

DYNAMITE

AMSTRAD



FRANÇAIS

ocean[®]

DYNAMITE

AMCHARGE.....2

CHARGEMENT5

CRAZY CARS.....6

GRYZOR.....7

KARNOV.....9

SALAMANDER..... 11

PREDATOR..... 12

PLATOON..... 15

COMBAT SCHOOL 18

DRILLER.....20

AMCHARGE

LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" DES CENTAINES DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

QU'EST CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.

Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à partir d'une cassette ou d'une disquette.

Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location). L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment et ne payant que le temps de connexion correspondant au transfert du code soit environ 15 F. pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connexion. Il n'y a pas d'autre coût pour l'utilisateur.

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le 3615, tapez le code AMCHARGE et choisissez la rubrique Téléchargement.

Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories: Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrez le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.

Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.

Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement. Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

QUE FAUT-IL POUR TELECHARGER ?

- **MINITEL:** que vous pourrez obtenir gratuitement auprès de votre Agence Commerciale de Télécommunications : N° de téléphone 14.
- **LOGICIEL DE TELECHARGEMENT:** Ce logiciel se trouve dans cet album.
- **CABLE DE LIAISON:** Minitel-Micro que nous vous offrons. Renvoyez le carton ci-joint avec un chèque de 19 F. pour couvrir les frais de port et d'emballage à AMCHARGE - BP 36 06561 VALBONNE CEDEX et nous vous enverrons le câble par retour.

IMPORTANT: Faites profiter vos amis de ce logiciel de téléchargement c'est le seul non protégé sur cet album. Pour faire la copie, copiez les fichiers AMCHARGE-BAS LOADER BIN AMCH-BIN sur une disquette. Il ne leur faudra que le câble en plus pour pouvoir télécharger, câble disponible chez les Revendeurs de logiciels ou auprès d'AMCHARGE.

LOGICIEL DE TELECHARGEMENT AMCHARGE:

Les logiciels disponibles sont classés en deux catégories:

- les logiciels offerts à la vente: ils peuvent être téléchargés et enregistrés par votre ordinateur sur une disquette ou une cassette.
- les logiciels offerts en location: ils peuvent être téléchargés et exécutés sur votre ordinateur jusqu'à ce que vous éteignez votre ordinateur, mais vous ne pouvez les enregistrer.

Les fonctions offertes par ce programme sont les suivantes:

TELECHARGER: c'est à dire transférer un logiciel sur votre AMSTRAD CPC, afin de l'exécuter et/ou l'enregistrer sur disquette ou cassette. Permet également de transférer le manuel d'utilisation de ce logiciel.

LIRE UN MANUEL: permet de relire sur l'écran de votre CPC d'un manuel déjà téléchargé en enregistré sur une disquette ou cassette.

EFFACER UN LOGICIEL: permet d'effacer un logiciel téléchargé en enregistré sur une disquette (version disquette seulement).

COMMENT TELECHARGER UN LOGICIEL:

Télécharger est très facile:

- 1 Tout d'abord, installez votre AMSTRAD CPC à proximité de votre MINITEL, LES DEUX APPAREILS ETANTS ETEINTS (HORS TENSION).

Branchez le câble téléchargement sur la prise marquée "JOYSTICK" de votre CPC. Branchez l'autre extrémité (prise ronde ou DIN) sur la prise située à l'arrière de votre Minitel.

Mettez sous tension votre AMSTRAD CPC, introduisez le programme de téléchargement **AMCHARGE** et démarrez-le en tapant **RUN "AMCHARGE"**.

Choisissez l'option 1: Télécharger.

Le message "Prêt à télécharger..." s'affiche sur votre AMSTRAD.

Retirez alors la disquette ou cassette contenant le programme de téléchargement, puis installez une disquette formattée ayant au moins 65 Kilo-octets d'espace disponible, ou une cassette (dans ce cas, suivez les instructions apparaissant à l'écran). Cette disquette ou cassette servira à sauvegarder le programme téléchargé si celui-ci peut l'être (c'est à dire si le logiciel est offert à la vente). En cas de location de logiciel, cette disquette ou cassette n'est évidemment pas nécessaire.

- 2 Allumez votre Minitel; composez le **36 15** sur votre téléphone.

Lorsque vous entendez un sifflement appuyez sur la touche "CONNEXION-FIN" de votre Minitel.

Tapez **AMCHARGE** sur le clavier de votre MINITEL, puis appuyez sur la touche "ENVOI".

- 3 Après l'écran d'introduction de service **AMCHARGE**, vous obtenez le **SOMMAIRE** du service. Choisissez l'option "Téléchargement". Vous obtenez ainsi le menu relatif au téléchargement.

- 4 Choisissez l'option **TELECHARGER UN LOGICIEL**.

Les différentes catégories de logiciel sont affichées. Choisissez la catégorie qui vous intéresse, puis choisissez un logiciel parmi ceux disponibles. Une description complète peut être lue sur le MINITEL en tapant le numéro du logiciel suivi de la touche **GUIDE**.

- 5 Tapez le numéro du logiciel que vous voulez télécharger, puis appuyez sur la touche **ENVOI**.

6 Vous avez alors le choix suivant:

- vous pouvez lire sur le Minitel, le manuel du logiciel que vous voulez transférer.
- vous pouvez télécharger le manuel de ce logiciel. Vous pourrez ainsi relire le manuel directement sur votre AMSTRAD et éventuellement l'imprimer si vous possédez une imprimante.
- vous pouvez enfin télécharger ce logiciel.

Choisissez donc l'option télécharger un logiciel, et tapez le numéro correspondant puis **ENVOI**.

7 Vous pouvez alors choisir ce qui sera affiché sur votre MINITEL pendant le téléchargement:

- soit lire les infos AMCHARGE.
- soit lire le manuel du jeu en cours de téléchargement.
- soit afficher uniquement la jauge permettant de suivre le déroulement du transfert.

Faites votre choix et tapez le numéro correspondant puis **ENVOI**.

8 Vous obtenez alors l'écran vous annonçant le début du transfert. Si vous avez suivi toutes les étapes décrites précédemment, tapez **ENVOI**, ou tapez "**GUIDE**" pour des explications complémentaires). Le téléchargement commence... le message **Téléchargement en cours** s'affiche sur l'écran de votre CPC. Après quelques secondes apparaît le titre du logiciel et le type (location ou vente).

La durée du téléchargement d'un logiciel est celle affichée par le Minitel. Ajouter une minute si vous avez demandé à voir les infos AMCHARGE ou le manuel sur votre Minitel pendant le téléchargement.

Ne vous inquiétez pas si l'écran de votre AMSTRAD se "brouille" progressivement pour afficher des lignes de points de couleur... Ceci est tout à fait normal et prouve que le téléchargement progresse.

9 Pendant le téléchargement, votre Minitel affiche suivant votre choix, les pages d'infos, le manuel, ou la jauge indiquant le niveau du programme transféré. Dans la cas d'un logiciel offert à la vente, le programme transféré est automatiquement sauvegardé sur la disquette ou cassette au cours du transfert.

10 A la fin du téléchargement, l'exécution du programme démarre automatiquement sur votre AMSTRAD.

Débranchez le câble de téléchargement.

Le Minitel vous indique que le transfert est terminé. Vous pouvez alors appuyer sur "**CONNEXION-FIN**" (deux fois) et éteindre votre Minitel.

Le téléchargement est terminé. ...

Bon amusement... si le logiciel téléchargé est un logiciel en location, vous pouvez l'utiliser jusqu'à ce que éteignez votre AMSTRAD CPC.

COMMENT TELECHARGER UN MANUEL:

La démarche est la même que pour un logiciel, excepté le fait que le téléchargement d'un manuel ne durant que une à deux minutes, le système ne vous demande pas ce que vous voulez voir pendant le transfert. Choisissez l'option Télécharger un manuel à l'étape 6 (au lieu de télécharger un logiciel).

COMMENT RECHARGER UN LOGICIEL TELECHARGE:

Si vous avez téléchargé un logiciel offert en VENTE par téléchargement, vous pouvez le recharger par la suite.

Pour cela, démarrez le programme **AMCHARGE**, insérez alors la cassette ou disquette contenant le programme téléchargé, et choisissez l'option **2: Utiliser un logiciel**.

Si vous utilisez un lecteur de disquette, la liste des logiciels se trouvant sur la disquette apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran, chaque logiciel étant précédé d'un numéro.

Tapez le numéro du programme choisi puis faites **ENTER**, ou tapez **0** puis **ENTER** pour revenir au menu.

Le programme se charge alors et son exécution démarre automatiquement.

Si vous utilisez un lecteur de cassettes, tapez le nom du programme à exécuter ou tapez **ENTER** pour exécuter le premier programme se trouvant sur la cassette.

COMMENT RELIRE OU IMPRIMER UN MANUEL TELECHARGE:

Si vous avez téléchargé le manuel d'utilisation d'un programme, vous pouvez relire ce manuel sur votre AMSTRAD. Pour cela, insérez alors la cassette ou disquette contenant le manuel téléchargé, puis choisissez l'option **3. Lire un Manuel** ou **4. Imprimer un Manuel**.

Entrez le nom du manuel que vous voulez relire puis faites **ENTER**. Le manuel porte le même nom que le logiciel auquel il se rapporte. Pour voir la liste de ces manuels, tapez **CAT** sous **BASIC**. Les manuels ont un nom se terminant par **M.BIN**.

Le manuel vous est alors affiché sur l'écran, une page à la fois, ou imprimé sur l'imprimante connectée au port imprimante de votre CPC.

Pour passer à la page suivante, appuyez sur une touche quelconque (sauf DEL).

Pour arrêter la visualisation du manuel ou son impression, tapez **DEL**.

COMMENT EFFACER UN LOGICIEL TELECHARGE: (Version disquette)

Si vous voulez effacer un logiciel téléchargé, démarrez le programme "**AMCHARGE**", puis insérez alors la cassette ou disquette contenant le programme à effacer, et choisissez l'option **5: Effacer un logiciel**. Si vous utilisez un lecteur de disquettes, la liste des logiciels se trouvant sur la disquette apparaît, chaque logiciel étant précédé d'un numéro.

Tapez le numéro du programme choisi puis faites **ENTER**, ou tapez **0** puis **ENTER** pour revenir au menu.

Le programme est alors effacé de la disquette.

MESSAGES D'ERREUR ET PRECAUTIONS A PRENDRE POUR TELECHARGER:

Si vous obtenez le message "**ERREUR DE TRANSMISSION**" cela signifie que le téléchargement a dû être interrompu à cause d'un problème de transmission de données.

Cela peut être dû à la mauvaise qualité de ligne téléphonique (comme lorsque vous téléphonez et que vous entendez des parasites ou autres bruits sur la ligne) ou à de mauvaises conditions atmosphériques.

Les transmissions de données par ligne téléphonique peuvent en effet dans certains cas être sensibles aux conditions météorologiques, notamment en cas d'orage.

Dans ce cas déconnectez le Minitel en appuyant sur "**CONNEXION-FIN**" puis recommencez le téléchargement depuis le début.

En règle générale, il est préférable d'éviter de télécharger pendant un orage car dans ce cas les communications téléphoniques sont fréquemment perturbées.

Si vous obtenez le message "**ERREUR DE SAUVEGARDE**" cela signifie que la disquette destinée à recevoir le programme ou manuel téléchargé est soit pleine, soit non formatée.

Dans ce cas déconnectez le Minitel en tapant "**CONNEXION-FIN**" puis recommencez depuis le début en ayant soin de préparer au préalable une disquette avec suffisamment d'espace pour le programme à télécharger.

CRAZY CARS

COMMANDES

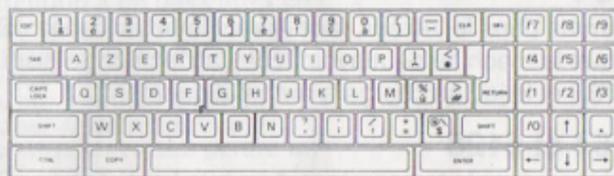
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

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'.

CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE — CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE — CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"VICTORY et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

CRAZY CARS

COMMANDES

Pendant le jeu, vous contrôlez votre voiture à l'aide du levier ou de l'une des touches marquées d'une flèche.

ESC — Pause/Interrompre le jeu

HAUT — Accélération

BAS — Freinage

GAUCHE — Gauche

DROITE — Droite

LES REGLES DU JEU

Vous voilà engagé dans la course la plus folle du monde: le Rally Automobile Américain Tout-terrain qui se déroule à New York.

Si vous arrivez à terminer la course dans le temps imparti, vous obtiendrez une voiture plus rapide. Vous débutez la course au volant d'une PORSCHE 911 Turbo, les conducteurs s'étant distingués recevront une LAMBORGHINI Countach mais seuls les meilleurs pilotes du monde se retrouveront au volant d'une FERRARI GTO.

Pendant la course, faites attention à ne pas entrer en collision avec les autres véhicules car chaque collision vous ralentira et vous perdrez du temps. Après avoir dépassé une voiture, essayez de maintenir votre vitesse et ne permettez pas aux voitures qui sont derrière vous de vous rattraper et de rentrer en collision avec vous car cela vous fera aussi perdre un temps précieux.

Ce jeu a été conçu pour être aussi réaliste que possible, faites donc attention à ne pas perdre le contrôle de votre voiture surtout quand vous sautez ou négociez un virage.

Si vous sortez de la piste, votre vitesse décroîtra

rapidement et vos chances de triompher contre la montre en seront grandement diminuées. Si vous heurtez des bosses à grande vitesse, votre voiture décollera, vous pouvez cependant utiliser cette caractéristique pour effectuer un dépassement. Pour finir une étape, il vous faut franchir la ligne d'arrivée avant que le chronomètre n'atteigne zéro.

ATTENTION, PRETS ? PARTEZ !!!

Amstrad CPC est une marque déposée de Amstrad Consumer Electronics PLC. CRAZY CARS et TITUS sont des marques déposées de TITUS Ltd.

GRYZOR

LE NOUVEAU JEU D'ACTION DE KONAMI

Les Durrs, habitants de la planète Suna se sont infiltrés dans les forces de défense terriennes, ils ont établi une place forte dans une région inexplorée de notre planète et ils ont construit une usine de traitement de l'atmosphère (APP) qui leur permet de contrôler les conditions climatiques de la planète. Leur plan consiste à créer une autre période glaciaire et à s'emparer ainsi de la Terre et de toutes ses ressources. Vous êtes Lance Gryzor, un membre de la Fédération de Défense terrienne (FED). Après avoir découvert le plan ignoble des Durrs, il vous faut vous infiltrer dans la place-forte, traverser les fortifications en passant devant les androïdes et pénétrer jusqu'au coeur du complexe afin de détruire l'APP. Vous aurez à faire face à de nombreux dangers et à des armements multiples ainsi que des tunnels mortels et de dangereux labyrinthes. En vous rapprochant du coeur du complexe, vous découvrez que l'APP a déjà commencé sa tâche ignoble et si vous arrivez à dépasser la région glaciaire, vous découvrirez ensuite un labyrinthe de conduits et de tuyaux et, seulement à ce moment là, vous réalisez que vous faites face au vrai danger car les créatures venues d'ailleurs apparaissent et vous devez vous mesurer contre l'ennemi le plus dangereux que l'homme ait jamais rencontré! Seul un homme a quelque espoir de mener à bien cette mission, son nom ... Lance Gryzor!

COMMANDES

Le jeu se joue avec le clavier, le levier 1 ou le levier 2. Les commandes au clavier ne peuvent être redéfinies. Si on utilise le clavier, les touches suivantes correspondent aux mouvements du levier:

Q -- HAUT
A -- BAS
O -- GAUCHE
P -- DROITE

BARRE D'ESP. -- FEU

Les touches suivantes sont également utilisées:

ESC -- Vous pouvez faire une pause en appuyant sur la touche ESC pendant le jeu.

ESC -- Vous pouvez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur la touche ESC ou le continuer en effectuant n'importe quelle sélection de mouvement, touche.

ESC -- Si vous appuyez sur ESC à l'écran titre, cela vous permet de choisir entre musique et effets sonores.

1 -- En appuyant sur 1 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à un joueur.

2 -- En appuyant sur 2 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à deux joueurs.

N.B. Vous ne disposez de la musique que sur les appareils du type 128K.

Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs alternent et chacun peut utiliser n'importe laquelle des trois commandes disponibles.

Afin de pouvoir disposer avec un simple levier de toutes les manoeuvres possibles dans la version traditionnelle du jeu, le système de commandes suivant a été adopté:

HAUT -- Saut en hauteur
BAS -- Saut vers le bas
GAUCHE -- déplacement vers la gauche
DROITE -- Déplacement vers la droite
FEU + HAUT -- Vous tirez en restant immobile
FEU + BAS -- Vous vous baissez et tire
FEU + GAUCHE -- Vous vous déplacez vers la gauche et tire
FEU + DROITE -- Vous vous déplacez vers la droite et tire

[Attention: une partie des manoeuvres figurant ci-dessus n'existent pas pour certaines scènes. Cela est voulu et copie la gamme de possibilités existantes dans le jeu traditionnel.]

STATUT ET SCORE

Une petite zone au bas de l'écran est réservée à l'affichage du statut. Ceci vous donne des informations sur le joueur, le nombre de vies restantes et le score, elles sont affichées de la façon suivante: *1P 3 000000*. (1P = 1 Joueur). Si vous arrivez à obtenir l'arme supplémentaire 'barrière', le score sera remplacé par un compteur qui commencera un compte à rebours et vous donnera le temps restant avant que la barrière ne disparaisse.

Pour les scènes du tunnel, une horloge commençant un compte à rebours apparaîtra sur l'écran à gauche de l'affichage de statut normal. Elle indiquera la durée qu'il vous reste pour terminer la scène avant que vous ne soyez à court de temps et que vous ne perdiez une vie. Quand vous terminez une scène, vous obtenez une vie supplémentaire. Vous obtenez des points quand vous détruisez les ennemis que vous rencontrez au cours de votre mission. La valeur de chacun de ceux-ci dépend du danger qu'il représente, par exemple, un soldat ennemi ne vaut que 200 points alors que les emplacements à la fin à la fin de chaque scène peuvent valoir jusqu'à 10.000 points. En terminant une scène, il est possible d'obtenir environ 20.000 points. Il n'est pas possible d'obtenir de vies supplémentaires en fonction des points obtenus.

COMMENT JOUER

Le jeu se compose de trois sections. Dans les deux premières sections, vous devez détruire les postes avancés construits par l'ennemi. Dans la

dernière section, il vous faut détruire la machine de traitement d'atmosphère et le vaisseau ravitailleur de l'ennemi. Quand vous aurez terminé une section, chaque nouvelle section se chargera automatiquement dans l'ordinateur à partir de la cassette/du disque. La première section comprend trois scènes. Dans la première, il vous faut en combattant vous frayer un chemin jusqu'à la base le long d'un paysage se déroulant sur l'écran. Puis vous devrez y pénétrer en pratiquant une brèche dans le mur. Dans la seconde scène, vous devez suivre le chemin indiqué sur la carte qui vous mènera à la salle de contrôle en passant par des tunnels bien gardés. Dans la troisième, vous aurez à détruire la salle de contrôle elle-même.

La deuxième section est organisée de la même façon que la précédente et vous devez vous efforcer de détruire le second poste avancé qui est plus puissant.

La troisième section comprend deux scènes. Dans la première scène vous devez vous frayer un chemin dans l'usine de traitement de l'atmosphère afin d'atteindre le vaisseau ravitailleur ennemi. Dans la seconde, essayez en luttant contre vos ennemis de parvenir au coeur du vaisseau et détruisez-le.

Vous rencontrerez sur votre route des entrepôts et des porteurs d'armes, quand vous tirez sur ceux-ci, ils libèrent une 'arme en aigle'. En passant sur celui-ci en courant, vous obtiendrez l'arme qu'il contient. En plus de votre mitrailleuse classique, vous disposez des quatre armes supplémentaires suivantes:

1. Une mitrailleuse à tir rapide
2. un canon de dispersion qui tire dans trois directions
3. Un fusil laser
4. La barrière (elle vous rend invulnérable pour une courte période)

CONSEILS UTILES

- Apprenez à repérer où trouver les meilleures armes.
- En tirant sur certains personnages qui se trouvent dans les tunnels, vous obtiendrez peut-être d'autres armes.
- S'il clignote, tirez dessus. S'il ne clignote pas, tirez dessus quand même!
- Ne vous occupez pas des ennemis qui ne présentent pas de danger.
- Quand vous faites face à une difficulté, faites une pause et observez de nouveau.

GRYZOR

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programmé par John Brandwood
Graphique de Mark K. Jones
Musique de David Whittaker
Produit par D.C. Ward
© Konami

KARNOV

Karnov, le Russe qui respire du feu, est à la recherche du Trésor Perdu de Babylone. Il court, nage, saute, grimpe et même vole à travers neuf niveaux de jeu passionnants. D'innombrables monstres étranges sont déterminés à l'arrêter-pouvez-VOUS l'aider à atteindre le trésor et à vaincre Ryu, le sorcier malveillant?

KARNOV PEUT-IL SAUVER LE MONDE?

L'histoire de la quête légendaire de Karnov commence assez paisiblement dans le petit village de Creamina, situé à peu près au milieu de cette vaste étendue de terre connue sous le nom de steppes russes ou encore de Wunderland. Jinborov Karnovski, que ses amis appelaient tout simplement Karnov, est revenu au village après toute une vie passée à silloner le pays comme homme fort du cirque. Le vieux Karnov s'attendait à une vie tranquille dont le plus grand événement serait une soirée passée à la taverne du quartier à raconter ses exploits de cirque. Il ne se doutait pas que ses aventures étaient loin d'être terminées. Il était sur le point de commencer un nouveau voyage qui mettrait à l'épreuve son énorme force jusqu'aux dernières limites!

Seuls quelques-uns parmi les plus vieux habitants du village connaissaient le secret de Creamina. Cet amas de constructions délabrées servait de cachette à l'un des trésors les plus fabuleux du monde. Le Trésor de Babylone avait été caché à Creamina, loin du monde, pendant des siècles, protégé par les Forces de la Lumière. D'après la légende, selon les Anciens, un grand malheur s'abattrait sur le monde si le trésor venait à tomber entre les mains de personnes malveillantes. Les Anciens pensaient, cependant, que le trésor était en lieu sûr- après tout, Creamina était le dernier endroit qui serait suspecté de renfermer un trésor!

Ils avaient raison. Creamina fut le dernier endroit le dernier endroit où Ryu, un sorcier terrifiant et malveillant, était venu se mettre à la recherche du Trésor de Babylone. Après avoir passé des milliers d'années à travers le monde à la recherche de cet objet fabriqué, les espions de Ryu avaient enfin reporté qu'ils l'avaient localisé. Entouré de ses laquais démoniaques, le grand sorcier s'abattit sur le village comme une tempête et en reparti avec le Trésor de Babylone. Mais ce n'était pas tout. Pour punir les villageois de Creamina, il laissa derrière lui toute une collection de monstres pour terroriser ceux qui avaient osé cacher le trésor.

Karnov savait que lui seul pouvait vaincre Ryu et rapporter le trésor à sa cachette. Après tout, ce n'était pas le premier venu qui pouvait respirer du feu comme lui! Tout en maudissant son étrange talent et sa mauvaise fortune, Karnov s'engagea dans la campagne infestée de monstres, à la recherche des morceaux d'une carte perdue il y a longtemps qui le guiderait dans sa quête. Il savait qu'il devait retrouver et vaincre Ryu et récupérer le Trésor de Babylone, autrement, le monde était perdu!

LES ICONES ET LEUR UTILISATION

Il y a 11 articles à ramasser:

Les 'K': Il vous en faut 50 pour gagner une vie supplémentaire.

Les pommes: Elles vous donneront une puissance de feu supplémentaire précieuse.

Les neuf articles restants sont des icônes qui peuvent être ramassées et gardées pour être utilisées plus tard dans le jeu. Quand vous les ramassez, elles apparaîtront dans des fenêtres au bas de l'écran. Les cinq premières icônes de l'inventaire se mettront en vedette alternativement quand vous déplacez Karnov à gauche ou à droite. Si vous voulez sélectionner une icône spécifique, vous devez ajuster la position de Karnov sur

écran jusqu'à ce que celle que vous voulez soit mise en vedette. Appuyez ensuite sur la touche 'Y' (toutes les versions).

Les bottes: Elles doublent la puissance de saut de Karnov et l'aident à courir plus vite.

Les bombes: Ne les utilisez pas uniquement pour détruire les les Monstres de Ryu! Elles peuvent également être utilisées dans la destruction des obstacles tels les murs. Elles peuvent enfin être stockées- mais ne vous tenez pas trop près quand vous en utilisez une. Vous pourriez vous faire sauter!

Les échelles: Utilisez-les pour ramasser des icônes hors de de portée.

Les boomerangs: Ils donnent à Karnov une puissance d'attaque accrue. Sautez pour les rattraper si vous voulez les utiliser de nouveau!

Les flammes: Elles fournissent à Karnov une puissance de feu supérieure pendant un temps limité.

Les quatre dernières icônes seront mis à votre disposition en temps utile. Elles sont:

Les ailes: Pour voler!!!

Casque de nage: Vous permet de nager plus rapidement.

Masque de Perception: Il clignotera quand les icônes invisibles sont sur écran. En appuyant sur 'Y', vous les rendez visibles.

Chariot: A utiliser dans les descentes. Il tue tous les monstres qui se trouvent sur son chemin.

Souvenez-vous que plusieurs articles seront hors de votre vision. Vous devez donc explorer les alentours et choisir votre chemin avec beaucoup de soin car vous êtes seul maintenant.

BREF GUIDE DES COMMANDES

Amstrad CPC 464/664/6128

- Sautez/Grimpez- Q
- Bas/Redescendez- A
- Gauche- O
- Droite- P
- Feu- Espacement ou Copy
- Utilisez icône sélectionnée- Y
- Pause- Esc
- Remise du jeu à l'état initial- Shift & Ctrl & Esc

Ou manche à balai 1 ou touches de curseur.

*MARQUE & © DATA EAST USA, INC. 1987.
Tous droits réservés. Fabriqué sous licence
de DATA EAST USA, INC.
Jeu d'ordinateur © 1988. Programmation d'Electric
Dreams Software par M. Micro.

SALAMANDER

Au-delà de l'infini règne la galaxie du mal, dominée par les forces de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit persuader ses compatriotes de se joindre à lui dans un voyage jusqu'en enfer et même au-delà, un monde peuplé de Monstres Organiques de destruction, d'Araignées nucléaires, d'Enfers brûlant comme des mers déchainées, de Cavernes du désespoir et de Démon

dépassant les dimensions de l'esprit humain ...

LE MOMENT EST VENU ... VOUS ETES LE HEROS

Votre objectif ultime consiste à détruire un énorme cerveau qui contrôle le domaine de la Salamandre. Pour y arriver, vous disposez de trois vaisseaux spatiaux qui possèdent un armement limité mais ont la possibilité de multiplier par quatre leur puissance de tir. Les quatre niveaux sont chacun constitués de types de terrain et d'opposants différents. Il y a à la fin de chaque niveau un ennemi d'une taille et d'une puissance très importante que vous devrez détruire avant de pouvoir continuer.

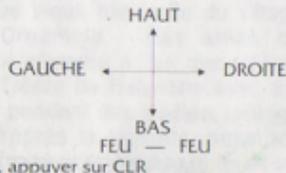
COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier qui peut être entièrement redéfini.

CLAVIER

HAUT — Q ou ↑
BAS — A ou ↓
GAUCHE — I ou ←
DROITE — O ou →
FEU — BARRE D'ESPACEMENT

LEVIER



Pour faire une pause/abandonner le jeu, appuyer sur CLR

LE JEU

Votre vaisseau s'aligne au départ du niveau un: apprenez à vous placer dans la meilleure position pour détruire toutes les vagues d'invasisseurs. Chacune de ces premières vagues laissera derrière elle une arme de bonus si vous réussissez à détruire toute la rangée. Grâce aux Lasers et aux Missiles plus deux têtes multiples, très peu d'invasisseurs vous résisteront, mais attention! d'habitude, la mort est rapidement au rendez-vous pour ceux qui sont trop sûrs d'eux ou simplement un peu trop avides.

Ce premier niveau contient au moins cinq types de terrain distincts et le meilleur moyen de survivre est d'adapter votre style de jeu à chacun d'entre eux alors qu'ils déboulent le long de votre vaisseau.

Pour battre la Salamandre, il vous faudra ruse, dextérité et peut-être un peu de chance - mais n'oubliez surtout pas - vous ne savez jamais ce qui vous attend au prochain tournant!

STATUT ET SCORE

L'information affichée à l'écran durant le jeu indique le score du moment et le nombre de vies restantes pour les deux joueurs.

Le tableau des records est affiché à la fin du jeu.

Des points vous sont accordés quand vous tuez des envahisseurs et collectez des armes de bonus. Les points sont accordés même si le joueur a déjà une arme particulière.

CONSEILS UTILES

- Collectez toujours les armes de bonus.
- Evitez tous les petits missiles
- Evitez dans toute la mesure du possible la droite de l'écran.

GENERIQUE

Programme de Andrew Glaister

Graphique de Stuart Ruecraft

Produit par D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

© Konami

PREDATOR

TOP SECRET - TOP SECRET - TOP SECRET

... RAPPORT DU SERVICE DES RENSEIGNEMENTS DE LA
MARINE AMERICAINE ...

... CODE BROUILLE UATRT/S/072...

REC. STN/RVX/09...15:34:54..07/21/87

POSTE ELOIGNE..BBHIT/RE 21DNW

MESS.DIR. GENERAL PHILIPS / COMMANDANT SHAEFER, A

... DEBUT ...+++ HELICOPTERE DE L'ARMEE AMERICAINE
DISPARU+++ C'EST PROBABLEMENT ECRASE+++ MISSION TRES
SECRETE+++ LIEU DE L'ACCIDENT: QUELQUE PART DANS LA
JUNGLE INEXPLOREE+++ 3 MEMBRES DU CABINET
PRESIDENTIEL A BORD+++ NOMBRE DES AUTRES PASSAGERS ET
DES MEMBRES D'EQUIPAGE, INCONNU.+++

+++ON SAIT QUE LA REGION ABRITE PLUSIEURS CAMPEMENTS
DE LA GUERILLA+++ FORCES ANTI-AMERICAINES A L'OEUVRE
DANS LA JUNGLE+++

+++LES SURVIVANTS DOIVENT ETRE IMPERATIVEMENT
SAUVES+++UNE INTERVENTION SECRETE DOIT ETRE EFFECTUEE
POUR ASSURER LEUR RETOUR EN LIEU SUR+++UTILISER LES
FORCES NECESSAIRES

+++CE N'EST PAS UN EXERCICE+++

...FIN...

..13:35:03..LGF/Xx

REMARQUES SUR LA COMMANDE...

Les propriétaires, d'Amstrad CPC peuvent utiliser des joysticks à compatibilité CPC.

LA CHASSE EST ENGAGEE...

"...Ils parlent de mission secrète; mais toutes les missions le sont!..."

Cette fois-ci pourtant, c'est différent...

"...Nous allons sauver trois alliés du président et tous les survivants d'un hélicoptère qui s'est écrasé. Rien de plus simple. Ces ronds-de-cuir ne pourront jamais se sortir de cette jungle où il faut se battre pour survivre. Et de toute façon, que sont allés chercher ces fonctionnaires du Capitole dans cet enfer nature? Des secrets d'état, je suppose!..."

Cette fois-ci, la situation est différente...

"...Ils supposent que la guérilla locale va rendre le sauvetage difficile. Un mercenaire comme moi ne va pas se plaindre d'être confronté à un tel défi. Qui suis-je? Le plus grand prédateur du monde. Je les pousserai sur terre et dans les airs. J'ai des balles spéciales où sont inscrits leur nom et leur adresse!..."

Pourtant, aujourd'hui, c'est vous qui êtes pourchassé.

Vous jouez le rôle du commandant Alan Shaefer, un militaire aguerri qui part, à la tête de son équipage, pour une nouvelle mission "très secrète". Vous devez faire en sorte que les entrées et sorties de votre équipage se fassent rapidement. Vous regardez vos frères de sang Dillon, Ramirez, Mac, Hawkins, Billy et Blain sauter de l'hélicoptère en vol stationnaire et disparaître dans la jungle.

Vous prenez l'arrière-garde. Vous ne tardez pas à trouver l'hélicoptère accidenté, autour duquel ne se manifeste aucun signe de vie. Cela n'est guère surprenant; toutefois... vous avez l'impression que quelque chose cloche; vous ne pouvez pas dire quoi. Il n'y a également aucune trace de votre équipage...

Vous découvrez d'abord Hawkins — ou plutôt ce qu'il en reste... qu'a-t-il bien pu lui arriver?

Son arme repose près de lui... elle pourra toujours servir. Les guérilleros attaquent par surprise, mais la qualité de vos réflexes vous permet souvent de les battre.

Une armée de vautours attaque. Ils ont été attirés par quelque chose qui se trouve juste devant vous. Des bérêts verts sont pendus, morts, à des arbres; ils sont en très mauvais état.

Il y a vraiment quelque chose de bizarre ici; il est clair que ce ne sont pas les guérilleros qui ont accompli ce massacre. Mais qu'a bien pu devenir votre équipage?

Vous sentez la sueur vous couler dans le cou

L'atmosphère est sinistre et, au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la jungle, vous avez l'impression étrange...

...d'être surveillé!

Vous aurez besoin de toute votre habileté pour déjouer les plans de ceux qui vous espionnent...

...et peut-être même d'une petite arme nucléaire...

PREDATOR - OPTIONS DE JEU

Une fois que PREDATOR est chargé, un menu indiquant toutes les options du jeu apparaît sur l'écran.

Vous pouvez maintenant choisir vos options, décrites ci-dessous; elles varient en fonction de la version de PREDATOR avec laquelle vous jouez:

START GAME

Le jeu démarre dès que vous choisissez cette option. Si vous appuyez sur le bouton de tir de la manette de jeu, vous obtenez le même résultat.

Keyboard

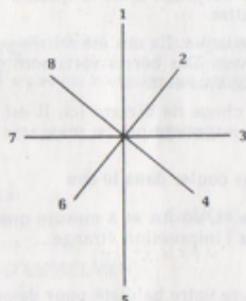
Permet de sélectionner la commande du jeu par clavier (plutôt que par la manette de jeu). Il existe deux dispositions de clavier différentes pour la commande du jeu. Pour les détails des touches, voir le sommaire.

Joystick

Sélectionne le contrôle du jeu par manette et les touches du clavier. Pour les détails des touches, voir le sommaire.

Déterminent l'utilisation d'une de ces manettes spéciales. Une fois qu'elle est sélectionnée, la manette concernée est indiquée sur le menu, et vous pouvez vous mettre à jouer en appuyant sur START GAME.

COMMANDE PAR LA MANETTE DE JEU



MOUVEMENTS SANS ENFONCER LE BOUTON DE TIR

- 1 Saut
- 2 Vers la droite/le haut
- 3 VERS LA DROITE
- 4 Vers la droite/le bas
- 5 S'accroupir

- 6 Vers la gauche/le bas
- 7 VERS LA GAUCHE
- 8 Vers la gauche/le haut

MOUVEMENTS AVEC LE BOUTON DE TIR ENFONCÉ

- 1 Coup de poing
- 2 TIRER VERS LE HAUT/LA DROITE
- 3 TIRER VERS LA DROITE
- 4 TIRER VERS LE BAS/LA DROITE
- 5 BLOQUER/PARER
- 6 TIRER VERS LE BAS/LA GAUCHE
- 7 TIRER VERS LA GAUCHE
- 8 TIRER VERS LE HAUT/LA GAUCHE

TOUCHES SPECIALES

Pour les fonctions spéciales, utilisez les touches indiquées ci-dessous:

- | | |
|--|--------------------|
| Lancer une grenade (à courte distance) | Barre d'espacement |
| Lancer une grenade (à longue distance) | SHIFT |
| Ramasser/laisser tomber un objet | RETURN ou ENTER |

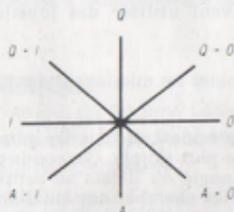
TOUCHES DE COMMANDE DU CLAVIER

Au commencement du jeu, vous pouvez sélectionner une des deux dispositions du clavier. Celles-ci sont indiquées ci-dessous. Pour obtenir des détails supplémentaires sur les mouvements possibles, référez-vous aux commandes de la manette de jeu.

REMARQUE: Lorsque deux lettres sont séparées par le symbole +, il faut appuyer sur les deux touches en même temps.

Clavier (1)

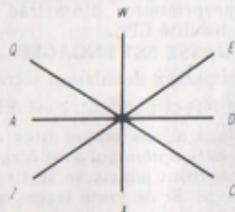
Touches de contrôle



FEU - Touche [P]

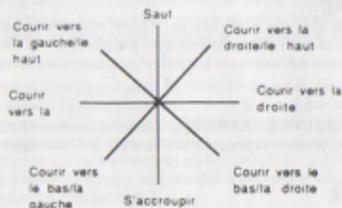
Clavier (2)

Touches de contrôle



FEU - Touche [S]

MOUVEMENTS SANS ENFONCER LE BOUTON DE TIR



Touches de fonction du clavier

Peuvent être utilisées en combinaison avec le clavier ou la manette de jeu:
Lancer une grenade (à courte distance) — touche SHIFT de gauche
Lancer une grenade (à longue distance) — barre d'espacement
Ramasser/laisser tomber un objet — RETURN

Touches de commande du clavier

Si vous préférez utiliser le clavier, la disposition est la suivante. Pour obtenir des détails supplémentaires sur les mouvements possibles, référez-vous aux commandes de la manette de jeu.

Vers le haut — Q
Vers le bas — A

Vers la gauche — <
Vers la droite — >
FEU — SHIFT (droite)

PREDATOR — Quelques conseils

Lorsque vous sélectionnez l'option START GAME pour commencer le jeu, l'hélicoptère se met en vol stationnaire pour permettre à vos camarades de sauter dans la forêt. Après quelques instants, vous apparaissez dans la personnalité de Major Alan Schaefer, en uniforme de combat et prêt à l'action. Maintenant, tout dépend de vous!

Faites chaque pas avec une grande précaution. N'oubliez jamais que vous vous trouvez dans la jungle inconnue où tout peut arriver à tout instant.

Dans la partie supérieure de l'écran vous voyez le nombre de vies qui vous reste et au dessous le niveau d'énergie. Lorsque ces indicateurs arrivent à zéro — tout est fini pour vous.

L'arme que vous portez est indiquée dans le centre, en haut de l'écran, ainsi que les munitions. Vous pouvez échanger votre arme contre une autre si vous en trouvez une dans la forêt. Il est possible d'en découvrir plusieurs ainsi que des munitions. Soyez très prudent en choisissant et en utilisant vos armes.

A fur et à mesure que vous pénétrez la forêt vous allez trouver vos camarades - tous dans un état déplorable. N'oubliez pas que survivre est

le nom de ce jeu. Regardez leurs armes et décidez s'il vaut la peine d'échanger la vôtre.

Si vous réussissez à survivre plus longtemps que vos camarades n'ont pu à le faire, vous devrez utiliser les éléments de la jungle de la meilleure façon possible afin de tromper vos ennemis. Les balles ne pourront seules résoudre tous vos problèmes dans ces lieux obscurs.

Les grenades qui sont également indiquées en haut de l'écran peuvent devenir utiles si vous vous trouvez dans l'embuscade. Au départ du jeu, vous êtes en possession de trois de ces armes.

Vous vous rappelez ce bruissement étrange dans les buissons? Vous l'entendez à intervalles réguliers, mais ne voyez absolument rien. Il est toutefois certain que "quelque chose" vous suit à la trace. Il est en mesure de le faire grâce à une vision qui détecte la chaleur; régulièrement, l'écran change de couleur et vous apparaissez sous forme incandescente. C'est ainsi que vous voit la créature inconnue tandis que vous déambulez dans la jungle. Faites attention! Elle se rapproche dangereusement. Un triangle se forme sur l'écran: il symbolise le réticule de l'arme de l'ennemi. Si vous vous trouvez pris dans ce triangle, vous risquez la mort... à moins de pouvoir déjouer le piège de la créature inconnue.

Un score global apparaît en haut de l'écran, accompagné d'une horloge. Votre objectif consiste à accomplir votre mission dans le temps qui vous est imparti; c'est à dire avant que l'horloge n'indique 00:00!

Cette mission ne s'adresse pas aux cœurs tendres. Vous n'avez que de faibles chances de survie. Nous vous recommandons fortement de ne pas vous lancer...

PREDATOR™

présenté par Activision (UK) Limited

Copyright 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation.

Tous droits réservés. Les marques déposées sont la propriété de Twentieth Century Film Corporation. Activision (UK) utilisateur autorisé.

Conception du jeu: System 3

Programmation, musique et graphiques des autres versions: Source

Guide du joueur: E.M. Dean, Traduction: Alpha

PLATOON

Vous êtes une jeune recrue dans une section de cinq qui se trouve en territoire ennemi. Peu préparé aux défis à venir, vous vous apercevez soudain qu'il vous faut survivre non seulement aux épreuves physiques mais aussi rester sain d'esprit milieu des horreurs et des injustices de la guerre.

Amesure que le jeu progresse il vous faut triompher des éléments hostiles dans les différents environnements qui se présentent à vous et finalement survivre en gardant votre raison et votre moral intacts. Cette épreuve comporte six sections, dans chacune vous devrez faire face à un problème plus ardu que le précédent. Comme dans toute guerre, il y aura des victimes, mais la première victime sera l'innocence de ce soldat jeune et naïf.

LE JEU SECTIONS 1 et 2 — LA JUNGLE et LE VILLAGE

Vous devez conduire votre Section au cœur de la jungle vietnamienne et finalement au village. Une fois arrivé, vous fouillerez les huttes à la recherche d'objets utiles et vous trouverez finalement dans l'une des huttes une trappe qui vous conduira à un réseau de tunnels souterrains.

La jungle contient de nombreux dangers tels que patrouilles armées, fils tendus reliés à des pièges et guet-apens où sont postés de redoutables tireurs embusqués. Durant votre parcours demeurez attentifs car vous trouverez à un certain moment une boîte d'explosifs laissée par une Section précédente et vous devez la ramasser avant d'atteindre le pont. Il faut le faire explosif afin d'empêcher une importante patrouille de suivre votre section (et effectivement de la décimer). Pour détruire le pont vous disposez du TNT mentionné un peu plus haut, l'explosif se pose automatiquement quand vous traversez le pont.

Vous pouvez prendre et utiliser la nourriture, les munitions et les médicaments laissés par la guérilla ennemie. Pour obtenir de meilleurs résultats, distribuez équitablement ces réserves entre les soldats de votre section.

Liste des objectifs de cette section du jeu

1. Trouver les explosifs
2. Trouver le pont
3. Placer les explosifs sur le pont
4. Trouver le village
5. Fouiller les huttes à la recherche d'une torche et d'une carte
6. Trouver la trappe

COMMANDES

Vous contrôlez un homme à la fois à l'aide de votre levier.

HAUT	— SAUT/MONTÉE/ENTRÉE DANS LA HUTTE/EXAMEN DE L'OBJET
GAUCHE	— MARCHÉ VERS LA GAUCHE
DROITE	— MARCHÉ VERS LA DROITE
BAS	— PLONGEON/DESCENTE/DÉPART DE LA HUTTE

FEU — TIR
BARRÉ D'ESPACEMENT — TIR DE COUPE

N.B. Quand vous poussez le levier vers le haut, le choix entre saut et montée est déterminé par la présence ou l'absence d'une sorte placée au-dessus de vous. Le même principe s'applique quand vous poussez le levier vers le bas. L'option EXAMEN DE L'OBJET n'est disponible que lorsque vous vous trouvez à l'intérieur d'une hutte et en face de l'objet requis.

COMMODORE SEULEMENT

Les touches F1 et F7 font apparaître le **PANNEAU DE STATUT** qui vous permet d'examiner l'état de votre section et de transférer le contrôle à un autre soldat. Ceci est obtenu en poussant le levier vers HAUT, BAS et en appuyant sur FEU.

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre section. Le moral baisse chaque fois qu'un membre de votre section est blessé et quand un villageois vietnamien sans armes est tué. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé. Le moral peut être remonté en collectant de la nourriture et des médicaments.

COUPS

Chaque fois qu'un des membres de la section est blessé, il collecte un COUP. Quand il aura collecté quatre COUPS, il mourra et ceci apparaîtra sur le panneau de statut comme "retré de l'action". Quand les cinq membres de la section sont morts, le jeu est terminé.

MUNITIONS

Nombre de grenades restantes.
Quantité de munitions restantes.
Celles-ci peuvent être augmentées en collectant les munitions laissées aux alentours.

SCORE

Vous augmentez le score en vous débarrassant des soldats ennemis, en collectant les objets utiles et en détruisant le pont ainsi que toutes les trappes. Un gros bonus est obtenu quand cette partie du jeu est terminée en fonction du nombre de membres actifs de la section restants.

CONSEILS UTILES

* Faites attention aux ennemis sautant des arbres au-dessus de vous ou surgissant hors des trappes situées à vos pieds; une grenade bien placée détruira ces derniers.

* Quand un membre de votre section est gravement blessé (c.à.d. ayant reçu deux coups ou plus), transférez le contrôle à un autre soldat afin de faire en sorte que le plus de membres possible de votre section survivent.

* Quand vous êtes sur le point de ramasser de la nourriture ou des médicaments, passez-les au membre de votre section qui en a le plus besoin.

* Afin de pouvoir terminer il est conseillé d'établir une carte de cette partie.

SECTION 3 — LE RESEAU DE TUNNELS

Laissez le reste de la section dans le village, vous vous portez volontaire pour descendre par la trappe qui vous sera accordée au système de tunnels souterrains. Vous possédez déjà une torche et une carte qui vous permettent de trouver votre chemin tel que cela est indiqué à la droite de l'écran et votre position est indiquée par une flèche qui est dirigée droit devant vous.

Attention — Les tunnels sont remplis de membres de la guérilla qui doivent être abattus sur place. Ils apparaissent en général au coin d'un tunnel mais certains d'entre eux ont la détestable habitude de parcourir en nageant les eaux du tunnel et de surgir juste devant vous... c'est le moment de sauter sur votre couteau ! Le tunnel contient également un certain nombre de pièces dans lesquelles vous trouverez des objets utiles tels que des boîtes de la Croix Rouge (pour traiter un de vos "COUPS") et des munitions. Pour la prochaine section il est également indispensable que vous trouviez deux boîtes de fusées éclairantes et un compas (comme auparavant, quand vous entrez dans une pièce, vous pouvez vous retrouver face à face à un membre de la guérilla ou il est même possible qu'une des boîtes soit piégée).

COMMANDES

Vous contrôlez vos mouvements et le déplacement du réticule (visée du fusil). Il y a trois modes de commande :

- HAUT** — (A) Déplacez-vous vers l'avant (B&C) Déplacez le réticule vers le haut
- GAUCHE** — (A) Faites tourner à gauche (B&C) Déplacez le réticule vers la gauche.
- DROITE** — (A) Faites tourner à droite (B&C) Déplacez le réticule vers la droite.
- BAS** — (B&C) Déplacez le réticule vers le bas.
- FEU** — (A&B) Tir — Examen de l'objet.

COMMANDE MODE A

Lors du parcours des tunnels. Quand un ennemi apparaît, la commande passe en mode B.

COMMANDE MODE B

Lors du déplacement du réticule dans les tunnels. Placez-le par dessus votre cible et appuyez sur FEU. Si vous la touchez, la commande repassera en Mode A.

COMMANDE MODE C

Quand vous entrez dans une pièce, déplacez le réticule et appuyez sur FEU pour examiner les objets. S'ils sont nécessaires, ils sont pris automatiquement. Pour quitter la pièce, appuyez sur FEU en ayant placé le réticule sur l'icône de sortie (en bas et à droite).

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre Section. Le moral baisse chaque fois que vous êtes blessé. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé. Le moral peut être remonté en collectant de la nourriture et des médicaments.

COUPS

Chaque fois que vous êtes blessé, vous collectez un COUP. Quand vous aurez collecté quatre COUPS, vous mourrez et le jeu sera terminé.

MUNITIONS

Nombre de munitions restantes

SCORE

Celui-ci augmente à chaque fois que vous sortez vainqueur d'une confrontation avec le Viet Cong, quand vous trouvez des objets utiles et découvrez la sortie.

CONSEILS UTILES

- * Dans cette section il n'y a pas de villageois, on suppose donc que tout le monde est un ennemi.
- * Fouillez toutes les pièces et souvenez-vous de l'endroit où se trouve les boîtes piégées.

SECTION 4 — LE BLOCKHAUS

Après avoir trouvé la sortie du réseau de tunnels, vous vous retrouvez dans un trou de travailleur. La nuit est tombée, vous êtes fatigué et vous ne connaissez de façon précise ni le terrain ni la position de l'ennemi, vous décidez donc de rester dans le trou de travailleur jusqu'à ce que la confirmation vous arrive du camp de base. Malheureusement, un groupe de la guérilla à plus ou moins repéré votre position et ils ne vont pas hésiter à attaquer. Vous disposez de votre mitrailleuse et d'une réserve de fusées éclairantes qui vous permettent d'éclairer le ciel nocturne afin de voir se profiler la silhouette de l'ennemi à l'horizon, mais soyez prudent, vos réserves et la durée de l'illumination sont toutes deux limitées. Vous devez vous assurer que vous tirez sur chaque homme que vous voyez car l'éclair sortant de la bouche de votre arme révélera votre position et n'importe lesquels des guérilleros restant pourra facilement vous trouver et vous tuer.

COMMANDES

Le levier déplace la visée du fusil. On procède au lancement d'une fusée éclairante en plaçant la fusée du fusil au-dessus de la bouche du fusil (en bas à droite) et en appuyant sur feu.

- HAUT** — DÉPLACE LE RETICULE VERS LE HAUT
- BAS** — DÉPLACE LE RETICULE VERS LE BAS
- GAUCHE** — DÉPLACE LE RETICULE VERS LA GAUCHE
- DROITE** — DÉPLACE LE RETICULE VERS LA DROITE
- FEU** — TIR

STATUT ET SCORE

MORAL

Ceci vous donne une indication collective de l'état de votre Section. Le moral baisse chaque fois que vous êtes blessé. Quand le moral est à zéro, votre section est inopérante et le jeu est terminé.

COUPS

Chaque fois que vous êtes blessé, vous collectez un COUP. Quand vous aurez collecté quatre COUPS, vous mourrez et le jeu sera terminé.

MUNITIONS

Nombre de munitions restantes
Nombre de fusées éclairantes restantes.

SCORE

Vous augmentez votre score en tirant sur les attaquants.

CONSEILS UTILES

- * Tirez immédiatement sur les attaquants.
- * Économisez vos munitions et vos fusées éclairantes en lançant ces fusées régulièrement et en éliminant chaque attaquant par quelques tirs bien ajustés — et non un long tir de barrage peu précis.

SECTION 5 — LA JUNGLE

Après avoir passé une épouvantable nuit blanche, vous partez à la recherche du sergent Elias — votre chef de section. Vous rencontrez le Sergent Barnes qui vous apprend que Elias est mort, tué dans un combat. Cependant, peu de temps après vous apercevez au loin Elias bien vivant et poursuivi sans relâche par des membres de la guérilla. Sous vos propres yeux, votre Sergent est abattu par une pluie de balles et à ce moment-là vous perdez un peu plus de votre innocence et votre raison commence à vaciller. En repensant aux informations données par le Sergent Barnes, vous vous rendez compte que c'est lui qui est en fait responsable de façon indirecte de la mort d'Elias car il ne l'a pas aidé.

Avant que vous ayez eu le temps de récupérer complètement vos esprits, vous entendez des craquements provenant de la radio — un message du Général. Un raid aérien est prévu à dix heures précises: cela signifie que la partie de la jungle où vous vous trouvez en ce moment va être arrosée de napalm dans deux minutes car elle est infestée de membres de la guérilla. Cela vous donne tout juste le temps d'attendre une zone plus sûre et de vous mettre à l'abri de l'attaque aérienne. On vous a donné les repères au compas d'un endroit sûr particulier et vous devez vous y rendre immédiatement.

COMMENT JOUER

Le compas (en haut et à droite) indique la direction qui se trouve devant vous et pointe toujours vers le Nord. Chaque écran représente une portion de la jungle où vous vous trouvez. Courrez vers le haut de chaque zone en évitant le feu du Viet Cong, les tireurs embusqués et autres dangers tels que les fils de fer barbelés et les mines à demi-enfouies. Vous pouvez emprunter plusieurs chemins à travers la jungle, certains vous permettant d'attendre votre destination dans les temps, d'autres non.

COMMANDES

Utilisez le levier pour manoeuvrer votre homme autour des obstacles tout en évitant le tir de l'ennemi. Tournez à droite ou à gauche en haut de chaque zone.

- GAUCHE — DEPLACEMENT A GAUCHE
- DROITE — DEPLACEMENT A DROITE
- HAUT — DEPLACEMENT VERS LE HAUT DE L'ECRAN
- BAS — DEPLACEMENT VERS LE BAS DE L'ECRAN
- FEU — TIR

CONSEILS UTILES

* Trouvez le chemin le plus rapide et utilisez-le à chaque fois. Bougez sans arrêt car le tir de l'ennemi est braqué sur vous.
* Afin d'être dans les temps, il vous faut négocier rapidement certains écrans. D'autres écrans plus difficiles peuvent être abordés après que vous vous soyez débarrassé de tous les attaquants en vue.

SECTION 6 — L'ABRI DE TIRAILLEUR

Une fois que vous avez atteint la zone que l'on vous a indiquée comme sûre, vous trouvez le Sergent Barnes dans un abri de tirailleur. Il se rend compte des soupçons que vous avez à son sujet et à celui du Sergent Elias et l'occasion lui semble idéale pour essayer de vous éliminer sans témoins et sans laisser de traces. Tapi dans son abri, il vous mitraille et vous lance des grenades. Ayant toujours présent à l'esprit l'imminence du raid aérien et le désir de venger le malheureux Sergent Elias, vous réalisez qu'il ne vous reste qu'une seule chose à faire. Vous devez faire sortir Barnes du blockhaus afin d'éviter le napalm. La protection dont dispose Barnes rend le mitrillage inutile et vous n'avez d'autre choix que d'attaquer de front à la grenade. Il vous faut en fait lancer cinq grenades directement dans l'abri. Vous trouverez une boîte de grenades au début de l'écran et vous devez les prendre immédiatement.

COMMANDES

- GAUCHE — DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE
- DROITE — DEPLACEMENT VERS LA DROITE
- HAUT — DEPLACEMENT VERS LE HAUT
- BAS — DEPLACEMENT VERS LE BAS
- FEU — LANCER DE LA GRENADE

STATUT ET SCORE

Votre score augmente chaque fois que vous lancez une grenade droit sur l'abri de tirailleur de Barnes et quand vous l'éliminez (en admettant que vous surviviez jusqu'à ce moment là).

CONSEILS UTILES

- * Bougez sans arrêt et ce pour les raisons déjà mentionnées.
- * Saisissez vos grenades immédiatement.

Voici un jeu divertissant et passionnant. Son programme a demandé de nombreuses heures de travail et ce afin d'offrir une expérience de jeu maximum. Pour exploiter pleinement les possibilités offertes par ce jeu, lisez attentivement les instructions et suivez les messages à l'écran — vous ne manquerez ainsi pas un instant de l'action!

Son programme et sa représentation graphique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Jeu conçu par Ocean Software Limited

- © 1988 Ocean Software Limited
- © 1987 Hendale Film Corporation. Tous droits réservés.
- TRACKS OF MY TEARS de Smokey Robinson avec l'autorisation de B.M.G Records (U.K) Limited
- © Motown Record Corporation

AMSTRAD

Conversion par Choice Software

COMBAT SCHOOL

Rentrez le menton! Bombez le torse!

Vous venez de vous enrôler dans le corps d'élite de la marine -le meilleur des Etats-Unis. Une série d'épreuves dures, éreintantes et très éprouvantes sur le plan physique vous attend si vous voulez devenir un soldat de choc. Vous avez pour objectif de vous qualifier mais votre ardeur sera durement mise à l'épreuve car vous devez accomplir un stage d'entraînement des plus rude. Et cela risque de ne pas s'arrêter là! Si vous vous qualifiez, vous avez une bonne chance que l'on vous envoie remplir une mission cruciale — une mission qui testera vos capacités physiques jusqu'à la limite!

Votre ambition, c'est de vous qualifier, mais arriverez-vous seulement à survivre ?

COMMANDES POUR LES DIFFERENTES EPREUVES

COURSE D'ASSAUT

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse. Pour sauter par-dessus les murs et sur l'échelle horizontale, appuyez sur FEU; continuez à agiter le levier.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Pour contrôler votre curseur, utilisez les commandes haut, bas, gauche, droite et pour tirer, appuyez sur FEU.

LA COURSE DES AS

Agitez le levier vers le haut et le bas afin d'augmenter et de maintenir votre vitesse, déplacez le levier à gauche ou à droite pour vous déplacer vers la gauche ou vers la droite. Pour sauter par-dessus n'importe quel obstacle, appuyez sur FEU.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Bougez le levier vers la gauche ou la droite afin de déplacer votre homme dans la bonne direction et tirez en appuyant sur FEU.

BRAS DE FER

Agitez le levier à gauche et à droite afin d'accroître et de maintenir une puissance maximum.

ATTENTION:

(ORDINATEUR AMSTRAD SEULEMENT) Si dans un jeu à deux joueurs, les leviers ne sont pas utilisés, le premier joueur devra durant cette épreuve contrôler son concurrent avec les touches O et P. Le deuxième joueur contrôlera le sien avec les touches Z et X.

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Bougez vers la droite ou la gauche afin de déplacer votre curseur dans la direction appropriée et tirez en appuyant sur FEU.

COUP DE PIED
VERS LE HAUT

MARCHE
A GAUCHE

COUP DE
PIED MI-HAUT.

PLONGEON

MARCHE
A DROITE

COUP DE PIED

COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Mouvement habituel à gauche ou à droite, déplacez-vous vers le haut pour sauter, appuyez sur FEU pour donner un coup de poing ou un coup de pied.

TRACTIONS

Agitez vers la gauche et la droite.

LA MISSION

MARCHE VERS
GAUCHE

FEU — COUP DE PIED

COUP DE POING
VERS HAUT

COUP DE POING
VERS BAS

SAUT
COUP DE PIED

COMMENT JOUER

Vous devez participer à sept épreuves éreintantes qui feront appel à toutes vos capacités. Pour être une parfaite machine de combat et sortir qualifié de l'école de Combat, vous devez faire en sorte que toutes les épreuves soient terminées dans le temps imparti.

LA COURSE D'ASSAUT

C'est la première épreuve: éreintante, elle testera vos muscles de façon impitoyable! En agitant le levier, vous devez faire augmenter et maintenir votre vitesse de course tout en sautant au-dessus des nombreuses barrières. Vers la fin de cette épreuve, vous vous trouverez face à face avec une échelle horizontale, sautez sur cette échelle et agitez le levier aussi vite que possible afin de terminer ce parcours. Vous vous battez contre la montre et vous devez donc terminer en un temps limite. Toutefois, si vous obtenez un bon temps, vous gagnerez un bonus. Ce temps de bonus s'ajoutera au temps qui vous est imparti pour la prochaine épreuve.

PREMIERE TRAVEE DE TIR

Tout au long de cette épreuve, des cibles apparaissent au hasard et vous devez déplacer le curseur et tirer autant de fois que possible dans le temps imparti. Un nombre minimum de cibles doivent être touchées et si vous dépassez ce quota, vous pouvez comme ci-dessus obtenir du temps de bonus.

LA COURSE DES AS

Il s'agit peut-être d'une des épreuves les plus terribles que vous aurez à affronter à l'École de Combat. Il vous faut augmenter votre vitesse et la maintenir à son point maximum tout en évitant les obstacles tels que les rochers et les mines dans votre course sur ce terrain hasardeux. Il vous est permis de sauter mais faites attention de ne pas atterrir sur quelque chose qui puisse vous faire trébucher et donc perdre du temps. Après avoir terminé la course sur terre, vous aurez à faire face à une rivière à courant rapide que vous devez traverser, trouvez un canot et pagaillez de toutes vos forces jusqu'à la rive opposée tout en évitant les troncs flottants rencontrés sur votre chemin. Dès que vous atteignez cette rive, vous devez vous précipiter vers la ligne d'arrivée avant que le temps imparti ne se soit écoulé. De la même façon qu'auparavant, vous obtenez du temps de bonus si vous terminez le parcours avec de l'avance.

DEUXIEME TRAVEE DE TIR

Alors que dans la première travée de tir vous aviez des emplacements de tir fixes, cette épreuve vous donne une chance de vous exercer avec une mitraillette tenue à la main. Des tanks robots descendront au hasard du haut de l'écran et vous devez en abattre autant que possible dans le temps imparti. Comme pour les épreuves précédentes, vous devez toucher un nombre minimum de tanks et vous obtenez le temps de bonus habituel si vous en touchez plus.

BRAS DE FER

Ici vous avez vraiment besoin d'agiter votre levier au maximum afin d'augmenter votre puissance puis de la maintenir à son point le plus haut pour vaincre votre adversaire. Dans un jeu à un joueur, vous vous mesurerez à l'ordinateur et dans un jeu à deux joueurs vous affronterez l'autre joueur. Cette épreuve vous sert uniquement à gagner du temps de bonus si vous gagnez, vous ne serez donc pas jeté hors de l'école si vous perdez!

TROISIEME TRAVEE DE TIR

Le système de contrôle de cette travée est similaire à celui de la première mais vous devez éviter de toucher les cibles rouges. Si vous en touchez une par inadvertance, votre curseur se figera jusqu'à ce que le lot suivant apparaisse, vous empêchant ainsi de tirer sur les vraies cibles. Il s'agit ici de la travée la plus difficile et vous aurez à déployer toute votre adresse au tir acquise durant les rounds précédents. Vous avez peu de temps: tirez donc avec sagesse et prudence! Vous pouvez ici aussi obtenir du temps de bonus.

COMBAT CONTRE L'INSTRUCTEUR

Une des épreuves les plus difficiles de toutes. Vous vous retrouvez seul face à face avec votre instructeur, pour le battre utilisez toute votre connaissance des arts martiaux et de combat. Vous (de même que votre instructeur) ne pouvez recevoir qu'un nombre maximum de coups durant le temps imparti. Il vous faut

subjuger votre adversaire durant le temps alloué sinon vous ne pourrez vous qualifier! Utilisez une combinaison de mouvements vers la gauche et vers la droite, vous pouvez aussi sauter et donner des coups de pied ou des coups de poing. Votre technique s'améliorera avec de l'entraînement et n'oubliez pas que votre instructeur a plus d'expérience que vous!

TRACTIONS

Si vous manquez quelques points pour vous qualifier dans les six premières épreuves, une seconde chance vous sera accordée. Vous devrez donc procéder à un certain nombre de tractions dans un temps donné. Vous devez ici agiter le levier pour accroître et maintenir votre puissance pour une période aussi longue que possible afin d'exécuter le nombre de tractions requis. Il ne vous sera possible de commencer l'épreuve suivante qu'après avoir accompli ce nombre de tractions. Si vous ne réussissez pas à vous qualifier dans une des épreuves précédentes, vous serez expulsé de l'École de Combat et vous devrez recommencer à zéro!

LA MISSION

Si vous arrivez enfin à vous qualifier, il vous sera confié une mission secrète de la plus haute importance: délivrer un otage dans l'Ambassade Américaine. Cette mission fera appel à tout ce que vous avez appris durant votre entraînement. L'exécution de la mission elle-même fait toutefois partie d'un dossier confidentiel et très peu de détails sont connus. La seule chose que l'on sache c'est que vos adversaires sont armés jusqu'aux dents et doivent être à la fois évités et subjugés avant qu'ils n'aient eu le temps d'utiliser leur armes. Bonne chance et armez-vous de courage!

STATUT ET SCORE

Vous obtenez des points aux différents stades suivant l'efficacité avec laquelle vous vous acquittez de l'épreuve. Pour les épreuves chronométrées, vous obtiendrez du temps de bonus si vous arrivez à finir l'épreuve avant que le temps ne soit épuisé et ce temps de bonus viendra s'ajouter au temps qui vous est imparti au niveau suivant. Le même principe s'applique aux épreuves de tir: si vous arrivez à toucher le nombre de cibles voulu dans le temps donné et si vous continuez à en toucher avant que le temps imparti n'arrive à son terme, vous obtiendrez ici aussi du temps de bonus calculé par rapport au nombre de coups supplémentaires que vous aurez accumulés. Les points s'additionnent tous et si vous vous qualifiez, votre rang dépendra du total de points acquis. Si vous ne réussissez pas à sortir qualifié de l'École de Combat, vous ne serez pas classé, cependant, si vous avez obtenu un score élevé, celui-ci sera affiché.

CONSEILS UTILES

- * Apprenez à régler votre rythme — Si votre niveau de puissance indique que vous vous trouvez déjà à la vitesse maximum, il est inutile de déployer plus d'efforts car cela ne changera rien à votre performance.
- * Essayez de récupérer autant de temps de bonus que vous le pouvez aux différents stades car cela aura un effet cumulatif au cours des épreuves successives.

* Durant votre combat contre l'instructeur, vous pouvez utiliser de nombreuses stratégies mais la plus efficace consiste à sauter vers lui, lui asséner un coup rapidement et sauter de nouveau vers l'arrière afin de vous placer hors de sa portée.

* Pour continuer à l'Ecole de Combat, il n'est pas indispensable que vous sortiez vainqueur de l'épreuve de bras de fer — il s'agit simplement d'une épreuve vous permettant d'acquérir du temps de bonus pour la troisième travée de tir, mais celui-ci pourra se révéler très utile.

* Enfin, si vous réussissez à arriver jusqu'au stade de la mission, souvenez-vous que celle-ci ne s'effectue pas contre la montre et qu'il serait peut-être prudent, dans différents endroits, d'attendre le moment propice pour frapper.

ECOLE DE COMBAT

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

AMSTRAD

Code de James Higgins et Mike Lamb

Graphique de Ronnie Fowles

Musique/Effets spéciaux de David Whittaker

Produit par D.C. Ward

© 1987 Ocean Software Limited

COMBAT SCHOOL TM (école de combat) et Konami (R) sont des marques de commerce de KONAMI © KONAMI 1987

DRILLER

VOTRE MISSION

Evath a deux lunes, Mitral et Triscuspid. Mitral a été intensivement exploitée par un peuple hors la loi, les Kétars, qui ont maintenant fui la lune. Une vaste quantité de gaz s'est accumulée sous la surface de Mitral, et si Mitral explose, des milliers d'Evathiens seront anéantis lorsque Evath sortira de son orbite. Le résultat, une glaciation, anéantira la population totale de votre planète! Des savants ont calculé qu'un météore devait percuter Mitral dans quelques heures, et cela seul provoquera ce désastre.

Votre mission totale est d'écarter le danger de chacun des 18 secteurs de Mitral en plaçant une plate-forme de forage au dessus des poches de gaz de chaque secteur avant que le météore ne s'écrase.

Dans ce but, vous devrez:-

- (i) Gagner accès et pénétrer dans chacun des 18 secteurs.
- (ii) Déterminer le centre de la poche de gaz et placer la plate-forme de forage sur chaque secteur pour évacuer au moins 50% du gaz en dessous. (Utilisez des indications géologiques, votre intuition ou essayez au hasard pour y arriver).
- (iii) Localiser et absorber suffisamment de cristaux Rubicon pour continuer à survivre.
- (iv) Eviter et/ou détruire les signaux lasers, ainsi que les Skanners. En tant que sous-mission: amasser un taux de succès aussi élevé que possible!

Vous venez juste d'atterrir sur une des surfaces artificielles de Mitral. Vous êtes à l'intérieur de votre sonde de forage. Le monde entier repose sur vous...vous avez été choisi... maintenant, à vous de jouer...

LE POSTE DE SECURITE DE LA FEDERATION DE FORAGE DEMANDERA UN CODE DE PASSE AUX INSTRUCTIONS DE LA FEDERATION. TAPEZ SIMPLEMENT LE MOT A L'ENDROIT INDIQUE (IGNOREZ LES RUBRIQUES) PUIS APPUYEZ SUR RETOUR.

DERNIERE TRANSMISSION DES SERVICES SECRETS DE RENSEIGNEMENTS.

INFORMATION VITALE:

CRISTAL DE PROTECTION



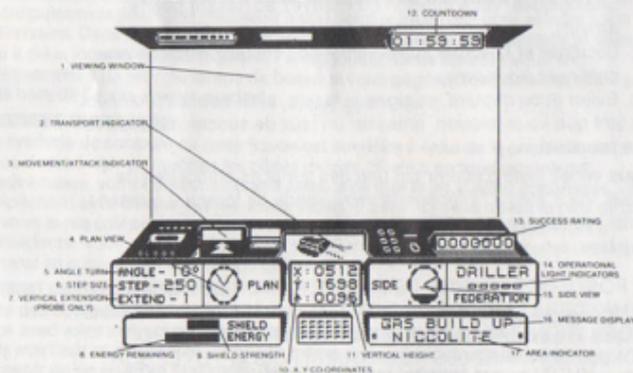
CRISTAL ENERGETIQUE



COMMANDES



CONSOLE DE CONTROLE



1. FENÊTRE D'OBSERVATION.
2. INDICATEUR DE TRANSPORT.
3. INDICATEUR DE MOUVEMENT/ATTAQUE.
4. VUE PLANE
5. TOUR ANGLE
6. LONGUEUR DES PAS
7. EXTENSION VERTICALE (SONDE UNIQUEMENT).
8. ÉNERGIE RESTANTE.
9. FORCE DU CHAMP DE PROTECTION.
10. COORDONNÉES X, Y.
11. HAUTEUR VERTICALE.
12. COMPTE REBOURS.
13. TAUX DE SUCC.S.
14. INDICATEURS DE LUMIÈRE OPÉRATIONNELS.
15. VUE LATÉRALE.
16. AFFICHAGE DE MESSAGES.
17. INDICATEUR DE SECTEUR.

MODALITE MOUVEMENT

MOUVEMENT AVANT	^ ou O
MOUVEMENT ARRIERE	ë ou K
TOUR A GAUCHE	ï ou Q
TOUR A DROITE	î ou W
FEU (si curseur en marche)	COPY ou O
AUSSI CONTROLE PAR LEVIER	

MODALITE ATTAQUE

CURSEUR VERS LE HAUT ^ ou O

CURSEUR VERS LE BAS ë ou O

CURSEUR A GAUCHE ï ou Q

CURSEUR A DROITE î ou W

FEU LASERS COPY ou

AUSSI CONTROLE PAR LEVIER

ESPACE

Changement entre modalités mouvement et attaque

AUTRES COMMANDES

REGARDEZ EN HAUT P

FORAGE D

INCLINAISON GAUCHE N

INCLINAISON DROITE M

AUGMENTATION ANGLE A

DIMINUTION ANGLE Z

AUGMENTATION S

TAILLE DE PAS

DIMINUTION X

TAILLE DE PAS

MONTEE VERTICALE R

DESCENTE VERTICALE F

ECRAN INFO I

Chargement, mémoire et arrêt des options sont possibles.

DEMI-TOUR U

REGARDEZ EN BAS L

Téléportez la plate-forme de Evath et forez à cet endroit

ANNULEZ FORAGE C

Re-téléportez la plate-forme sur Evath.

CURSEUR SUR

MARCHE/ARRET +

Seulement en modalité mouvement

CONSOLE DE CONTROLE. DETAILS

1. FENETRE D'OBSERVATION: Un écran Transpex épais et durable qui vous fournit une vue instantanée des environs.

2. INDICATEUR DE TRANSPORT: Une image visuelle correspondant au mode de transport actuel.

3. INDICATEUR MOUVEMENT/ATTAQUE: Flèche affichée à l'écran - modalité mouvement, curseur et lasers affichés à l'écran - modalité attaque.

(NOTE) Il est également possible de tirer avec les lasers en modalité mouvement, mais seulement au centre de la fenêtre

d'observation quand le curseur est en position marche.

4. VUE PLANE: Indique la direction de votre fenêtre d'observation vue de dessus. lignes dirigées vers le haut - vous allez vers le nord.

5. TOUR A ANGLES: Mesure la taille de chaque mouvement rotatif (de 5 à 90 degrés).

6. LONGUEUR DES PAS: Mesure l'ampleur de chaque mouvement dans la direction pour laquelle vous avez opté (de 1 à 260 unités de distance standard (UDS)).

7. EXTENSION VERTICALE: Indique l'extension du corps central de la sonde au dessus des pistes à l'extérieur. On peut élever le corps central à une altitude fixe. "J" est affiché à l'écran si vous êtes actuellement dans le jet de reconnaissance.

8. ENERGIE RESTANTE: Une barre graphique avec une longueur proportionnelle à l'énergie totale emmagasinée à bord des cristaux Rubicon. L'énergie est requise pour diverses activités; si jamais elle atteint zéro (plus de graphique visible), votre appareil sera mis hors d'action et vous serez bloqué.

9. PUISSANCE DU CHAMP DE PROTECTION: Une barre graphique avec une longueur proportionnelle à la performance du blindage de votre véhicule. Elle décroît si votre appareil est endommagé.

10. COORDONNEES X, Y: Identifie avec précision votre position exacte sur chaque plate-forme — peut être utile lorsqu'on détermine où placer la plate-forme. On peut concevoir une plate-forme comme une grille ou un carré dont chaque côté correspond à une longueur de 8128 UDS.

11. HAUTEUR VERTICALE: La distance perpendiculaire du corps central de votre véhicule au niveau de la plate-forme.

12. COMPTE A REBOURS: Avant que le météore frappe Mitral. Si le compte à rebours atteint le zéro, et que même un seul secteur reste à assainir...

13. TAUX DE SUCCES: Indique votre actuel degré de succès.

14. INDICATEURS DE LUMIERE OPERATIONNELS: Ceci vous montre que votre ordre actuel est en train d'être exécuté.

15. VUE LATERALE: Affiche la vue latérale de votre fenêtre d'observation en relation avec votre position, c'est à dire que des lignes vers la droite indiquent une vision vers l'avant. Des lignes

vers le bas indiquent que l'on regarde la surface de la lune.

16. AFFICHAGE DE MESSAGES: Des informations diverses venant de la console de votre ordinateur. Le message implicite indique la stabilité du secteur donné.

17. INDICATEUR DE SECTEUR: Vous fournit le nom du secteur dans lequel vous vous trouvez actuellement.

ECRAN D'INFORMATION

Lorsqu'on a accès à l'écran d'information, la fenêtre d'observation est temporairement remplacée par l'information ci-dessous:



SECTEUR: Chaque secteur a un nom pour faciliter la cartographie et l'orientation. Ceci affiche le nom du secteur actuel.

STATUT DE LA PLATE-FORME: Vous informe si oui ou non la plate-forme est en position, vous ne pouvez placer qu'une plate-forme par secteur.

GAZ DECOUVERT: La quantité de gaz découvert sous le secteur actuel, exprimés en "pieds au carré", une fois la plate-forme de forage en place. Les unités représentent un des seuls vestiges archaïques d'un usage terrestre à moitié oublié qui existe encore dans la culture Evathienne moderne.

POURCENTAGE POMPE: Le pourcentage du total de gaz que vous avez réussi à pomper. Le plus proche vous êtes du centre exact de la poche de gaz, plus il y aura du gaz qui s'échappera. Il faut 50% ou plus pour rendre le secteur sûr.

GAZ POMPE: Le montant total de gaz que la plate-forme a atteint, c'est à dire: Gaz découvert X % pompé = gaz pompé.

TOTAL DES SECTEURS: Affiche "18" — le nombre total de secteurs à assainir.

SECTEURS SURS: Le nombre de secteurs qui ont été foré avec succès avec pompage de plus de la moitié de leur volume total de gaz.

CHARGEMENT/MEMOIRE: Recherchez/mémorisez votre position de jeu à partir de/sur la cassette ou le disque.

ABANDON DE MISSION: Quand vos chances sont trop minimes ou le temps trop court. Seulement en cas d'urgence — ne vous en servez pas!

FORAGE

Pour pomper la poche de gaz sous chaque secteur, vous devez placer une plate-forme de forage dessus.

En appuyant sur la touche appropriée de votre console, vous émettez un signal qui informe ceux qui sont sur Evath de vos coordonnées. Le signal est transmis par satellite, aussi la réponse est-elle presque instantanée — on vous téléporte une plate-forme de forage qui se matérialise en face de votre sonde d'excavation à l'intérieur de votre écran visuel. Mettre la plate-forme en position exacte est difficile, cependant, cette technique se maîtrise avec de l'expérience.

Les plate-formes de forage coûtent cher en termes de matériaux et de fabrication — si vous commettez une erreur dans votre mise en position, la plate-forme doit être re-téléportée sur Evath pour pouvoir être re-utilisée. Le gaspillage n'est pas permis. Le procédé de téléportation des plate-formes de forage consomme de l'énergie des appareils d'envoi et de réception.

Le plus proche vous serez du centre de chaque accumulation souterraine de gaz, plus la quantité de gaz pompé sera importante. Si la quantité de gaz pompé est 50% ou plus du total contenu dans la poche donnée, le forage a été un succès et le secteur en question est déclaré sûr. Vous devrez laisser la plate-forme en place car, bien que le gaz pompé soit affiché à l'écran et que votre cote monte, en fait, il s'échappe lentement avec le temps. Si nécessaire et s'il vous reste suffisamment d'énergie, vous pouvez

re-positionner la plate-forme pour un pourcentage plus élevé et un taux supérieur.

Les plate-formes de forage creusent jusqu'aux dépôts de gaz en utilisant un laser fin et concentré plus intense que ceux utilisés pour les armes conventionnelles. Quand le rayon perceur s'arrête, le gaz remonte sous pression à travers la roche, pour être lentement brûlé par une méthode sûre et contrôlée. Après un forage fructueux, vous apercevrez une flamme au sommet de la structure de la plate-forme.

A cause du coût de production et de remplacement, la Fédération ne peut se permettre de prendre des risques avec son matériel. Les plate-formes de forage ne sont pas particulièrement fragiles, mais une collision avec des objets à la masse importante causera des dégâts. Le type de plate-forme dont vous disposez représentent ce qu'il y a de mieux — elle offre le tout dernier type de champ de force protecteur. Ceci est une protection composée de particules ionisées qui tire son énergie des gaz brûlés et empêche votre appareil de trop s'approcher de la structure et de provoquer un accident!

SONDE D'EXCAVATION

BLINDAGE: du platonium durable et dense/une couche d'alliage de plomb.

ENERGIE: de puissantes réserves d'énergie emmagasinées dans les cristaux Rubicon.

MOUVEMENT: Vous pouvez vous déplacer en avant, en arrière, tourner à gauche ou à droite et pouvez également effectuer un demi-tour à 180 degrés. La vitesse de la sonde peut être modifiée en changeant la taille de pas du mouvement avant/arrière, ou l'angle de virement.

Le corps principal de la sonde peut aussi être incliné de chaque côté et on peut lui faire faire un tour complet à l'intérieur des pistes extérieures ce qui permet de regarder dans toutes les directions. De plus, on peut sur-élever ou baisser le corps principal bien que le véhicule ne puisse quitter le sol entièrement. Attention! Ne vous aventurez pas au delà des bords de la plate-forme sans vous assurer que vous pouvez arriver sur une autre plate-forme.

ARMEMENT: La sonde est équipée d'un système de lasers

quadruples à double action que vous pouvez mettre en marche à partir de votre console de contrôle. Le curseur sert de repère vers lequel vos lasers sont dirigés quand vous les envoyez. Les lasers sont des faisceaux de rayons lumineux à haute fréquence concentrés qui possèdent des propriétés destructrices précieuses! Cependant, leur efficacité varie et on ne peut pas toujours la prévoir.

FORAGE: La sonde contient les moyens de transmettre vers Evath les signaux de téléportation nécessaires au placement des plate-formes de forage — C'est la partie la plus importante de votre mission et vous trouverez tous les détails la concernant dans le chapitre FORAGE.

ARRIMAGE

Au moins un jet a été laissé sur Mitral par les Kétars et, si vous en localisez un, vous pouvez vous y transférer simplement en arrimant votre sonde d'excavation au dessous de l'appareil. Si l'arrimage réussit, vous serez en contrôle du jet et votre sonde y restera. Pour inverser le procédé, faites atterrir le jet juste au dessus de la sonde.

JET DE RECONNAISSANCE

BLINDAGE: Pas de protection blindée spéciale — vulnérable à l'attaque, ne résistera pas aux dégâts répétés.

ENERGIE: Des réserves d'énergie puissante sont emmagasinées dans les cristaux Rubicon.

ARMEMENT: Lasers quadruples à double action de haute fréquence et haute intensité.

MOUVEMENT: Vous verrez que les consoles de contrôle pour la sonde et le jet sont très similaires. Les contrôles et leurs fonctions sont similaires à part une ou deux exceptions.

Premièrement, le jet n'est pas restreint dans ses mouvements verticaux, donc, alors que la sonde ne pourrait qu'être tournée (ou "regarder") vers le haut ou bas, le jet peut également voyager dans ces mêmes directions.

Deuxièmement, les jets de reconnaissance relèvent de la technologie Kétare et ne possèdent pas les transmetteurs adéquats pour mettre la plate-forme en place.

Les six moteurs de fusée des jets (deux à l'arrière et quatre en dessous) permettent à l'appareil de voler et de planer au dessus de la plus grande partie de la lune et de ses constructions. L'atterrissage s'effectue simplement en descendant et il est possible de planer en maintenant sa position à mi-vol. Il n'est pas nécessaire de pousser continuellement vers le haut — les moteurs inférieurs le feront automatiquement pour vous. Ils ont été conçus et construits uniquement pour leur fonction de vaisseaux de reconnaissance et, de ce fait, sont loin d'avoir la puissance ou la vitesse suffisante pour quitter Mitral ou voler au dessus de structures très élevées. Les moteurs des jets marchent en utilisant l'énergie de leurs cristaux Rubicon conjointement avec l'atmosphère raréfiée de la lune. Le résultat est un mode de transport très efficace, bien que limité. Cependant, attention, le jet se lie aux surfaces planes des plate-formes pour sa stabilité, donc, restez au dessus des structures!

SIGNAUX LASERS

Le système de défense Kétar comprend divers signaux lasers placés de par les plate-formes sur Mitral. On croit aussi que des signaux sont placés sur la lune elle-même!

Si vous êtes détectés dans le champ d'un signal laser, vous serez attaqué! Les signaux lasers tirent des rayons lasers à haute intensité causant des dégâts énormes — et ils ne ratent pas leur coup!

Si vous êtes sous attaque, vos options comprennent:

1. Reculer hors d'atteinte
2. Se sauver pour atteindre l'arrière du signal
3. Tirer sur le signal (résultats incertains)

SKANNERS

On en sait peu de choses, sauf qu'ils orbitent Mitral et sont sans doute armés.

Un signal laser typique

Un skanner Kétar

L'ENERGIE ET VOTRE MISSION

Quelque soit le mode de transport que vous utilisez à un moment donné, par exemple, la sonde ou le jet de reconnaissance — vos

lasers, le champ protecteur et vos mouvements dépendent tous des cristaux Rubicon. Cependant, le temps et l'usage diminueront vos réserves d'énergie et le rayon d'un laser vous attaquant diminuera la force de votre champ de protection.

La fabrication de Rubicon nécessite la présence de lumière solaire durant le procédé, et pour cette raison, vous trouverez que les réserves de cristaux sont plus concentrées sur le côté le plus éclairé de Mitral, celui qui est illuminé brillamment par Vasculan. Quand vous atteignez le côté sombre de la lune, l'énergie pourrait devenir rare!

Les cristaux que vous trouverez sur Mitral sont ceux dont vous avez besoin pour faire aboutir votre plan. Les réserves d'énergie sont facilement transférables sur le Rubicon que vous avez à bord. Un simple tir d'un cristal relaie l'énergie le long des rayons lasers (qui ont la même longueur d'ondes lumineuses) jusqu'à votre vaisseau. En général, le cristal de réserve est détruit par le procédé, et le votre est réapprovisionné.

Il existe deux variétés de cristaux Rubicon laissés par les Kétars: ils ont une forme similaire mais des fonctions différentes: l'un accroît le volume total de votre énergie tandis que l'autre accroît la force de votre champ de protection. Le procédé est le même pour les deux car le champ de protection utilise la même énergie de manière différente. Avec de l'expérience, vous apprendrez à distinguer les différences entre les deux types de cristaux.

Attention au fait que la technologie Kétar peut vous être étrangère et que, de temps en temps, des procédures standard de ce type peuvent se révéler imprévisibles. Par exemple, les cristaux Rubicon sont parfois disposés de manière à modifier l'effet général.

CONSEILS UTILES:

1. Familiarisez-vous avec les contrôles et fonctions de votre véhicule. Un bon endroit pour le faire est dans le premier secteur.
2. Essayez d'utiliser toutes les directions possibles de mouvement et de vision. N'oubliez pas que vous pouvez regarder sous, sur, et derrière de nombreux objets.
3. Dessinez une carte de vos voyages — plus cette carte sera détaillée et précise, plus vous aurez des chances de succès.

4. Les indices pour ce casse-tête se trouvent non seulement dans cette notice mais également au fil du jeu.

©1987 Incentive Software Limited.

FREESCAPE™

Un nouveau système révolutionnaire conçu et mis au point par Major Developments, l'équipe de programmation et de conception de Incentive Software Limited. Dans Freescape, on a investi de nombreux milliers d'homme-heures afin d'amener sur votre écran un réalisme tout nouveau. Pour la première fois, il vous est possible d'explorer un environnement solide en trois dimensions en ayant une liberté de mouvement totale. Vous pouvez aller à n'importe quel point de l'espace en trois dimensions puis tourner votre regard dans n'importe quelle direction et vous obtenez une vue telle que si vous y étiez vraiment.

La perspective complète d'un environnement étranger, une technique de jeu complexe et un paysage étendu et détaillé contribuent à créer l'atmosphère absorbante et unique de "Driller". En espérant que vous allez apprécier l'expérience... Et bonne chance, bien sûr!

FREESCAPE™ is a registered trademark of Incentive Software U.K. Ltd.



Ocean Software Limited · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS · Telephone 061 832 6633 · Telex 669977 OCEANS G