

TOP 10



ENSEMBLE DE DIX PROGRAMMES - INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR TOUS LES JEUX

Cassette Spectrum 48 K : LOAD ""

Cassette Spectrum 128 K : LOAD "" en mode 48 K

+ 3 disquettes : utilisez le LOADER. Puis sélectionnez le jeu du menu.

Cassette Amstrad : CTRL et ENTER

Disquette Amstrad : Entrez : CPM puis sélectionnez le jeu du menu.

Cassette Commodore 64/128 : SHIFT et RUN/STOP

Disquette Commodore : LOAD "MENU", 8,1.



SABOTEUR - Versions Spectrum et Amstrad

Vous prenez le rôle d'un mercenaire extrêmement adroit et particulièrement doué pour les arts martiaux. Vous avez pour mission de vous infiltrer dans le bâtiment de sécurité central déguisé en entrepôt pour voler une disquette contenant le nom des chefs rebelles avant que ces informations ne soient transmises aux centres de sécurité sous-jacents. Pour atteindre la disquette et vous échapper, c'est une véritable course contre la montre. Vous devez pénétrer dans le bâtiment par la mer en canot pneumatique. La seule possibilité d'évasion est par l'hélicoptère qui se trouve sur le toit. Vous devez trouver votre chemin dans l'entrepôt et vous servir des armes des gardes pour venir à bout des obstacles.

Saboteur peut se jouer au clavier (solution recommandée) et à la manette de jeu.

CONTROLES STANDARD

A Manette de jeu vers le HAUT

Pour monter à l'échelle ou donner un coup de pied sans bouger.

Z Manette de jeu vers le BAS

Pour descendre d'une échelle ou esquiver sans bouger.

M Manette de jeu vers la DROITE

Pour se déplacer vers la droite

N Manette de jeu vers la GAUCHE

Pour se déplacer vers la gauche

ESPACE BOUTON DE TIR de la manette

Pour lancer/utiliser/saisir un objet ou donner un coup de poing lorsqu'il n'y en a pas.

Note : en manœuvrant votre personnage vers le HAUT et la GAUCHE ou la DROITE, vous exécutez un SAUT SUR LE COTE. La distance couverte varie selon que votre personnage court ou se tient immobile lorsque vous le manœuvrez vers le HAUT. IL N'EST PAS POSSIBLE de donner de coup de pied ou de sauter dans les pièces ayant un plafond bas.

Note : lorsque vous appuyez sur N pour lancer un objet, ce dernier est lancé verticalement. Pour viser, vous devez frapper A ou Z en même temps pour diriger l'objet vers le HAUT ou le BAS (à un angle de 22 degrés).

Note : si vous appuyez sur la barre d'espacement pour LANCER/UTILISER alors que la fenêtre NEAR contient un objet, l'objet en question est conservé dans la fenêtre HELD (si cette dernière contient également un objet, ce dernier est transféré dans la fenêtre NEAR). Cette procédure de permutation se poursuit jusqu'à ce que vous vous éloigniez de l'objet dans la fenêtre NEAR.

Note : la touche A démarre également l'hélicoptère.

DEMARRAGE RAPIDE

Pénétrez dans l'entrepôt en évitant les gardes, les chiens et les armes anti-personnels suspendues au plafond et guidées par caméra vidéo. Rendez-vous à l'autre extrémité de l'entrepôt. Il est parfois nécessaire de faire appel aux terminaux informatiques pour ouvrir les portes (mais pas au niveau 1).

Descendez dans les égouts. En chemin, essayer de trouver la bombe à retardement dissimulée et de la transporter jusqu'au centre informatique souterrain. Servez-vous des deux mini-trains reliant les égouts au centre informatique. Prenez la disquette (ou échangez-la contre la bombe à retardement) puis échappez-vous en montant dans l'hélicoptère qui se trouve sur le toit de l'entrepôt. (Vous devez escalader les colonnes et traverser les portiques au dernier étage - n'ayez pas peur de sortir de l'écran).

FENETRES D'AFFICHAGE

LA FENETRE HELD vous signale l'objet que vous transportez et qui peut être lancé. Certains objets (tels que la disquette et la bombe) ne peuvent être jetés (bien qu'ils puissent être déposés et récupérés par la suite). Si vous exécutez une commande LANCER/UTILISER alors que cette fenêtre est vide (ou qu'elle contient la bombe ou la disquette), votre personnage se contente de donner un COUP DE POING.

LA FENETRE NEAR indique les objets que vous pouvez ramasser ou utiliser. Si vous exécutez la commande LANCER/UTILISER alors qu'un objet y est affiché, il est transféré dans la fenêtre HELD. La seule exception à cette règle sont les terminaux qui peuvent être UTILISES pour verrouiller/déverrouiller les portes lorsqu'un terminal apparaît dans la fenêtre NEAR. A noter que seuls quelques terminaux contrôlent les portes; Les autres possèdent des fonctions qui ne vous affectent pas. Lorsque vous changez la condition d'une porte en UTILISANT un terminal, ce dernier change de couleur dans la fenêtre NEAR (ex. : si le terminal est mauve, c'est que vous avez modifié la serrure). A noter qu'il N'EST PAS POSSIBLE de jeter ou d'utiliser l'objet se trouvant dans la fenêtre HELD lorsqu'il y a un objet dans la fenêtre NEAR. Pour amorcer la bombe à retardement, vous devez l'échanger contre la disquette (à l'emplacement original de la disquette).

Au début du jeu, la fenêtre TIME vous indique de combien de temps vous disposez pour atteindre la disquette (avant que les informations qu'elle contient ne soient transférées dans toutes les stations de sécurité mettant ainsi fin à votre mission). Si vous parvenez à placer la bombe à retardement à l'emplacement original de la disquette, la fenêtre TIME vous indique de combien de temps vous disposez pour atteindre l'hélicoptère et vous échapper. Vous n'êtes pas obligé de vous emparer de la disquette ou d'amorcer la bombe à retardement avant de vous échapper, mais la récompense finale vaut certainement ces efforts supplémentaires.

LA FENETRE PAY vous indique votre score en Dollars. Vous ne marquez pas de points en blessant les chiens. De même, votre récompense pour tuer un garde n'est pas très élevée. En revanche, vous obtenez un bonus considérable en vous échappant avec la disquette après avoir amorcé la bombe à retardement.

LA BARRE ROUGE sous la fenêtre PAY vous indique votre niveau d'énergie. Il baisse à chaque fois que vous êtes blessé, que vous combattez, que vous tombez ou que vous êtes mordu. En revanche, il augmente lorsque vous vous tenez tranquille. S'il tombe trop bas vous mourrez.

COMBAT

Les chiens vous mordent les talons et font baisser votre niveau d'énergie. Vous pouvez sauter par dessus ou, si vous êtes particulièrement méchant, les tuer en leur lançant une arme (en visant au moyen de la touche Z).

LES GARDES se tiennent parfois tranquilles et sont tournés dans la mauvaise direction. Dans ce cas, vous pouvez passer derrière eux très très lentement (ou simplement sortir de la pièce) sans vous faire remarquer. Tous les GARDES sont équipés de couteaux et d'un pistolet (contenant des balles en plastique parce qu'ils préfèrent capturer les intrus plutôt que de les tuer). Ils choisissent parfois de se battre à main nue (en donnant des coups de poing ou de pied) mais ils ne possèdent cependant pas les talents des ninjas et ne peuvent pas tuer quelqu'un d'un seul coup comme vous. Si un garde vous

lance un couteau ou essaie de vous abattre, essayez de l'ESQUIVER. Vous serez tôt ou tard obligé de le supprimer ou de vous enfuir. A noter qu'il n'est pas possible de tuer un garde dans une pièce ayant un plafond bas.

Les ARMES que vous pouvez lancer comprennent des couteaux, des shurikens (étoiles pointues que vous lancez), des grenades, des briques, des cailloux et des morceaux de tuyau. Lorsqu'ils se trouvent dans la fenêtre HELD, visez en vous servant des touches A et Z ainsi que de LA BARRE D'ESPACEMENT. Pour donner un COUP DE PIED, frappez la touche A sans bouger ou donnez un COUP DE POING en frappant la BARRE D'ESPACEMENT lorsque la fenêtre HELD est vide.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté détermine l'intervalle de temps entre deux tirs des gardes et des armes anti-personnel (ou, autrement dit, votre temps de réponse). Il affecte également les chiens de garde qui deviennent de plus en plus féroces d'un niveau à l'autre, et contrôle l'emplacement de la bombe à retardement. Plus le niveau est élevé, et plus la distance sur laquelle vous devez transporter la bombe augmente. (Note : la bombe est toujours située au même endroit dans un niveau particulier).

SCORE

Chien tué	0	(ça n'en vaut pas la peine)
Garde tué avec une arme	100	
Garde tué à coup de poing ou de pied	500	(voilà de l'action)
Disquette atteinte dans les délais impartis	5 000	
Echange de la bombe pour la disquette	5 000	
Evasion (par hélicoptère)	1 000	(la suite au prochain numéro)
Evasion avec la disquette (bonus)	5 000	
Evasion avec la disquette une fois la bombe amorcée	10 000	



SABOTEUR II - toutes versions

Vous devenez la superbe soeur du Ninja qui doit venger son frère mortellement blessé. Dans "SABOTEUR I", il s'est introduit dans le bâtiment de central de la sécurité et a volé une disquette contenant le nom des chefs rebelles. La disquette contient également des informations sur l'énorme silo missile du dictateur. Votre

mission nocturne est de fouiller ce complexe de bâtiments extrêmement bien protégé et ses passages souterrains (sur 700 écrans) à la recherche des morceaux d'une bande perforée contrôlant la trajectoire de vol du missile pour lui changer de cap avant l'explosion. Vous devez ensuite vous échapper en moto par le seul tunnel de sortie. Le site est gardé la nuit par d'énormes gardes androïdes équipés de lance-flammes, par des chauve-souris vampires et par de redoutables pumas noirs.

COMMANDES

<i>Spectrum & C64</i>	<i>Amstrad</i>	<i>Manette de jeu</i>	<i>Opération</i>
A	:	VERS LE HAUT	Pour monter, ou donner un coup de pied sans bouger.
Z	?	VERS LE BAS	Pour descendre ou pour esquiver
M	S	VERS LA DROITE	Pour se déplacer vers la droite
N	A	VERS LA GAUCHE	Pour se déplacer vers la gauche
ESPACE	ESPACE	BOUTON DE TIR	Pour lancer / utiliser / saisir ou donner un coup de poing

COMMANDES SPECIALES

La séquence 'déplacement - vers le haut' vous permet de sauter en courant.

La séquence 'déplacement - saut' vous permet de donner un coup de pied en extension.

La séquence 'lancer - vers le haut' ou 'lancer - vers le bas' vous permet de viser.

Pour 'saisir' un objet, appuyez sur la touche correspondante lorsqu'il s'affiche.

Le bouton de tir vous permet de sortir de votre planeur.

Pour monter sur votre moto et la démarrer, manœuvrez la manette de jeu vers le haut (ou frappez la touche correspondante). Vous devez toutefois vous tenir à côté du siège et être tourné dans la même direction que la moto.

Pour opérer les TERMINAUX de contrôle, exécutez une commande 'd'utilisation'.

CENTRE DE CONTRÔLE

Le nouveau centre de contrôle du dictateur et son complexe de bureaux est bâti au sommet d'une montagne percée de tunnels souterrains et de cavernes. Le bâtiment d'armurerie est situé à gauche, au sommet, tandis que le silo de missile se trouve, lui, à droite. Le développement de la zone centrale au sommet n'est pas encore terminé. Il n'existe qu'une seule voie de sortie : un long tunnel à gauche au pied de la montagne. Il est parfois protégé par une barrière électrifiée. Ce site occupe 700 écrans différents. Sur la disquette, les rebelles ont trouvé un plan assez grossier.

DEMARRAGE RAPIDE

Descendez dans le bâtiment. Prenez-garde aux pumas et aux gardes androïdes. Fouillez le centre de contrôle pour trouver les caisses de ravitaillement (elles contiennent les objets apparaissant dans la fenêtre HELD). Fouillez chacune d'entre elles pour retrouver les morceaux de la BANDE PERFORÉE (et essayez de vous rappeler leur emplacement pour les parties suivantes). Vous marquez des points en tuant des gardes et des pumas, en trouvant des morceaux de la bande et en vous échappant. Vous découvrirez la moto qui vous mènera vers la liberté en bas et au centre des caves souterraines (si vous manquez de temps, servez-vous des ascenseurs).

FENETRES D'AFFICHAGE

LA FENETRE 'HELD' indique les objets que vous transportez et que vous êtes prêt à lancer.

LA FENETRE 'NEAR' vous indique les objets que vous pouvez ramasser ou utiliser; En exécutant une commande de SAISIE lorsqu'un objet est affiché dans la fenêtre NEAR, ce dernier est transféré dans la fenêtre HELD. Les objets se trouvent généralement dans des caisses dont certaines contiennent plusieurs éléments. A chaque fois que vous exécutez une commande LANCER/UTILISER, l'objet au sommet de la fenêtre est échangé contre l'objet en vigueur s'affichant au bas de la fenêtre. Certains objets ne sont pas visibles dans le noir et sont représentés par des POINTS D'INTERROGATION. S'il s'agit d'un morceau de la bande, il est rajouté directement à votre collection. S'il s'agit d'une arme quelconque pouvant être jetée (tel qu'un rocher), elle est placée dans la fenêtre HELD. Examinez TOUS LES OBJETS contenus dans une caisse particulière (lorsque le mot "NEAR" change de couleur) car elle peut très bien dissimuler un morceau de la bande. A noter que les caisses sont situées au même endroit au début de toutes les missions, et qu'elles contiennent les mêmes objets. Il est donc conseillé de sélectionner le niveau de difficulté le plus faible pour les repérer dans le bâtiment. Lorsqu'une caisse est vide, une flèche apparaît au sommet de la caisse dans la fenêtre NEAR.

La minuterie indique le temps dont vous disposez jusqu'au lancement du missile. Aux niveaux de difficulté plus élevés, il vous faudra trouver suffisamment de morceaux de bande perforée pour opérer le terminal à proximité du missile avant que ce dernier ne décolle afin de lui changer de cap (et obtenir un bonus). Si vous craignez pour votre vie (et si vous souhaitez obtenir un meilleur score) vous avez également intérêt à vous échapper avant l'explosion.

La FENETRE PAY vous indique votre score en DOLLARS U.S. Vous marquez des points en trouvant des morceaux de bande perforée, en changeant de cap au missile (en vous servant du terminal de contrôle à proximité), en combattant les pumas et les gardes et en vous échappant.

La BARRE ROUGE au-dessous de la FENETRE PAY vous signale votre réserve d'énergie qui diminue lorsque vous êtes touché, lorsque vous combattez, lorsque vous tombez, lorsque vous vous noyez ou lorsque vous êtes mordu. En revanche, elle augmente lorsque vous vous tenez tranquille. Si vous laissez votre réserve d'énergie s'épuiser, vous mourrez.

Les morceaux de la BANDE PERFORÉE s'affichent un à un entre la fenêtre PAY et la barre d'énergie. Lorsque vous possédez suffisamment de morceaux pour changer de cap au missile, le dernier d'entre eux vire au VERT. Au premier niveau, vous n'avez pas à changer de cap au missile et tous les morceaux de la bande restent donc blancs.

TERMINAUX DE CONTROLE

Dans les différentes sections du complexe, vous découvrirez des terminaux de contrôle (à la hauteur de la taille) ayant parfois derrière eux un affichage vidéo (pas dans les caves). Rendez-vous au centre du terminal et exécutez une commande d'utilisation pour l'opérer. Les terminaux contrôlent les ascenseurs, le missile et les barrières électrifiées.

COMBAT

Les PUMAS vous mordent les talons et font baisser votre réserve d'énergie. Vous pouvez sauter pour les éviter ou les tuer en leur lançant des objets (n'oubliez pas de frapper à la fois la touche 'vers le bas' et 'lancer'). Il est également possible de se taper et d'infliger un coup de poing dans les dents aux pumas. On dit que le dictateur possède également des chauve-souris vampires.

Tous les GARDES ANDROIDES sont armés de couteaux et d'un lance-flammes. Ils choisissent parfois de se battre à main nue (en donnant des coups de poing et des coups de pied). Ils n'ont absolument rien d'humain mais possèdent une force incroyable. Il est donc rare de les supprimer d'un seul coup. Essayez de leur lancer un couteau et de leur donner un coup de pied en extension avant de leur infliger deux coups de poing en visant assez bas. Lorsqu'un garde vous lance un couteau ou qu'il tire sur vous, ESQUIVEZ-LE et essayez de vous tirer d'embarras en effectuant une pirouette. Ils ne peuvent pas vous suivre au niveau suivant. On dit que le dictateur dispose d'une source infinie d'énergie quelque part dans les profondeurs souterraines.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Vous ne pouvez passer au niveau suivant qu'après avoir mené à bien la première mission, à moins qu'un ami ne vous divulgue le code d'accès. A la fin de chaque mission réussie, vous obtenez en effet un code vous permettant d'accéder au niveau suivant.

Les niveaux de difficulté ou 'missions' vous obligent à remplir des tâches de plus en plus périlleuses et à ramasser des morceaux de bande supplémentaires (14 au maximum).

SCORE

Puma touché	20	Garde tué	100
Puma tué	100	Missile redirigé	5 000
Garde touché	20	Evasion	5 000
		Bonus par mission réussie	10 000

SIGMA SEVEN - toutes versions

SIGMA SEVEN contient sept étapes différentes dont le niveau de difficulté augmente progressivement. Très facile au départ, il devient par la suite extrêmement difficile pour ne pas dire impossible. Il n'est donc pas nécessaire de choisir un 'niveau de difficulté' avant de commencer à jouer.



Chacune des sept étapes est sous-divisée en trois sections séparées : le vol dans l'espace en évitant les mines spatiales de défense, le voyage dans les couloirs internes d'une station spatiale en repoussant les mines robotiques et la résolution d'une énigme futuriste.

COMMANDES

A	Manette de jeu vers le HAUT	Marche avant
Z	Manette de jeu vers le BAS	Marche arrière
N	Manette de jeu vers la GAUCHE	Vers la gauche
M	Manette de jeu vers la DROITE	Vers la droite
ESPACE	BOUTON DE TIR de la manette de jeu	Pour tirer

PHASE 1

Vous devez décoller de votre base et vous rendre à l'usine suivante en évitant les mines spatiales de défense en chemin. La distance entre les stations spatiales et le nombre de mines spatiales augmentent à chaque étape. Des points de bonus sont attribués à chaque vague de mines entièrement détruite.

PHASE 2

Une fois dans l'usine, vous devez vous déplacer rapidement dans les couloirs. Il suffit de toucher une mine robotique de défense pour qu'elle vous détruise. Vous pouvez cependant les anéantir. L'agencement des couloirs varie à chaque étape et devient de plus en plus difficile. Les couloirs traversés révèlent un modèle de marques fixes que vous DEVEZ RETENIR pour le reproduire sur l'unité de commande à la troisième phase. Le joueur peut quitter la phase 2 (à l'extrémité opposée) lorsque le compteur au coin supérieur gauche se met à clignoter. C'est le cas lorsque vous avez traversé un certain nombre de couloirs (proportionnel au niveau de difficulté de la zone). Vous pouvez également essayer de supprimer toutes les mines robotiques et de traverser tous les couloirs pour améliorer votre score avant de quitter cette phase. A chaque fois que vous détruisez une mine, vous marquez le nombre de points signalé au-dessus de l'explosion. Si vous dépassez le temps imparti (lorsque le compteur au coin supérieur gauche atteint zéro), le jeu se termine même s'il vous reste des vies.

PHASE 3

L'unité de commande doit être remise à zéro en reproduisant le modèle de marques découvert au cours de la phase 2 sur son clavier. Les touches utilisables à chaque phase sont entourées de touches bleues inactives qui doivent être ignorées. Pendant le jeu, les touches actives changent de couleur et deviennent tour à tour vertes, rouges et jaunes. Une touche active peut être réinitialisée en positionnant la SPHERE CLE du joueur au-dessus et en appuyant sur le bouton de TIR à condition que la touche en question ait la couleur jaune (elle devient alors blanche). Lorsque vous appuyez sur une touche active, elle se désactive automatiquement. La synchronisation joue un rôle crucial dans la mesure où un champ de défense se trouve juste derrière la SPHERE CLE et vous supprime une vie si vous le touchez par erreur. Les voyants situés sur les panneaux d'affichage latéraux indiquent le temps écoulé et le bonus que vous obtiendrez en terminant rapidement votre tâche. Si vous dépassez le temps imparti, le jeu se termine et vous perdez toutes vos vies.

NOMBRE DE VIES ET SCORE

Au début de la phase un, vous disposez de trois vies. Vous obtenez trois vies supplémentaires à chaque phase subséquente. S'il ne vous reste aucune vie, la partie se termine.



CRITICAL MASS - règles du jeu pour version Amstrad

CONTROLES STANDARD

O	Manette vers la GAUCHE	Rotation vers la gauche
P	Manette vers la DROITE	Rotation vers la droite

I
SPACE

Manette vers le HAUT
BOUTON DE TIR de la manette

Pour accélérer
Pour tirer

ÉCRAN D'AFFICHAGE

Au bas de l'écran de jeu se trouvent quatre compteurs et jauges, ainsi qu'un pointeur indiquant la direction de l'ennemi ou du véhicule de recharge le plus proche. Ces jauges et compteurs sont les suivants :

En haut et à gauche	Score
En bas et à gauche	Énergie
En haut et à droite	Temps disponible
En bas et à droite	Distance jusqu'à la fin de la zone

DEMARRAGE RAPIDE

Dirigez-vous vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Surveillez le pointeur pour savoir dans quelle direction approchent les forces ennemies et tirez pour les détruire, mais ne gaspillez pas votre énergie. Si votre vaisseau spatial est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un autre vaisseau dans une nacelle de recharge. Lorsque vous atteignez le mur, détruisez la tourelle entre les deux barrières magnétiques et franchissez-les rapidement. Une fois arrivé au convertisseur anti-matière, détruisez le sommet du concentrateur d'énergie en forme de pyramide avant qu'il n'ait le temps de vous aspirer et de vous transformer en vapeur.

VOTRE MISSION

Vous êtes déposé à une certaine distance à l'ouest de la centrale d'énergie sur l'astéroïde. Vous devez vous diriger le plus vite possible vers l'est pour atteindre et désactiver le convertisseur anti-matière avant qu'il n'atteigne la masse critique.

Votre vaisseau est un aéroglisseur de type fusée capable de voyager à vitesse éclair sans risquer d'être détecté par radar ou séisme en entrant en contact avec la surface. Mais comme il ne peut entrer en contact avec la surface, ses possibilités de manoeuvre sont naturellement réduites, et seul un pilote chevronné arrivera à le guider à toute vitesse sur le terrain accidenté sans détruire son bouclier magnétique. Le système de protection par bouclier magnétique amortit les chocs en cas de collision avec les rochers, et reprend ensuite progressivement sa puissance, il risque toutefois d'être détruit et d'imploser s'il est trop souvent utilisé. Le bouclier magnétique est également efficace contre les attaques ennemies et les créatures locales, avec les mêmes restrictions.

Votre vaisseau dispose également d'un autre système de protection capable de détecter de telles implosions juste avant qu'elles ne se produisent et de vous éjecter automatiquement. Vous devez alors vous servir de votre groupe propulseur pour atteindre un autre vaisseau protégé par une nacelle de recharge en forme de dôme vous envoyant un signal de direction perçu par le pointeur. Vous ne disposez d'aucune protection tant que vous vous servez du groupe propulseur. Prenez garde aux créatures locales, en forme de vers, et évitez tous les rochers et les mines.

Votre vaisseau est en outre équipé d'un mécanisme d'éclairage haute densité capable de pénétrer tous les boucliers de protection connus. Il est lui aussi lié aux réserves d'énergie de votre vaisseau et donnera lieu à une implosion s'il est trop souvent utilisé.

Les forces ennemies sont réparties tout autour de la centrale d'énergie et, dans les premières zones, vous vous heurtez à leurs raids sur longue distance ainsi qu'à des mines non amorcées. Au fur et à mesure que vous progressez, les hostilités augmentent et vous rencontrez également des mines amorcées et guidées. En traversant les différentes zones, vous recevez des rapports de renseignements à jour sur l'écran CMC.

La centrale d'énergie est défendue par un mur protecteur, des mines amorcées et des nuages amorphes de désorientation moléculaire. Pour pénétrer dans la centrale, vous devez franchir les

barrières de force que vous désactivez brièvement pour les franchir en détruisant la tourelle entre les deux barrières. Cette opération est extrêmement difficile et les nuages qui risquent de vous envoyer valser contre les mines ne vous facilitent certainement pas la tâche.

Une fois dans la centrale, vous êtes attiré par le faisceau de transfert d'énergie que vous devez détruire en visant en haut et au centre du concentrateur d'énergie en forme de pyramide au centre de l'unité. Si vous n'atteignez pas votre but assez vite, le faisceau vous attire et vous transforme en vapeur.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le plus facile est le niveau 3. Le niveau choisi affecte :

- Le nombre de nacelles de recharge
- Le taux de consommation d'énergie.

SCORE

Votre score augmente en fonction du type d'ennemis abattus et du nombre d'ennemis détruits jusque là. Des points de bonus vous sont attribués sur l'écran CMC en fonction du nombre total d'ennemis abattus à la fin d'une zone.



AIRWOLF - toutes versions

C'est à vous, Stringfellow Hawke, un ancien pilote d'hélicoptère du Vietnam, que FIRM a choisi de confier une mission de sauvetage extrêmement périlleuse. Vous êtes en effet le seul à pouvoir piloter le supercoptère AIRWOLF d'une valeur d'un milliard de Dollars. Cinq savants américains ont été fait prisonniers dans une base souterraine au-dessus du désert aride de l'Arizona. Alors Hawke, à vous de guider AIRWOLF de votre mieux dans une série de missions nocturnes extrêmement périlleuses et de libérer tour à tour les cinq savants. Le AIRWOLF ne pourra descendre au coeur de la base où les savants sont retenus prisonniers qu'après avoir détruit les boîtes de contrôle positionnées en des points stratégiques dans la caverne.

1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés.

AIRWOLF est une marque déposée d'Universal City Studio, Inc, utilisée sous licence.

COMMANDES

Spectrum

Vers le haut

- O à T

Vers le bas

- A à G

Vers la gauche

- Z

Ou manette de jeu

Vers la droite

- X

Kempston

Pour tirer

- C

Pour suspendre la partie

- Barre d'espace

Pour interrompre la partie

- 0

Commodore C64

Manette de jeu en port 2

Recommencer = restore

Musique = barre d'espace

Amstrad Schneider

Manette de jeu compatible avec Amsoft uniquement.

6

DEEP STRIKE - toutes versions

COMMANDES

Q	Manette de jeu vers le HAUT	Pour voler plus haut
A	Manette de jeu vers le BAS	Pour voler plus bas
O	Manette de jeu vers la GAUCHE	Pour virer à gauche (touche I sur Amstrad)
P	Manette de jeu vers la DROITE	Pour virer à droite (touche O sur Amstrad)
ENTER	Bouton de TIR de la manette	Pour tirer (touche P sur Amstrad)
ESPACE		Pour larguer des bombes
(Note :	dans la version Amstrad, les bombes sont larguées lorsque vous tirez au canon).	
M		Pour afficher la carte

DEMARRAGE RAPIDE

Vous voici aux commandes d'un chasseur de la première guerre mondiale. Votre mission est de protéger et de guider un escadron de quatre bombardiers pour vous emparer d'un dépôt de carburant et d'une caserne ennemis. Vous pouvez ensuite atterrir et faire le plein de carburant avant de reprendre votre mission.

Efforcez-vous de maintenir le pointeur de votre compas à la verticale pour éviter les tirs contre-avions et de vous retrouver à cours de carburant. Abattez tous les avions, A L'EXCEPTION de vos propres bombardiers directement devant vous. Evitez les ballons formant un barrage. Lorsqu'un de vos bombardiers est touché, il est remplacé au bout de quelques instants. Bombardez tout ce que vous rencontrez. Si vous parvenez à maintenir votre cap et à survivre assez longtemps, vous finirez par survoler les dépôts de carburant ennemis à détruire.

L'ECRAN

Les contrôles dont vous disposez sont signalés au bas de l'écran, entre autres :

POINTEUR DE COMPAS : vous devez le maintenir à la verticale ! Il vous indique le cap à suivre. S'il dévie d'un côté ou de l'autre, vous devez virer dans cette direction pour éviter des tirs contre-avions intenses. A la fin de la partie, vous devez suivre, la trajectoire correcte, sinon vous ne réussirez pas à trouver des dépôts de carburant.

DEUX HELICES : l'hélice bleue représente votre chasseur et l'hélice verte celle du bombardier devant vous. Les hélices s'abîment lorsque les avions sont endommagés. Lorsqu'une hélice disparaît, c'est que l'avion a été détruit.

JAUGE DE CARBURANT : elle vous indique vos réserves de carburant.

JAUGE DE BOMBARDIER : elle vous indique le nombre de bombardiers encore en jeu. Après avoir abattu tous les bombardiers, l'ennemi se concentre sur votre chasseur.

CEINTURE DE MUNITIONS ET BOMBES : elles disparaissent au fur et à mesure de leur utilisation.

7

COMBAT LYNX - règles de jeu pour Amstrad

COMMANDES

Les mots ou chiffres entourés de chevrons, tels que <ENTER>, représentent des touches du clavier Amstrad. Leur rôle est indiqué en majuscules, ex. : ACCELERER.

La manette de jeu connectée à l'ordinateur est représentée par <J1>, tandis que la seconde manette connectée à la première est représentée par <J2>. La position des manettes de jeu est représentée par <J1U> (manette 1 vers le haut), <J1> haut (manette 1 vers le haut, <J2F>, <J1F>, <J1> droite, etc.

EN VOL

<COPY>

<J2U>

POUR ACCELERER

	<J2D>	POUR RALENTIR
<TOUCHES FLECHEES>	<J1U,D,R,L>	VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE

CARTE DE RENSEIGNEMENT

<M>	<J2F>	CARTE (ACTIVEE/DESACTIVEE)
<TOUCHES FLECHEES>	<J1U,D,R,L>	VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE
<ESPACE>	<J2F>	POUR ACCELERER LE MOUVEMENT DE LA CARTE

ARMEMENT DU LYNX

Atterrissage à la base

<+>	<J1U>	DEBUT DU CHARGEMENT DU LYNX AUGMENTATION DE LA CHARGE
<->	<J2D>	REDUCTION DE LA CHARGE
<ENTER>	<J1R ou L>	POUR ACCEDER AU TYPE D'ARME SUIVANT
<ESPACE>	<J1F>	POUR QUITTER LES ECRANS D'ARMEMENT

UTILISATION DES ARMES

<X> et <Z>	<J2R ou L>	SELECTION D'ARME
<ESPACE>	<J1F>	WISEURS ACTIVES (s'ils sont nécessaires)
<ESPACE>	<J1F>	POUR TIRER (une fois les viseurs activés)
<TOUCHES FLECHEES>	<J1U,D,R,L>	WISEURS VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE, LA GAUCHE

RENSEIGNEMENT SUR LES BASES

<TOUCHES 1 à 6>	BASES 1 à 6 (clavier numérique uniquement)
-----------------	--

CONTROLES GENERAUX

<S>	EFFETS SONORES (activée/désactivée)
<P>	SUSPENSION DE LA PARTIE (activée/désactivée)
<K>	TOUCHES UNIQUEMENT
<J>	MANETTE DE JEU + TOUCHES
<D>	DOUBLE MANETTE + TOUCHES
<S>	SAUVEGARDE DU TABLEAU DES SCORES (sur cassette vierge)
<L>	CHARGEMENT DU TABLEAU DES SCORES (à partir d'une cassette)
<TOUCHES 1 A 4>	NIVEAU DE DIFFICULTE (4 étant le plus difficile)

VOTRE MISSION

Vous disposez de trois à six bases ayant besoin de votre protection aérienne et de celle de vos troupes, selon le niveau de difficulté sélectionné. La base 1 possède une réserve illimitée de carburant et d'armes et peut en outre revitaliser immédiatement les troupes blessées par votre hélicoptère. Toutes les bases possèdent au départ 30 soldats entièrement équipés. Les bases 2 à 6 ont également une réserve d'armes et de carburant illimitée. Les véhicules alliés patrouillant le champ de bataille ne sont pas placés sous votre contrôle. Vous vous occupez uniquement de la protection aérienne allée. Les véhicules ennemis convergent progressivement vers vos bases à moins d'être interceptés par les véhicules alliés (ces combats indépendants sont parfois visibles sur la carte de renseignement ou l'écran de bataille), par des mines que vous larguez ou par les autres armes de votre hélicoptère COMBAT LYNX. Vous pouvez attaquer tous les avions qui apparaissent, ainsi que toutes les cibles qui ne sont pas encerclées sur la carte de renseignement (les cercles signalent des cibles alliées). Vos bases peuvent être détruites instantanément lorsqu'elles sont attaquées directement par les chars ennemis, ou subir des dégâts dans les attaques moins sérieuses. Seules les attaques directes peuvent détruire la base 1 qui n'est pas affectée par les autres attaques. Si vous n'empêchez pas les forces ennemies d'attaquer la base 1, elles finiront par la faire. Vous risquez alors

de perdre très vite la partie. Lorsque vous perdez vos trois "vies", le jeu reprend à zéro sur un nouveau champ de bataille.

ARMEMENT DE L'HELICOPTERE

A chaque fois que vous atterrissez dans une base, vous accédez à une série d'écrans vous permettant de sélectionner les armes et les troupes qui seront transportées à la prochaine sortie. Au début du jeu, l'hélicoptère survole la base 1. Pour accéder aux écrans d'armement, vous devez donc appuyer légèrement sur la touche "BAS" pour atterrir. Le premier écran d'armement vous permet de sélectionner des soldats armés. A chaque fois que vous frappez la touche <+>, un soldat supplémentaire est ajouté à la charge transportée. Le poids total augmente en conséquence jusqu'à ce que vous atteigniez le maximum permis.

Pour réduire la charge, frapper la touche <-> qui supprime un soldat à chaque pression. Une fois satisfait du résultat, frappez <ENTER> pour passer à l'écran d'armement suivant concernant les soldats blessés. Comme aucun soldat n'est blessé dans la base 1, frappez une nouvelle fois <ENTER> pour passer à l'écran suivant. A noter que lorsque vous augmentez le nombre d'armes transportées, vous réduisez automatiquement la quantité de carburant et il se peut que vous n'arriviez pas à atteindre les autres bases. Pour quitter les écrans d'armement, frappez la <BARRE D'ESPACEMENT>. Dans ce jeu, vous transportez plus d'armes qu'il ne serait possible en réalité.

CARTE

Vous pouvez consulter la carte de renseignement à tout instant en frappant la touche <M>. Pour revenir à l'écran de vol normal, appuyez une seconde fois sur cette touche. La carte illustre le terrain de bataille en relief, les véhicules et les bases étant représentés par des symboles noirs. Pour vous déplacer sur la carte, servez-vous des touches du curseur. En maintenant la <BARRE D'ESPACEMENT> enfoncée en même temps vous accélérez le mouvement. Les véhicules alliés sont représentés par des symboles encadrés, évitez de les détruire ! Les symboles suivants sont utilisés :

T		Char
H		Base
H	renversé	Camion
Y	à l'envers	Site de canon
X		Hélicoptère
-		Avion à réaction
CARRE NOIR CLIGNOTANT		Zone minée
SYMBOLE ENCRECLE		Base/véhicule allié

Les coordonnées d'un point sur la carte de renseignement peuvent être calculées à partir du nord sur le côté de la carte et de l'est au-dessous et au-dessus de la carte. Dès que vous désactivez la carte, elle met à jour la position du LYNX. Vous pouvez prendre note des coordonnées de votre position et changer de direction pour prendre contact avec le dernier véhicule observé sur la carte. Notez que vous ne pouvez contrôler ni le cap ni la hauteur du LYNX lorsque vous consultez la carte.

RAPPORT DE BASE ET MESSAGES

Frappez les touches <1> à <6> (du clavier numérique) pour obtenir un rapport sur la position et le personnel. Si aucun autre message ne s'affiche, la liste des armes et du carburant disponibles à la base apparaît. Vous recevrez de temps à autre d'autres messages vous prévenant, par exemple, d'une attaque sur une base quelconque.

CONTROLES DE VOL

L'hélicoptère est vu de l'arrière. Il peut voler tout droit (en avant ou en arrière) et à un angle allant jusqu'à 45 degrés à droite ou à gauche des quatre points du compas (N.S.E.O.). Lorsque cet angle dépasse 45 degrés, la direction de vue passe d'un point du compas à un autre (du nord à l'ouest par

exemple). Cette procédure risque de mener à une certaine confusion au départ, particulièrement lorsque vous voyez l'hélicoptère de la droite en direction nord et de la gauche en passant à la direction ouest. Pour connaître votre direction de vol, jetez un coup d'œil au compas et aux coordonnées de vol. Au bas de l'écran de vol normal se trouvent trois jauges annotées 'T' pour la température du moteur, 'S' pour la vitesse (avant et arrière) et 'F' pour le carburant. A l'atterrissage, vous devez vous servir de la carte de renseignement pour éviter que vous vous trouvez bien au-dessus de la base, de la jauge de vitesse pour vérifier que vous survolez la base ou que vous avancez très lentement, et de la jauge d'altitude pour vérifier que vous atterrissez tout doucement.

UTILISATION DES ARMES

Cette procédure se déroule en deux ou trois étapes. En premier lieu, vous devez sélectionner l'arme à utiliser au moyen des touches <X> ou <Z>. Un petit rectangle blanc apparaît alors sur l'écran et se déplace vers la gauche ou la droite sur les six armes suivantes :

R	Fusées, de type bombardement	non guidées
G	Nacelles de type mitrailleuse	non guidées
C	Canon Derlikon 20mm	non guidé
T	Missile HOT anti-char	radio guidé
A	Missile anti-avion Sidewinder	thermique
M	Mines suspendues pour largage aérien	larguées

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois. Le système actif est celui situé au-dessous du rectangle blanc. Pour lancer une mine ou un missile thermique, il vous suffit de frapper une seule fois la <BARRE D'ESPACEMENT>. Les mines larguées sont signalées sur la carte de renseignement et sont efficaces contre tous les véhicules ennemis. Il peut y avoir jusqu'à soixante carrés minés à la fois sur la carte de renseignement. Un carré miné est efficace contre deux véhicules ennemis, après quoi vous recevez un message vous prévenant que le champ de mine a joué son rôle et qu'il est maintenant désactivé. Les armes non guidées tirent dans la direction suivie par l'hélicoptère. Vous devez les pointer en frappant <BARRE D'ESPACEMENT> avant de tirer. En visant, vous changez la hauteur et l'angle de votre trajectoire. En revanche, les missiles radio-guidés HOT se contrôlent au moyen des touches fléchées sans affecter le LYNX. Frappez la <BARRE D'ESPACEMENT> une seconde fois pour tirer avec toutes les armes ayant besoin de viseurs. Ces derniers sont désactivés automatiquement dès que vous cessez de frapper les touches. N'oubliez pas que l'ennemi riposte ! Ne restez surtout pas traîner.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau de difficulté détermine le nombre de bases à défendre (trois bases au niveau 1 contre six au niveau 4), le nombre total de véhicules ennemis (proportionnel au nombre de bases) et la consommation de carburant. Plus vous volez haut, et plus les missiles ennemis deviennent dangereux. Les véhicules ennemis ne lancent des missiles que lorsque vous vous trouvez devant eux, c'est pourquoi il est conseillé de les attaquer par l'arrière. Les sites de canon ennemis lancent des missiles dans toutes les directions.

SCORE

Votre niveau d'efficacité sur le tableau des scores est déterminé en fonction du nombre de bases, de troupes et de véhicules alliés perdus, de la quantité de munitions utilisée et du nombre de cibles touchées. Vous marquez également des points en détruisant des véhicules ennemis.

Avion à réaction	300	Camion	400
Hélicoptère	250	Site de canon	1 000
Char	500		



TURBO ESPRIT - toutes versions

EXPOSE DE MISSION

Un véhicule de ravitaillement blindé transporte de la drogue jusqu'au centre de la ville. Tour à tour, quatre véhicules de livraison passent prendre la marchandise pour la cacher. Le véhicule blindé quitte ensuite la ville. Vous avez pour mission d'arrêter les véhicules ayant pris livraison de la marchandise avant qu'ils n'aient le temps de la cacher. Vous devez également arrêter le véhicule blindé qui leur a fourni la drogue avant qu'il ne quitte la ville, vous marquez des points supplémentaires en attrapant les trafiquants en vie plutôt qu'en les abattant. Votre véhicule est une Lotus Turbo Esprit capable d'atteindre les 150 miles/heure. Vous perdez des points en blessant le public. Vous devez respecter les feux aux carrefours (bien que les trafiquants les ignorent bien souvent), ainsi que les passages/piétons. Evitez également les travaux.

DEMARRAGE

Une fois le jeu chargé en mémoire, vous devez choisir la ville dans laquelle la partie va se dérouler parmi les quatre proposées. Ceci fait, vous ne pouvez en changer qu'en rechargeant entièrement le jeu. Un MENU D'OPTIONS s'affiche sur l'écran. Sélectionnez 'PLAY' ou 'PRACTICE' pour jouer ou pour vous entraîner.

CONTROLES STANDARD

S	Manette de jeu vers le haut	Pour accélérer
A	Manette de jeu vers le bas	Pour ralentir
J	Manette de jeu vers la gauche	Pour passer dans la file de gauche
J+K	Manette de jeu vers la gauche + bouton de tir	Pour tourner à gauche (90 degrés)
L	Manette de jeu vers la droite	Pour passer dans la file de droite
L+K	Manette de jeu vers la droite + bouton de tir	Pour tourner à droite (90 degrés)
K	Bouton de tir	Pour tirer
M		Plan activé/désactivé
T		Pour terminer la partie et la reprendre

Note : les touches supérieure, inférieure, gauche et droite déplacent également la carte.

MANOEUVRES

Les touches 'J' et 'L' ou 'gauche/droite' vous permettent de changer de file (à condition de rouler). Pour tourner, vous devez appuyer en même temps sur 'K' ou sur le bouton de tir. Vous pouvez faire demi-tour en frappant 'A' pour passer en marche arrière et appuyer ensuite sur J+K ou J+L pour tourner. La voiture refuse de tourner si elle ne roule pas.

TACTIQUES RECOMMANDEES

Consultez le plan de la ville. Rendez-vous au centre (c'est-à-dire au point central nord/sud et est/ouest) en conduisant prudemment, gardez-vous, affichez le plan et attendez les voitures des trafiquants. La voiture faisant le tour du bloc est le véhicule de ravitaillement. Lorsque le message 'Drugs exchanged' apparaît, vérifiez la direction empruntée par la voiture de livraison et lancez-vous à sa poursuite. Ne vous arrêtez pas aux croisements. A coups de pare-chocs, forcez-les à se soumettre puis faites-en autant pour la suivante."

ECRAN

Votre voiture (route) est affichée sur l'écran. Au début du jeu, elle se trouve dans la file centrale. Au bas et à gauche de l'écran se trouvent les points de pénalité qui vous sont attribués en cas d'accident avec d'autres voitures, ou pour avoir écrasé d'innocents piétons. A côté se trouve votre score. Vous marquez des points en arrêtant les trafiquants de drogue. Au-dessous s'affiche parfois un message du quartier général.

OPTION D'ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez "Practice" dans le MENU DES OPTIONS pour vous entraîner. Dans ce cas, il n'y a pas de trafiquants ni de voitures essayant de vous arrêter. Par contre, votre revolver fonctionne, alors faites attention.

VOITURES

Dans ce jeu, les voitures sont bleues ou jaunes, excepté celles des trafiquants de drogue :

VOITURES ROUGES 

Voitures de livraison (4 au total)

VOITURES NOIRES

Voiture blindée de ravitaillement (1 au total)

VOITURES BLANCHES

Voiture essayant de vous arrêter et de vous abattre (note : magenta sur

Amstrad)

PLAN

Le plan (activé par la touche M) vous signale votre position (par des petits cercles clignotants représentant votre voiture et celles des trafiquants. Au départ, votre voiture est affichée au centre). Les petites pompes à essence représentent des stations-service, tandis que quatre points à un carrefour signalent des feux. Les flèches le long des rues indiquent qu'il s'agit de rues à sens unique. Servez-vous des touches supérieure, inférieure, droite, gauche pour explorer la ville sur la carte.

NOMS DE RUE

Les noms de rue indiquent leur position. Ainsi donc, 'E : 9' représente la neuvième rue d'est en ouest, et 'N : 7' représente la septième rue du nord au sud. Vous recevez aussi des messages du quartier général, par exemple 'Armoured car seen on 'E : 9'. Vous pouvez alors activer la carte, vérifier votre position, puis passer à e : 9 pour voir à quel endroit la voiture blindée a été repérée avant d'essayer de l'intercepter.

MESSAGES

Au début du jeu, le quartier général vous informe qu'un véhicule blindé a été repéré et qu'il se rend au centre ville (message : Armoured car seen on E : 9). Quatre voitures de livraison pénètrent ensuite dans la ville l'une après l'autre (message : Drug car seen on E : 9) et se garent près du centre. Le véhicule blindé va rejoindre la voiture de livraison en stationnement, lui remet une partie de la marchandise (message : Drugs exchanged) et continue ensuite à rouler au centre. La voiture de livraison essaie ensuite d'atteindre sa cachette particulière après quoi elle ne peut être retrouvée (message : Drug car in hiding). Une fois que la quatrième voiture de livraison a obtenu sa marchandise (message : armoured car running), le véhicule blindé quitte la ville (message : armoured car escaped).

INTERCEPTION DES VOITURES DES TRAFIQUANTS

Vous pouvez arrêter les voitures des trafiquants au revolver, mais pas le véhicule blindé. Il suffit pour cela de se placer derrière elles et de tirer. Vous marquer cependant plus de points en forçant les trafiquants à s'arrêter à coups de pare-chocs à l'arrière lorsque vous les poursuivez, au lieu de les tuer. (Cette technique n'a aucun effet lorsque la voiture des trafiquants est coincée dans un embouteillage, sinon le jeu deviendrait trop facile). Une fois que vous avez infligé suffisamment de coups de pare-chocs (plus de quatre), la voiture des trafiquants s'arrête et se rend (message : Drug car surrenders). Vous devez alors la laisser aux soins de la police et poursuivre votre mission. Les trafiquants ne s'arrêtent pas aux feux rouges, alors prenez garde.

Vous pouvez arrêter le véhicule blindé à tout instant mais, dans ce cas, les voitures de livraison n'essaient pas de passer prendre la marchandises et votre score en souffre. Vous devez obligatoirement arrêter ce véhicule à coups de pare-chocs dans la mesure où il est blindé. Il est possible d'intercepter les voitures de livraison avant qu'elles ne s'emparent de la marchandises mais vous marquez là encore moins de points. Notez que les trafiquants se rendent automatiquement

lorsqu'ils sont coincés dans un cul-de-sac.

Les trafiquants connaissent votre position. Si vous passez une voiture de livraison attendant sa marchandise, elle s'enfuit. Vous devez donc patienter à une certaine distance (consultez le plan) jusqu'à ce que l'échange ait eu lieu.

VOITURES ENNEMIES

Les trafiquants disposent d'un certain nombre de voitures qui ont pour mission de vous neutraliser. Elles roulent extrêmement vite et si elles arrivent à vous doubler à droite, leur passager vous abat (message : Bang !). Dans ce cas (message : Lotus incapacitated), votre voiture fait une embardée et c'est l'accident. Vous pouvez marquer des points supplémentaires en tirant sur ces voitures, ou en leur infligeant des coups de pare-chocs.

ESSENCE, STATIONS-SERVICE ET VOITURES NEUVES

Gardez l'œil sur la jauge de carburant. Si le contenu de votre réservoir s'épuise, rendez-vous dans une station-service et gardez-vous SUR LE TROTTOIR. Si vous n'avez pas assez d'essence pour arriver au garage, vous devez 'abandonner' votre voiture. Vous avez le droit à quatre Lotus par partie. A chaque fois qu'une d'entre elles est détruite par les trafiquants, en cas d'accident ou de panne d'essence, vous obtenez automatiquement une voiture de rechange. Une fois que vous avez utilisé les quatre Lotus, la partie se termine.

Il arrive parfois qu'une balle perdue vienne se loger dans votre radiateur (message : Engine fault), auquel cas vous devez trouver un garage rapidement (et vous garer sur le trottoir, comme pour faire le plein d'essence) (message : Engine repaired). Vérifiez que le moteur ne surchauffe pas (message : Engine over-heating) avant d'atteindre le garage (message : Engine seized) et ne soyez pas surpris s'il commence à faire des ratés.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Il existe quatre niveaux de difficulté que vous sélectionnez dans le menu des options, le plus facile étant le niveau 1. Le niveau choisi affecte la vitesse des voitures et le nombre de coups de pare-chocs nécessaire pour obliger les trafiquants à se rendre.



THANATOS - toutes versions

COMMANDES

A	Manette de jeu vers le HAUT	POUR REMONTER (ou pour viser vers le haut en crachant des flammes)
Z	Manette de jeu vers le BAS	POUR DESCENDRE (ou pour viser vers le bas en crachant des flammes)
M	Manette de jeu vers la DROITE	POUR ACCELERER vers la droite (ou ralentir vers la gauche)
N	Manette de jeu vers la GAUCHE	POUR RALENTIR vers la gauche (ou accélérer vers la droite)
ESPACE	Bouton de tir de la manette	POUR CRACHER DES FLAMMES (ou laisser tomber un objet)

Note : pour faire tourner le dragon, appuyer simultanément sur la barre d'espacement et la touche de ralentissement - LE NIVEAU 1 est le plus facile - Le dragon ne peut s'envoler qu'une fois en mouvement.

DEMARRAGE RAPIDE

Envolez-vous et mettez le cap sur un château. Posez-vous et rendez-vous à l'entrée. Vous devez ensuite brûler la barrière en crachant des flammes à courte distance. Si vous manquez de flammes,

faites demi-tour pour aller manger la sorcière attachée à deux pieux. Prenez garde au chevalier qui essaie de se débarrasser de vous en maniant la lance. Vous devez le faire tomber de son cheval en vous servant de vos griffes. En dévorant la sorcière, vous reprenez le plein d'énergie. Votre niveau d'énergie est indiqué par le verre affiché au coin supérieur droit de l'écran. Dans le premier château, posez-vous à proximité de la demoiselle pour lui permettre de monter sur votre cou, puis envollez-vous pour vous rendre au château suivant. Une fois que vous avez repéré le livre de magie, posez-vous. La demoiselle s'empare du livre de magie. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au dernier château qui contient le chaudron dans lequel la demoiselle pourra lancer un sort.

CONSEILS GENERAUX

Pour vous emparer des soldats, survolez-les et touchez-les de vos griffes ouvertes. Vous pouvez ensuite les emporter très haut et les laisser tomber. Vous avez également la possibilité de brûler les objets au premier plan en crachant des flammes. Lorsque vous êtes attaqué par des chevaliers, dragons, rochers, etc., votre coeur se met à battre plus rapidement. Il finit par virer au bleu juste avant que vous ne périissiez. Pour ralentir vos battements de coeur, posez-vous et tenez-vous tranquille et marchez lentement sans vous laisser attaquer. Pour gagner la partie, vous devez transporter la demoiselle jusqu'au chaudron.



BOMBJACK II - toutes versions

Prenez garde car Jack est de retour ! Notre superhéros refait son apparition dans une nouvelle aventure comique de type tactique. Armé et redoutable, il est prêt à se jeter au combat. Servez-vous de la touche poignard pour vous frayer un chemin dans la fosse de lave infestée de reptiles et atteindre les espaces

extérieurs.

Serez-vous capable d'y parvenir ? Possédez-vous l'agilité mentale pour déjouer l'ennemi et ramasser les trésors dans 40 décors diaboliquement compliqués ? Ramassez-les dans le bon ordre pour obtenir un 'Jack' de bonus.

COMMANDES

Spectrum

Vers le haut	- Q	Manettes de jeu
Vers le bas	- A	Kempston
Vers la gauche	- N	Interface II
Vers la droite	- M	Cursor
Pour poignarder	- X	

Commodore 64/128

Vers le haut	- Q	
Vers le bas	- A	Ou manette de jeu
Vers la gauche	- N	connectée au
Vers la droite	- M	port 2
Pour poignarder	- X	
Pour interrompre la partie	- Restore	

Amstrad/Schneider

Vers le haut	- Q	
Vers le bas	- A	
Vers la gauche	- N	Ou manette de jeu
Vers la droite	- M	
Pour poignarder	- X	

UBI SOFT

1, Voie Félix Eboué

94000 CRETEIL

Tél. (1) 48.98.99.00