



AMSTRAD
DISQUE
ET
CASSETTE

- **AFTER THE WAR**
- **SAVAGE**
- **EXOLON**
- **LIGHT FORCE**
- **CHARLIE CHAPLIN**
- **GAME OVER II**



UBI SOFT

Entertainment Software

SOMMAIRE

- **AFTER THE WAR** **P. 2**
- **SAVAGE** **P. 13**
- **EXOLON** **P. 15**
- **LIGHT FORCE** **P. 16**
- **CHARLIE CHAPLIN** **P. 17**
- **GAME OVER II** **P. 20**

AFTER THE WAR

ANNEE 2019: MANHATTAN, ZONE INTERDITE.

INTRODUCTION

Année 2019, Manhattan. Après une guerre nucléaire.

Entre les cendres surgit un héros, Jonathan Rogers, plus connu sous le nom de "Jungle Rogers", le maître de la jungle d'asphalte.

Sa seule chance de survivre est d'atteindre la plate-forme de lancement xv-238 située sur la base de contrôle de l'assassin schizophrène Mc Jerin, et s'enfuir aux colonies extérieures.

Son chemin sera semé d'embûches. Il doit traverser les rues dangereuses de Manhattan infectées de survivants condamnés qui, vu la situation désespérée, se sont transformés en voleurs et anthropophages. Ensuite, les attendent les gardiens du complexe scientifique de Mc Jerin.

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 664-6128

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

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.

FX DOUBLE CHARGE

APRES LA GUERRE est composé de 2 charges totalement différentes l'une de l'autre, on peut donner au personnage plus de 20 actions différentes.

Pour accéder à la seconde charge, tu devras introduire le code qui apparaîtra lorsque tu auras terminé la première avec succès.

PREMIERE CHARGE

Elle se compose de 3 phases. Ton objectif est d'arriver à la bouche de métro située hors de la ville. Tes muscles et ton adresse dans la lutte au corps à corps seront les seules armes sur lesquelles tu pourras compter.

PHASE 1

Tu es au cœur de Manhattan dévasté. Dans cette zone, tu trouveras peu d'ennemis étant donné les chances infimes de survivre. De toutes façons, il reste encore quelques "radio-gladiateurs" très habitués à la lutte mais profondément touchés par la radiation mortelle. De plus, vu le manque d'aliments, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour te sauter dessus.

Quelques-uns se trouvent également à l'intérieur des immeubles et te lancent des cartouches de dynamite.

PHASE 2

Tu t'approches de la banlieue de la ville, passant sous le pont de Manhattan entre les boutiques détruites et les cimetières de voitures. Dans cette phase, les Radio-gladiateurs sont beaucoup plus agressifs, bien que tes principaux ennemis vont être les "MANHATTAN PUNKIES". Ceux-ci ont un avantage car ils disposent de révolvers MAGNUM C-GSI et t'attaquent dans le dos en essayant de te briser les côtes.

PHASE 3

Dans la petite banlieue de la ville, au alentours : de sales cloaques. En face, finalement, la bouche de métro. Au cours de cette phase les ennemis se montrent beaucoup plus féroces.

A la fin de chaque phase, tu vas te retrouver avec les R. A. D. BULLS, tes adversaires les plus redoutables. Gigantesques et impitoyables, ils n'hésiteront pas à te détruire au moindre signe de faiblesse.

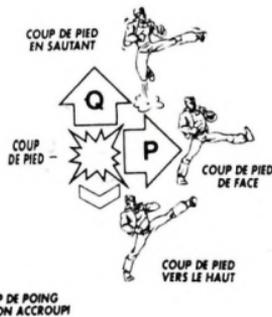
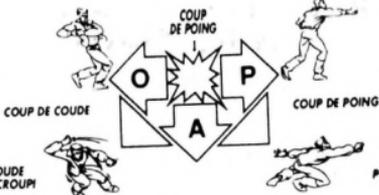
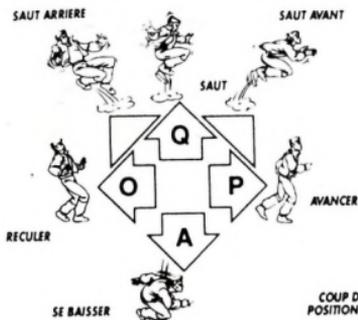
TEMPS

Quand la radioactivité envahit tout, chaque seconde qui passe est vitale. Elle va agir de plus en plus sur toi. Tu vas être de plus en plus faible. Fais attention. Si le temps s'arrête, tu perdras toutes tes vies.

CONTROLES

TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
COUP DE POING	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
COUP DE PIED	COIE	Z	GRAPHE	Z



JOYSTICK

En choisissant l'option JOYSTICK, l'ordinateur te demandera de redéfinir les touches de coup de pied et coup de poing. De cette manière, tu pourras jouer en utilisant le JOYSTICK, afin d'indiquer la direction et la touche pour lancer les coups. De toutes façons le bouton de feu de ton joystick agira toujours comme coup de poing si tu utilises la touche pour les coups de pied.

SECONDE CHARGE

Elle se compose de deux phases. Au cours de la première tu traverseras les quais et les tunnels du métro de Manhattan afin de pénétrer dans la deuxième, à l'intérieur de la base sous-marine du professeur Mc Jerin. Objectif : arriver à la base de lancement pour fuir la radiation et aller en direction des colonies extérieures.

PHASE 1

Station 1-2-5 du métro de Manhattan. Ligne 1

Ici, tu rencontres deux "défence-robots" du professeur Mc Jerin : les FLYING RATS et les TORRETAS PPS (progressive Pneumatic Shoot). Les premiers te poursuivront d'une manière implacable si tu ne les détruits pas auparavant. De plus ils disposent d'une arme cachée dont ils ne se servent guère, mais dont le pouvoir de destruction est extrême : ce sont les IP-2433 ATOMIC MINES. Fais bien attention à elles.

Les Torretas PPS sont des armes mortelles qui surgissent du haut des tunnels et dont le canon est continuellement pointé sur toi.

Plus loin, cette fois-ci proche de la base, te poursuivront les ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N" de la troisième génération, ce qui fait que leur ressemblance avec l'être humain est réellement surprenante. Ne te laisse pas tromper par leur apparence et tire sans pitié, ce ne sont que des machines.

Enfin, prends l'ascenseur qui te conduira à la base du professeur Mc Jerin, dernière destination dans ta tentative de t'échapper de la terre encore vivante.

PHASE 2

La base du professeur Mc Jerin : La zone la plus dangereuse du monde postnucléaire. C'est le dernier pas avant la liberté mais à ta place, je ne crierais pas victoire pour autant.

Tout les mécanismes de défense du professeur ont été programmé dans un seul but: en finir avec les intrus. Cela semble absurde de te rappeler que tu en fais partie.

Les engins qui viendront à ta rencontre sont:

- **KANGAROO FIGHTER**: unités de défense monoplaces qui patrouillent dans toute la zone et qui disposent d'un blindage au pouvoir jusqu'ici inconnu : l'URANIUM P-24. Seulement une grande quantité de tes munitions dirigée contre la cabine d'équipage du véhicule pourra le détruire.

- **MEGA-KANGAROO DESTROYER**: moi, si je me retrouverais devant l'un de ces colosses j'aurais très très peur. Si tu en rencontres un tu as le choix entre deux options: partir en courant ou suivre ce plan d'attaque :

- Les MKD possèdent un canon de munition explosive de portée variable. Tu dois toujours être attentif aux balles. Quand la douille et le détonateur se séparent cela signifie qu'il va tirer : éloigne toi et baisse-toi si c'est nécessaire!

- Les MKD avancent implacablement vers toi et le moindre contact avec son écusson de force serait mortel. Son point faible se situe dans l'articulation se trouvant sous le canon. Ils y ont le moteur atomique. Tire juste sur cette ouverture et tu stoperas leur avance.

Comme les KANGAROO FIGHTER, les MKD possèdent un blindage d'URANIUM P-24. Une fois détruit, le moteur attaque sans pitié l'équipage du véhicule.

TEMPS

Une fois que tu es dans les souterrains la radiation est moins forte bien qu'elle continuera à agir sur toi. Arrive avant que le temps ne se termine et prépare toi à mourir.

FX MACHINE GUN

Avec le FX Machine Gun tu pourras sentir tout le réalisme d'une mitraillette. Tire au front. Lève ton arme lentement. Retourne-toi. Tes munitions sont inépuisables. Essaie. C'est vraiment super!

CONTROLES	AMS	SPE	MSX	CBM
LEVER MITRAILLETTE	Q	Q	Q	Q
BAISSER MITRAILLETTE	A	A	A	A
RECULER	O	O	O	O
AVANCER	P	P	P	P
FEU	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
SE BAISSER	COPIE	Z	GRAPHE	Z

TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

Si, une fois accroupi tu appuies sur la touche de la direction où tu te trouves, tu te baisseras doublement mais tu ne pourras pas tirer.

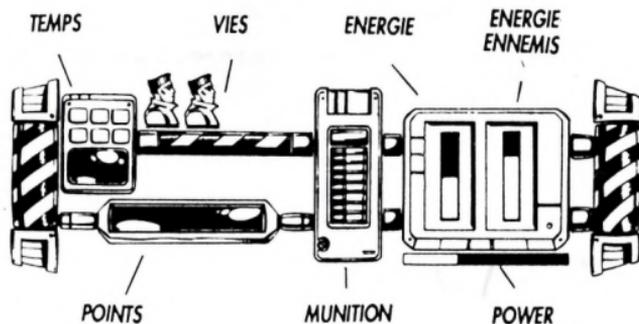
JOYSTICK: redéfinit la touche pour tirer et se baisser. De cette manière, tu pourras utiliser le JOYSTICK pour les mouvements et le clavier pour d'autres actions. De toutes manières, le bouton de feu de ton JOYSTICK servira pour le tir.

FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR dispose de "sprites" deux fois plus grands que dans n'importe quel jeu vidéo. Cependant la rapidité et l'agilité dans les mouvements ne se perdent à aucun moment.

CONSEILS DE McWIRIL

- Quand tu affrontes un "MANHATTAN PUNKIE" donne-lui des coups de coude dans la figure mais ne t'approche pas trop de lui car tu pourrais le regretter.
- Fais également attention en t'approchant d'un R.D.A. BULL. Cherche son point faible. Un seul coup porté à son point faible est beaucoup plus efficace qu'à n'importe quel autre endroit de son corps.
- Les "IP-2433 ATOMIC MINES" vont toujours vaciller 3 fois avant d'exploder. De plus, son onde expansive va de haut en bas, raison pour laquelle ne te mets jamais à l'abri sous celle-ci.
- Au contraire des Atomic Mines, en ce qui concerne les "Torretas PPS" et les "Flying Rats" il vaut mieux se mettre juste au-dessous et tirer.
- Quand tu affrontes un Mega-Kangaroo Destroyer, fais-moi plaisir!, suis le plan d'attaque que l'on t'explique dans les instructions. Si tu ne le fais pas...



EQUIPE DE DESSIN

	AMSTRAD	SPECTRUM et MSX	COMMODORE:
PROGRAMME:	ENRIQUE CERVERA	ENRIQUE CERVERA	LUIS M. GARCIA
GRAPHIQUES:	J. ASZPURI et SNATCHO	SNATCHO	SNATCHO
MUSIQUE:	MAC	MAC	MAC et MANIACS OF NOISES
ECRAN DE CHARGE:	DEBORAH et SNATCHO	DEBORAH	DEBORAH et RUBEN
ILLUSTRATION:	LUIS ROYO	LUIS ROYO	LUIS ROYO

SPECIAL 16 BITS

After the war 16 bits n'est pas la simple conversion d'une machine de 8 bits. Cela va bien plus loin. En fait elle est inspirée par la structure d'une authentique COIN-OP.

Découvre toi-même la variété d'ennemis et de phases. Avance implacablement vers ton objectif. Ne t'arrête pas, After the war 16 bits ne va pas arrêter de te surprendre.

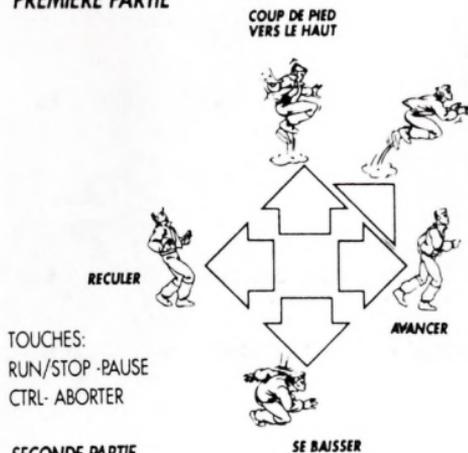
EQUIPE DE DESSIN AFTER THE WAR ST ET AMIE

PROGRAMME:	DANIEL RODRIGUEZ ET JOSE LOPEZ
GRAPHIQUES:	SNATCHO, JAVIER CUBEDO
ECRAN DE CHARGE:	DEBORAH ET SNATCHO
MUSIQUE:	MAC
DESSIN ARTISTIQUE:	RICARDO MACHUCA
PRODUIT PAR:	SNATCHO
ILLUSTRATION:	LUIS ROYO

SPECIAL COMMODORE

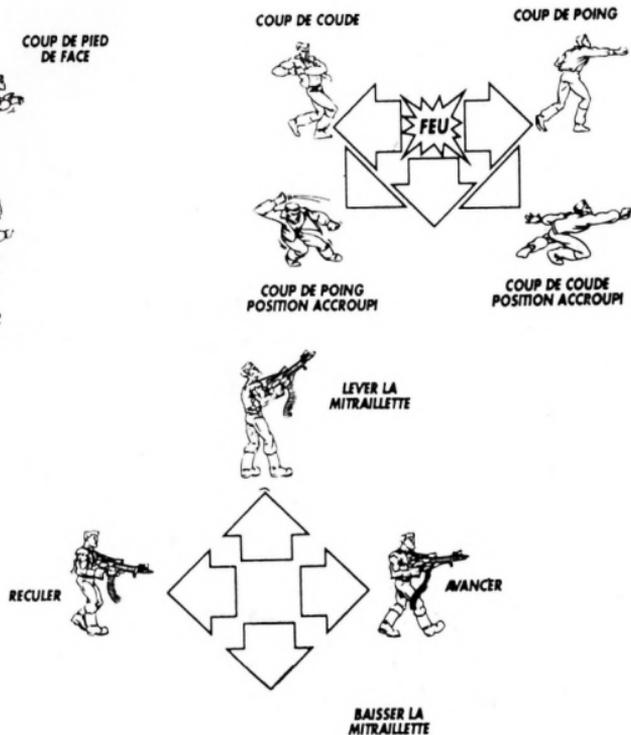
Dans la version C64, on ne peut jouer avec le joystick que dans le "port 2" et les touches suivantes:

PREMIERE PARTIE



TOUCHES:
RUN/STOP - PAUSE
CTRL - ABORTER

SECONDE PARTIE



FEU TIRER
TOUCHES:
ESPACE - PROTECTION
RUN/STOP - PAUSE
CTRL - ABORTER

MANHATTAN



Lincoln Center for the Performing Arts
Fordham Univ. (branch campus)

11
12
13

22
20
19

New York Coliseum
57TH ST

CLINTON
50TH ST.

THEATRE DISTRICT
N.Y. Times Bldg.
42ND ST.

Port Authority Bus Terminal
39TH ST

GARMENT DISTRICT
General Post Office

CHelsea
Madison Square Garden Center
23RD ST.

HELL'S KITCHEN
General Theological Seminary

8TH AVE.
7TH AVE.

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

1
2

18
16
14
15
10

RECKEFELLER CENTER
Town Hall
Public Library

BRYANT PARK
Morgan Library
Empire State Bldg.

Amer. Academy of Dramatic Arts
Metropolitan Life Insurance Bldg.

MADISON SQUARE PARK

AMERICAS
5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

5TH AVE.

GRAMERCY PARK
Friends Meeting

GRAMERCY PARK
Friends Meeting



-  Major streets
-  Other streets
-  Railroads
-  Subways and Ferries
-  State boundary
-  County boundary
-  City limits
-  Points of interest
-  Parks



0 1/4 1/2 3/4 mi
0 1/4 1/2 3/4 1 km

COPYRIGHT 1989 DINAMIC

No part of this game may be reproduced, broadcasted, rented or loaned without the express written authorisation of MICRODIGITAL SOFT S.A. 'DINAMIC' is a registered trademark of MICRODIGITAL SOFT S.A.

Map of Lower East Side Manhattan showing streets, parks, and landmarks. Key locations include:

- Washington Square Park
- Walker Park
- Greenwich Village
- St. Patrick's Cathedral
- Little Italy
- Post Office
- Criminal Court Building and Prison
- U.S. Court House
- City Hall Park
- Pace College
- Post Office
- Fulton St.
- Wall St.
- India House
- Battery Park
- Downtown Heliport
- Staten Island Ferry
- Brooklyn Bridge
- Manhattan Bridge
- Lower East Side
- East Village
- Milton Fish Park
- Bowery
- Sara Delano Roosevelt Park
- Seward Park
- Brooklyn Bridge
- Manhattan Bridge
- Staten Island Ferry

Character cutouts include: a man with a gun, a large robot, a man in a hat, a man with a cane, a man with a briefcase, and a man with a backpack.

SAVAGE

Tel un fauve enragé, Savage laisse éclater toute la violence qu'il porte en lui. La hache fidèle qu'il manie sans répit n'épargnera aucun de ceux qui lui barreront la route.

Devant lui se dresse un labyrinthe de donjons sombres et lugubres, qui abritent tout un peuple de démons et de vampires prêts à tout pour l'empêcher de sortir vivant de cet enfer.

Savage le pugnace fait appel à toutes ses capacités et à son expérience du combat au corps à corps pour sortir vainqueur.

Lorsqu'enfin le conflit sera parvenu à son terme et que Savage se trouvera hors du château des donjons, il devra se mesurer aux défenseurs de la Vallée de la Mort, chargés d'arrêter tous ceux qui cherchent à s'échapper.

Savage scrute à présent la plaine, et cherche un chemin lui permettant d'éviter ses attaquants et les monolithes qui se dressent comme pour freiner sa progression.

A mi-chemin, Savage découvre que son "évasion" du château n'était qu'une ruse pour garder sa bien-aimée emprisonnée à jamais.

Savage décide alors de revenir vers le château pour reconquérir ses pouvoirs magiques et sauver sa belle des griffes du Gardien noir.

Ne pouvant y pénétrer, Savage fait appel à son aigle fidèle qui devra entrer dans le labyrinthe pour sauver sa bien-aimée et reprendre ses pouvoirs magiques.

Pouvez-vous être cette ultime machine de combat?..... SAVAGE

TOUCHES

Q	-	Sauter/monter/voler
A	-	Se tapir/descendre
O	-	Courir/voler vers la gauche
P	-	Courir/voler vers la droite
ESPACE	-	Tirer

Ou bien commandes à l'aide du joystick.

ATTENTION

Le jeu SAVAGE est composé de trois parties: les parties deux et trois ne vous accordent qu'une vie à moins que vous n'ayez réussi la partie précédente. Lorsque vous aurez terminé les parties une et deux, vous disposerez d'un nom de code que vous pourrez taper au début de la troisième partie; ce nom de code vous donnera droit aux trois vies.

“bande AMSTRAD CPC 464 : Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

AMSTRAD CPC 664/6128 : Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche a. Tapez TAPE et appuyez sur RETURN. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

Disquette AMSTRAD CPC 446 / 664 / 6128 : Tapez RUN SAVAGE 1 pour le niveau 1 “ ” SAVAGE 2 pour le niveau 2 “ ” SAVAGE 3 pour le niveau 3 “ ” et appuyez sur la touche RETURN.

EXOLON par Raffaele Cecco

Tel un humanoïde armé jusqu'aux dents, vous détruisez, lutez, bondissez et avancez à l'aveuglette à travers plusieurs centaines d'écrans d'action à vous tourner les sangs. Lâchez une grenade mortelle pour dévaster une capsule et tirez sur les hordes d'ennemis que rampent et se bousculent pour vous écraser. Tirez sur l'emplacement d'un canon et des marteaux pneumatiques vous projettent à travers l'écran. Autre aspect du jeu: certaines scènes peuvent être jouées en tant que Vitorc vulnérable mais athlétique, ou, en tant qu'Exolon, équipé d'une armure pesante mais puissante.

COMMANDES

O = vers la gauche **A** = pour s'abaisser
P = vers la droite **M** = pour Feu
Q = pour sauter ou utiliser une manette de jeu.

REGLES DU JEU

Avec le clavier comme la manette du jeu, si l'on presse rapidement le bouton de **FEU**, alors le pistolet fonctionne. Si l'on garde le bouton de **FEU** pressé plus d'une 1/2 seconde, alors une grenade sera lâchée.

PISTOLET

Un petit pistolet à main qui détruit en pratique toutes les formes ennemies de vie humaine. Il peut pénétrer un fin blindage en plusieurs tirs directs, mais reste sans effet sur les emplacements de canon très protégés.

GRENADES

En général, lorsque votre pistolet n'est pas efficace, utilisez une grenade. Suffisamment puissantes pour détruire des unités de

combat blindées, ces grenades peuvent aussi traverser des murs épais et des parois rocheuses, vous frayant ainsi d'autres chemins à travers le champ de bataille.

L'EXOSKELETON;

Une armure Hyper Blindée L'exoskeleton est une armure manoeuvrée hydrauliquement. Portée par le principal personnage, elle lui permet de venir à bout, sans aucun effort, des hordes adverses, le protégeant de tout, excepté des canons et projectiles ennemis les plus puissants.

SCORE

Détruire des obstacles à l'aide de grenades	150 points
Ennemis de grande dimension	150 points
Petits ennemis	50 points
Salves de missile	50 points
Passer à travers les balles	2000 points
Passer à travers les tirs combinés	3000 points
Détruire un module de téléguidage de missile	1000 points

A la fin de chaque niveau (25 écrans) des points sont accordés comme suit:

Nombre de vies restantes multiplié par 1000
Si l'on a pas porté l'exoskeleton alors 10000 points sont aussi octroyés.

Une extra vie est donnée à la fin de chaque niveau à moins que vous n'ayez encore neuf vies.

Instructions de chargement :

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

LIGHT FORCE

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

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

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

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

COMMENT CHARGER

Amstrad
K7 :

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

Amstrad
Disque :

Tapez Run "LF"

©1987 Carte Folli's Software Associates.

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

CHARLIE CHAPLIN

(STARRING CHARLIE CHAPLIN)

BUT

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

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Amstrad CPC à cassette :

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

Amstrad CPC à disque :

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

COMMANDES DU CLAVIER

Amstrad

Up (Vers le haut) = Q

Down (Vers le bas) = A

Left (A gauche) = O

Right (A droite) = P

Fire (Tir) = Barre d'espacement

PROFIT/LOSS-SHEET (Votre Bilan)

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

Appuyez sur FIRE (FEU) pour retourner au scénario.

SELECTION D'UN SCENARIO

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

FILMER UNE SCENE

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

Au bas de la page le message "FIRE TO SHOOT" est affiché. Une fois que vous avez appuyé sur le bouton de tir (fire), vous irez sur le plateau de tournage où vous verrez Charlie Chaplin, ses partenaires et le décor en mode de pause. Pour commencer le tournage, bougez le manche à balai qui fera à son tour bouger Charlie Chaplin sur le plateau de tournage, le fera entrer et sortir des immeubles, monter à des échelles, etc. et performer les tours les plus hilarants aux dépens des autres

acteurs. Quand le tournage de la scène est terminé, l'écran reviendra à RE-SHOOT – Si vous appuyez sur le bouton de tir vous verrez le monteur d'images, ce qui vous permettra de voir la scène en détail et de la refilmer si besoin. En appuyant sur la touche R vous pourrez filmer la scène à nouveau en payant un supplément.

LE MONTAGE D'UN FILM

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

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

Pour filmer à nouveau une scène appuyez sur R.

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

GAME OVER II

INTRODUCTION

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

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

Bientôt, on découvre qu'il a été capturé par les héritiers de "GREMLA" et qu'il a été enfermé à "PHANTIS", le terrible planète prison.

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

FX DOUBLE LOAD

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

PREMIERE CHARGE.

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

PREMIERE:

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

DEUXIEME:

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

TROISIEME:

Tu pénétreras dans la grotte souterraine qui communique avec le marécage.

En cette occasion, tu seras attaqué par des serpents MULTIPLIER qui doivent recevoir trois décharges laser sur la tête pour être arrêtés.

Annihile les nébuleuses de gaz Krypton et les vaisseaux ennemis qui patrouillent dans la grotte.

DEUXIEME CHARGE

Tu dois descendre jusqu'aux plus grandes profondeurs de PHANTIS et traverser 6 niveaux différents avant de libérer ton compagnon de la PRISON.

QUATRIEME:

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

Tu disposes d'un couteau photonique qui t'aidera à vaincre les habitants du marécage qui luttent juchés sur des crapauds géants et des ptérodactyles.

1. NIVEAU DE LA SURFACE:

Zone montagneuse habitée par des "pelotrons" sidéraux. Utilise ton micropeloton rebelle pour en finir avec eux.

2. NIVEAU BASE ETRANGERE:

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

3. NIVEAU BOIS SOUTERRAIN:

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

4. NIVEAU LAC INTERIEUR:

Echappe aux crocs féroces du Plésiosaure qui habite les eaux thermales du lac et fais aussi attention aux piranhas assassins en arrivant à l'hélicoptère.

5. NIVEAU MAGMA:

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

Evite les bulles de lave et les éboulements de roche magmatique.

6. NIVEAU PRISON:

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

Bonne Chance!

EVALUATION

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

A la première charge, tu as 4 vies et une supplémentaire tous les 25 000 points.

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

CONTROLE ET MOUVEMENT

VAISSEAU: Monter, Descendre, Accélérer et Laser.

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

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

CONTROLE MANCHE A RALAI

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

Droite, Accélérer

O Tir = Laser

TOUCHES PREDETERMINEES

O Monter, en haut, Jet

A Descendre, s'abaisser

O Gauche

P Droite

SPACE = Tir

INSTRUCTIONS DE CHARGE

● SPECTRUM 48 K +

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

● SPECTRUM + 2

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

● SPECTRUM + 3

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

● AMSTRAD CPC 464

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

● AMSTRAD CPC 664-6128

1. Ecrire I TAPE et appuyer sur RETURN, (la I s'obtient en appuyant sur SHIFT et sur @ simultanément).
2. Puis suivre les instructions du CPC 464.

● AMSTRAD CPC 464 DISQUE

1. Brancher l'unité de disque.
2. Brancher l'Amstrad.
3. Introduire le disque dans l'unité.
4. Ecrire I CPM et appuyer sur RETURN (La I s'obtient en appuyant sur SHIFT (MAYS) et @ simultanément).
5. Le programme se chargera automatiquement.

● AMSTRAD CPC 664-6128 DISQUE

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

● COMMODORE 64

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

● COMMODORE 128

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

● COMMODORE 64 DISQUE

1. Assure-toi que l'unité de disque est branchée.
2. Introduire le disque dans l'unité.
3. Ecrire LOAD " ", B, I et appuie sur RETURN.
4. Le programme se chargera automatiquement.

● COMMODORE 128 DISQUE

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

● MSX-MSX 2

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

● PC

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

● ATARI ST

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

COPYRIGHTS DE " ATTENTION EXPLOSIFS "

Amstrad is a registered trademark of Amstrad consumer Electronics PLC.

AFTER THE WAR © 1989 DINAMIC. CHARLIE CHAPLIN (C) DINAMIC. No part of this game may be reproduced, broadcasted, rented or loaned without the express written authorisation of MICRODIGITAL SOFT S.A. DINAMIC is a registered trademark of MICRODIGITAL SOFT S.A.

SAVAGE © Copyright Probe Software limited

EXOLON © HEWSON LTD

LIGHT FORCE © 1987 Carte Folli's Software Associates. Hewson consultants ltd.

CHARLIE CHAPLIN © 1987 BUBBLES INC TOUS DROITS RESERVES.
Fabriqué et distribué sous licence de BUBBLES INC par US Gold Limited. Les droits d'auteurs sont toujours en vigueur sur ce programme. Diffuser sans autorisation, représenter publiquement, copier ou pré-enregistrer, louer sous toutes formes et vendre par quelques systèmes de rachat que ce soit et de quelques façons que ce soit est formellement interdit.

UBI SOFT
Entertainment Software