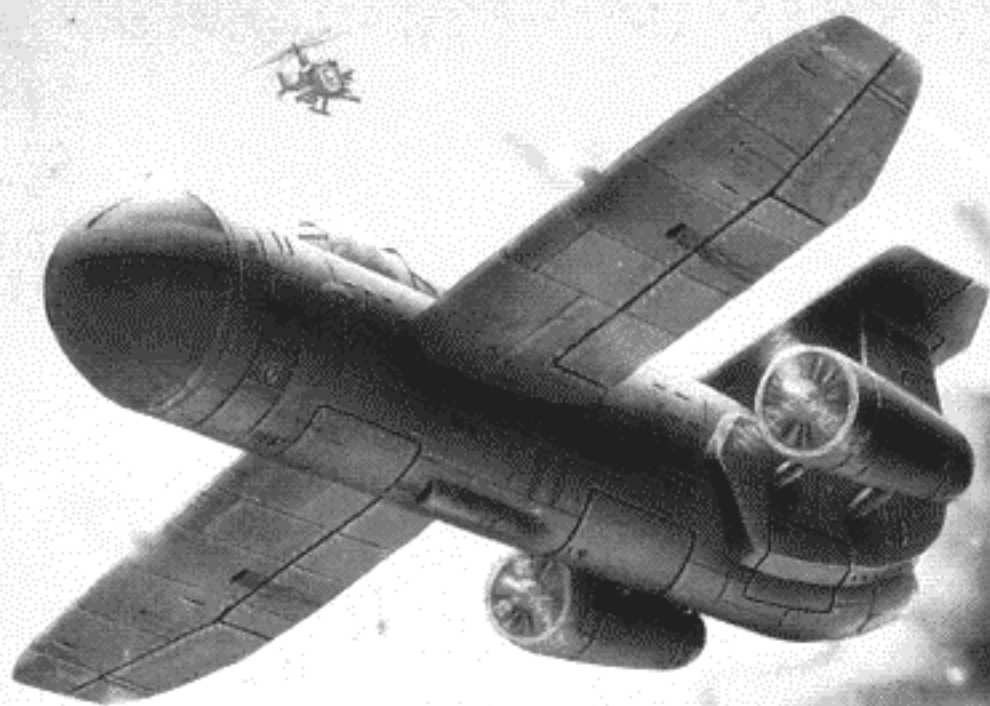


SCRAMBLE ★ SPIRITS ★ TM



SEGA®

GRANDSLAM
GRANDSLAM

SEGA®

stein

SCRAMBLE SPIRITS™

SCRAMBLE SPIRITS™

INSTRUCTIONS DE JEU

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD.

Ce jeu été fabriqué sous license de Sega Enterprises Ltd., Japon et "SCRAMBLE SPIRITS™" et "SEGA®" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

Publié par Grandslam Entertainments Ltd

Publication, copie ou distribution sans accord préalable interdite.

SCRAMBLE SPIRITS™

CHARGEMENT

NOTE AUX UTILISATEURS D'AMIGA et ST

Pour éviter tout risque d'infection par virus informatique, il vaut mieux éteindre l'ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu.

AMIGA	Insérez la disquette et remettez l'ordinateur en route. Le jeu se charge automatiquement.
ATARI ST	Insérez la disquette 1 et remettez l'ordinateur en route. Insérez la disquette 2 lorsque demandé. Notez que: i) la disquette 2 peut être insérée dans l'unité B.ii) La disquette 2 n'est nécessaire que lorsque l'unité A est à face unique.
COMMODORE 64	
Disquette	Tapez LOAD""",8,1
Cassette	Réembobinez au début de la face 1. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP.
AMSTRAD CPC	
Disquette	Insérez la disquette et tapez CPM (pour obtenir le symbole , appuyez sur SHIFT et @).
Cassette	Réembobinez au début de la face 1 (côté avec étiquette). Appuyez sur la touche CTRL et sur la petite touche ENTER. Utilisateurs de 464/664, il vous sera demandé de tourner la cassette lors du chargement – suivez les instructions sur l'écran.
SPECTRUM	
+3 Disquette	Insérez la disquette. Remettez l'ordinateur en route et appuyez sur ENTER.
Cassette	Réembobinez au début de la face 1 (côté étiquette). Tapez LOAD"" (utilisateurs de 128K, utilisez le LOADER ou tapez LOAD"" du 128 BASIC). Utilisateurs du Spectrum 48K, il vous sera demandé de tourner la cassette lors du chargement. Suivez les instructions sur l'écran.
MSX	Réembobinez la cassette au début de la face 1. Tapez BLOAD"CAS:",r et tourner la cassette lorsque demandé.

SCÉNARIO

Au début du 12ème siècle, la race humaine commit une erreur monumentale.

Suite à cela, certains pays du tiers monde furent réhabilités.

Un jour, la Terre fut attaquée par surprise par un mystérieux ennemi.

Situation d'urgence! Annihilez immédiatement!

LE JEU

Scramble Spirits est un jeu pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes aux commandes d'un avion de combat et devez tirer et larguer des bombes au cours de 6 missions différentes pour détruire le vaisseau étranger. Chaque jeu débute avec 5 vies. Si vous les perdez toutes, il est possible de continuer le jeu avec ce qu'il vous reste de crédit (le jeu débute avec 5 crédits). Appuyez sur feu pour débiter ou reprendre le jeu. Le joueur 2 peut se joindre au jeu n'importe quand (à condition qu'il reste des crédits). Pour ceci, appuyez sur feu.

Tirez sur les hélicoptères et bi-avions; larguez des bombes sur les tanks et les installations au sol. Si vous détruisez un hélicoptère, un bi-avion allié apparaît. Il volera en formation avec vous lorsque vous le choisirez. Ce bi-avion tire si vous tirez et il envoie des bombes spéciales à l'ennemi si vous maintenez le bouton feu enfoncé. N'envoyez pas trop souvent de bombes spéciales ou vous perdrez le bi-avion. Vous pouvez voler avec un maximum de 2 bi-avions à la fois. Le bi-avion plongera et rasera le sol, si vous appuyez sur la touche de changement de formation.

Surveillez le tir ennemi sinon votre avion sera détruit sauf au début d'une vie (avion clignotant).

COMMANDES

AMIGA et ST

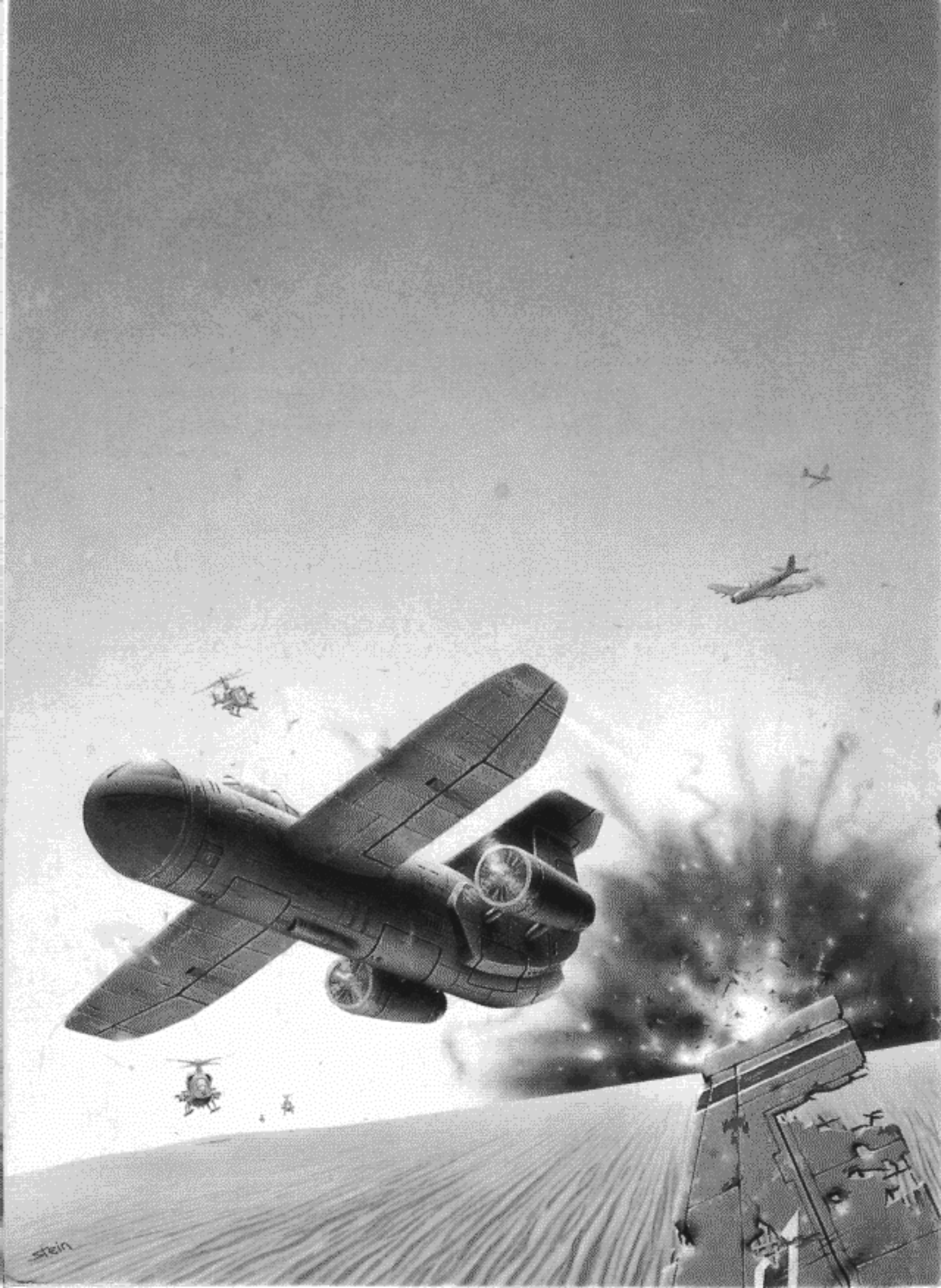
Contrôle de l'avion: joystick ou touches Z, X, T et F. Tir: barre d'espacement ou bouton de feu du joystick. Pause: P. Pour quitter le jeu: Q. Musique et effets sonores activés/désactivés: S. Zum Ändern der Formation Change ment de formation: F1 pour joueur 1, F10 pour joueur 2.

COMMODORE 64

Commandes au joystick seulement (joueur 1 en port 1 et joueur 2 en port 2). P: Pause; Q: quitter le jeu. Changement de formation: Touche quelconque pour joueur 1, barre d'espacement pour joueur 2.

SPECTRUM, AMSTRAD et MSX

Contrôle de l'avion: joystick ou touches T, F, Z, X. Tir: Barre d'espacement ou bouton de feu du joystick. Pause: SHIFT + P, pour reprendre le jeu: barre d'espacement. Pour quitter le jeu: SHIFT + Q. Changement de formation: W pour joueur 1, ENTER pour joueur 2.



stein