites, vous devrez détruire tous les tankers les uns après les autres jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le tanker de Sanchez. Faites attention, Sanchez possède des missiles Stinger qui vous empêchent d'utiliser votre "Permis de tuer".

Une fois que vous aurez maîtrisé chaque séquence, vous pouvez améliorer vos scores en reprenant tout depuis le début, mais la difficulté ne sera plus la même !

## CONTROLLER BOND

Bond contrôle une variété de véhicules en bougeant à gauche ou à droite pour esquiver ou prendre un virage et en allant en avant ou en arrière pour accélérer. S'il court, appuyez sur le bouton de tir pour accéder au mode tir et pour pouvoir viser. Pour viser à droite ou à gauche, bougez à droite ou à gauche et appuyez sur le bouton de tir pour tirer dans la direction choisie. Actionnez-le vers l'avant pour continuer à courir. A certains moments, un réticule apparaîtra, vous disant de sauter, de tirer, etc. Appuyez alors sur le bouton de tir pour le faire.

## LE PANNEAU DES STAUTS

En dessous du Logo 007, un panneau-système s'affiche, un peu différent selon les niveaux. Cela vous donne, par ordre l'altimètre, le radar, les munitions, le chronomètre, le niveau d'oxygène, la vitesse de décollage et les miles qui vous séparent de la frontière.

La fenêtre du bas affiche le panneau des scores / des vies.

## LES CONTROLES

Contrôlez Bond avec le joystick ou le clavier.

### Les touches :

Q - aller vers l'avant

O - aller à gauche

A - aller en arrière

P - aller à droite

barre d'espace - tir

H - Arrêt/Pause

SHIFT & X - abandon

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISC : RUN/LTK

AMSTRAD K7 : CTRL/ENTER

# CHARLIE CHAPLIN (STARRING CHARLIE CHAPLIN)

## BUT

Vous êtes le réalisateur d'un film muet à qui il a été demandé de faire une comédie, avec comme vedette, un des plus grands noms du cinéma muet, Charlie Chaplin. Dans les limites d'un petit budget, vous devrez choisir un scénario, employer des acteurs, acheter les accessoires et les décors, filmer et monter le film, et enfin le montrer aux redoutables critiques de cinéma.

## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Amstrad CPC à cassette :

Appuyer sur les touches CTRL et petit ENTER ensemble. Appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone.

Amstrad CPC à disque :

Taper RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu chargera et commencera automatiquement.

## COMMANDES DU CLAVIER

Amstrad

Up (Vers le haut) = Q

Down (Vers le bas) = A

Left (A gauche) = O

Right (A droite) = P

Fire (Tir) = Barre d'espacement

## PROFIT/LOSS-SHEET (Votre Bilan)

Vous commencez le jeu par le premier scénario. En appuyant sur la touche Q vous permutez entre le scénario et les livres de comptabilité. La feuille de profits et de pertes vous sera alors montrée. Elle vous donne le compte-rendu des dépenses de vos autres films, du profit ou des pertes qu'ils ont enregistrés, et un dernier bilan qui vous indiquera combien vous pouvez dépenser pour votre prochain film. Si vous commencez seulement le jeu, tout ce qui vous sera montré sera la balance de départ.

Appuyez sur FIRE (FEU) pour retourner au scénario.

## SELECTION D'UN SCENARIO

Pour faire un film vous avez besoin d'un scénario, aussi il vous faudra tout d'abord en choisir un parmi la sélection qui vous est offerte. Pour voir les différents scénari appuyez sur LEFT/RIGHT (GAUCHE/DROITE) et les titres parmi lesquels vous pouvez choisir vous seront montrés. Une fois que vous avez choisi le scénario que vous voulez utiliser, appuyez sur FIRE, votre scénario sera sélectionné et vous irez à la page de la première scène.

## FILMER UNE SCENE

Maintenant que vous avez choisi un scénario vous pouvez en voir les détails en bougeant votre manche à balai LEFT/RIGHT (O/P). Chaque page de scène montre ce qui y sera utilisé, c'est-à-dire le coût de la scène (par prise de vue), les acteurs y participant, les accessoires et le texte du message à utiliser.

Au bas de la page le message "FIRE TO SHOOT" est affiché. Une fois que vous avez appuyé sur le bouton de tir (fire), vous irez sur le plateau de tournage où vous verrez Charlie Chaplin, ses partenaires et le décor en mode de pause. Pour commencer le tournage, bougez le manche à balai

qui fera à son tour bouger Charlie Chaplin sur le plateau de tournage, le fera entrer et sortir des immeubles, monter à des échelles, etc. et performer les tours les plus hilarants aux dépens des autres acteurs. Quand le tournage de la scène est terminé, l'écran reviendra à RE-SHOOT - Si vous appuyez sur le bouton de tir vous verrez le monteur d'images, ce qui vous permettra de voir la scène en détail et de la refilmer si besoin. En appuyant sur la touche R vous pourrez filmer la scène à nouveau en payant un supplément.

## LE MONTAGE D'UN FILM

En choisissant le monteur vous irez dans la salle de montage, ici vous verrez chaque détail de la scène et vous pourrez en tourner une à nouveau si vous le désirez. La scène que vous avez choisie pour re-filmer sera montrée en mode de pause. En bougeant votre manche à balai à droite (RIGHT), la scène sera montrée à la vitesse normale, en bougeant votre manche à balai une nouvelle fois à droite la scène vous sera montrée deux fois plus vite qu'à la vitesse normale.

En appuyant sur FIRE vous retournerez à la page de la scène.

Pour filmer à nouveau une scène appuyez sur R.

Une fois que toutes les scènes ont été filmées et montées, la phase KEYS TO SCREEN sera affichée en bas de chaque page d'écran. En appuyant sur la touche S le film entier sera montré à une audience de cinéma. Plus le film est drôle, plus d'argent il vous rapportera : ceci sera affiché sur la feuille de profits et de pertes, une fois le film terminé. Le succès ou l'échec de votre film sera affiché à la une de VARIETY. Appuyez sur la touche de tir pour retourner à SELECT SCRIPT.

© 1987 BUBBLES INC TOUS droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence de BUBBLES INC par US Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tél. 021 356 3388. Les droits d'auteurs sont toujours en vigueur sur ce programme. Diffuser sans autorisation, représenter publiquement, copier ou ré-enregistrer, louer sous toutes formes et vendre par quelques systèmes de rachat que ce soit et de quelques façons que ce soit est formellement interdit.

## BATTY

Batty est le jeu à raquette de l'avenir.

L'objet du jeu est le suivant: vous devez jeter des blocs hors du court en les frappant avec une balle que vous avez lancée avec votre raquette. Mais ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Certains blocs doivent être frappés plus d'une fois alors que d'autres augmentent la vitesse de votre balle.

Pour rendre les choses encore plus intéressantes, des êtres étranges pénètrent sur le court par le haut et flottent tout autour: lorsque vos balles les touchent, elles rebondissent de façon erratique. En outre, ces êtres peuvent lancer des projectiles contre votre raquette en la faisant sauter. Heureusement, ces êtres se détruisent au contact de la balle. En outre, certains blocs dégagent des dispositifs utiles lorsqu'ils sont projetés hors du court: pour les utiliser, on devra les attraper avec la raquette.

Ces dispositifs sont les suivants:

- une raquette surdimensionnée.
- une balle lente
- une bombe pour détruire tous les êtres sur le court
- une main vous permettant de tenir la balle
- un pistolet pour tirer sur les êtres et les blocs
- une vie supplémentaire

une balle qui se divise en trois

une fusée pour vous transporter dans le court suivant des points supplémentaires

une balle de smash qui détruit tout sur son passage

Mais attention; certains dispositifs ont une durée limitée et en essayant de les attraper, vous risquez de rater la balle. Chaque fois que la balle sort du court derrière votre raquette, vous perdez une raquette. Pour passer au court suivant, vous devez éliminer tous les blocs du court. **BONNE CHANCE!**

En mode de jeu en double, le court se divise en deux moitiés et les joueurs travaillent ensemble pour vider le court.

Règles du jeu

Amstrad CPC

Manette de jeu ou clavier

Joueur no. 1:

A = gauche S = droite Enter = relâcher

Joueur no. 2: = = left = = droite

barre d'espacement = relâcher

© 1987 Hi Pak

## ACE (VERSION AMSTRAD)

### AMSTRAD

Votre jet AVAT s'attend plus que vous. Il est prêt pour le vol et l'attaque. Une grande flotte a jeté l'ancre non loin de vos rivages. Son but: l'invasion. Des forces de l'armée de terre ont débarqué et avancent vers vos positions, protégées par l'armée de l'air.

Vous êtes le dernier pilote d'avion de combat. Votre pays se tourne vers vous et vous demande... Êtes-vous assez bon pour que l'on vous appelle un AS ?

Ainsi que vous monter pour livrer bataille à des avions de combat ennemis, vous êtes attaqué par des missiles S.A.M (sol-air) et pris sous le feu d'une canonnière. Vous devez sélectionner les armes appropriées et éviter à tout prix la destruction.

À la tombée de la nuit, le combat continue à faire rage. Votre radar est votre vue. Le stress et l'épuisement vous assaillent mais vous ne faillirez pas à votre mission.

Premier signal d'alarme: votre réserve de fuel baisse. Mettez votre ordinateur de bord en marche et consultez votre S.I.M (carte d'intelligence satellite). Localisez le réservoir aéroporté. Mais attention! Le plus léger glissement sur l'aile causera une collision.....

1') LES OPTIONS : sélectionnez SUMMER (l'été), WINTER (l'hiver) ou NIGHT TIME (la nuit) et sélectionnez également un rôle simple ou double. Il vous reste alors à déterminer le niveau de difficulté (LEVEL 1 : pour vous entraîner).

2') LE PROFIL DE VOTRE MISSION : avant chaque sortie, sélectionnez les armes appropriées pour votre prochaine mission (par exemple : offensive au sol, attaque navale, sinon vous êtes censé assumer plusieurs rôles).

3') LE DECOLLAGE : accélérez jusqu'à au moins 150 nœuds, ramenez le joystick vers l'arrière en douceur et l'avion décolle. Escoutez le train d'atterrissage.

4') SIE : La carte d'intelligence satellite vous permet de localiser les forces ennemies, vos bases aériennes et les réservoirs de carburant. La carte SIE indique les unités ou groupes de force ennemie, mais pas les tanks isolés ni les avions etc. Votre avion est celui qui clignote en blanc, le territoire allié est vert et le territoire ennemi en rouge.

5') L'ATTAQUE DE FORCES BASSES AU SOL : Descendez jusqu'à moins de 3.000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 nœuds ou moins. Lorsque vous volez moins vite, vous êtes plus vulnérable aux attaques de l'ennemi, que ce soient des missiles ou un tir au sol. Néanmoins, il vous sera plus facile de cibler votre objectif. Engagez le combat avec l'ennemi. Si vous êtes capté et poursuivi par un missile ennemi, manœuvrez et esquivez le missile ou lancez des missiles de brouillage pour mettre le missile hors circuit.

6') L'ATTAQUE DE FORCES AERIENNES : Essayez de gagner de l'altitude et de vous mettre derrière les avions de combat ennemis avant de les attaquer avec des canons ou des missiles air-air. Utilisez votre radar et votre caméra de prise de vue aériennes arrière, surveillez de près les manœuvres des avions de combat qui se trouvent derrière vous. Pour les abattre, il vous faudra être rapide. Les avions de combat ennemis à ailes en delta sont moins agiles et moins rapides que les avions à ailes droites.

7') L'ATTAQUE DE VAISSEAUX : Montez jusqu'à 2500 pieds et jusqu'à environ 300 nœuds. Attaquez avec vos missiles air-mer, tout en évitant les tirs anti-aériens et les missiles sol-air. O.B : La flotte ennemie n'apparaît sur la carte qu'une fois que vous avez détruit toutes les forces de l'armée de terre.)

#### 8') LE RAVITAILLEMENT AIR-AIR

Utilisez votre ordinateur de bord, ajustez votre vitesse et votre altitude à celles de l'avion ravitailleur, s'il y en a un. Surveillez votre vitesse tandis que vous vous approchez de l'avion par l'arrière. Lorsque vous êtes assez proche, l'équipage de l'avion déroulera le conduit de ravitaillement et en dernier lieu le panier. Lorsque vous entendrez l'équipage donner les ordres d'approche, manœuvrez votre avion jusqu'à ce que la pointe de votre queue de ravitaillement se trouve au centre du panier et attendez d'avoir fait le plein.

9') LES DECATS SUBITS : si votre avion a subit de sérieux dommages, il faudra vous éjecter pour survivre. Vous ne pouvez pas vous éjecter au-dessus de territoires ennemis si ce vous volez à l'envers. Si votre avion s'écrase, le jeu se termine là, quelque soit le nombre d'avions se trouvant encore dans votre base.

10') L'ATERRISSAGE : allez jusqu'à une base aérienne alliée et approchez-la à moins de 500 pieds. Lorsque vous voyez la piste d'atterrissage à l'horizon, ralentissez jusqu'à 200 noeuds et abaissez votre train d'atterrissage. Piquez légèrement et lorsque vous survolez la piste d'atterrissage, atterrissez et réduisez les gaz. Vérifiez que vous atterrissez en laissant assez de piste d'avol pour redécoller. Une fois que vous aurez atterri, l'équipage ramètera votre avion et votre armement à neuf et vous ravitaillera en carburant.

#### 11') AVIONICS . LE TABLEAU DE BORD

THRUST indique le rendement du réacteur.  
FUEL niveau de carburant.  
ALT altitude en pieds. Maximum : 75000 pieds.  
VEL vitesse relative en noeuds, vitesse de décrochage : 140 noeuds.  
vitesse maximale : 950 noeuds au niveau de la mer.  
1590 noeuds à 70000 pieds.  
DC indicateur relatif à la position du train d'atterrissage (+/-).  
COMPASS vous indique votre direction.  
ROLL & PITCH angle de virage sur l'aile ou degré de descente ou de montée  
COMPUTER OUT PANEL : votre ordinateur de bord affiche des messages et des voyants d'alarme, accompagnés de signaux sonores.  
ERRR VIEW CAMERA : cette lentille vous montre l'avion ennemi derrière vous ou les missiles qui vous poursuivent.  
MODE INDICATOR : indique le mode de vol. En mode de combat, il indique les armes sélectionnés et les munitions encore disponibles.

12') L'UTILISATION DES ARMES : Toutes les armes peuvent être guidées visuellement, au moins jusqu'à ce que le missile soit arrivé sur la cible. Pour cela, il faut tirer lorsque la cible est dans votre champ de vision. Dans un mode à deux joueurs, les vôtres peuvent être déplacées pour aider à viser et à

capter les missiles. Utilisez le missile approprié (air-air, air-sol, air-mer), il doit être reconnaissable et plus gros qu'un point à l'horizon. Il faut toucher plusieurs fois les cibles (vos canons tirent à 6000 tours par minute). Pour tromper les missiles ennemis, utilisez les nacelles de brouillages anti-missiles qui se trouvent à l'arrière de l'avion.

13') Seul un élu s'en tirera la vie sauve. Pour devenir un As du Ciel, vous devez détruire toute la force ennemie des escadrons au niveau de difficulté le plus haut, ce dernier est un simulateur de vrais combats dans des conditions réalistes. En utilisant "high score save", vous sauvegardez vos scores et prouverez que vous êtes un AS...

#### INSTRUCTIONS DE CHANGEMENT POUR ANSTRAD

\* ANSTRAD 404/664 à 6126 BANDE ET DISQUE.

LE CHANGEMENT : Retirez tous les périphériques inutiles puis branchez l'ordinateur. Tapez tout d'abord ! TAPE si vous utilisez une bande sur un système à disque puis appuyez sur RETURN. Tapez RUN ACH dans les deux cas puis appuyez sur RETURN et suivez les directives sur écran .

#### INSTRUCTIONS POUR ACH.

POUR COMMENCER LE JEU :

La page titre s'affiche une fois que le jeu est chargé. En appuyant sur la barre d'espace, vous avez accès à la page des options.

Appuyez sur 2 pour choisir votre niveau de difficulté (de 1 à 9). Le niveau 1 est le mode d'entraînement, au cours duquel les ennemis ne vous attaqueront pas.



Appuyez sur 3 pour choisir un jeu à 1 ou 2 joueurs (pilote seul ou pilote et passager aux commandes).

Appuyez sur 4 pour choisir l'été, l'hiver ou la nuit.

Si vous sélectionnez Self Play, vous serez en mode de démonstration.

Après avoir sélectionné toutes vos options, appuyez sur 1 pour commencer le jeu.

#### POUR ARMER VOTRE AVION.

Appuyez sur 1,2,3 ou 4 pour sélectionner votre type d'armes et l'équipage au sol se chargera d'armer votre avion. Cette sélection concerne exclusivement les armes et non le type d'ennemi que vous affronterez.

Vous vous retrouverez alors assis dans votre avion, sur la piste d'une base alliée, faisant face à l'Est.

#### LE VOL

Avant d'essayer de décoller, reportez-vous aux paragraphes concernant les commandes d'ACH et le tableau de bord.

1) LE DECOLLAGE : accélérerez jusqu'à 150 nœuds puis levez doucement le nez de l'avion pour décoller ; rentrez le train d'atterrissage avant que votre vitesse n'atteigne les 200 nœuds.

2) LE VOL : utilisez le joystick (ou les touches correspondantes) pour piquer, prendre de l'altitude ou virer. Quand l'avion s'incline sur l'aile, vous verrez sur votre boussole qu'il tourne aussi. Vous pourrez faire des loopings et des tonneaux. Augmentez et diminuez la poussée pour régler la vitesse de l'appareil. Si vous augmentez votre vitesse, vous consommerez plus. Votre altitude maximale est de 70000 pieds, soit environ 21000 mètres. La vitesse de décrochage (vitesse minimale de vol) est de 150 nœuds.

**ATTERRISSAGE :** Allez jusqu'à une base alliée et approchez-la à moins de 500 pieds (150 mètres). Quand vous voyez la piste d'atterrissage, ralentissez jusqu'à 200 nœuds et sortez votre train d'atterrissage. Abaissez légèrement le nez de votre appareil et, quand vous êtes au-dessus de la piste d'atterrissage, atterrissez et réduisez la poussée. Faites en sorte que votre appareil ait assez de piste d'envol pour redécoller. Une fois que vous aurez atterri, l'équipage au sol refait le plein de carburant, réarmera votre avion et réparera tous les dommages subits en cours de vol.

#### COMMANDES DE PILOTAGE POUR LES UTILISATEURS D'AZERTY.

(pour les utilisateurs du clavier QWERTY, cf. dernière page)

COMMANDES	ANSTRAD 464/664/6128	(touches)
POUR MONTER	joystick ou	A
POUR DESCENDRE	joystick ou	Q
POUR VIRER À GAUCHE	joystick ou	P
PLUS DE POUSSÉE		;
MOINS DE POUSSÉE		,
TRAIN D'ATTERRISSAGE (rentré/sortil)		U
CARTE & PAUSE		N
PAUSE / FIN DE PAUSE		M
CHOIX DES ARMES		RTURF
POUR FAIRE FEU		BARRÉ D'ESPACE
POUR S'ÉLÉVER		E

COMMANDES DU RESPONSABLES DES ARMES (JU A DEUX UNIQUEMENT), VOUS POUVEZ UTILISER UN DEUXIEME JOYSTICK POUR GUIDER LE TIR ET FAIRE FEU, OU, A DEFAUT, LES TOUCHES INDIQUEES.

CHOIX DE L'ARME  
VERS LE HAUT  
VERS LE BAS  
VERS LA GAUCHE  
VERS LA DROITE  
FEU

RETOUR  
↑  
↓  
←  
→  
ENTER

#### TABLIAN DE BORD

THRUST	indique la poussée du moteur
FUEL	niveau de carburant
ALT	altitude de l'avion en pieds
GC	train d'atterrissage rentré/sorti.
COMPASS	boussole-indique le cap.
SC	points
TABAGE ET ECRLS	Les deux avions montrent votre angle d'inclinaison degré d'ascension ou de piqué.
TABLAS ORDINATEUR	votre ordinateur de bord affiche des messages et des avertissements, etc...

RADAR

votre avion est au centre, vu de dessus. Une flèche vers le haut (le bas) indique qu'un avion est au-dessus (au dessous) de vous. Un rectangle sans flèche indique qu'il y en a un à moins de 1000 pieds par rapport à votre altitude.

CAMERA DE RETROVISION

monté à l'arrière, l'objectif grand-angle montre l'avion ennemi l'avion ennemi et les missiles éventuels qui vous poursuivent.

INDICATEUR DE MODE

indique le mode de vol. En mode de combat, il vous montre le niveau de vos munitions et l'arme choisie.

#### EMPLOI DES ARMES

1') MISSILES : choisissez le type correct de missiles: pour les chars, les missiles air-sol (AIR-GROUND), pour les avions et les hélicoptères, les missiles AIR-AIR, et pour couler les bateaux, les missiles air-mer (AIR-SHIP). Assurez-vous que la cible est dans votre ligne de tir (vous pouvez déplacer la visée) et assurez-vous que la cible est plus grande qu'un point avant de faire feu. Une fois que le missile est parti, vous ne pouvez plus le contrôler.

2') CANON : il est impossible de déplacer le canon : il faut tirer dans la direction du vol de l'avion. Il peut être utilisé contre n'importe quel type de cible, mais il faudra plus de tirs réussis et plus de précision que dans le cas des missiles. Dans le mode à deux joueurs, le pilote peut tirer pendant que le préposé aux armes utilise un autre type d'armes.

3') FUSERS ECLAIRANTS : envoyez les fusées vers l'arrière pour embrouiller les capteurs de rayons infra-rouges des missiles ennemis lancés à votre poursuite.

## MISSION DE COMBAT

1') Reportez vous à votre carte SATELLITE INTELLIGENCE MAP (SIM) pour repérer les forces ennemies, vos bases aériennes et les avions ravitailleurs. Le SIM montre des groupes de forces ennemis et non pas des chars ou avions isolés. le territoire allié est vert, les ennemis occupent les zones rouges. Servez-vous de la boussole pour naviguer autour de la carte.

2') Décidez quel groupe de forces vous allez attaquer et armez votre avion en conséquence. Rappelez vous que votre mission consiste à détruire les forces terrestres, en attaquant, par la même occasion, les avions ennemis, et , ensuite, à couler la flotte.

3') ATTAQUE DES FORCES TERRESTRES : descendez au-dessous de 3000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 nœuds au moins. A faible vitesse, vous êtes plus vulnérable envers les missiles ennemis et les attaques en provenance du sol, mais il est plus facile de détruire votre cible. Attaquez l'ennemi (cf. § EMPLOI DES ARMES). Si vous êtes accroché ou pourchassé par un missile ennemi, manœuvrez pour l'éviter ou lancez une fusée éclairante pour le leurrer.

4') ATTAQUE DES AVIONS : essayez de reprendre de l'altitude et de vous placer derrière les avions de combat avant de les attaquer (cf. § EMPLOI DES ARMES). Servez-vous de votre radar et de votre caméra arrière pour surveiller les manœuvres éventuelles des avions de chasse derrière vous. il vous faudra réagir rapidement pour les abattre.

5') ATTAQUE DES NAVIRES : montez à 2500 pieds à une vitesse d'environ 300 nœuds. Attaquez les avec un missile air-ship, tout en évitant les attaques anti-aériennes et les missiles sol-air.

E.B : vous ne verrez les navires sur la carte qu'après avoir abattu toutes les forces terrestres.

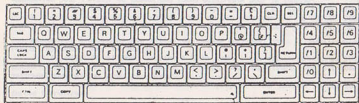
6') RAVITAILLEMENT EN VOL : à l'aide de votre ordinateur de bord, montez à l'altitude de l'avion ravitailleur s'il s'en trouve un de disponible. Accrochez vous par derrière avec précaution et à une vitesse légèrement supérieure à la sienne. Quand vous serez assez près, l'équipage déploiera le tuyau de ravitaillement, avec le panier au bout. Manœuvrez votre avion jusqu'à ce que la perche de ravitaillement se trouve au centre du panier et attendez que le ravitaillement soit effectué.

7') DÉGÂTE : les missiles ennemis peuvent endommager divers dispositifs, ils peuvent, par exemple, détruire votre caméra arrière et votre radar, endommager vos commandes. Votre avion ne sera plus à même de répondre rapidement à vos commandes manuelles. Si votre avion est très endommagé, il vous faudra vous éjecter, ce qui n'est possible qu'au-dessus d'un territoire allié. Seule une éjection réussie vous permettra de prendre un des avions restants. Si votre chasseur est abattu, le jeu se termine, quel que soit le nombre d'avions qui restent encore à votre base.

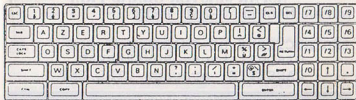
## ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

### QWERTY



### AZERTY



### EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

# ATTENTION! LES MOTEURS DAMSTRAD

## ASPAR MASTER GRAND PRIX ASPAR MASTER GRAND PRIX

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT CPC  
DISQUE: tapez RUN""ASPAR  
CASSETTE: pressez CTRL/ENT

### GRAND PRIX MASTER

Jorge Martinez "ASPAR", c'est déjà un mythe. Il a passé les portes de l'Olympe sans demander la permission à personne. A 220 Km/h, Jorge compte parmi ceux qui, sincères, ambitieux, suivent leur vocation; il fait ce qui lui plaît en y prenant un vrai plaisir. Il embourbe une moto et personne ne peut le retenir; de plus, il a réussi à imposer son style propre, car comme il le dit lui-même: "j'aime qu'on dise que j'ai remporté une victoire à la "Aspar".

### HISTOIRE D'UN CHAMPION

Il est né, il y a 26 ans, à Alcira (Valence) et sa passion pour la moto remonte à son plus jeune âge. Bien que cela déplût à son père, il a su prendre la décision de se vouer à ce qu'il au plus profond de lui-même, démontrant ainsi que il avait déjà l'éttoffe d'un champion et une volonté de fer.

Ainsi, avec l'aide de l'ex-pilote de F1, Adrián Campos y Ricardo Tormo, il commença les compétition en Espagne, démontrant

clairement qu'il était un super champion en herbe. A cette époque, il avait 17 ans et courait sur une Bultaco de 75 cm<sup>3</sup>. Il se plaça second dans la coupe Sreaker derrière un Sito Pons et par la suite, il gagna six championats d'Espagne, deux de 50 cm<sup>3</sup> et quatre de 80 cm<sup>3</sup>.

En 1984, il remporta à Assen (Hollande) son premier grand prix de 80 cm<sup>3</sup>. Ce fut, comme il le déclara à certaine occasion, le jour le plus beau de sa vie. A partir de ce jour, plus rien ne put le briser sa carrière.

"Aspar" est le pilote Espagnol en exercice ayant remporté le plus grand nombre de victoires, trois titres de champion du monde de 80 cm<sup>3</sup>, un de 125 cm<sup>3</sup>. Cette année, il a remporté le "doublet" de 80 cm<sup>3</sup> et de 125 cm<sup>3</sup> sur les derbi, avec lesquelles il a remporté presque toutes ses victoires. Rien de moins que 30 grands prix!

Malgré ses 26 ans, Jorge Martinez, comme il s'appelle en réalité, garde encore le surnom, sous lequel ses voisins de Alcira (dans la province de Valence) le connaissent lorsqu'il était enfant. "Aspar" vient de "aspardenya", une sorte de chaussure aussi agile et petite que Jorge.

Ses buts? qui peut le savoir. D'une personne aussi ambitieuse que "Aspar" on peut tout attendre. Il n'y aurait pas lieu de s'étonner, si d'ici quelques années, nous le voyions couronné champion du 500 cm<sup>3</sup>.

On peut se demander quel est son secret pour être devenu le meilleur. Celui-ci peut résider dans sa volonté et sa mentalité de champion que nous avons mentionnées plus haut, bien que cela ne fasse pas l'ombre d'un doute que son style de conduite, tout aussi original qu'efficace, y soit pour quelque chose. Jorge fut le premier pilote de 80 cm<sup>3</sup> qui ait le sol avec ses genoux, ce qui, en cas de dérapage de la moto, augmente sa sécurité. Néanmoins, sa plus grande qualité est le courage. Il dit qu'il n'avait pas peur, qu'il ne redoutait pas la mort, que le jour où il aurait peur, il abandonnerait la compétition. Chose curieuse: Santiago Ribes, le directeur de l'équipe derbi lui a passé un jour un savon pour avoir battu le record d'un circuit parceque il avait peur qu'il fasse un chute.

Jorge Martinez "Aspar" est ainsi. Un champion! Un homme qui ne craint rien, pas même la mort.

## INSTRUCTIONS

### 1. GRAND PRIX MASTER

Avec "GRAND PRIX MASTER", tu pourras entrer en compétition avec le plus grand pilote actuel dans le paysage du motocycliste mondial.

Le jeu vidéo ne se contente pas de reproduire fidèlement la structure du championnat mondial en 80 cm3 de l'année 1988 (circuit, pilotes, entraînements, officiels...), il te permet en plus d'imiter à la perfection le style de pilotage de Jorge Martínez Aspar.

### 2. CHAMPIONNAT DU MONDE DE VITESSE

Il se compose de sept grands prix qui entrent dans le classement du championnat du monde.

Les meilleurs pilotes et les meilleures équipes luttent pour l'emporter.

Dans toutes les courses, la régularité est un facteur très important. Il faut atteindre un maximum de points, bien que quelquefois, il est préférable de ne pas courir trop de risques.

### 3. COMMENT MARQUER DES POINTS AUX GRANDS PRIX

Il y a sept grands prix dans lesquels tu devras concourir et huit coureurs qui entrent dans le classement de chaque course.

Le classement se fait dans l'ordre suivant.

1 <sup>er</sup>	20 points
2 <sup>e</sup>	17 points
3 <sup>e</sup>	15 points
4 <sup>e</sup>	13 points
5 <sup>e</sup>	11 points
6 <sup>e</sup>	10 points
7 <sup>e</sup>	9 points
8 <sup>e</sup>	8 points



Le nombre de points obtenus à chaque course sera totalisé et déterminera à chaque instant la position au championnat du monde.

### 4. CLE D'INSCRIPTION A UNE NOUVELLE COURSE

À la fin de chaque course, une clé ou un code d'inscription à une nouvelle course te sera attribué, ce qui te permettra, si tu veux débrancher ton ordinateur, de reprendre la course exactement là où tu l'avais abandonnée (classifications, points, accidents, etc...) sans devoir recommencer le championnat à zéro.

Chaque fois que tu feras une course, tu devras la noter et l'indiquer dans l'option "suite de la compétition" du menu principal. Les versions Amiga Atari ST et PC (EGA) te permettent de mettre le disque en mémoire avec le du circuit sur lequel tu te trouves à un moment déterminé pour pouvoir reprendre la course exactement là où tu l'avais abandonnée. Il n'y a pas de code d'inscription pour ces deux versions.

### 5. MENU PRINCIPAL

- **COMMENCER LE CHAMPIONNAT** Cette option fait démarrer le championnat du monde.
- **CONTINUER LA COMPETITION** Cela te permet de reprendre le championnat là où tu l'avais abandonné après avoir débranché l'ordinateur et rechargé le programme.
- **CLAVIER** Possibilité de redéfinir les touches, sauf dans la version Atari ST où les touches de commande sont les suivantes.

EN HAUT = CONTROL

EN BAS = SHIFT (côté gauche du clavier)

A DROITE = SHIFT (côté droit du clavier)

A GAUCHE = LA TOUCHE QUI SE TROUVE JUSTE A GAUCHE DE LA TOUCHE SHIFT DE DROITE

FREIN, EMBRAYAGE = SPACE (touche d'espacement)

- **JOYSTICK** Après avoir choisi cette option, tu devras revenir au menu principal et sélectionner à nouveau "clavier"

## 6. MENU SECONDAIRE

- **ESSAIS:** Tu pourras effectuer autant de tours de circuit que tu le desires, sans que les accidents ou les temps effectués entrent en ligne de compte.
- **ENTRAÎNEMENTS OFFICIELS:** Comme tu le sais déjà, les entraînements officiels ont lieu avant une course et ce sont eux qui déterminent la grille de départ de chaque grand prix. Tu devras réaliser un temps qui te permette de te classer afin de te placer sur un des huit points attribuables pour figurer sur cette grille de départ, et au cas où tu obtiens le meilleur temps, tu pourras choisir la "pole position" à droite ou à gauche de la première ligne de la grille de départ. Dans la partie supérieure du tableau d'affichage tu traverses le meilleur temps réalisé par les autres pilotes ainsi que le temps réalisé par toi à chaque tour de circuit. De la même manière il te sera indiqué si tu as obtenu un des meilleurs temps parmi les huit et la place que tu vas occuper dans la grille de départ. Évidemment, tu devras lutter pour obtenir le meilleur avec un temps limite de 15 minutes. A tout moment, tu pourras abandonner les essais en appuyant sur la touche redéfinie à cette effet. Dans la grille de départ, tu occuperas la place que tu auras obtenue jusqu'alors. Si tu abandonnes avant d'avoir pu te classer parmi un des huit meilleurs temps, tu ne pourras pas participer à la course, mais tu auras la possibilité de suivre la course à laquelle participeront les autres pilotes qui se seront qualifiés.
- **CLASSIFICATION MONDIALE:** Cela te permet de voir la table de classement provisoire du championnat du monde au moment où tu choisis cette option.
- **VISUALISATION DU CIRCUIT:** Cela te permet de voir à l'échelle le circuit à parcourir avant chaque course et connaître ses principales caractéristiques: longueur, record de vitesse d'un tour de circuit, pilote qui l'a battu et sa vitesse moyenne. En actionnant une touche, tu apparaitras sur la grille de départ du circuit sans autres motos et pourras te déplacer à l'aide des touches choisies afin de contrôler ta moto. Ainsi tu pourras effectuer un examen plus exhaustif du tracé.
- **DEMONSTRATION:** l'épreuve dans laquelle on ne marque pas de points pour le championnat du monde. Vérifie toi-même de quoi il s'agit.
- **MENU PRINCIPAL:** Reviens au menu principal.

## 7. ACCIDENTS

Si tu fais une chute, tu peux te relever et continuer à courir, mais tu perds quelques secondes. Si ta moto prend feu durant les essais, tu ne peux pas participer à cette course; si cela se produit pendant la course, il ne t'est plus possible de la poursuivre et tu n'obtiens aucun points au classement du championnat. Dans les deux cas tu perds une des cinq motos dont tu disposes pour l'ensemble des épreuves.

## 8. CLEFS POUR LA CONDUITE

Tu as à ta disposition quatre touches pour contrôler la direction et l'accélération de ta moto ainsi que d'une cinquième qui sert d'embrayage de frein.

Les quatre premières touches (gauche, droite, en haut, en bas) fonctionnent comme accélérateurs s'ils coïncident avec la direction que prend la moto, sinon, ils la feront tourner dans la direction choisie et si la direction choisie est juste l'opposée, la moto ralentira, vu que les deux directions ou accélérations se contrecarrent.

De cette manière, pour démarrer lors du départ, tu devras appuyer sur la touche embrayage-frein et en même temps sur l'accélérateur (touche de direction en haut) et au moment le feu passe au vert, il faut lâcher la touche embrayage-frein. C'est ainsi que s'explique la fonction de cette cinquième touche qui te permettra de freiner dans les virages, tout en maintenant le même nombre de tours de moteur et sans perdre de la puissance en sortant des virages après avoir lâché l'embrayage-frein.

C'est toi qui devras découvrir la meilleure combinaison des cinq touches pour garder le moteur en activité, obtenir la vitesse optimale et effectuer le meilleur parcours.

**GRAND PRIX D'ESPAGNE**

JARAMA (3.312 m)

24 Août 1988

Tour de circuit record

80 km/h Jorge Martínez (87)

1'37"52 (122,256 km/h)

**GRAND PRIX DU PORTUGAL**

JERIZ (4.218 m)

1 Mai 1988

Tour de circuit record

80 km/h Jorge Martínez (87)

2'02"50 (123,958 km/h)

**GRAND PRIX D'ITALIE**

IMOLA (5.040 m)

22 Mai 1988

Tour de circuit record

80 km/h Jorge Martínez (88)

2'12"75 (137,368 km/h)

**GRAND PRIX D'ALLEMAGNE**

NÜRBURGRING (4.542 m)

29 Mai 1988

Tour de circuit record

80 km/h Jorge Martínez (88)

1'57"01 (129,741 km/h)

**GRAND PRIX DE HOLLANDE**

ASSEN (6.134 m)

23 Juin 1988

Tour de circuit record

80 km/h Ion Mo Ciocanache (86)

2'00"79 (146,420 km/h)

**GRAND PRIX DE TCHÉCOSLOVAQUIE**

BRNO (5.394 m)

28 Août 1988

Tour de circuit record

80 km/h Stefan Dörflinger (87)

2'24"02 (124,831 km/h)

**GRAND PRIX DE YOUGOSLAVIE**

BELKA (4.168 m)

17 Juillet 1988

Tour de circuit record

80 km/h Jorge Martínez (86)

1'40"14 (149,808 km/h)





## MANGE CAILLOUX

### CHARGEMENT CASSETTE :

Insérez la cassette dans le lecteur, appuyez sur la touche PLAY du lecteur. Puis pressez simultanément les touches CTRL et la petite touche ENTER du clavier.

### DISQUE :

Insérez le disque dans le lecteur et tapez RUN "MC" sur le clavier.

### BUT DU JEU :

Ce logiciel met en scène un labyrinthe composé de cailloux entre lesquels vous devez déplacer votre personnage. Dans le premier tableau, vous devez réunir les trois diamants (carrés jaunes) dans les meilleurs délais, puis détruire les bonshommes bleus. Vous avez deux moyens pour les détruire : soit vous shootez dans les pierres (en appuyant sur le bouton de tir de la manette de jeu) pour écraser le bonhomme bleu contre le mur, soit vous les agressez directement au corps à corps, mais c'est plus risqué. Afin d'échapper à vos adversaires, vous avez la possibilité de donner deux coups de pieds dans le mur pour vous frayer un passage. Au fur et à mesure des tableaux, vous devez rassembler les diamants de plus en plus vite et tuer les personnages bleus pour augmenter les bonus.

**ATTENTION :** Le logiciel se détruit automatiquement si vous tentez d'en faire la copie. Le logiciel ainsi détruit n'est évidemment pas garanti.

MANGE CAILLOUX : LES CONTROLES CLAVIER

### ACTION

### QWERTY

### AZERTY

VERS LE HAUT

Q

A

VERS LE BAS

A

B

A DROITE

P

P

A GAUCHE

O

O

TIR

BARRE D'ESPACE

AFFICHAGE DES HEROS H

H

# SHOCKWAY RIDER

## LES RIDERS FONT LEUR TOURNEE...

Faire **TOUTE LA JOURNEE** du SHOCKWAY signifie pour un rider qu'il doit passer par une douzaine de différents quartiers et faire face à divers dangers. Ils peuvent être affrontés par combat direct en corps à corps ou par un missile bien ciblé comme une bouteille ou une brique, qui peuvent être récupérés à divers endroits du SHOCKWAY. Des points sont attribués pour le combat avec des bandes dans la rue et des voleurs à main armée, ainsi que pour l'élimination des passants. Le déplacement sur les voies plus rapides, donne des points supplémentaires et le franchissement d'un quartier dans le délai donnera un bonus.

**JEU :** Manette ou clavier configurable.

**Sans appuyer sur le bouton de tir :**

Gauche/Droite : Le rider se déplace le long de la voie.  
Montée/Descente : Le rider saute sur la voie suivante.

**Avec le bouton de tir enfoncé :**

Gauche/Droite : Le rider se déplace le long de la voie.  
Montée/Descente : Il lance un missile à travers les voies.

## COMMENT CHARGER

**K7 :** Appuyer en même temps sur CONTROL et ENTER.  
Enfoncer n'importe quelle touche de l'ordinateur.

**Disque :** Tapez RUN "DISC"

©1987 Carte Folli's Software Associates.

Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX.

# HOTSHOT

HOTSHOT est une simulation de sports futuristes au cours de laquelle vous devez (comme d'habitude) battre votre adversaire.

Ceci est achevé en utilisant votre pistolet Graviton pour attirer la balle de plasma mortel et en tirant sur une variété de pare-chocs et d'obstacles comme ceux des flipper.

Appuyez sur le bouton de **TIR** de votre manche à balai pour attirer la balle (relâchez-le pour la laisser aller - vous ne pouvez pas relâcher la balle trop longtemps ou vous explozerez), mais soyez prudent, si elle vous atteint (à l'exception du bout de votre arme Graviton) vous serez détruit.

**Hint:** Utilisez votre pistolet Graviton pour modifier la vol de votre balle.

Quand vous retenez la balle ou quand vous essayez de tirer, la direction du manche à balai règle la direction dans laquelle pointe le fusil.

Quand vous n'appuyez pas sur le bouton de tir, vous pouvez couler (ou rouler) à gauche et à droite en bougeant le manche à balai à **GAUCHE** et à **DROITE**. En tirant le manche à balai vous pouvez esquiver.

Il y a 5 personnages (7 sur une machine à 16 bits), chacun ayant un rôle légèrement différent à jouer.

## Commencer Le Jeu

**JEU A 2 JOUEURS:** Assurez-vous que les deux manches à balai sont branchés, suivez les commandes de l'écran, vous pouvez donner aux personnages les noms que vous désirez.

**Notes:** Vous devez appuyer sur **TIR** avant que l'écran compte à rebours de 9 à 1, ou le programme présentera son propre joueur.

**JEU A 1 JOUEUR:** Comme le jeu à 2 joueurs mais laissez l'ordinateur vous donner votre adversaire. (Ne tapez pas le nom d'un joueur après avoir appuyé sur le bouton de tir.)

## JOUER

Il y a 5 niveaux différents dans HOTSHOT, avec un niveau de gratification entre chaque, vous devez marquer le nombre de points demandé à chaque niveau pour progresser au niveau suivant.

### NIVEAU 1:

Marquez 1000 points pour aller au niveau de gratification et augmentez votre score jusqu'à 4000 points pour continuer.

**"Hint":** Tirez la balle en haut des glissières sur le côté de l'arène pour l'envoyer au dessus des briques. Dans ce niveau vous avez un nombre limité de vies, vous jouez contre le temps et contre votre adversaire.

**"Niveau de Gratification Hint":** Amenez votre balle dans le point de régénération du plasma au milieu de l'écran de prime pour marquer des méga-points.

### NIVEAU 2:

Le nombre de vos vies est limité dans ce niveau mais pas le temps. Marquez le plus de points possible - jusqu'à 15000, et atteignez 20000 points pour continuer.

### NIVEAU 3:

Frappez les quilles et les briques pour marquer des points. Marquez 40,000 points pour atteindre le niveau de prime 50,000 pour continuer. Vous jouez contre le montre et contre votre adversaire.

### NIVEAU 4:

**8-Bit:** Atteignez les briques bleues pour augmenter le niveau d'eau de votre adversaire; atteignez les briques rouges pour diminuer votre niveau d'eau. Le but du jeu vient de noyer votre adversaire, d'arriver à 75000 pour aller au niveau de gratification (jusqu'à 100000 pour continuer).

**16-Bit:** Le principe ici est le même, sauf qu'il vous faut électrocuter votre adversaire. Haussez les bornes électriques dans la moitié de l'arène de votre adversaire en détruisant les briques qui sont à votre droite, abaissez vos bornes en détruisant les briques à votre gauche, allumez et fermez le courant en frappant le pare-chocs jaune.

### NIVEAU 5:

Marquez des points en détruisant votre adversaire, ce qui approche sa moitié de l'arène près d'un mystérieux trou noir qui l'aspire et l'entraînera vers sa ruine, quant à vous, eh bien vous.

## BATTLE VALLEY

### LES COMMANDES

Sur écran de titres :

- 1 = définissez les touches (le joystick est sélectionné automatiquement).
- 2 = permute entre musique en/hors fonction.

Quand vous êtes sur une base :

Joystick	Touches	Action
Gauche/Droite	O / P	Sélectionnez le tank
Haut	Q	Sélectionnez l'hélicoptère
	Delete	Allez à la base capturer la plus éloignée à l'extrémité du Q.G.

Pour utiliser un tank ou un hélicoptère :

Joystick	Touches	Action
Gauche/Droite	O / P	Bougez à gauche/droite
Haut/Bas	Q / A	Bougez en haut/bas (hélicoptère)
		Canon de fusil haut/bas (Tank)
Feu	Espace	Tirez des roquettes ou des obus

Pour utiliser le treuil hélicoptère :

Arrêtez l'hélicoptère puis tenez le bouton feu enfoncé (ou la barre espace) et bougez le joystick en haut/bas (ou utilisez Q/A) pour monter ou descendre le treuil.

Instructions de chargement :

Amstrad Disc : Run "Disc"  
Amstrad K7 : CTRL / ENTER

# LIGHT FORCE

**S.O.S. - TOUS LES SYSTEMES SONT EN ALERTE...**

L'appel de détresse des colonies autour de Regulus est bref : "Des vaisseaux spatiaux d'origine inconnue débarquent aux installations clés !" Le Comité GEM réagit rapidement et de façon décisive et met en action toute sa force spatiale dans le secteur de Regulus. Malheureusement il se trouve qu'il n'y a qu'un avion de chasse **LIGHTFORCE**, contrôlant la profondeur de l'espace, et comme par hasard, il est piloté par VOUS.

En émergeant de la trajectoire FTL au delà de la planète extérieure, vous voyez plusieurs milliers de vaisseaux spatiaux étrangers prêts au combat, des centaines d'installations d'armes basées au sol et des dômes d'énergie, et une multitude de nacelles d'armements spéciaux encerclant chaque planète - tous braqués contre votre seul avion de chasse **LIGHTFORCE**. Puisque les chances sont fortement en votre faveur, vous vous mettez à l'oeuvre immédiatement.

**LIGHTFORCE** est là pour la revanche.

**JEU** : manette ou clavier configurable. Des armes spéciales peuvent être actionnées par la barre d'espace.

## COMMENT CHARGER

Amstrad  
K7 : Appuyer en même temps sur **CONTROL** et **ENTER**.  
Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur et ensuite n'importe quelle touche de l'ordinateur.

Amstrad  
Disque : Tapez Run "LF"

©1987 Carte Folli's Software Associates.

Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX.

# TT RACER

TT RACER est la simulation spectaculaire d'une course de motocyclettes qui vous apporte l'expérience excitante de "participer" à un Grand Prix de motocyclette. L'épreuve n'est pas facile car vous coursez contre 15 autres pilotes déçifiés sur 12 circuits célèbres. La conduite de motos de Grand Prix est une activité exigeante qui nécessite une grande habileté, et seule une dizaine de pilotes de chaque catégorie sont en mesure de gagner le championnat du monde. Alors, soyez prêt avec votre casque et vos cuirts, avec de l'entraînement vous pourriez être le premier à franchir la ligne d'arrivée et gagner le championnat.

## CARACTÉRISTIQUES DE TT RACER

- Visibilité tridimensionnelle spectaculaire au-delà du guidon
- Les 12 circuits de Grand Prix
- Les 4 catégories de Grand Prix en solo
- Des courses contre 15 autres motos
- Deux joueurs en option
- Tableau intégral des points de Grand Prix
- Les temps aux essais déterminent la position au départ
- Possibilité de réglage des caractéristiques des motos
- Distances de course variables
- Stands de changement de pneus et de ravitaillement
- Graphiques d'écran les plus modernes
- Sauvegarde du tableau de classement général et des caractéristiques de la moto

## MENU PRINCIPAL

A - Z - ÉTABLISSEMENT DES INITIALES DES JOUEURS - les initiales des joueurs seront utilisées sur le tableau de classement de la course. En cas d'erreur, corriger avec la touche DEL.  
1 - CYLINDRÉE - les quatre catégories de courses de Grand Prix solo.  
2 - NIVEAU DE COMPÉTITION - ceci permet de régler la vitesse des motocyclettes de vos adversaires commandées par ordinateur et le niveau de difficulté de chute de votre motocyclette. Le niveau CLUB est conçu

pour permettre au novice de s'habituer aux commandes et aux différents circuits. A chaque niveau la difficulté augmente de façon à ce que les courses de GRAND PRIX soient aussi réalistes que possible.

3 - SÉLECTION DU CIRCUIT - les 12 circuits des Grand Prix, saison 1986.

4 - NOMBRE DE TOURS - ceci permet d'établir le nombre de tours, des courses rapides à 1 seul tour jusqu'aux longues courses à 99 tours. Lorsqu'on choisit l'option de la distance de Grand Prix, le nombre de tours sur ce circuit ainsi que la cylindrée sont pré-déterminés. Si le circuit ne comprend pas cette course de Grand Prix, le nombre de tours est fixé sur 1.

5 - MANIFESTATION - TRACK établit la course sur le circuit établi.

SAISON vous fait courir dans le bon ordre sur tous les circuits pour cette cylindrée et totalise les points pour le championnat du monde.

6 - LES ESSAIS - ceci vous permet de sélectionner les variables de performances et de manœuvre de votre moto et d'établir un temps au tour d'essai pour vous assurer une meilleure position sur la ligne de départ.

7 - LES JOUEURS - Ceci vous permet d'effectuer la course à vous seul ou de jouer avec une autre personne en reliant deux ordinateurs au moyen des vis prises série RS232. Avec deux utilisateurs, un des ordinateurs est l'ordinateur principal et l'autre l'ordinateur asservi.

8 - INSTRUMENTATION - permet de passer du tableau d'instruments de la course et sur route.

9 - CHANGEMENT DE VITESSE AUTOMATIQUE - commutation du changement de vitesse automatique.

0 - SAUVEGARDE/CONTRÔLE/CHARGEMENT - ceci permet de sauvegarder, vérifier et enregistrer les tableaux des tours de circuit, les performances de la moto et le programme sélectionné afin de conserver et de pouvoir reprendre une course à n'importe quel moment. On pourra interrompre le changement ou le contrôler à tout moment en appuyant sur la touche ESC. Nota: Lorsque vous changez votre nom (touches A - Z), la cylindrée (touche 1) ou le niveau de compétition (touche 2), les temps d'essai sur circuit sont remis à zéro.

## ARRÊTS AUX STANDS - EN COURSE

R - RAVITAILLEMENT - remplissage du réservoir d'essence de la moto

T - REMPLACEMENT DES PNEUS - remplacement des pneus de la moto.

## ARRÊTS AUX STANDS - ENTERTAINEMENT

1 - 6 RÉGLAGE DES VITESSES - ceci permet de régler individuellement chacune des six vitesses avec un nouveau rapport d'engrènement, 1 = le plus bas (vitesse maxi inférieure, accélération supérieure), 5 = le plus élevé (vitesse maxi supérieure, accélération inférieure).

7 - RÉGLAGE DE LA VITESSE DE DIRECTION - permet de modifier l'angle de direction de la moto, ce qui permet de varier la vitesse à laquelle la moto se penche de 1 = la plus lente à 5 = la plus rapide.

8 - RÉGLAGE DU TYPE DE PNEU - permet de sélectionner le type de pneu, 1 = adhérence maxi, usure plus rapide; 5 = adhérence minimale, usure plus lente.

## LES INSTRUMENTS

LE TABLEAU DE STAND est représenté dans la partie supérieure de l'écran et comprend les informations suivantes:

POS 14 - indique votre placement dans la course.  
A/B 23/16 - mis à jour à chaque tour en affichant le temps en secondes par rapport à la moto immédiatement devant vous et à celle qui se trouve juste derrière la vôtre. Le temps d'avance est mis à jour lorsque vous traversez la ligne de départ et le temps de retard lorsque le coureur suivant traverse cette ligne.

LAP 10/25 - affiche le tours en cours ainsi que le nombre total de tours de la course.

1:04.08 - indique votre temps au tour actuel.

REC 1:38.43/1:28.20 - Votre meilleur temps au cours de la présente course ou au cours des essais ainsi que le meilleur temps au tour.

LE TABLEAU DE BORD - Le tableau de bord de base pour compétitions se compose de guidons avec leviers d'embrayage et de freins, de la poignée du gaz, du compteur et d'un indicateur de température. On a ajouté un indicateur de numéro de rapport car ceci

facilite énormément les courses sur ordinateur. Lorsqu'on choisit l'option des instruments sur route, on obtient en plus un indicateur de vitesse, une jauge de carburant, des rétroviseurs et un indicateur d'usure des pneus.

LEVIER D'EMBRAYAGE - levier animé sur la poignée gauche du guidon indiquant que l'on a débrayé. Le moteur n'est alors pas en prise avec la roue arrière.

LEVIER DE FREIN - levier animé sur la poignée gauche du guidon indiquant l'utilisation du frein avant.

POIGNÉE DU GAZ - l'ouverture des gaz est représentée par une ligne rouge à côté de la poignée du gaz, à droite du guidon.

COMPTE-TOURS - affiche le régime du moteur en tr/min sous forme d'indicateur à cadran analogique avec aiguille et affichage numérique. Lorsque le régime du moteur se trouve à 1 000 tr/min ou moins du régime maxi autorisé, le cadran passe au jaune, il devient rouge lorsqu'on dépasse le régime maxi autorisé.

INDICATEUR DE TEMPÉRATURE - indique la température maxi du moteur. Lorsque l'aiguille se trouve sur la partie jaune, la température est normale, alors que si elle se trouve sur la partie bleue ou rouge, on veillera à ne pas dépasser le régime maxi faute de quoi on risque de couler le moteur.

NUMÉRO DU RAPPORT - indique le rapport utilisé.

INDICATEUR DE VITESSE - indique la vitesse de la moto en miles/heure, avec un cadran analogique et un affichage numérique.

LES RÉTROVISEURS - lorsqu'une moto se trouve à moins de 20 mètres derrière la vôtre, elle sera indiquée dans le rétroviseur approprié.

INDICATEUR D'USURE DES PNEUS - indique l'usure des pneus avant et arrière en changeant de couleur au fur et à mesure de l'usure des pneus. Lorsque l'indicateur passe au rouge, le pneu est pratiquement usé. L'indicateur cessera d'afficher un pneu lorsqu'il a éclaté et vous avez un accident.

## LA COURSE

### LE DÉPART

La séquence des indicateurs lumineux de départ est la suivante: lumière rouge à moins de 10 secondes du départ et vert au départ. Lorsque la lumière passe au

vert, on pourra mettre le moteur en marche en poussant le levier de commande en avant de qui ouvre le gaz. Après l'allumage du moteur, on pourra augmenter rapidement le régime du moteur en maintenant appuyé le bouton du levier qui sert à débrayer. Si le régime du moteur reste sur zéro, le moteur n'a pas démarré, ce qui signifie qu'on devra relâcher le bouton de commande et recommencer la procédure de démarrage. Lorsque le régime du moteur atteint environ 10 000 tr/mn, on embrayera en relâchant le bouton de commande et la moto accélérera rapidement. Lorsque le compte-tours atteint la zone rouge, on changera de vitesse en appuyant momentanément sur le bouton de commande. Si l'on pousse le régime du moteur de façon excessive, la température du moteur augmente. Lorsque le moteur surchauffe, vous risquez de le couler et de détruire votre moto. La plus grande partie de la puissance des moteurs de course est produite dans une plage de puissance plutôt étroite (9 000 à 12 500 tr/mn pour un moteur de 500 cm<sup>3</sup>) ce qui signifie que lorsque le régime descend en-dessous de ce niveau avec un rapport élevé, on ne pourra pas empêcher la diminution du régime, même en accélérant à fond, car on ne dispose plus d'une puissance suffisante pour accélérer. Pour pouvoir accélérer, vous devez passer à un rapport inférieur.

### LES VIRAGES

Lorsque vous approchez d'un virage, tirer le levier vers vous pour appuyer les freins puis passer à un rapport inférieur en appuyant momentanément sur le bouton de commande. La moto se couche alors sur sa gauche ou sur sa droite pour prendre le virage lorsqu'on pousse le levier à gauche ou à droite. Les virages de plus de 90 degrés ont été mis en relief par une flèche sur le côté de la piste, au début du virage, en précisant la direction du virage.

Le bord de l'écran devient rouge lorsque vous êtes sur le bord de la piste et sur l'herbe. La surface devient négative comme vous pouvez en juger par la ligne d'horizon qui balotte et le flottement du bord est plus élevé que celui de la piste ce qui signifie que vous aurez tendance à ralentir. Si vous restez sur le bord de la piste, vous risquez une chute avec votre moto.

### LES CHUTES

En cas de fausse manœuvre dans un virage, vous risquez de tomber avec votre moto. Votre moto se mettra, sur le côté, et le moteur passera à son régime maxi lorsque la roue arrière s'adhère plus au sol, en émettant un nuage de poussière. Lorsqu'il n'y a pas de rails à sur l'écran, votre moto n'a pas subi de dégâts trop importants et vous pouvez continuer la course. Pour redémarrer, fermer la commande de gaz de façon à ce que le régime du moteur diminue et que le moteur s'arrête. Lorsque le moteur est arrêté, ramassez votre moto à l'axe du levier jusqu'à que la ligne d'horizon devienne plate, puis mettez la première vitesse, penchez-vous hors du bord de la piste et démarrez. Si des rails apparaissent sur l'écran, votre moto a subi des dégâts trop importants pour reprendre l'épreuve: la course est terminée pour vous.

### VOS CONCURRENTS

Vos concurrents sont représentés par 15 autres motos qui pourront être toutes commandées par ordinateur, ou bien l'une d'entre elles pourra être un de vos amis en reliant deux ordinateurs ensemble.

Les autres motos commandées par ordinateur sont conduites par des pilotes de course qui tombent rarement et qui feront des manœuvres d'évitement, dans la mesure du possible, pour éviter que vous vous écrasiez contre eux étant donné qu'ils sont décidés à terminer la course.

Lorsqu'on relie deux ordinateurs ensemble, on ne pourra pas commencer la course avant de les avoir composés correctement, avec un terminal principal et un terminal asservi. En cas d'erreur, les ordinateurs afficheront un message d'erreur dans la ligne inférieure de la page du menu. Lorsqu'ils sont préparés correctement, le message "MASTER TERMINAL GAME SELECTION" apparaît. Le terminal principal commande le jeu en réglant le menu de l'ordinateur asservi de sorte que la course se déroule sur la même piste et dans les mêmes conditions. Il contrôle également les commandes Hold (arrêt), Continue et Reset (remise à zéro) au cours de la course. Chaque coureur dispose d'une vue de la piste et des autres coureurs. Lorsque vous dépassez votre ami, sa moto, qui était devant vous, passera derrière la vôtre et apparaîtra devant sur son dispositif

d'affichage. A la fin de la course, le terminal maître installe le classement de toutes les motos, calcule le temps le plus rapide et transmet ces données au terminal asservi.

### LA VAINQUEUR

Le premier coureur qui traverse la ligne d'arrivée au bout du dernier tour est le vainqueur de la course. La place de tous les coureurs est affichée dans le tableau de classement de la course à l'issue de celui-ci; si vous avez établi un temps record au tour, ce temps sera affiché dans le tableau de temps au tour. Votre placement sur le tableau du stand pourra être légèrement différent à la fin de la course, de votre placement à l'arrivée lorsqu'un autre coureur a terminé en même temps que vous, en effet les arrivées serrées seront revérifiées par l'ordinateur afin de déterminer quel est le coureur qui a traversé en premier la ligne d'arrivée. Lorsqu'on a sélectionné une certaine saison de courses, les points de championnat seront attribués de la façon suivante: 1er = 15 points, 2ème = 12 points, 3ème = 10 points, 4ème = 8 points, 5ème = 6 points, 6ème = 5 points, 7ème = 4 points, 8ème = 3 points, 9ème = 2 points, 10ème = 1 point et de la 11ème à la 15ème = 0 points. Au fur et à mesure de l'avancement de la compétition, des totaux de points de championnat du monde s'accumulent dans le tableau de classement. A la fin de la saison, le coureur ayant le plus de points à son actif est champion du monde.

### LES ARRETS AUX STANDS

Lorsqu'il s'agit d'une longue course, il est possible que vous deviez vous arrêter au stand pour faire le plein ou pour remplacer vos pneus. Pour vous rendre au stand de ravitaillement, arrêtez-vous le long de celui-ci à moins de 1,20m du côté droit de la piste. Lorsque votre vitesse est réduite à zéro, la page de menu du stand sera affichée. Si vous vous arrêtez au stand pendant les essais, la page d'établissement de performance de la moto sera affichée au lieu de la page de ravitaillement et de changement de pneus.

### ESSAIS ET PREPARATION DE LA MOTO

Ceci sert à obtenir de bons temps aux essais et à établir les performances de votre moto. Votre position sur la ligne de départ sera fonction des temps aux essais: plus

voire temps est bon, plus vous vous rapprocherez de la première ligne de départ. Pour obtenir la meilleure position au départ, vous devez battre, aux essais, le record au tour actuel pendant les essais.

Chaque circuit présente des difficultés différentes pour les motos de course. Afin d'obtenir les résultats les meilleurs, la moto doit être réglée, à chaque circuit, pour le circuit en question. Dans les circuits comprenant de nombreux virages lents, on mettra l'accent sur l'accélération rapide et, par conséquent, des rapports bas, alors que dans les circuits avec quelques virages rapides et de longues lignes droites, la vitesse élevée jouera un rôle plus important pour des temps rapides au tour. La direction rapide n'est pas aussi stable ni contrôlable que la direction lente mais elle permet d'effectuer plus rapidement les changements de direction, ce qui est important dans les circuits tortueux, en particulier dans les virages en S. Le choix des pneus sera déterminé, en grande partie, par la longueur de la course et par le nombre d'arrêts au stand pour changer les pneus.

Tous les renseignements contenus dans le présent document sont justes à notre connaissance. Bien qu'on se soit efforcé de réaliser une simulation réaliste, on a dû introduire certaines approximations compte tenu des limitations de l'ordinateur et de certaines informations techniques auxquelles le public n'a pas accès.

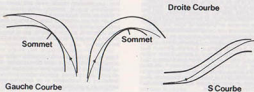
## TECHNIQUES DE COURSE

Pour gagner les courses, on doit obtenir, de façon régulière, le temps le plus rapide au tour, et la meilleure façon d'y parvenir est de prendre les virages correctement. Pour prendre les virages, on doit coordonner plusieurs actions diverses, à savoir :

- 1) On doit se présenter à l'entrée du virage sur la ligne droite la plus rapide à travers ce virage.
- 2) Freiner jusqu'à la vitesse de virage appropriée et sélectionner le rapport qui convient.
- 3) Se pencher pour suivre cette ligne.

4) Accélérer à la sortie du virage.

Les points corrects pour l'exécution de ces opérations ont été établis de façon empirique. Les schémas sur la côté de la piste ainsi que l'axe de celle-ci sont des points de repère utiles retrouver de façon régulière les conditions de virage. Les schémas représentent différents types de virage et les lignes droites les plus rapides à travers ces virages.



## BUGGY 2

Joystick indispensable

Au volant de votre buggy,  
traversez le désert tout en évitant  
toute sorte d'objets.

Vous pourrez voir :  
des bidons, des trous,  
des ponts à traverser, etc.

Le tout dans une animation en 3D  
d'une rapidité incroyable.

## DEVIL'S CASTLE

Joystick indispensable

Envoyé dans le passé, vous êtes le seul  
agent spécial possédant assez d'informations  
pour déjouer le plan infernal  
des adorateurs du démon.

En effet, le mal a expédié un de ses fidèles  
serviteurs en B&D après J-C., avec pour mission  
de poser un buste de Satan dans une des  
pièces du château : INFERNATUS.

Ce buste entrera en résonance nucléaire avec  
la terre, ce qui provoquera la destruction  
immédiate de toute civilisation.

En possession de ces informations  
et d'une énigme

**" Dans le cadent Saint dejour le Bte de Satan desamencé "**

voire mission est donc de sauver la terre par  
n'importe quels moyens.

# M.L.M. 3D (EVASION DE LA LUNE)

Joystick indispensable

Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper.

Sachant qu'il n'y a qu'une seule base lunaire possédant une fusée interplanétaire.

Votre seule chance est donc de rejoindre cette base. Pour cela, vous disposez de 4 M.L.M.

(Module Lunaire Motorisé)

armés de 2 canons à plasma.

Mais attention, au cours des 5 étapes interbases obligatoires, d'innombrables ennemis s'opposeront à votre évasion.

Une clé codée est nécessaire pour accéder à la fusée.

Jeu d'arcade en 3 dimensions.

# ZAXX

Joystick Indispensable

Enfin sur votre AMSTRAD CPC une fidèle adaptation du célèbre jeu de salle de café.

Tout y est : missiles à têtes chercheuses, tourelles anti-aériennes, chasseurs ennemis, barrière laser, soucoupes, etc.

Sept tableaux différents se succèdent, chaque tableau vous rapprochant de plus en plus de l'ultime combat contre le robot de la forteresse.

# GRAND PRIX 500 cc

Grand Prix 500 cc est une simulation du championnat du monde de vitesse moto 500 cm3 au vent d'automne à moto.

Vous pouvez jouer à 1 ou 2 joueurs, chaque joueur disposant d'un écran visualisant sa moto :

- l'écran de droite pour la moto rouge,
- l'écran de gauche pour la moto bleue.

L'ordinateur pilote alors 4 ou 5 motos suivant le nombre de joueurs.

Si vous décidez d'effectuer le championnat, vous aurez à courir les 12 grands prix internationaux. Une option "Sauvegarde" vous permet toutefois d'arrêter et de reprendre le championnat après chaque Grand Prix (sur cassette disquette uniquement).

Vous pourrez également découvrir chaque circuit grâce au mode "entraînement".

La course est terminée lorsque toutes les motos sont arrivées.

## COMMANDES

Pour charger et lancer le programme : insérez votre ordinateur, rallumez le puis tapez : RUN "GP"

Les motos rouge et bleue sont pilotées séparément à l'aide des joysticks ou du clavier.

Le pilotage d'une moto nécessite cinq commandes différentes notées (01), (11), (21), (31) et (41).

Les effets de ces commandes sont décrits au paragraphe suivant et leurs correspondances physiques dans le tableau qui suit.

## DEFINITION DES COMMANDES

- (01) Accélérer
- (11) Ralentir
- (01) - (02) Passer la vitesse supérieure (4 vitesses)
- (02) - (01) Passer la vitesse inférieure
- (02) Virage à droite
- (40) Virage à gauche
- (02) - (03) Virage à droite rapide
- (41) - (03) Virage à gauche rapide

## ABANDON DE LA PARTIE EN COURS

### CORRESPONDANCES PHYSIQUES DES COMMANDES

MOUS. BLEUE

MOUS. ROUGE

### JOYSTICKS

004-100



Joystick gauche

004-100



Joystick droit

### CLAVIER IBM

004-100



Joystick gauche

004-100



Joystick droit

### CLAVIER IBM

004-100



Joystick gauche

004-100



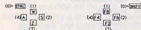
Joystick droit



MOT. BLEU

MOT. ROUGE

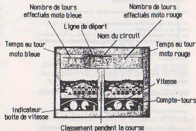
CLASSEUR 0120



Exemple. Pour passer la vitesse supérieure -commande (11)-00- sur la moto rouge, il faut suivre le périmètre utilisé :

- Joystick : pousser le joystick droit vers l'avant (1) tout en appuyant sur F10 (2)
- Clavier 40-7 appuyer simultanément sur B (11) et 000 (00)
- Clavier 60-4 appuyer simultanément sur F8 (11) et 000 (00)
- Clavier 4120 appuyer simultanément sur F8 (11) et 000 (00)

DESCRIPTION DU "TABLEAU DE BORD"



Copyright MICROSOFT, Août 1986

## P-47 : L'AVION

Le Republic P-47 Thunderbolt était l'un des meilleurs avions de combat américains de la Seconde Guerre Mondiale. En 1943, sous le commandement des forces de combat de la RAF et opérant des bases britanniques, leurs tâches principales consistaient en des missions relativement courtes au-dessus du Nord de la France. L'année suivante, ils furent équipés de "citernes spéciales", apportant le carburant supplémentaire nécessaire à leur spectaculaire puissance de tir et permettant d'effectuer des raids en plein jour au-delà des lignes ennemies. Le P-47 était alors le bombardier le plus rapide et le plus lourd des Forces Armées Américaines et sa puissance spectaculaire était toujours prouvée en cours de combat. Avec ses fonctions de plongeur et son arsenal de combat au-dessus de la moyenne, le "Lead Sled" était l'arme meurtrière principale du 9<sup>e</sup> Régiment de l'Armée de l'Air.

## OBJETS A RAMASSER

- B Bombes (bombs) ..... Sont larguées de l'avant à chaque tir
- E Missiles-pulvérisateur (Spray missile) ..... Décollent de l'avant de votre avion, comme des missiles puis se transforment en petits projectiles (de 2 à 8 selon votre niveau d'énergie), volant en frontal.
- M Multi-missiles ..... 2 à 8 missiles décollent de l'avant de votre avion, se divisent de façon explosive puis continuent.
- S Accélération (Speed-up) ..... Selon votre niveau d'énergie, votre avion accélère.
- T Tir dirigeable (Directable fire) ..... Tir de 2 à 8 balles dans la direction du joystick. L'avion se dirige aussi dans la même direction - manœuvre meurtrière mais difficile.
- I Vers le haut Extra vie ..... Vous donne une vie supplémentaire

## P-47 : LE JEU

Définiez avec votre P-47 en traversant huit niveaux d'activité ennemie, en bombardant leurs véhicules au sol et en tirant sur leurs avions. A la fin de chaque niveau, il vous faut faire face à l'imposant navire de guerre, aux tanks ou aux avions ennemis et les détruire pour passer au niveau suivant.

En chemin, il existe plusieurs objets à ramasser. A chaque fois que vous en saisissez un, votre niveau d'énergie augmente commençant au niveau un et allant jusqu'à quatre. Le niveau d'énergie détermine la quantité d'armes spéciales liée à chaque point de ramassage. Par exemple, lorsque vous avez saisi les bombes, une bombe sera tirée par niveau d'énergie.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amiga	Si le Kickstart est sur disquette, insérez la disquette du Kickstart et allumez l'Amiga. Au message du Workbench, insérez la disquette du jeu.
Spectrum 48K Spectrum 128K, +2	Tapez Load**** puis mettez le lecteur de cassette en marche. Appuyez sur Enter lorsque le Loader est sélectionné puis mettez le lecteur de cassette en marche.
Spectrum +3 ATARI ST	Insérez la disquette puis appuyez sur Enter lorsque le loader est sélectionné. Insérez la disquette puis mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se charge automatiquement.
IBM PC	Insérez la disquette et sélectionnez l'unité appropriée. Tapez PC47 pour la version CGA ou PE47 pour la version EGA.
Amstrad Cassette Amstrad Disquette CBM64 disquette CBM64 cassette	Appuyez sur Ctrl & Enter puis mettez le lecteur en marche. Tapez Run*Disc. Insérez la disquette puis tapez Load*****, 8,1. Appuyez sur SHIFT & RUN/STOP puis mettez le lecteur en marche.

## FIN DU JEU

Une fois les huit niveaux terminés, les versions Spectrum, C64 et Amstrad du jeu se remettent au début pour recommencer. Dans les versions ST, Amiga et IBM un message de félicitations s'affiche et vous pouvez recommencer la mission avec un niveau de difficulté plus élevé en choisissant parmi quatre niveaux existants.

## COMMANDES

Toutes les versions permettent de redéfinir les commandes au clavier et possèdent une option joystick. L'option joystick sur l'IBM PC n'est compatible qu'avec la carte de contrôle de jeu IBM ou le port de joystick incorporé pour l'Amstrad PC. Pour retourner au DOS sur l'IBM PC, appuyez sur F10.

Game Characteristics described in the document may vary on some computers.  
Licensed from © JALECO 1988 Manual copyright © Microprose Software 1989,  
2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire, GL8 8DA

Tel: (0666) 304326 Fax: (0666) 304331 Telex: 43422MPS UK G

Credits : Manual Text : Rob Davies Manual Design and Graphics : Aramis UK (0753) 252125

# SUPERSKI

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

- AMIGA/ATARI ST : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A et reboutez l'ordinateur.
- AMSTRAD CPC 464-664-6128 : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A puis tapez RUN'S et pressez ENTER.
- COMMODORE 64-128 : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A puis tapez Load""", 8, 1, et pressez RETURN.
- IBM PC et compatibles : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A. Quand A > apparaît, tapez SUPERSKI et pressez ENTER.

## MENU PRINCIPAL (AMIGA - ATARI ST-IBM PC)

### - BOOKING OFFICE :

Pour choisir le nombre de joueurs cliquez sur "BOOKING OFFICE". Faites varier le nombre de joueurs en cliquant sur les flèches situées à l'un ou à l'autre des côtés du mot "PLAYERS" sur le tableau. Quand vous obtenez le nombre voulu de participants, cliquez l'espace qui suit le nombre correspondant, tapez le(s) nom(s) (ou "Computer") puis pressez retour.

- TRAINING : ici, vous pouvez choisir l'ordre des épreuves.

- COMPÉTITION : les participants (ou 1 joueur et l'ordinateur) suivent l'ordre des épreuves. Elles se déroulent en 2 manches.

- SCORES : cliquez sur "SCORES" pour avoir la liste des records.

## SLALOM-SLALOM GEANT-DESCENTE :

Vous devez toujours passer entre deux portes ou piquets de la même couleur (bleu ou rouge).

Pour les portes verticales, disposées dans le sens de la pente, vous avez le choix entre passer de la droite vers la gauche ou inversement mais vous devez obligatoirement alterner le sens de passage à la porte suivante.

## COMMANDES :

- AMIGA-ATARI ST-IBM PC et compatibles-AMSTRAD CPC :

### JÓYSTICK



Accélérer (se baisse)

Ralentir



Virage à droite



Virage à gauche



Virage à droite rapide



Virage à gauche rapide



Dérapage gauche



Dérapage droite

### CLAVIER



Shift



Shift



Shift



Shift



Sur ATARI ST et AMIGA utiliser la touche shift à gauche ; sur IBM PC et compatibles utiliser la touche shift à droite.

## COMMODORE 64-128

### JOYSTICK



FIRE + →

FIRE + ←

FIRE + ↙

FIRE + ↘

### ACTION

accélérer

ralentir

virage à droite

virage à gauche

virage à droite rapide

virage à gauche rapide

dérapage gauche

dérapage droite

### KEYBOARD

I

M

L

H

shift L

shift H

shift H, M

shift L, M

### — TOUTES VERSIONS :

L'appui sur FIRE (joystick) ou la touche SHIFT (clavier) lors d'un virage augmentera la rapidité de ce dernier.

Chaque porte manquée se traduira par une pénalité de même que les chutes ou les collisions avec les sapins ou les spectateurs.

Vous devez passer obligatoirement sous la banderole d'arrivée sous peine de pénalités.

## SAUT A SKI :

Pour réussir le saut à ski le plus long possible, vous devez, durant tout le "vol" rechercher la position la plus adéquate (inclinaison 30°) en maintenant le bouton FIRE (ou la touche SHIFT) enfoncé tout en réglant la position du sauteur en poussant ou en tirant le joystick (touche ↓ ou ↑ au clavier).

Sur les versions disquettes, vous pouvez choisir votre piste de descente ou de slalom.

Toutes les épreuves en mode compétition se courent en deux manches.

Pour chaque épreuve, vous avez le choix entre un mode entraînement et un mode compétition.



Nature de l'épreuve

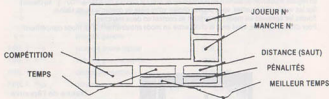
Numéro de manche

Numéro du skieur

Chronomètre (longueur du saut)

Compteur de pénalité

## ÉCRAN PRINCIPAL :



— PAUSE: presser CONTROL + P sur AMIGA-ATARI ST-IBM PC et compatibles-COMMODE 64.

presser P sur AMSTRAD.

— RETOUR AU MENU: presser CONTROL + M sur AMSTRAD CPC-COMMODE 64 - IBM PC et compatibles.

presser HELP sur AMIGA-ATARI ST.

NOMBRE DE VERSION, presser CONTROL + V sur AMIGA-ATARI ST-IBM PC et compatibles.

Copyrights MICROIDS Mars 1988.

## GAME OVER II

### INTRODUCTION

"ARKOS" est parvenu à mettre en déroute "GREMLA", l'impératrice de cinq systèmes planétaires, après avoir surmonté de nombreuses difficultés. Les troupes de l'infanterie albatros sont accourues pour se charger du Planète Impérial. Tout n'est que bonheur et allégresse.

Mais personne ne trouve le héros de la révolte. Personne ne sait où se trouve "ARKOS".

Bientôt, on découvre qu'il a été capturé par les habitants de "GREMLA" et qu'il a été entraîné à "PHANTIS", la terrible planète prison.

Sa libération est une mission que pour un seul homme et le Commandant "LOCKE" est sélectionné pour la réaliser, car c'est celui qui connaît le mieux le terrain.

### UN DOUBLE LOUD

Ce programme a deux parties. Pour jouer à la deuxième, il est nécessaire de découvrir le code d'accès qui se trouve à la fin de la première.

### PREMIERE CHARGE

Comprend 4 phases. Ton objectif est d'atterrir sur la planète et de traverser le mariage à cheval sur ton ADREC clonique.

#### PREMIERE:

Tu dois t'approcher de la Lune 4. Tu seras attaqué par les hordes Kamikazes de TERMOLE.

#### DEUXIEME:

Tu survoleras la zone volcanique. Evite les avalanches de chaux de reconnaissance, les boules de magma incandescent et les missiles terre-air de reconnaissance autonome.

#### TROISIEME:

Tu pénétreras dans la grotte souterraine qui communique avec le mariage. En cette occasion, tu seras attaqué par des serpents MULTAPIER qui doivent recevoir trois décharges laser sur la tête pour être arrêtés. Arrête les nébuleuses de gaz Kripton et les vaisseaux ennemis qui parcourent dans la grotte.

### DEUXIEME CHARGE

Tu dois descendre jusqu'aux plus grandes profondeurs de PHANTIS et traverser le niveau différents avant de libérer ton compagnon de la PRISON.

#### QUATRIEME:

Une fois que tu auras atterri, tu pourras capturer un ADREC clonique qui te permettra de traverser le mariage.

Tu disposeras d'un costume photonique qui t'aidera à vaincre les habitants du mariage qui tentent juchés sur des cragpods géants et des prérodactyles.

#### 1. NIVEAU DE LA SURFACE:

Dans montagneuse habitée par des "peletons" albatros. Utilise ton micropeleton rebelle pour en finir avec eux.

#### 2. NIVEAU BASE ETRANGERE:

Empare-toi du turbo-laser à ions et de son chargeur de protons afin d'être armé au maximum.

#### 3. NIVEAU BOIS SOUTERRAIN:

Tu dois trouver la médaille d'accès pour pouvoir traverser la Porte Bleue.

#### 4. NIVEAU LAC INTERIEUR:

Échappe aux crocs féroces du Périsseure qui habite les deux thermals du lac et fais aussi attention aux planchas assassins en arrivant à l'hélicoptère.

### 5. NIVEAU MAGMA:

L'hélicoptère traversera la grotte qui mène à la zone volcanique.

Évite les bulles de lave et les éboulements de roche magnétique.

### 6. NIVEAU PRISON:

Désintègre tous les diables rouges qui suffoquent la prison minière et tu assisteras à la fin de GAME OVER II.

Bonne chance!

## EVALUATION

Il existe 24 ennemis différents sur PHANTO. Chacun d'eux fournit un nombre de points déterminé.

À la première charge, tu as 4 vies et une supplémentaire tous les 25.000 points.

À la deuxième, tu commences avec 5 vies et une supplémentaire chaque fois que tu trouves un coffre.

### CONTROLE ET MOUVEMENT

VAISSEAU: Monter, Descendre, Accélérer et Laser.

"ADREC" CLONIQUE: Gauche, Droite, Couteau en avant (tir), Couteau vers le haut (tir + haut).

LOCKE: Jet, s'incliner, Droite, Gauche, Laser.

CONTROLE MANOÈRE A BALAI

Gauche: Monter, en haut, Jet Droite, Accélérer  
Descendre, s'abaisser

0 Tir = Laser

### TOUCHES PRÉDÉTERMINÉES

0 Monter, en haut, Jet  
A Descendre, s'abaisser

0 Gauche  
P Droite

SPACE = Tir

## INSTRUCTIONS DE CHARGE

### ■ SPECTRUM 48 K +

1. Brancher la sortie EAR du SPECTRUM sur la sortie EAR de la cassette.
2. Rebobiner la bande jusqu'au début.
3. Ajuster le volume au 3/4 du maximum.
4. Écrire LOAD et appuyer sur ENTER.
5. Appuyer sur la touche PLAY de la cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. S'il ne le fait pas, recommencer l'opération avec un volume différent.

### ■ SPECTRUM + 2

1. Sélectionner avec le curseur l'option 48 BASIC et appuyer sur ENTER.
2. Suivre ensuite les instructions du SPECTRUM 48 K + (tenir compte que le volume y est déjà ajusté dans le + 2).

### ■ SPECTRUM + 3

1. Brancher le SPECTRUM + 3.
2. Insérer le disque.
3. Sélectionner l'option Basic + 3.
4. Écrire LOAD "DISC0" et appuyer sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ AMSTRAD CPC 464

1. Rebobiner la bande jusqu'au début.
2. Appuyer sur les touches CONTROL et ENTER simultanément et sur PLAY de la cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ AMSTRAD CPC 644-4128

1. Écrire 1 TAPE et appuyer sur RETURN. (La 1 s'obtient en appuyant sur SHIFT et sur 0) simultanément.
2. Puis suivre les instructions du CPC 464.

### ■ AMSTRAD CPC 464 DISQUE

1. Brancher l'unité de disque.
2. Brancher l'Amstrad.
3. Insérer le disque dans l'unité.
4. Écrire 1 CPM et appuyer sur RETURN (La 1 s'obtient en appuyant sur SHIFT (MAJUS) et 0) simultanément.
5. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ AMSTRAD CPC 644-4128 DISQUE

1. Brancher l'Amstrad.
2. Suivre les instructions du CPC 464 à partir du point 3.

### ■ COMMODORE 64

1. S'assurer de ce que le câble de la cassette est branché sur le COMMODORE.
2. Rebobiner la bande jusqu'au début.
3. Appuyer sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément et sur le PLAY de la cassette.
4. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ COMMODORE 128

1. Sélectionner MODE 64 en écrivant GO 64 et appuyer sur RETURN.
2. Suivre ensuite les instructions du COMMODORE 64.

### ■ COMMODORE 64 DISQUE

1. Assure-toi que l'unité de disque est branchée.
2. Insérer le disque dans l'unité.
3. Écrire LOAD "T", B, 1 et appuie sur RETURN.
4. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ COMMODORE 128 DISQUE

1. Sélectionner MODE 64 en écrivant GO 64 et appuie sur RETURN.
2. Puis suivre les instructions du COMMODORE 64.

### ■ MSX-MSX 2

1. Brancher le câble de la cassette suivant l'indication du manuel.
2. Rebobiner la bande jusqu'au début.
3. Écrire LOAD "CAS" R et appuyer sur ENTER.
4. Appuyer sur la touche PLAY de la cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ PC

1. Insérer le disque dans l'unité "A".
2. Connecter l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

### ■ ATARI ST

1. Connecter l'Atari ST.
2. Insérer le disque.
3. Presser le poussoir de RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

## 3 D GRAND PRIX

Prenez place au volant de la plus rapide des Formules 1 et après une série d'essais, lancez-vous sur les huit plus prestigieux circuits de Formule 1 du Monde !

La grisaille de la vitesse, le suspens, les frayeurs et peut-être la gloire que connaissent les grands pilotes... au bout de votre joystick.

A l'intérieur du cockpit, vous trouverez tous les paramètres habituels : jauge d'essence, d'eau, compteur et compte-tours, levier de vitesse, etc... Les rétroviseurs vous seront d'une grande utilité : n'oubliez jamais de garder un œil sur ce qui se passe derrière vous !

Et rappelez-vous que vous n'êtes pas tout seul sur le circuit : vos redoutables concurrents essaieront sans cesse de vous doubler au risque de provoquer un accident.

3 D Grand Prix est disponible sur disc et sur cassette Amstrad.

### Instructions de jeu

Vous vous êtes qualifiés pour les championnats du Monde de Formule 1. La première course aura lieu sur le circuit de Zandvoort. Pour être sélectionné pour la course suivante, vous devez vous placer dans les trois premiers. Chaque course comporte trois tours du circuit et le championnat du monde se déroule sur 8 circuits internationaux.

Bonne route !

### PANCOURS INTERNATIONAUX

NOM	LIEU	Circuit	Longueur
1 Zandvoort	Near Haarlem (Belgium)	2,6 m	4,2 km
2 Silverstone	Northants (England)	2,9 m	4,6 km
3 Anderstorp	Anderstorp (Sweden)	2,5 m	4,1 km
4 Jarama	nr Madrid (Spain)	2,1 m	3,4 km
5 Roux	Roux (France)	4,1 m	6,5 km
6 Brands Hatch	Fawkham (Kent)	2,6 m	4,2 km
7 Kyalami	Johannesburg (South Africa)	2,5 m	4,1 km
8 Mosport	nr Lake Ontario (Canada)	2,5 m	4,1 km

### Contrôle

#### CLAVIER

#### ou JOYSTICK

Z : Volant à gauche

X : Volant à droite

+ : Accélérer

? : Freiner

Barre espace : Changement de vitesse

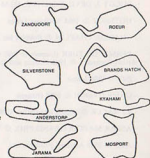
Barre espace et + : Passer à une vitesse supérieure

Barre espace et ? : Rétrograder

ESC une fois : Pause

ESC deux fois : Recommencez le jeu

3 D Grand Prix a été conçu par Dave Mendes et Mick O'Neill.



- BATTY © Elite system Ltd 1988
- BATTLE VALLEY, LIGHT FORCE, SHOCKWAY RIDER © Hewson Ltd
- 3D GRAND PRIX © Ubi Soft 1988
- BUGGY 2, DEVIL'S CASTLE, MLM 3D, ZAXX © Chip 1988
- HOTSHOT © 1988 Addictive Game
- CHARLIE CHAPLIN © Bubbles Inc 1985
- PERMIS DE TUER (Licence to kill) Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq SA and United Artists Company © 1988 Danjaq and United Artists Company
- P47 © 1988 Jaleco
- GAME OVER II © 1988 Dinamic
- TT RACER © Digital Integration 1986
- ASPAR MASTER GRAND PRIX © 1989 Dinamic
- ACE © 1988 Artronic Products Ltd
- MANGE-CAILLOUX © Ubi Soft 1990
- GRAND PRIX 500 © Microïds 1987
- SUPERSKI © Microïds 1988.