

MASTER NAVY

- Navy Moves
- Ace
- Frank Bruno's Boxing
- Bomb Jack
- Football Manager 2
- Hotshot
- Tetris
- Zombi

ACE

Votre jet AVAT n'attend plus que vous. Il est paré 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, protégés 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 ?

Alors que vous montez 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 canonnade. 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 noeuds, ramenez le joystick vers l'arrière en douceur et l'avion décolle. Remontez le train d'atterrissage.

4*) SIM : La carte d'intelligence satellite vous permet de localiser les forces ennemies, vos bases aériennes et les réservoirs de carburant. La carte SIM 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 en rouge est tenu par l'ennemi .

5*) L'ATTAQUE DE FORCES BASEES AU SOL : Descendez jusqu'à moins de 3,000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 noeuds 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 nacelles 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 camera de prises de vues 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 noeuds. Attaquez avec vos missiles air-mer, tout en évitant les tirs anti-aériens et les missiles sol-air. (N.B : La flotte ennemie n'apparaît sur la carte qu'une fois que vous avez détruit toutes les forces de l'armée de terre.)

6*) 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 sonde de ravitaillement se trouve au centre du panier et attendez d'avoir fait le plein.

9*) LES DEGATS SUBITS : si votre avion a subi de sérieux dommages, il faudra vous éjecter pour survivre. Vous ne pouvez pas vous éjecter au-dessus de territoires ennemis ni si 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'envol pour redécoller. Une fois que vous aurez atterri, l'équipage remettra 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 : 960 noeuds au niveau de la mer.
1590 noeuds à 70000 pieds.
UC 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.
REAR 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 arrimé sur la cible. Pour cela, il faut tirer lorsque la cible est dans votre champ de vision. Dans un mode à deux joueurs, les vues 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 envahisseurs 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 CHARGEMENT POUR ANSTRAD

* ANSTRAD 464/664 à 6128 BANDE ET DISQUE.

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

INSTRUCTIONS POUR ACE.

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 préposé aux armes).

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'ennemis 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'ACE et le tableau de bord.

1') **LE DECOLLAGE :** accélérez jusqu'à 150 noeuds puis levez doucement le nez de l'avion pour décoller ; rentrez le train d'atterrissage avant que votre vitesse n'atteigne les 280 noeuds.

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 noeuds.

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 noeuds 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 refera 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	AMSTRAD 464/664/6128	(touches)
POUR MONTER	joystick	ou A
POUR DESCENDRE	joystick	ou Q
POUR VIRER A GAUCHE	joystick	ou P
PLUS DE POUSSEE		↑
MOINS DE POUSSEE		↓
TRAIN D'ATTERRISSAGE (rentré/sorti)		U
CARTE & PAUSE		M
PAUSE / FIN DE PAUSE		M
CHOIX DES ARMES		RETURN
POUR FAIRE FEU		BARRE D'ESPACE
POUR S'JECTER		E

COMMANDES DU RESPONSABLES DES ARMES (JEU 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	RETURN
VERS LE HAUT	↑
VERS LE BAS	↓
VERS LA GAUCHE	←
VERS LA DROITE	→
FEU	ENTER

TABLAU DE BORD

THRUST	indique la poussée du moteur
FUEL	niveau de carburant
ALT	altitude de l'avion en pieds
UC	train d'atterrissage rentré/sorti.
COMPASS	boussole-indique le cap.
SC	points
TANGAGE ET ROULIS	Les deux avions montrent votre angle d'inclinaison degré d'ascension ou de piqué.
TABLAU 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-angulaire 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 réposé aux armes utilise un autre type d'armes.

3') FUSEES ECLAIRANTES : 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') Repartez 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 noeuds 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 abatte.

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

N.B : vous ne verrez les navires sur la carte qu'après avoir anéanti 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') DEGATS : 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.

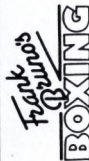
MODE D'EMPLOI

Spectrum
 Gardé en haut 1
 Esquive O
 Gardé en bas A
 Crochet à droite/uppercut U
 Esquive à gauche I
 Coup à gauche O
 Coup à droite P
 Esquive à droite P
 Abandon Caps Shift/barre d'espacement

Commodore C16
 Gardé en haut /
 Esquive RETURN
 Gardé en bas a
 Esquive à gauche 1
 Coup à gauche 2
 Coup à droite s
 Esquive à droite barre d'espacement
 Knock-out R
 Recommencer RUN/STOP
 Abandon

Amsirad/Schneider
 Gardé en haut 1
 Esquive O
 Gardé en bas A
 Crochet à droite/uppercut barre d'espacement
 Esquive à gauche K
 Coup à gauche I
 Coup à droite O
 Esquive à droite L
 Abandon ↑ (flèche de direction)

Commodore 64/128
 Une seule manette de jeux branchée au port 2
 Coup à gauche 1
 Coup à droite 2
 Knock-out barre d'espacement



La boxe est sans aucun doute le plus redoutable des sports de contact à l'heure actuelle. Il exerce un charme à la fois étrange et presque sadique sur les passionnés du sport dans le monde entier. La boxe a été l'objet de films, de documentaires et de controverses, et elle rassemble des qualités physiques telles que la résistance, la force, le courage et l'endurance en produisant un sport extrêmement excitant. Vous pouvez maintenant éprouver ce sport rapide et violent sans risquer votre vie ou votre cou car Frank Bruno, un des plus grands boxeurs du monde, présente le plus grand jeu de boxe du monde.

© Copyright Elite Systems Ltd. 1986

IMPORTANT

Pour mieux retrouver les jeux individuels veuillez indiquer les positions du compteur du magnétophone dans les cadres appropriés.

	SP	64	AM	C16
Frank Bruno's Boxing	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Airwolf	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Commando	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bombjack	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Objet du jeu

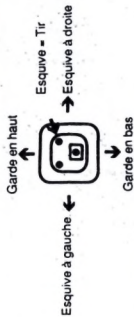
L'objet du jeu est de battre huit boxeurs l'un après l'autre, tous prétendants au titre de champion du monde de la catégorie poids lourds. Chaque boxeur a un style de combat différent, chacun étant plus intelligent que le précédent. Pour battre un adversaire, Bruno devra effectuer un 'knock-out' en envoyant au tapis trois fois au cours d'une même reprise de trois minutes. Pour ceci, Bruno devra réduire le 'statut' de son adversaire à zéro en évitant les coups de son adversaire et en frappant ce dernier lorsque son corps ou sa tête ne sont pas protégés. En répétant plusieurs coups réussis, la puissance de frappe de Bruno augmentera et l'indicateur de K.O. se mettra à clignoter lorsqu'on obtiendra 100% de la force de frappe, et vous pourrez alors utiliser votre crochet à droite/votre uppercut. L'écran est divisé en deux parties, la partie supérieure est le tableau de score et d'informations et la partie inférieure est une vue en perspective de l'enceinte.

Si vous gagnez la reprise!

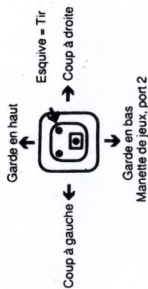
Lorsque vous gagnez la reprise, vous recevez votre code personnel de membre de l'association de boxe Elite Video. Vous remarquerez, dans la reliure, que nous vous avons attribué une carte de membre EVBA pour votre usage personnel. Ecrivez ce numéro de code au crayon en face de celui du boxeur suivant. Ainsi si vous venez de battre le premier boxeur, marquez le numéro de code pour introduire le boxeur suivant, en l'appelant sur la bande/disquette, soit tout de suite ou ultérieurement. Pour l'introduction d'un boxeur, on effectuera les opérations suivantes:

1. Vérifier que la cassette/disquette soit placée du côté B.
2. Appuyer sur L sur la page des options.
3. Introduire votre nom à trois lettres.
4. Introduire votre numéro de code de membre (appuyer sur votre numéro de code de membre d'autres touches, si vous voulez réintroduire le premier boxeur).
5. Appuyer sur PLAY du magnétophone.

Le programme vous communiquera quel boxeur il a trouvé sur la bande. Lorsqu'il trouve un boxeur qui précède ou un qui suit celui qu'il recherche, faites avancer ou bien rebobinez la bande. Votre code de membre est valable pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à 3 lettres que vous avez utilisé.



2 manettes de jeu



* Commodore C16: trois boxeurs seulement.

Les coups au corps sont effectués en frappant alors que la garde de Bruno est abaissée.

Les coups à la tête sont portés lorsque la garde de Bruno est levée.

Les crochets à droite sont portés lorsque la garde de Bruno est abaissée.

Les uppercuts sont portés lorsque la garde de Bruno est levée.

Les crochets à droite et les uppercuts ne pourront être portés que lorsque l'indicateur de K.O. clignote.

Si vous perdez la reprise!

Vous pouvez affronter de nouveau le même boxeur, selon que vous avez gagné, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Pour ceci, vous devez appuyer sur R dans la page des options.

JOUEZ AVEC VOS GROS POINGS

Voici 8 des challengers poids lourds les plus invraisemblables du monde dans une simulation de match de boxe imbattable!

FRANK BRUNO
GRANDE
BRETAGNE

(LE CHALLENGER)

1 CANADIAN CRUSHER*
CANADA

Le grand bûcheron du Canada à la démarche lourde; beau comme un ours gris et rapide comme un éléphant!

2 FLING LONG CHOP*
JAPON

Fling Long Chop du pays de "Hi-Fi" levant est le champion incontesté des arts martiaux "made in Japan".

3 ANDRA PUNCHEREDOV*
URSS

Andra est un danseur russe rapide qui vous monte à la tête plus rapidement qu'un verre de Vodka.



4 TRIBAL TROUBLE

AFRIQUE

Avec Tribal, vous n'aurez que des ennuis: son sale caractère l'emporte toujours et ses poings sont les plus précis qui soient.

5 FRENCHIE
FRANCE

Frenchie peut vous sembler décontracté, courtis et sophistiqué, mais attention: derrière cet extérieur trompeur se cache un individu menaçant qui ne demande qu'à vous faire voir trente-six chandelles.

6 RAVIOLI MAFIOSI

ITALIE

Ne vous frottez pas à Ravioli. Il connaît tous les mauvais coups et il les utilise sans le moindre scrupule.

7 ANTIPODEAN ANDY

AUSTRALIE

Andy se nourrit de canettes de bières vides et il est insensible à la douleur. Une puissance et une énergie indomptables.

8 PETER PERFECT

USA

Le célèbre champion du monde Peter Perfect, le boxeur le plus parfait et précis de l'histoire de ce sport, s'apprête à toncer sur vous avec sa machine à gloire. Qui relèvera le défi de M. Musclic?

* Commodore C16 : ces 3 boxeurs seulement



BOMB JACK

Jeu vidéo "Coin Op" sous licence officielle

© Tehkan Ltd 1984

MODE D'EMPLOI

Spectrum

1 joueur	1
2 joueurs	2
Clavier	K
Saut Turbo	T
ZX Interface II	Z
Kempston Joystick	P

Amstrad/Schneider

1 joueur	1
2 joueurs	2
Clavier	K
Turbo-saut	T

Spectrum et Amstrad

Si vous choisissez l'option clavier, servez-vous des touches suivantes:

Vers le haut	Q
Vers le bas	A
Vers la gauche	N
Vers la droite	M
Saut	X

Pour sauter plus haut, vous devez normalement appuyer sur **O** en cours de saut. Mais le "turbo-jump" (turbo-saut) vous fait sauter le plus haut possible à chaque fois, comme s'il appuyait automatiquement sur la touche **Q**.

Commodore C16

1 joueur	1
2 joueurs	2
Clavier	K
Joystick	J

Vers le haut	O
Vers le bas	A
Vers la gauche	Z
Vers la droite	X
Saut	SHIFT

Commodore 64/128

Manette de jeu (joystick) connectée au port 2

Fait sauter (au sol)	Tir
Fait survoler (en l'air)	Tir

Gauche Droite

POUR CONTROLER JACK:

BOUTON
de SAUT

Fait sauter Jack
lorsqu'il est au sol

Arrête Jack lorsqu'il
est en l'air

Immobilise Jack par
pressions rapides

MANETTE DE JEUX

Super-saut en appuyant sur le bouton
tout en poussant la manette de jeux

Descente rapide en tirant la
manette de jeux

Ramassez toutes les en manœuvrant Jack

Détruisez vos ennemis en vous emparant des balles p

Pièce porte-bonheur

B Pièce bonus ... le score affiché double ou quadruple.

E Pièce supplémentaire ... 1 vie en plus

* Bonus spécial

Les amorcées donnent droit à des points de bonus

x 23 PCS - 50,000 points	x 22 PCS - 30,000 points
x 21 PCS - 20,000 points	x 20 PCS - 10,000 points

Secret Les pièces secrètes B E donnent toutes deux droit à des points bonus

Les pièces ne s'affichent plus lorsque vous avez 3 B
Lorsque le E s'affiche - il est également gardé secret.

100 pts 200 pts 1000 pts 3000 pts 5000 pts 2000 pts

FOOTBALL MANAGER 2

Principe du jeu par Kevin Thomas © Copyright Addictive Games Ltd 1988

INSTRUCTIONS POUR FM2 16 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une disquette vierge formatée avant de charger votre programme.

INSTRUCTIONS POUR FM2 8 BITS

Si vous voulez sauvegarder un jeu, prenez soin d'avoir une cassette vierge.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR FM2 8 BITS

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM +3 (Disque)

Mettez la disquette dans le lecteur **A**, appuyez sur **RESET** puis appuyez sur **ENTER**.

AMSTRAD (Disque)

Tapez **RUN** et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD 464 (Bande)

Tenez **CTRL** enfoncé et tapez sur la petite touche **ENTER**.

AMSTRAD 6128 (Bande)

Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche **(@** puis tapez **TAPE** et appuyez sur **RETURN**. Tapez **RUN** et appuyez de nouveau sur **RETURN**.

C64 (Disque)

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**.

C64 (Bande)

Tenez la touche **SHIFT** enfoncée et appuyez sur la touche **RUN/STOP**.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 8 BITS

SPECTRUM 48K

Introduisez une cassette vierge dans votre magnétophone et faites-la avancer au-delà de chargé. Réglez l'index de la cassette à 000 si cela est votre première sauvegarde. Veuillez noter les numéros de l'index de manière à ne pas effacer un jeu sauvegarde

auparavant. A présent, appuyez sur **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone. Sélectionnez un numéro de fichier (0 à 9) et appuyez sur **FEU**. Prenez bien soin de ne pas effacer le programme de tout fichier sauvegardé auparavant en écrivant dessus. Veuillez laisser un écart de 10 secondes entre chaque fichier FM2.

AMSTRAD (Bande)

Introduisez une cassette vierge dans votre magnétophone et faites-le avancer au-delà de chargé. Réglez l'index de la cassette à 000 si cela est votre première sauvegarde. Veuillez noter les numéros de l'index de manière à ne pas effacer un jeu sauvegardé auparavant. Appuyez sur **PLAY** et **RECORD** sur votre magnétophone. Sélectionnez un numéro de fichier (0 à 9) et appuyez sur **FEU**. Prenez bien soin de ne pas effacer le programme de tout fichier sauvegardé auparavant en écrivant dessus. Veuillez laisser un écart de 10 secondes entre chaque fichier FM2.

AMSTRAD (Disque)

Placez une nouvelle disquette formatée dans le lecteur. Sélectionnez **SAVE** sur l'écran de direction. Sélectionnez le numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

SPECTRUM π (Disque)

Sauvegarde identique à celle d'Amstrad Disque.

C64 (Bande)

Sauvegarde comme pour Spectrum.

C64 (Disque)

Sauvegarde comme pour Amstrad Disque.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

POUR FM2 16 BITS

ATARI ST

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Après avoir lu le message, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Imprimez à présent un double déclic sur l'icône FM2.

AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

IBM PC et COMPATIBLES

Introduisez la disquette dans le lecteur **A** et allumez l'ordinateur.

INSTRUCTIONS DE SAUVEGARDE POUR FM2 16 BITS

(Atari ST, Amiga, IBM PC et Compatibles)

Placez une disquette nouvellement formatée dans le lecteur. Sélectionnez **SAVE** de l'écran de direction. Sélectionnez numéro de fichier (0 à 9). Appuyez sur **FEU**. Prenez soin de ne pas sélectionner le même numéro de fichier deux fois car la routine **SAVE** est destructive.

LE NOUVEAU JEU

Football Manager 2 (FM2) n'est pas seulement une amélioration du Football Manager 1: c'est un remaniement total.

FM2 contient bien des améliorations au FM1, retient pourtant tous les éléments fondamentaux qui portaient le succès incroyable au FM1. J'ai redessiné complètement l'action graphique du match et la tactique de la sélection des équipes. Votre équipe joue maintenant dans le style et dans la formation que vous choisissez, et vous pouvez observer et évaluer la performance de vos joueurs individuels. Il y a des passes habiles, des plaquages, des lobs dans le filet, des blocages par un goal plongeant, le marquage proche – en fait une diversité infinie d'action. Les versions 16-bit permet même la répétition immédiate d'une séquence.

Les changements tactiques comprennent: le marquage d'homme à homme, la sélection de formations, et les remplaçants.

D'autres améliorations comprennent: les matchs du championnat, 92 équipes, les commandes publicitaires, les points de succès, l'exposition du goal, les transferts, l'entraînement, etc.

Vous pouvez utiliser une variété énorme de techniques pour jouer au FM2, et je suis sûr que vous allez développer votre propre style de management.

COMMENCEMENT RAPIDE DU JEU

Pour tirer le maximum du jeu, il faut étudier avec soin les directions suivantes. Mais, pour y commencer rapidement, j'ai identifié quelques-unes des directions et les ai mises entre les mots ****NOTE**** et ****FIN DE NOTE****. En lisant ce qui paraît entre ces titres, vous aurez le guide fondamental du jeu FM2.

COMMANDES

Le jeu entier est contrôlé par les mouvements de manette suivants:-

ACTION	MANETTE	SOURIS	CLAVIER
En Haut	En Haut	En Haut	Q
En Bas	En Bas	En Bas	S
A Gauche	A Gauche	A Gauche	I
A Droite	A Droite	A Droite	P
Action	Bouton Action	Bouton Action	Return/ Enter

L'usage de la manette, de la souris ou du clavier est déterminé par le modèle particulier d'ordinateur.

Le jeu utilisé **EN HAUT/EN BAS/A GAUCHE/A DROITE** pour sélectionner les points avec l'index montré à l'écran. **ACTION** est utilisé pour confirmer une sélection.

.....NOTE.....

SELECTION DES EQUIPES

La sélection des équipes est effectuée à trois écrans, qui montrent 'défense', 'à mi-terrain', et 'attaque'.

1. Le réservoir de remplaçants se trouve en haut de l'écran. En pressant le bouton **ACTION** avec l'index sur cette place, le message **FIRE TO QUIT** sera produit.
2. Quand **FIRE TO QUIT** se montre:
 - a) **EN HAUT/EN BAS** roule par vos remplaçants: pressez le bouton **ACTION** pour sélectionner.
 - b) **A GAUCHE/A DROITE** déplace le visuel au prochain écran à gauche ou à droite, si possible.
 - c) Pressez le bouton **ACTION** encore une fois pour terminer la sélection d'équipe, si il joueurs ont été sélectionnés.
3. En mouvant l'index à une place vide et en pressant le bouton **ACTION**, le remplaçant indiqué en haut de l'écran sera transféré à cette place.
4. Si le bouton **ACTION** est pressé avec l'index sur une place qui contient un joueur sélectionné, ce joueur sera transféré encore aux remplaçants.
5. A la fin de la sélection d'équipe, vous pourrez sélectionner deux remplaçants en roulant **EN HAUT/EN BAS** par vos remplaçants, et en pressant le bouton **ACTION** pour sélectionner.

-
6. A la mi-temps vous pourrez changer votre équipe et introduire des remplaçants.
 7. Notez que les places se trouvent directement sur les parties mêmes du terrain, qui seront couvertes par chaque joueur individuel dans votre formation d'équipe.

.....**FIN DE NOTE**.....

Au commencement du jeu, vous pourrez choisir votre équipe.

COMMANDES PUBLICITAIRES

Au commencement de chaque saison, on vous offrira des commandes publicitaires. Le maximum est 50,000 par division (ça veut dire: Première Division - 200,000). Si vous rejetez une commande, la possibilité d'une autre offre dépend de votre classement de management (MR). Un MR de 100 donnera une possibilité de 75% d'une autre offre; un MR de 50 donnera une possibilité de 50%. Si votre MR indique 25% ou moins, vous ne recevrez plus d'offres.

Puis, choisissez votre niveau d'habileté: commencez avec 1 avant de gagner d'expérience et d'habileté. Les niveaux plus hauts aident à maintenir un défi continu dans le jeu.

HISTOIRE DE MANAGEMENT

Ceci est un rapport de vos accomplissements. Des points de succès sont gagnés de votre position finale à la fin de la saison, et de votre succès dans le championnat. Votre classement de management représente une moyenne de vos points de succès par saison, et se montre sur 100.

CHARGER/SAUVEGARDER LE JEU

Avant chaque match, vous aurez la chance à charger ou à sauvegarder le jeu. Ceci vous permet d'arrêter le jeu et y à continuer une autre fois: vous pourrez ainsi gravir un à un tous les échelons du championnat. Les directions pour charger/sauvegarder se trouve dans le manuel de la machine.

LE MATCH

(voyez Sélection des Equipes pour ces détails).

1. REPRESENTATION VISUELLE DE L'EQUIPE

Ceci se montre en trois sections pour votre 'défense', 'mi-terrain', et 'attaque'. Chaque équipe est montrée avec les joueurs dans leur positions individuelles. Les quatre places couplées sur chaque écran montrent le marquage de joueurs d'homme à homme. Ça veut dire: les joueurs dans les prochaines places horizontales se marqueront les uns les autres pendant le match.

La place en haut de l'écran contient vos remplaçants et peut être roulée pour permettre la sélection.

2. HABILITE DES JOUEURS

(voyez Attributs des Joueurs)

.....NOTE.....

L'habileté des joueurs individuels influence d'une façon significative l'action du match. Dans le marquage d'homme à homme, les joueurs d'une habileté plus hauts plaquent et dribblent plus effectivement que leurs adversaires moins habiles.

Pour chaque mi-temps du match, tous les joueurs dans les douze zones de marquage sont comparés à leurs adversaires, et, après l'introduction d'un élément d'hasard, le joueur de la valeur la plus haute commencera une séquence nouvelle d'action en possession du ballon. Si la différence entre les deux joueurs est minimale, aucune séquence d'action ne se passera. Vous pouvez ainsi influencer où les attaques commencent et aussi le nombre des attaques, en opposant bien les joueurs pour le marquage d'homme à homme.

N.B. Si les joueurs marquants ont une habileté proche, ils se neutraliseront sans doute les uns les autres. Si les habiletés sont différentes d'un degré significatif. Le joueur plus habile gagnera sans doute et commencera une attaque, le ballon à ses pieds. Un joueur qui marque une place vide commencera sans doute une attaque de là, car le jeu le traitera comme s'il marque un joueur d'une habileté de 2.

Joueurs qui jouent hors de position (par exemple un détenteur qui joue à mi-terrain) jouent comme s'ils n'ont qu'une habileté de 2.

.....FIN DE NOTE.....

L'habileté du goal est une mesure de son aptitude à sauver les buts.

3. FORMATION

Il existe douze zones possibles dans lesquelles vous pouvez placer vos joueurs (sauf le goal). Celles-ci sont représentées par les quatre places à chacun des écrans de sélection d'équipe. Ainsi, vous pouvez jouer en bien des formations: par exemple, 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4, etc. Puisque votre équipe jouera dans les positions que vous choisirez vous-même, vous pouvez décider de jouer défensivement, agressivement, avec des ailiers, ou n'importe comment.

.....NOTE.....

Les places de sélection d'équipe se trouvent directement sur la section du terrain dans laquelle le joueur dans cette place jouera quand l'action commence. Aucun joueur dans la place horizontalement adjacente le marquera pendant le jeu et jouera dans la même zone. Les joueurs couvriront aussi les sections du terrain près de leurs propres sections, s'il n'y a pas de joueur présent dans cette section. Notez que cette répartition en zones vous permet à apercevoir la performance des joueurs individuels, parce que vous pouvez les identifier par leur position.

.....FIN DE NOTE.....

4. ADVERSAIRES

L'habileté des joueurs de vos adversaires dépend à l'équipe contre laquelle vous jouez. Si vous progressez dans le championnat, vous jouerez contre les équipes de plus en plus habiles comme vous avancez. Les équipes à tête du championnat représentent des adversaires plus fortes que les équipes plus basses.

5. FORME PHYSIQUE

La participation dans un match affecte la forme physique de tous les joueurs. Ils recevront des chocs pendant le jeu et peuvent être heurtés.

6. EQUIPE COMPLETE

Vous devez choisir onze joueurs avant de pouvoir compléter la sélection d'équipe. Vous devrez alors choisir deux remplaçants. A la mi-temps, ces remplaçants peuvent être introduits et la formation de l'équipe changée.

7. STYLES DE JEU

Pendant la partie du jeu 'Entraînement Supplémentaire', vous pouvez modifier le style de jeu de votre équipe. L'effet de cette modification devient visible pendant l'action du match. Votre équipe utilisera donc les passes proches, longues ou hautes, comme vous les avez sélectionnées. Notez que les différents adversaires utiliseront aussi des styles variables.

8. L'ACTION

Chaque mi-temps consistera en plusieurs séquences d'action (voyez Habilité des Joueurs pour les détails du commencement de chaque séquence). Chaque séquence continue jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu, ou bien qu'un but soit marqué, ou bien que le goal sauve un but. L'action du match vous permet de voir les résultats de vos actions. L'habileté des joueurs que vous avez sélectionnés et les positions que vous leur avez données influencent visiblement ce qui se passe!

9. L'EQUIPE QUI RECOIT

L'équipe qui reçoit commencera toujours le match en jouant de gauche à droite.

10. MI-TEMPS

A la mi-temps, vous pouvez introduire les remplaçants et changer la formation de votre équipe, ce qui peut être fort utile. Un exemple: Dans un certain match, j'ai aperçu que mon équipe jouait mal à mi-terrain, et je perdais 1 - 0. J'ai déplacé l'un de mes joueurs à mi-terrain pour marquer le meilleur joueur à mi-terrain dans l'équipe adverse: puis j'ai déplacé un autre à l'aile pour ajouter quelque largeur au jeu à mi-terrain. Cette largeur supplémentaire à mi-terrain me permettait de contourner leurs forts joueurs à mi-terrain, et les passes de mon ailier attaquant ont apporté 4 buts dans la seconde mi-temps, mon équipe a gagné 4 - 1.

RESULTATS DU MATCH

Après votre match:

- a) Les autres résultats du championnat et le classement seront montrés
- b) Ou bien le résultat de votre match du championnat sera montré.

RAPPORT DE BLESSURES

Celui montre une liste de vos joueurs blessés. Les joueurs dont la valeur de forme physique est moins de 50% sont blessés et ne sont pas en état de jouer. Les joueurs accumulent des chocs pendant les matchs et peuvent recevoir des blessures à long terme. Ils retrouvent peu à peu leur forme en se reposant du jeu.

FINANCES

Celui montre la rentabilité de votre club. Si la balance de banque de votre club devient négative, vous serez sacqué.

La recette dépend de qui jouait à domicile. Si vous avez des succès comme équipe, votre recette montera. Succès dans le championnat produit aussi des recettes élevées.

Joueur Acheter/Vendre représente un total de vos affaires sur le marché du transfert.

Les salaires des joueurs dépendent à l'habileté de vos joueurs et à leur nombre. Autrement dit, beaucoup de joueurs fort habiles coûteront cher sur le plan de salaire.

Les frais généraux sont un rapport des coûts fixes qui sont encouris par votre club.

Le profit est mesuré tous les huit jours.

Toutes les valeurs financières s'élèvent comme vous montez les divisions.

VENDRE DES JOUEURS

Tous vos joueurs sont montrés pendant la partie 'Vendre des joueurs' du jeu, ainsi vous pouvez vérifier votre équipe. Vous pourrez vendre un joueur si vous voulez, et si oui, une offre pour lui jusqu'à sa valeur montrée sera faite. Si vous rejetez l'offre, vous devrez attendre que la semaine suivante avant de pouvoir refaire un essai. N'oubliez pas que vous payez des salaires pour tous les joueurs dans votre équipe, même s'ils ne soient pas sélectionnés à jouer. Aussi, si vous possédez moins de treize joueurs, vous ne pouvez pas former une équipe complète, et les matchs seront perdus.

ACHETER DES JOUEURS

Jusqu'à trois joueurs seront à vendre, et vous pouvez faire une offre pour n'importe lequel. Plus l'offre est haute, plus vos chances sont grandes à acheter. Vous pouvez même gagner la chance à les acheter à un prix moins de leur valeur réelle. Le message équipe trop grande signifie que vous devez vendre un joueur avant que d'autres ne soient offerts à vendre.

ENTRAINEMENT SUPPLEMENTAIRE

Ce trait vous permet à modifier la manière à laquelle vos joueurs passent le ballon. C'est un trait avancé et devrait être laissé inchangé jusqu'à ce que vous vous soyez habitué au jeu et ayez regardé bien des matchs.

Hauteur de Passe vous permet à augmenter/diminuer la hauteur des passes; **Longueur de Passe** vous permet à augmenter/diminuer leur longueur. Avec ces deux traits vous pourrez développer vos propres techniques convenant à votre équipe et à votre style de passe sur le terrain même.

Si le message 'Parachevé' se montre à l'écran, il veut dire que vous avez attendu la longueur/hauteur maximum/minimum de passe: encore du même entraînement supplémentaire ne produira aucun effet additionnel.

LA SAISON

Vous jouerez une fois contre toutes les autres équipes de votre division, et jouerez par les championnats comme vous progressez. La promotion et la relégation à la fin de la saison est de trois en haut, trois en bas.

SUCCES

L'objet du jeu est à réussir autant que possible et à essayer à gagner le Triple-Championnat et deux coupes. Pourtant, le jeu a été dessiné pour que vous puissiez trouver du plaisir à y jouer à plusieurs reprises.

.....NOTE.....

ATTRIBUTS DES JOUEURS

Les joueurs possèdent 5 attributs qui se montrent aux différents visuels:

Nom - le nom du joueur se montre.

Habilité - sur une échelle 3 à 9. Ce trait affecte sa performance pendant le match. Un joueur hors de position (par exemple; un détenteur en attaque, ou un joueur à mi-terrain au filet) jouera d'une habilité de 2.

Forme physique - sur 100. Celui se réduit en jouant, comme le joueur reçoit des chocs ou des blessures. Un joueur d'une valeur de moins de 50 est trop mal blessé pour pouvoir jouer.

Position - G, D, M, A: les suivants: G = Goal, D = détenteur, M = à mi-terrain, A = attaquant. Ceux-ci sont les positions correctes des joueurs. Notez: un joueur qui joue hors de position est moins effective (voyez Habilité ci-dessus). L'identification de ces positions à l'écran de sélection d'équipe est facile; la place du goal se trouve sur le but; les places des détenteurs sont au même écran que celle du goal; les places des joueurs à mi-terrain se montrent sur le fond moyen du terrain: et les places des attaquants sont au même écran que celle du goal adverse.

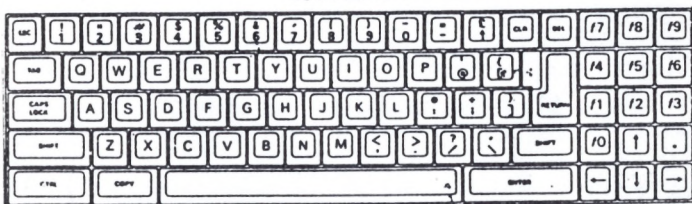
Valeur - 30,000 à 360,000. Celle-ci est affectée directement par l'habilité du joueur et par la division dans laquelle vous jouez. Elle affectera aussi son prix acheter/vendre sur le marché de transfert.

.....FIN DE NOTE.....

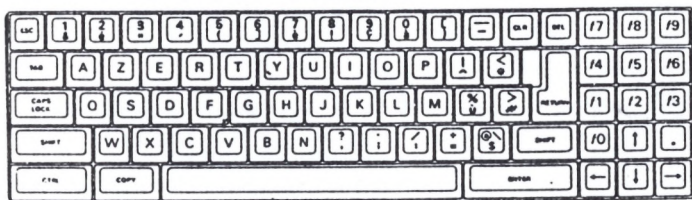
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

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'.

HOTSHOT

Hotshot Instructions de Chargement

SPECTRUM A CASSETTES: Tapez **LOAD""**, appuyez sur **ENTER**.

SPECTRUM + 3: Mettez la disquette dans le lecteur A, appuyez sur **RESET** puis sur **ENTER**.

AMSTRAD 6128 A CASSETTES: Tenez la touche **SHIFT** pressée et appuyez sur la touche **@**. Puis tapez **—TAPE**, appuyez sur **RETURN**, tapez **—RUN"** et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD A DISQUES: Tapez **RUN"HOT"** – appuyez sur **RETURN**.

C64 A CASSETTES: Tenez la touche **SHIFT** pressée et appuyez sur la touche **RUN/STOP**.

ST, AMIGA ET PC: Assurez-vous que votre/vos manche à balai est inséré, insérez la disquette dans le lecteur, allumez votre ordinateur. La disquette se chargera automatiquement.

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 flippers.

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 retenir la balle trop longtemps ou vous exploserez), 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 le 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 courir (ou sauter) 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 bit), 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.

Notez: 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 a 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 demandés 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 illimité 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 la montre et contre votre adversaire.

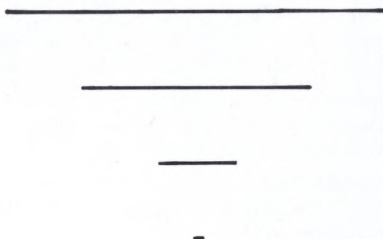
NIVEAU 4:

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 ici est de noyer votre adversaire, d'arriver à 75000 pour aller au niveau de gratification (puis 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'aspirera et l'entraînera vers sa ruine, quant a vous, eh bien vous...



TETRIS

Mise en marche

Après le chargement (voir les instructions ci-dessous), sélectionnez le niveau de difficulté de départ que vous souhaitez. Plus il est élevé et plus les récompenses sont importantes; mais votre tâche sera également plus complexe.

Pour jouer à Tetris

Une série de blocs de formes différentes tombent un par un du haut de l'écran (aire de jeu). Vous pouvez déplacer ces éléments vers la droite et la gauche et les faire tourner avant qu'ils n'atteignent le bas de l'aire de jeu.

Le but consiste à créer des lignes horizontales complètes de blocs en travers de l'aire de jeu. Une fois qu'une de ces lignes est terminée, elle disparaît, et tous les blocs qui se trouvent au-dessus tombent dans la zone libérée.

Objectif

Vous devez former le plus grand nombre de lignes complètes possible. Si vous laissez des vides, l'aire de jeu se remplira rapidement, ce qui diminuera votre champ de manoeuvre. Lorsque la pile de blocs atteint le sommet de l'écran, le jeu prend fin.

La touche AFFICHER permet d'afficher la forme du bloc qui tombera lorsque le présent bloc aura atterri; ceci peut vous aider à mettre au point la meilleure stratégie. Le rythme de chute des blocs s'accélère automatiquement au fur et à mesure que votre score s'améliore.

Commodore 64 (et C128 en mode 64)

Manette de jeu uniquement.

Vers le haut = pause, vers le bas = laisser tomber

Bouton de feu = rotation

Spectrum

(H) Score élevé

(O) Options

Barre d'espace: Jouer

(J) Manete de jeu

(Q) Quitter

(S) Afficher

(I) Vers la gauche

(P) Vers la droite

Barre d'espace: Laisser tomber

(Y) Accélérer

Amstrad

Chargement:

PCW: amorcer CPM. Après le message A>, tapez TETRIS

CPC: (S) = son (J) = Manette de jeu

Tapez RUN TETRIS

1 Afficher

4/Barre d'espace: Laisser tomber

6 Accélérer

7 Vers la gauche

8 Rotation

9 Vers la droite

(Utiliser le bloc numérique ou les touches du clavier)

© 1987 Andromeda Software.

© 1987 Mirrorsoft Ltd. Les droits de reproduction du logiciel ainsi que de la documentation sont réservés.

Aucune partie de la documentation ou du logiciel ne peut être copiée, reproduite, traduite ou réduite à un support électronique ou à une forme lisible par une machine, sans le consentement écrit préalable de Mirrorsoft Ltd. Tous les droits d'auteurs et de copyright réservés.

NAVY MOVES

N.B ; à la fin de la première partie, un code vous sera donné, On vous demandera de taper ce code au début de la seconde partie, Vous ne pourrez donc pas faire la seconde partie sans avoir réussi la première.

MOT D'ORDRE DE LA MISSION: OPERATION CÉPHALOPODE

MESSAGE LANCÉ AU GROUPE DE COMBAT: N. 78744003 HZ

Ce message est TOP SECRET. La moindre négligence mettrait la sécurité de la mission en danger.

MISSION:

Localisation et destruction complète du sous-marin atomique U-5544, équipé de RAIDER-HOMING TORPEDOES

1.ère PARTIE

DESCRIPTION DU TERRAIN

Notification au groupe de combat des zones prévisibles pour le déroulement de la mission:

ZONE 1: A la surface de la mer.

ZONE 2: Plongée à faible profondeur

ZONE 3: Dans le bathyscaphe.

OBJECTIF: Trouver la zone adéquate pour la plongée.

OBJECTIF: Localiser l'entrée de la base ennemie.

OBJECTIF: Pénétrer à l'intérieur du sous-marin atomique.

ENNEMIS ET DANGERS: Ces eaux sont infestées de mines USSEX-12 portant une charge de 2.300 kg. d'explosif solide et pourvues de détonateurs se déclenchant par contact.

ENNEMIS ET DANGERS: Eviter tout contact avec les requins-tigres, très agressifs et dangereux.

ENNEMIS ET DANGERS: Céphalopodes pouvant atteindre jusqu'à 8 m. qui se tiennent cachés dans des grottes et murene géante invulnérable aux missiles, d'un poids oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.

Les groupes de combat ennemis se trouveront au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS:

Tu disposeras d'une embarcation HIGGINS du type "PT" dotée d'un moteur 890 CV HONDA ainsi que d'un fusil d'assaut de 4.140 kg. submersible à 400 pieds et d'un équipement de plongée DINMIC-GN 12.

CONSEILS DU MAJOR McWIRIL:

1. Les commandos sur les motos aquatiques sont des kamikazes. Jette-les bas de leur véhicule avant qu'ils n'entrent en collision avec toi.
2. Ne touche jamais un requin.
3. Essaie d'atteindre les poulpes avec un missile double: l'effet se triplera!
4. Si tu veux abattre la murene, atteinds-la à l'intérieur de la bouche.

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN:

OBJECTIF

Placer la bombe à la base du réacteur et s'en sortir vivant. Pour l'échapper, arrête le sous-marin, fais-le remonter à la surface et transmets la phrase-clé à ta base.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS

Un fusil à répétition d'une portée de 400 m. avec lance-flammes FLAMMENWERFER incorporé sera mis à ta disposition. Actionne la touche de sélection pour utiliser alternativement le fusil ou le lance-flammes.

FIN DE LA MISSION:

Une fois la bombe placée, transmets le mot OABERBYAMD à ta base; un compagnon viendra à ta rescousse.

- REMARQUE -

Pour obtenir cette information, beaucoup d'hommes y ont laissé leur vie. Mets-la à profit pour éviter la dernière guerre atomique.

FIN DU MESSAGE

CONTROLES

Touches redéfinissables et compatibles avec Joystick. S'il s'agit d'un Spectrum, utiliser l'interface KEMPSTON.

ONT COLLABORÉ A L'ELABORATION DES PROGRAMMES

- **PROGRAMME SP, AMS, PC et ST:** Ignacio Abril.
- **PROGRAMME MSX et AMIGA:** Carlos Abril.
- **PROGRAMME C64:** Luis Mariano Garcia.
- **DESSINS:** Jorge Azpiri.
- **DESSINS ADDITIONNELS:** Javier Cubedo.
- **ECRANS DE CHARGEMENT:** Jorge Azpiri et Deborah.
- **MUSIQUE:** Fernando Cubedo.
- **INSTRUCTIONS:** McWiril.
- **ILLUSTRATION DU FRONTISPICE:** Luis Royo.
- **ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES:** Ricardo Machuca et Rafa Negrete.
- **PRODUIT PAR:** Victor Ruiz.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM 48K +

1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR de la cassette.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Règle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur la cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répète l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobine la bande jusqu'au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY de la cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 644-6128

1. Tape TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe | en apparaissant simultanément sur la touche SHIFT (maquillées) et sur @).
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

COMMODORE 64

1. Vérifie que le câble de la cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY de la cassette.
4. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128

1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Branche le câble de la cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Tape LOAD "CAS". E et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY de la cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM DISQUETTE

1. Allume le SPECTRUM +3.
2. Introduis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE

1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que le menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC

1. Introduis la disquette dans l'unité de disque A.
2. Allume l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

ST

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

ZOMBI

Pour Zombi, n'effectuez jamais de sauvegarde sur la disquette originale. Ayez toujours à votre disposition une disquette vierge formatée pour sauvegarder vos jeux.

BUT DU JEU :

Trouver de l'essence.

ATTENTION — une autre équipe joue en même temps que vous, elle n'a aucun problème de carburant mais souffre de la faim. Son nom : LES HELLS ANGELS.

Explication des différentes icônes.



— SE DÉPLACER :

- Une rose des vents tridimensionnelle apparait, il vous suffit d'appuyer sur une touche autant de fois qu'il le faut pour choisir votre direction
- + appuyer sur "FIRE ou ENTER".



— MONTER DANS UN VÉHICULE :

- Valable pour les camions et l'hélicoptère.



— DESCENDRE D'UN VÉHICULE



— PRENDRE :

- Un curseur apparait à l'écran. A vous de le déplacer vers un objet et de valider avec "ENTER".



— OBJETS EN MAIN :

- Se servir des touches directionnelles pour visualiser vos objets, puis "FIRE" pour l'avoir en main.



— **POSER :**

- Touches directionnelles = curseur + "ENTER"



— **UTILISER :**

- On ne peut utiliser qu'un seul objet à la fois.



— **ACTIVER :**

- Un curseur apparaît vous permettant de désigner l'objet à activer.



— **MANGER / BOIRE**



— **DORMIR :**

- Uniquement dans un lit.
- NB : Le sommeil d'un personnage dure 8 heures. (jeu)



— **RÉVEILLER**

- Permet de réveiller des joueurs endormis dans un lit. Désigner avec le curseur du lit.



— **OUVRIR :**

- Soit aux curseurs (fenêtres, objets),
soit avec la rose des vents (portes).
Appuyer sur "TAB" pour alterner les
commandes.



— **FERMER**

- Action inverse que celle ci-dessus.



— **CHANGER DE PERSONNAGE**



— **PAUSE :**

- Appuyer sur une touche pour
reprendre le jeu.



— **QUITTER LE JEU**



— **SAUVEGARDER VOTRE PARTIE**



— **CHARGER**

- Charger une partie précédemment
sauvegardée.

Vous désirez combattre :

Il existe deux sortes de combat :

- 1) Au corps à corps : se déclenche au bout de 8 secondes (réelles) après votre arrivée dans le lieu.
- 2) Distance : Prendre l'arme en main + icône "UTILISER".

Utiliser les touches du clavier :

- ESC : Permet d'annuler une action en cours.
- ENTER : Touche de tir avec une arme à feu - Validation des icônes (actions)
- ESPACE : Affiche l'horloge.
- F : Inversion des actions "FERMER" et "OUVRIR"
- Positionnez numlock et caps lock.
- Pour toutes les actions demandant le déplacement, utilisez touches 2, 4, 6, 8 du pavé numérique.

Quelques trucs et astuces,

- 1 - Certains outils peuvent servir d'armes blanches.
- 2 - Sylvie ne peut pas se servir du fusil et de certaines armes blanches.
- 3 - Chaque action possible a des répercussions dans la suite du jeu même si elles ne vous apparaissent pas clairement.
- 4 - Si vous avez des difficultés à vous servir de l'ordinateur, essayer en dernier recours l'instruction "BYE".
- 5 - Le jeu gère directement certains paramètres. Ex. la présence de cadavres dans un lieu où se trouve votre personnage peut lui occasionner une baisse de ses points de santé.

NB : On peut également utiliser un joystick.