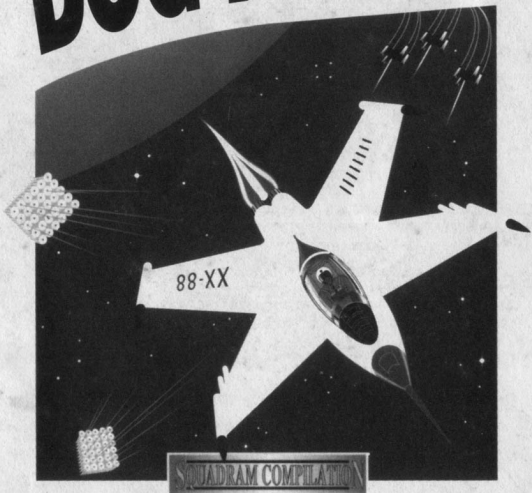


DOG FIGHT!



SQUADRAM COMPILATION

FIRE !

PRESENTATION

Sous la pression des oppositions politiques, des médias et des autres organismes pacifiques ou écologiques, les gouvernements des nations dites civilisées, s'accordent pour remédier aux problèmes les plus pressants.

On vous désigne alors pilote de FIRE, le super-hélicoptère de combat à long rayon d'action, à la puissance de feu redoutable et à la maniabilité sans faille ; un joli jouet pour anéantir les forces du mal humain !
Vous embarquez à bord du porte-aéronefs U.S.S. NEW DEAL.

Les objectifs ont été fixés :

- 1 - Combattre la drogue en COLOMBIE, Amérique Latine.
- 2 - Sauver les rescapés de BEYROUTH et anéantir la flotte ennemie, au Moyen-Orient.
- 3 - Détruire la mystérieuse organisation criminelle du SCORPION, basée au POLE NORD, Antarctique.
- 4 - Repêcher les boat-peoples et éliminer les rampes de missiles nucléaires situées dans la jungle du CAMBODGE, au Sud-Est Asiatique.
- 5 - Anéantir l'aviation terroriste et les usines chimiques d'un pays belliqueux du Proche-Orient...

CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette.
Tapez "ICPM" puis ENTER.

COMMANDES

Utilisez votre joystick pour donner le sens de direction voulu pour l'hélicoptère et pressez sur le bouton de FIRE pour tirer.

- Les munitions sont illimitées.
- Le BLINDAGE "SHIELD" et le CARBURANT "FUEL" sont limités mais sont renouvelés à chaque passage sur le porte-aéronefs

- en début de mission.
- Pour le "FUEL", il existe une possibilité de réapprovisionnement en cours de mission lorsqu'on entre en contact avec des barils decarburant qui apparaissent régulièrement.
- Un double tir est possible. Il suffit d'entrer en contact avec les blasons qui apparaissent régulièrement.

DEROULEMENT DU JEU

Votre base d'attache, entre chaque mission, est le porte-aéronefs à propulsion nucléaire, le U.S.S. NEW DEAL.

MISSION 1

Combattez les trafiquants de drogue d'Amérique Latine en vous attaquant tout d'abord aux plantations de coca et aux raffineries traitant la future cocaïne.

Puis dans le second stage détruisez le fameux train-blindé qui achemine la drogue jusqu'au port de chargement, où des cargos attendent afin de transporter la mort blanche vers les pays occidentaux. Attention, il faut absolument épargner les populations locales terrées dans leurs misérables habitations.

MISSION 2

Sauver du Liban en ruine, les combattants et les civils qui tentent de rallier à la nage les navires occidentaux qui croisent au large dans la baie. Auparavant vous aurez réduit au silence les navires de surveillance adverses, tout en évitant les tirs de missiles antiaériens des batteries côtières.

MISSION 3

Détruisez la mystérieuse organisation du SCORPION qui, loin d'apaiser la tension internationale, lance ses sous-marins sur les océans du monde à partir de bases navales situées sur la Banquise. Vous devrez dans un premier temps trouver et détruire les submersibles puis ensuite, le long de la banquise et des côtes septentrionales du Groenland vous éliminerez le réseau de bases du SCORPION qui, par ses activités criminelles, menace l'équilibre mondial.

MISSION 4

Arrêtez le génocide des populations du Sud-Est Asiatique en stoppant la guerre de 40 ans qui ravage le sous-continent. Dans un premier temps, une action humanitaire vous sera demandée, vous vous rendrez alors en mer de Chine, pour repêcher les populations embarquées sur les Boat-Peoples en perdition.

Ensuite il vous faudra retirer à des groupes armés peu responsables, leurs jouets les plus dangereux : les rampes de missiles à têtes nucléaires disposées le long des rizières au fin fond de la jungle asiatique. Détruisez-les !

MISSION 5

Vous devrez anéantir en plein désert du Moyen-Orient, la puissance ambitieuse et fanatique d'une nation belliqueuse qui ne reculera devant aucune bassesse.

Vous éliminerez la chasse ennemie basée sur l'aéroport militaire du pays puis il vous faudra détruire, en les "écrasant" sous les bombes, les usines de production chimique, qui fournissent en gaz mortels les protagonistes des guerres voisines.

Ne tirez pas sur les dromadaires des bédouins du désert ; ces pauvres bêtes ne vous ont rien fait !

REMARQUES ET AVERTISSEMENTS

Dans la plupart des missions se trouvent de nombreux dirigeables appartenant aux organismes pacifiques, il est tout à fait inutile de leur tirer dessus ou encore de les percuter en passant avec votre super-hélicoptère FIRE.

EVIL DONJON

Pénétrez l'atmosphère étrange d' EVIL DONJON, de ses spectres, de ses fantômes et autres morts vivants et survivez afin de ramener un maximum de fioles magiques qui vous réserveront d'autres surprises. Combattez et gagnez pour repousser les limites du mal...

AUTEUR : Marc DELAPERRIERE
MUSIQUE et SON : Sylvestre CAMPIN

MEGAWAR

An 3910, le C.S. (conseil chargé de la sécurité) de la constellation de Duran doit faire face à une force obscure venant d'une constellation limitrophe. Le C.S. ne disposant que d'une poignée de pilotes vous charge d'effectuer une mission de reconnaissance.

Il y a quatre niveaux. La difficulté s'amplifie au cours du jeu.

Le joueur dispose de neuf vies et de dix options (une vie supplémentaire, bonus points, tir laser, etc...) pour mener sa mission à bien.

THUNDER FIGHTER

Argh!!! Une fois de plus des extra-terrestres attaquent la Terre (ça faisait longtemps...). Désirant ne pas se laisser marcher sur les pieds, le gouvernement a décidé d'envoyer l'escadrille des THUNDER FIGHTER défendre notre belle planète.

Avec votre bol habituel, vous avez immédiatement été désigné volontaire pour cette mission (petit veinard).

Auteur : Benoit VARASSE

Musique : Emmanuel MIESCH

SKYLAB

An 2112. La station spatiale SKYLAB III qui avait quitté son orbite géostationnaire lors de son lancement raté à la fin du second millénaire est de retour aux environs de la Terre après un long périple dans notre galaxie.

Des physiciens ont décelé sur cette station la présence de différents cristaux qui, assemblés de manière cohérente, formeraient un catalyseur susceptible de réaliser la réaction de fusion entre les molécules d'uranium 239 et de plutonium 244 offrant ainsi une énergie illimitée. Malheureusement, SKYLAB III s'est également doté lors de son périple d'êtres inconnus ainsi que de forts champs magnétiques rendant extrêmement périlleuse l'opération de récupération des cristaux.

Risquant le tout pour le tout, l'ONU a décidé d'y envoyer les 5 prototypes récemment construits d'un nouveau modèle de module spatial renforcés pour l'occasion de canons à protons d'une rare efficacité.

Il fallait une équipe pour guider ces modules, la vôtre fut choisie...

Un jeu d'arcade hyper rapide qui vous permettra de vous battre seul ou de vous associer avec un autre joueur dans un but commun.

Un éditeur inclus dans le logiciel vous permettra en outre de concevoir vos propres tableaux, vos pièges diaboliques puis de les sauvegarder.

MODE D'EMPLOI

1 Jouer

Lors du choix des options vous pourrez choisir les commandes du ou des joueur (s) : joystick 1, joystick 2 ou clavier (curseur + space). Votre mission est d'assembler des cristaux de couleurs différentes (un blanc + un jaune) afin de produire un catalyseur. Si vous assemblez des cristaux de même couleur, le catalyseur produit sera inutilisable. Au contraire, si vous assemblez correctement tous les cristaux de même tableau et obtenez ainsi le maximum de catalyseurs possible, vous aurez alors un bonus de 5000 points. Chaque tableau est composé de murs et de plaques magnétiques dérégulant vos M.S.M (Module Spatiale Motorisé).

Les murs sont au nombre de trois et ont chacun des particularités propres :

- mur bleu** : destructible après 2 tirs,
- mur rouge** : indestructible,
- mur gris + croix rouge** : indestructible, départ des aliens.

Il existe 4 types de plaques magnétiques agissant lorsqu'elles entrent en contact avec un M.S.M :

- bleues** : empêchent les M.S.M de tirer,
- grises** : détruisent tous les aliens lors d'un tir,
- orange** : inversent la couleur d'un éventuel cristal transporté,
- vertes** : ralentissent les M.S.M.

Lors du jeu à 2 joueurs, le premier pilote un M.S.M et doit récupérer les cristaux mais ne peut tirer. Le tir des protons est alors pris en charge par le second joueur qui pilote lui un scooter spatial mais ne peut récupérer les cristaux. Cette répartition des tâches rend la récupération des cristaux plus aisée mais en contrepartie, la perte d'un joueur entraîne automatiquement la perte de l'autre.

2 Editer

A l'aide du joystick, vous déplacez un curseur qui imprimera lorsque vous appuierez sur ACTION, l'un des éléments du décor que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches fléchées.

Votre tableau doit obligatoirement contenir, pour être validé, un nombre pair de cristaux compris entre 2 et 10, moins de 6 murs gris (départs des aliens) et 2 M.S.M (du fait la possibilité de jouer à deux).

Lorsque le tableau est terminé, appuyez sur ENTER et choisissez le numéro de tableau ou celui-ci sera implanté lors de la compilation

Vous pourrez ensuite sauvegarder puis recharger les tableaux.

Malheureusement, du fait de la (relativement) faible capacité mémoire de nos chers AMSTRADS, les opérations de sauvegarde et de chargement remettront à zéro le tableau des Hi-scores.

AUTEUR : Benoit VARASSE

FIREBALL

Extrait d'un communiqué de l'agence américaine de presse du 25 avril 2005:

"Ce soir se déroulera au Madison Square Garden la finale des huitièmes championnats du monde de Fireball. Rappelons pour mémoire que ce sport, qui vit le jour 9 ans plus tôt en France, oppose deux joueurs qui, à bord de leurs navettes respectives, doivent envoyer un palet de forme hexagonale (1/10ème de la normale). La finale opposera ce soir le tenant du titre, Rocky XII (qui s'est recyclé après sa longue carrière passée dans le monde de la boxe) à un jeune inconnu tout droit sorti des qualifications: Jon Loser.

Les 35000 places du M.S.G. ayant toutes été louées depuis au moins trois mois, on peut s'attendre pour ce match à une ambiance des plus folles."

C'est vous qui ce soir allez incarner Jon Loser (du moins si vous achetez le jeu!) et disputer contre Rocky XII le match du troisième millénaire (Rocky XII pouvant être incarné soit par l'ordinateur, soit par un autre joueur).

SCIENTIFIC

Le jeu arcade-éducatif

SCENARIO

Postulant à un poste de technicien dans une centrale nucléaire, vous allez être soumis à un simulateur qui testera non seulement votre habilité à provoquer la fission nucléaire mais également vos connaissances en mathématiques et en histoire. Si vous désirez être engagé, il vous faudra faire preuve d'adresse, d'intelligence et de réflexion.

Scientific est le seul logiciel qui mélange de façon cohérente un jeu d'arcade rapide aux graphismes et aux bruitages de qualité à un logiciel éducatif. Il représente le compromis idéal, amusant et réellement pédagogique.

MODE D'EMPLOI

Pendant la page de présentation vous pourrez choisir:

- soit de jouer à partir du clavier ou d'un joystick,
- soit de répondre à cinq questions d'histoire ou de mathématiques. Vous pourrez ensuite choisir entre trois niveaux de difficulté.

Le jeu

Le but du jeu est de bombarder de neutrons les atomes qui descendent du haut de l'écran afin de provoquer la fission nucléaire. Pour cela il vous faut de plus éviter les flux énergétiques qui essaient de vous détruire.

A chaque fois que vous toucherez un atome, il restera un déchet nucléaire blanc sur lequel il vous faudra tirer deux fois pour qu'il soit détruit.

Quand vous aurez éliminé tous les atomes, vous devrez subir un questionnaire d'histoire. Si vous répondez correctement, vous passerez au tableau suivant, sinon vous perdrez 500 points et devrez repasser le même tableau.

Un autre questionnaire d'histoire vous sera soumis si les atomes arrivent en bas de l'écran. Vous perdrez un canon si vous ne répondez pas

correctement.

A chaque fois que le temps sera écoulé (à droite de l'écran), vous serez confronté à une série de deux questionnaires mathématiques. Si vous ne répondez pas correctement aux deux questions posées, vous perdrez un canon à neutrons. Il vous en sera alloué trois au départ du jeu.

Joystick ou clavier:

Z- -X ESPACE: neutrons ESC: fin de partie

Bonne chance...

AUTEUR : Benoit VARASSE

MUSIQUE : Emmanuel MIESCH

ATOMIC FICTION

Avril 1992. La crise énergétique qui jusqu'ici était restée limitée prend désormais des dimensions effroyables. A tel point que selon les spécialistes, si rien n' est fait d' ici 48 heures, les ordinateurs contrôlant le lancement des missiles intercontinentaux s' arrêteront de fonctionner provoquant ainsi leur lancement accidentel et un gigantesque holocauste nucléaire.

Cependant, un espoir existe : le Kyrium. Ce minerai hautement énergétique a été découvert il y a bientôt cinq ans mais n'a jamais été exploité du fait de sa très grande radioactivité rendant son extraction impossible par les moyens conventionnels. C'est pour cette raison que les chercheurs du monde entier ont mis au point une nouvelle machine : le M.M.R. (module à minerais radioactifs). C'est vous qui, aujourd'hui, êtes chargé de piloter ce M.M.R. mais cela est loin d'être facile.

MODE D' EMPLOI

Afin de récupérer le Kyrium, minerai qui saura pallier à l'effroyable crise énergétique sévissant actuellement, les hautes instances mondiales ont décidé de vous confier le pilotage du module à minerais radioactifs, le M.M.R., (dont on ne possède que trois exemplaires).

Cela serait assez facile si les 18 galeries dans lesquelles vous allez opérer n'étaient pas infestées de monstres irradiés et de pépites d' or.

S'ils percutent votre pipeline, vous perdrez un M.M.R.. Pour éviter cela il suffit d' actionner le treuil qui ramènera votre M.M.R. en lieu sûr. Par contre, vous pouvez les absorber ce qui vous apportera un bonus substantiel. Il est également possible de désintégrer les pépites et les monstres présents dans les galeries en libérant un flux énergétique. On vous en octroie deux au départ du jeu plus un à chaque changement de tableau.

Le jeu possède 4 vitesses et 4 niveaux de difficulté ainsi que la possibilité de jouer avec les galeries invisibles.

Il se joue au joystick (auquel cas une option "joystick assisté" permet un pilotage plus aisé pour certains joysticks en utilisant les diagonales) ou au clavier :

A S ESPACE : treuil les touches sont redéfinissables

Z ENTER : flux ESC fin de partie

Bonne chance...

AUTEUR : Benoit VARASSE

MUSIQUE : Emmanuel MIESCH

BACTERIK DREAM

Au cours de recherches entreprises par l'U.S. ARMY sur une nouvelle arme bactériologique à haut rendement, un virus très puissant a échappé au contrôle des chercheurs et les a contaminés. Enfermés dans leur laboratoire afin d'éviter l'épidémie, ces derniers ont créé plusieurs instruments pour anéantir le virus et enrayer la maladie. Cependant, ces instruments, qui relèvent plus de la guerre fiction que de la médecine du fait de la conception même du virus sont très difficiles à manier et demandent des qualités exceptionnelles notamment de réflexe et de rapidité. Les chercheurs étant trop faibles physiquement pour manier ces instruments, il fallait quelqu'un de l'extérieur pour remplir cette tâche délicate. Evidemment, avec votre chance habituelle, vous avez été immédiatement désigné volontaire par vos supérieurs...

Servi par un graphisme et une animation exceptionnels, BACTERIK DREAM vous emmènera aux rythmes de superbes musiques à la découverte d'un nouveau genre de jeu d'arcade. Vous pourrez, afin de combattre le virus, choisir entre trois méthodes différentes, chacune possédant ses avantages mais aussi ses ... inconvénients!

Le jeu possède en outre un éditeur très complet qui vous permettra de concevoir vos propres tableaux, vos pièges diaboliques...

BACTERIK DREAM c'est l'arcade à l'état brut.

MODE D'EMPLOI

I Jouer

Afin d'assurer leur reproduction, les virus (cellules de couleurs jaune et rouge) pénètrent dans les globules blancs (blanc et noir) et les détruisent. Il vous faut donc, afin d'enrayer la maladie, exterminer les virus avant que ceux-ci aient réduit à néant le nombre de globules et ce grâce aux divers I.A.V. (instruments anti-virus), mis gracieusement (!) à votre disposition. Vous disposez de trois méthodes différentes pour combattre le virus que vous aurez choisi lors de la page de présentation, chacune possédant ses avantages et ses inconvénients :

1. Méthode dite du "rouleau"

Vous dirigez un rouleau qui pourra en passant dessus écraser les virus mais aussi les globules. Evoluant dans un univers microscopique, il n'est pas soumis aux frottements et donc ne pourra pas voir sa course stoppée.

C'est un outil relativement facile à manier mais qui est très tributaire du décor dans lequel il évolue.

2. Méthode dite des "lasers croisés"

Vous dirigez ici deux canons dont le croisement des lasers produira une très forte élévation de température susceptible de détruire tout élément se trouvant à cet endroit. Il est d'un maniement moins souple que le rouleau mais est moins dépendant du décor.

3. Combiné

Regroupe les deux premières méthodes en une seule. Très payant mais également très difficile à manier. Attention notamment à ne pas détruire votre rouleau avec vos lasers. Pour les pros du joystick !

Vous évoluez à l'intérieur d'un décor comprenant diverses plaques amovibles ou fixes qui, si elles ne gênent en rien les virus et les globules influent sur le déroulement du jeu lorsque vous passez dessus avec le rouleau ou tirez avec les lasers.

Plaques fixes:

BLEUES : empêchent le passage du rouleau et le tir des lasers.

VERTES : ralentissent.

ROUGES : rajoutent un virus.

Plaques amovibles (apparaissent au hasard) :

ORANGE : donnent un bonus de 500 points.

GRISES : rajoutent un globule blanc.

MAUVES : donnent un I.A.V.

L'extermination des virus permet de passer au tableau suivant, celle des globules blancs produisant la perte d'un I.A.V.

Le jeu se joue au joystick ou au clavier (curseurs + copy).

II Editer

A l'aide du joystick ou du clavier, vous déplacez un curseur qui imprimera lorsque vous appuierez sur ACTION l'un des quatre éléments du décor (plaques fixes + fond).

Appuyez ensuite sur ENTER et choisissez votre décor de fond puis le numéro du tableau où celui-ci sera implanté lors de la compilation.

Vous pourrez par la suite sauvegarder puis charger les tableaux. Par faute de mémoire suffisante, les opérations de sauvegarde et chargement remettront à zéro le tableau des Hi-scores.

Good game !

CREATION de Benoit VARASSE.

ZARXAS

SCENARIO

Dans cette seconde moitié du XXIème siècle, sur la colonie terrienne Zarxas les foules se passionnent pour un jeu télédiffusé : récupérer dans plus de quarante salles des parcelles radioactives et ce sous la menace de Druix, Snark et autres Bump extrêmement dangereux. Pour compliquer le tout, vous devrez récolter des parcelles dans un ordre défini. La récompense, paraît-il, en vaut largement la peine...

Aujourd'hui, c'est vous qui avez décidé de relever, au péril de votre vie, ce défi.

Le jeu possède un éditeur complet de tableaux.

MODE D'EMPLOI

I. Le jeu.

Lors de la page de présentation vous pouvez choisir entre:

- 1: jouer,
- 2: charger des tableaux.

1. Jouer.

A l'aide du joystick ou des touches fléchées vous sélectionnez la vitesse choisie (de 1 à 10, 1 étant la plus rapide) et le tableau de départ de 1 à 49. Ensuite, appuyez sur 1 ou FIRE afin de commencer le jeu. Vous devez récolter les parcelles lorsqu'elles deviennent radioactives et émettent un rayonnement. Afin d'échapper aux mutants qui vous poursuivent, vous pouvez creuser un trou qui se rebouchera après quelques temps, en appuyant sur FIRE et en sélectionnant la direction voulue (droite ou gauche). Lorsque vous aurez récolté toutes les parcelles, vous passerez automatiquement au tableau suivant.

Le joystick est fortement recommandé mais vous pouvez également utiliser le clavier :

E	
S D	trou gauche: Z
X	trou droit : C

2. Charger des tableaux.

Insérez votre disquette et appuyez sur une touche. Un catalogue sera généré. Il suffira alors d'appuyer sur ENTER pour le chargement ou sur ESCAPE pour revenir au menu. Si une erreur se produit lors du chargement il suffira d'appuyer sur la touche 9 du pavé numérique (F9).

II L'éditeur

Lors de la page de présentation vous pouvez choisir entre:

- 1. Editer
- 2. Charger des tableaux.
- 3. Sauver des tableaux.

1. Editer.

Comme pour le jeu, vous pouvez choisir le tableau que vous allez éditer ainsi que l'action que vous allez effectuer :

- a. Créer
- b. Modifier
- c. Déplacer
- d. Visualiser.

a. Créer

A l'aide de la touche ESPACE vous sélectionnez l'icône que vous allez utiliser : brique, échelle, corde et gomme.

En appuyant sur FIRE vous sélectionnez le curseur voulu :

jaune : déplacement, blanc : écriture.

Lorsque vous avez terminé de créer votre tableau, vous appuyez sur ENTER. Après avoir placé votre joueur, vous vérifiez que le tracé convient bien en déplaçant votre joueur. Après avoir de nouveau appuyé sur ENTER, si vous ne désirez pas modifier votre tableau, l'ordinateur vous demandera le nombre de parcelles radioactives que vous désirez (à entrer sous la forme d'un nombre de deux chiffres), puis il vous dira de les placer. Attention, les parcelles devront être récupérées dans l'ordre où vous les aurez positionnées. Ensuite il restera à choisir ; le nombre de poursuivants, à les placer, puis la couleur du tableau, le type de briques et de poursuivants avant que le tableau ne soit compilé.

b. Modifier

Idem que créer mais le tableau initial s'affichera à l'écran.

c. Déplacer

Choisissez le tableau après lequel le tableau édité sera placé et l'ordinateur le fera automatiquement.

d. Visualiser

Sans commentaire.

2. Charger des tableaux.

Voir JEU.

3. Sauver des tableaux.

Instructions analogues à l'option chargement.

AUTEUR: Benoit VARASSE

MUSIQUE: Emmanuel MIESCH