

SUPER PACK

GUN STICK

*Manuel traduit par* **Ubi Soft**

---

# TRIGGER

## LE JEU

Le jeu a lieu dans CRAZY PARK, fais attention, les délinquants sont partout... VISE ET TIRE.

Mais sois vigilant, tous ne sont pas tes ennemis et si tu les élimines tu perdras des points pleins de valeur.

Durant le jeu, des mitraillettes apparaîtront qui vous fourniront des munitions.

## OPTION DEUX JOUEURS

Dans ce cas, tu fais concurrence à ton ami pour avoir le plus de points possibles.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1 ou 2 joueurs.

CTRL : Pause (Amstrad)

DEL : Retour au menu

RETURN : Pause (PC & Compatibles)

DEL : Retour au menu (PC & Compatibles)

## CHARGEMENT

Chargez le jeu puis branchez le pistolet.

### AMSTRAD

Disque : Taper CPM

Cassette : Tapez CTRL + ENTER, tapez Espace

### PC & COMPATIBLES

Introduire le disque dans l'unité "A" et allumer l'ordinateur.

© Opera Soft S.A.

# GUILLAUME TELL

GUILLAUME TELL, le célèbre héros suisse marchait dans les montagnes armé de sa puissante arbalète, il allait à la rescousse de sa bien-aimée Brunegilda qui venait d'être enlevée par Rudy VandBadek le très méchant et très rusé Seigneur féodal qui maintenait tout le pays sous sa tyrannie.

Guillaume pourra-t-il sauver Brunegilda ? Ses armes sont une arbalète, des dards et son astuce.

Des milliers de dangers guettent ce pauvre Guillaume sur son chemin. Tes réflexes, ta façon de viser sont mis à rude épreuve. Tout est prêt pour l'aventure avec Guillaume Tell.

Il compte sur toi...

A ton GUNSTICK !

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1 ou 2 joueurs

## TOUCHES

CTRL : Pause (Amstrad)

DEL : Retour au menu (Amstrad)

RETURN : Pause (PC & Compatibles)

DEL : Retour au menu (PC & Compatibles)

## CHARGEMENT

Chargez le jeu et branchez le pistolet.

AMSTRAD

Disque : Taper CPM

Cassette : Tapez CTRL + ENTER, tapez Espace

PC & COMPATIBLES

Introduire le disque dans l'unité "A" et allumer l'ordinateur.

© Opera Soft S.A.

# SOLO

Huit heures et demi du matin : Charly démarre sa dure journée : il prend son petit déjeuner, se lave, se rend à l'école...

Le chemin de l'école déborde de dangers, de rats gigantesques et voraces, de voyous, de vandales et toute une faune d'êtres urbains qui guettent les enfants sur le chemin de l'école. Que la vie est dure !

Tête baissée et mort de peur, Charly marche dans les rues sombres du quartier, la matinée est glaciale. N'importe quelle silhouette lui fait peur. D'un coup, il se trouve entouré d'ennemis. Pauvre Charly ! Non !

Mais Charly sort de son cartable son GUN STICK et...

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

TOUCHES : 1 ou 2 joueurs

CTRL : Pause (Amstrad)

DEL : Retour au menu (Amstrad)

RETURN : Pause (PC & Compatibles)

DEL. : Retour au menu (PC & Compatibles)

## **CHARGEMENT**

Chargez le jeu et branchez le pistolet.

### **AMSTRAD**

Disque : Taper CPM

Cassette : Tapez CTRL + ENTER, et barre espace

PC & COMPATIBLES (moniteur couleur)

Introduire le disque dans l'unité "A" et allumer l'ordinateur.

© Opera Soft S.A.

# **TARGET PLUS**

## **LES INSTRUCTIONS**

### **LE MENU**

Vous pouvez sélectionner l'une des deux parties du jeu en tirant sur l'option. Si vous le souhaitez, deux joueurs peuvent jouer en même temps, mais seulement dans la deuxième partie.

### **LA PREMIERE PARTIE**

Un total de douze plats s'affichera, vous devez en toucher six si vous désirez tirer sur les cibles. Vous avez le droit à trois tirs tous les deux plats. Vous devez faire preuve de persévérance. Une fois que vous avez tiré sur 6 plats ou plus, un total de sept cibles

apparaîtra ; il faudra alors que vous touchiez au moins trois d'entre elles. Vous n'avez le droit qu'à un seul tir par cible. Si vous avez réussi avec succès cette épreuve, vous accéderez à un niveau de difficulté supérieur incluant les mêmes phases.

## **LA DEUXIEME PARTIE**

### **LA DEFENSE DU POULET ROTI**

Vous verrez un poulet rôti bien savoureux apparaître sur votre écran, il est victime des attaques impitoyables d'araignées qui descendent bien tranquillement de leurs toiles. Des bourdons affamés venant de tous les côtés essaieront d'en prendre des morceaux. Avec votre arme, vous devrez alors protéger le poulet contre ces attaques sauvages.

Quand un insecte s'installe sur le poulet, il "absorbera" sa chair et son jus à une vitesse incroyable. Les insectes se multiplient et deviennent de plus en plus agressifs au cours du jeu. Mettez un terme à leur voracité. Le jeu est fini lorsque le poulet a été entièrement dévoré et qu'il ne reste plus qu'un petit tas d'os.

Dans un jeu à deux joueurs, l'objectif est le même, mais les deux joueurs peuvent se partager le travail. Soyez sur vos gardes et surveillez l'apparition de la tarentule mortelle - on vous accordera plus de points si vous réussissez à la tuer mais attention : elle dévore le poulet bien plus rapidement que les autres insectes.

N'oubliez pas que les deux parties du jeu sont indépendantes l'une de l'autre. Vous pouvez jouer la deuxième partie sans avoir achevé la première partie.

### **LE TABLEAU DES SCORES**

Lors de la première partie, votre score s'affichera sur le côté gauche du tableau des scores. En-dessous, il y aura le nombre de plats qui sont apparus. Sur la partie droite, le nombre de plats sur lesquels vous avez tiré s'affichera, juste en-dessous, vous verrez le nombre de cibles qui sont apparues (en blanc) et le nombre de cibles touchées (en rouge).

Pendant la phase de la cible, le chiffre indiquant le nombre de plats fera le décompte du temps qu'il vous faut pour atteindre votre cible. Plus vous serez rapide, plus vous marquerez de points. Au milieu, un indicateur digital montrera le secteur des plats. 6

Dans la deuxième partie, le tableau des scores indique exclusivement le nombre de points qui vous sont accordés. Lorsque deux personnes jouent, chaque joueur a son propre tableau des scores. Si un insecte est abattu au même instant par les deux joueurs, le même nombre de points est accordé aux deux personnes.

## **LES ENNEMIS**

Comme vous le voyez, les ennemis de la première partie sont d'innocents plats et des cibles.

Mais vos ennemis de la deuxième partie ne sont pas aussi inoffensifs.

1°) **CHICKEN FORDINNER** est le nom d'un bourdon qui rôde autour du poulet rôti. Si vous doutez de sa voracité, laissez-le tranquille pendant quelques instants... et vous verrez. Mais ce n'est sans doute pas très conseillé.

2°) **GREEDY SPIDER** est le nom de la tarentule qui n'arrête pas d'attaquer votre poulet. Ne lui laissez pas la moindre chance de l'approcher ou elle dévorera le poulet tout entier en quelques secondes. Ne la sous-estimez pas - elle mange plus que sa taille ne le laisse présager.

© Dinamic 1987

# MIKE GUNNER

## LES INSTRUCTIONS

### INTRODUCTION

Vous êtes MIKE GUNNER, le meilleur détective de tout le pays et on vous a demandé de débarrasser la ville de ROBBLAND de tous les truands - il s'agit peut-être bien de la ville la plus dangereuse au monde. Il vaudrait mieux que vous ayez des nerfs d'acier, la tête froide et la détente facile.

Une chose est sûre, vos ennemis seront sans pitié. Rien ne les arrêtera. C'est la guerre entre eux et vous, évitez que du sang innocent ne soit versé.

Alors, soyez prudent, regardez bien sur qui et vers où vous visez... et tirez ! Le combat ne fait que commencer.

### LES PERSONNAGES

Pendant le jeu, vous verrez différents personnages. Regardez bien, car certains doivent être abattus et d'autres épargnés :

1°) **LES ENFANTS** qui courent dans le parc ignorent tout du combat, ne tirez pas dessus, ce n'est pas de leur faute s'il règne un tel désordre.

2°) **LES POLICIERS** qui patrouillent dans la ville 24 heures sur 24 ne devraient pas vous surprendre, leur présence est tout ce qu'il y a de plus normale dans une ville dont le taux de délinquance est le plus fort de toute la planète. Tous les policiers ont une marque distinctive sur leur képi : ne tirez pas sur eux, s'il vous plaît !

3°) **LES TRUANDS** de toutes sortes. Certains surgiront de derrière le mur du parc, habillés comme des musiciens professionnels, d'autres apparaîtront aux fenêtres, derrière les buildings, à l'intérieur ou à côté des voitures, ou bien ils descendront tout simplement la rue avec l'arme à la main dans le but de vous abattre.

## **LA PREMIERE PARTIE**

Vous vous trouvez dans le Central Park de Robbland par une belle journée ensoleillée. Les enfants courent gaiement de-ci de-là, tandis que les policiers patrouillent dans le coin. Les truands peuvent surgir à tout moment derrière le mur ou traverser tranquillement le parc. N'oubliez pas : ne tirez pas sur une personne qui ne mériterait pas un tel sort.

## **LA DEUXIEME PARTIE**

Vous êtes dans **KILLING STREET**, la rue principale de **ROBBLAND**. Surveillez les fenêtres, les portes, la chaussée et les voitures. Et voilà : si vous faites un "nettoyage" en profondeur, vous aurez réussi. C'est une phase très dangereuse, car certains des gangsters se retournent et vous tirent dessus. Certains perdent leur sang froid lorsqu'ils vous voient et ils vous lancent des bâtons de dynamite. Si vous tirez sur ces bâtons avant qu'ils ne touchent le sol, tout se passera bien. Vous ne pouvez pas vous permettre le moindre instant d'inattention ou vous le regretteriez.

## **LES POINTS**

Pour chaque truand abattu, vous marquez un certain nombre de points selon le type de gangsters auquel il appartient. Vous ne mettez pas longtemps à apprendre qui sont les vrais durs. Lorsque vous avez marqué 25 000 points, une nouvelle phase débute. Faites attention à ne pas tirer sur les innocents car vous perdriez une vie sans marquer de points.

## **L'OPTION A DEUX JOUEURS**

Cette option vous permet d'avoir un jeu tout nouveau.

Un joueur tire sur les gangsters et l'autre sur les policiers.

Vous verrez que c'est un vrai plaisir de jouer aux gendarmes et aux voleurs sur votre ordinateur.

© Dinamic

# **BESTIAL WARRIOR**

## **LES INSTRUCTIONS**

### **LES OBJETS**

**UNE VIE SUPPLEMENTAIRE** : vous gagnez une vie de plus si vous la ramassez.

**L'ARME** : elle augmente la puissance de vos armes.

**OFFGYRON** : cela vous permet de déconnecter certains de vos pires ennemis (les GYRONES) pendant un court instant.

**L'ECLAIR** : il vous garantit une totale immunité pendant un court laps de temps, mais ne vous protège pas des GYRONES.

**C'70-MAGNUM** : il est constitué de trois parties, chacune d'entre elles se trouve dans une section différente. Vous devez toutes les obtenir pour accomplir votre mission avec succès.

**D.S.** (système de déplacement) : il est toujours caché et ne peut être perçu par des yeux humains. Une lumière sur le tableau des scores indiquera sa présence. Si vous le trouvez, il vous transportera jusqu'au prochain secteur.

**LA CELLULE DE CHARGEMENT** : elle active le D.S. elle est indispensable pour parvenir au prochain secteur.

## **LES ENNEMIS**

**LES GYRONES** : ce sont des androïdes volants dotés d'un système de détection puissant. Ils vous attaqueront jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'énergie.

**LES BARTOKS** : ce sont vos ennemis les plus redoutables et les plus puissants. Ils surveillent et gardent le système de déplacement et apparaissent dès le second secteur. Ils sont immenses et il vous faudra tirer plusieurs fois avec votre turbo-laser pour les anéantir.

**LES ZETRAKS** : ce sont des serpents bioniques. Si vous ne réussissez pas à vous en débarrasser, sautez par-dessus.

**LES CYBORGS** : ce sont des créatures mutantes. Elles se cachent dans des lacs et sont très rapides.

**EXTERMINATORS**: un simple contact avec eux vous enlève beaucoup d'énergie. Certains ont un trident, tandis que d'autres sont à moto.

## **QUELQUES CONSEILS DE McWIRIL**

La première chose à faire est de trouver la connection entre l'arme et la cellule de chargement. Sans cela, vous ne pouvez pas parvenir au secteur suivant.

Dans le quatrième secteur, il n'y a pas de cellule de chargement. Il faut que vous trouviez le D.S.

N'oubliez pas que les armes sont inefficaces sous l'eau.

Lorsque vous assemblerez les trois parties du C70-Magnum, vous obtiendrez la puissance de tir maximale pour vos armes, cela durera même si vous êtes tué.

© Dinamic3<sup>o</sup>) **LES TRUANDS** de toutes sortes. Certains surgiront de derrière le mur du parc, habillés comme des musiciens professionnels, d'autres apparaîtront aux fenêtres, derrière les buildings, à l'intérieur ou à côté des voitures, ou bien ils descendront tout simplement la rue avec l'arme à la main dans le but de vous abattre.

## **LA PREMIERE PARTIE**

Vous vous trouvez dans le Central Park de Robbland par une belle journée ensoleillée. Les enfants courent gaiement de-ci de-là, tandis que les policiers patrouillent dans le coin. Les truands peuvent surgir à tout moment derrière le mur ou traverser tranquillement le parc. N'oubliez pas : ne tirez pas sur une personne qui ne mériterait pas un tel sort.

## **LA DEUXIEME PARTIE**

Vous êtes dans **KILLING STREET**, la rue principale de **ROBBLAND**. Surveillez les fenêtres, les portes, la chaussée et les voitures. Et voilà : si vous faites un "nettoyage" en profondeur, vous aurez réussi. C'est une phase très dangereuse, car certains des gangsters se retournent et vous tirent dessus. Certains perdent leur sang froid lorsqu'ils vous voient et ils vous lancent des bâtons de dynamite. Si vous tirez sur