

LES
BARBARES

**AMSTRAD CPC
464/664/6128
CASSETTE
& DISK**



FRANÇAIS

ocean®

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 jdi'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rebobinée 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"MENU, 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"MENU, et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

GUERRILLA

= WAR =

Dans la jungle d'une île des tropiques les habitants gémissent sous la poigne de fer d'un oppresseur cruel. Routes et rues sont pleines de troupes, la campagne est jonchée de mines-pièges tandis qu'un Tyran exulte du haut de son trône. Mais voilà que sur les plages l'espoir se trouve à portée de la main... Deux fusiliers marins d'élite armés jusqu'aux dents et entraînés à tuer débarquent afin de s'infiltrer dans cette sinistre forteresse pour délivrer la nation de ses chaînes. Vous aussi battez-vous pour la liberté et traversez rivières et marais à la course. Chacun de vos nerfs vibrera lorsque vous serez attaqué de tous les côtés. Frayez-vous un chemin à travers les villes avec votre cœur battant à tout rompre tandis que vague après vague de mercenaires sanguinaires vous assaillent sous un pluie de plombs. Alors que votre sang ne fera qu'un tour et que votre vie ne tiendra qu'à un fil, vous sortirez vainqueur de cette sale guerre et parviendrez à la liberté.

NOTE CHARGEMENT

Il n'est possible d'avoir accès aux Sections Deux et Trois qu'en passant par la Section Un, toutefois quand vous avez obtenu les codes d'accès vous pouvez y rentrer et passer à la Section deux puis de là à la Section Trois.

COMMANDES

1. Choisissez un jeu à 1 ou 2 joueurs dans le menu initial.
2. Choisissez la méthode de commande de ce joueur.

Chaque joueur sélectionne un des leviers disponibles. Dans un autre menu vous choisissez alors entre le mode "normal" ou "rotatif":

Le mode "normal" fait tourner le corps du joueur dans la direction du levier et dans le mode "rotatif" i faut 2 touches pour faire tourner le corps.

Le menu final sur l'écran montre à chaque joueur les touches disponibles pour ce jeu.

Vous disposez d'un ensemble fixe de touches si un joueur se trouve sur le clavier, et de 2 si les 2 joueurs se trouvent sur le clavier.

Si vous choisissez le levier vous bénéficiez de 3 touches en plus par joueur.

JOUEUR 1

- A — GRENADE
- S — TOURNER GAUCHE
- D — TOURNER DROITE

N.B. — Les touches pour tourner ne comptent pas dans le mode "normal".

CLAVIER

Chaque joueur sur clavier dispose des touches suivantes:

Jeu à 1 Joueur (sur touches)

- W — HAUT
- D — BAS
- I — GAUCHE
- O — DROITE
- ENTER — GRENADE
- BARRE ESP. — FEU
- Q — TOURNER GAUCHE
- P — TOURNER DROITE

Jeu à 2 Joueurs (les deux sur touches)

- W — HAUT
- S — BAS
- E — GAUCHE
- R — DROITE
- Z — GRENADE
- C — FEU
- Q — TOURNER GAUCHE
- T — TOURNER DROITE

JOUEUR 2

- O — HAUT
- K — BAS
- U — GAUCHE

- I — DROITE
- B — GRENADE
- M — FEU
- Y — TOURNER GAUCHE
- P — TOURNER DROITE

Jeu à 2 Joueurs

- O — HAUT
- K — BAS
- U — GAUCHE
- I — DROITE
- B — GRENADE
- M — FEU
- Y — TOURNER GAUCHE
- P — TOURNER DROITE

Vous pouvez appuyer en même temps sur les touches "X" et "V" pour arrêter de jouer.

Pour faire une pause appuyez sur "F" et sur "G" pour reprendre.

DEROULEMENT DU JEU

A chaque niveau des situations ennemies différentes ainsi que la position de tanks et des otages se présentent différemment. Le but du jeu est de vous frayer un chemin jusqu'à l'intérieur du palais au bout du niveau 5 et de le détruire. Au bout de chaque niveau il vous faut éliminer un ennemi de taille à l'aide d'environ 32 coups. Chaque ennemi au bout de chaque niveau sera différent et il vous faudra donc employer des tactiques différentes pour le détruire.

Si vous vous débarrassez de certains soldats ennemis vous récupérerez une arme (un bazooka ou un lance-flammes). Si vous mourez vous perdrez les armes "ramassées". Au bout de chaque niveau on vous montrera une carte qui indiquera votre position. A la fin du jeu, composez vos initiales sur le tableau du "hi score" (le score plus élevé) à l'aide du curseur et en appuyant sur FEU.

STATUT ET SCORE

Si vous libérez un otage vous gagnez un bonus de 1000 points et le nombre de vos armes remonte à 50. Quand vous êtes dans un tank vous gagnez du carburant en plus. Si vous tuez un otage, vous serez pénalisé et perdrez 500 points.

Vous disposez de 4 vies au début de chaque jeu.

Vous gagnez une vie de plus tous les 15.000 points jusqu'à un maximum de 10.

CONSEILS PRATIQUES

- ◆ Essayez de conserver votre tank aussi longtemps que possible.
- ◆ Restez aux aguets au cas où des soldats seraient derrière vous.
- ◆ Travaillez en équipe dans le mode à 2 joueurs.
- ◆ Etudiez les mouvements du grand ennemi au bout de chaque niveau.
- ◆ Soyez conscient des limites de chaque type d'arme

GUERRILLA WAR

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

GÉNÉRIQUE

Programme de Sentinel Software

Musique de Jonathan Dunn.

Produit par D.C Ward.

©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

©1988 Imagine Software.

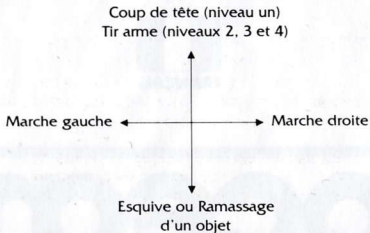
DOUBLE DETENTE

C'est l'alerte ... et la poursuite est lancée, l'Est et l'Ouest s'alliant pour traquer un trafiquant de drogue soviétique. Les deux détectives, l'un russe, l'autre américain utilisent des méthodes très différentes pour la capture de leur proie; mais ensemble, ils sont confrontés aux éléments les plus redoutables de la pègre de Chicago.

Livrez bataille sur quatre niveaux d'action rude et difficile comportant de nombreuses intrigues secondaires afin de tester votre ingéniosité et votre dextérité ... Entrez dans le feu de l'action — pour l'Alerte Rouge.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier de la façon indiquée ci-dessous:



Pour donner un coup de poing, appuyer sur le bouton FEU seulement.

Clavier

Haut Q

Bas A

Gauche O

Droite P

Feu M

(Différents éléments de bonus peuvent être ramassés et utilisés en se baissant quand on est placé au-dessus d'eux.)

LE JEU

Vous êtes Capitaine Ivan Danko, le super flic de la Criminelle de Moscou et vous devez retrouver Viktor Rostavili — identifié comme le chef d'un réseau international de trafic de drogue.

Le jeu comprend 4 niveaux d'action dynamique, chacun plus difficile que le précédent. Vous commencez le combat dans un sauna russe où seuls vos talents au combat au corps à corps vous permettront de triompher d'une succession permanente de criminels.

L'action se déplace ensuite à Chicago où le moscovite doit faire face à un monde du crime différent. Le choc culturel qui en résulte et l'affrontement terrifiant avec les "Têtes propres" du trafic vous amène à une confrontation finale avec Viktor lui-même.

Pour terminer chaque section, déplacez Danko dans le paysage, trimphez des différents adversaires que vous rencontrez et restez sur le qui-vive pour les stades de bonus où vous pourrez obtenir de l'énergie et une puissance de tir dont vous aurez peut-être besoin par la suite.

STATUT ET SCORE

Le principal 'écran de statut' affiché entre les niveaux indique le score du moment, le nombre de vies restantes et le stade du moment.

Le principal 'écran de jeu' indique en haut et à droite le nombre de balles restantes (si il y en a), en haut et à gauche le total de l'énergie restante et en bas au milieu de l'écran l'indicateur de ramassage'.

Tir dans la section de bonus: un score de plus de 500 permet d'obtenir de l'énergie supplémentaire et un score de plus de 550 vous accorde une puissance de tir supplémentaire.

CONSEILS PRATIQUES

- Essayez de réserver vos balles aux bandits les plus redoutables.
- Les objets de bonus ne vous aideront pas tous.
- Baissez-vous pour éviter les objets qui passent au vol.
- De grandes choses peuvent se trouver dans de petites boîtes!
- Faites attention à certaines infirmières costauds.

RED HEAT

Son programme, sa représentation graphique et la création 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.

GENÉRIQUE

©1988 Carolco Pictures Inc. Tous Droits Réservés.

Musique de Jonathan Dunn

Conception de Special FX

Graphique de Ivan Davies et Jed Bolling

Programme de James Bagley

Produit par Paul Finnegan et D C Ward

©1989 Ocean Software Ltd.

RENEGADE III

Vous revoilà dans le rôle palpitant de "Renegade", le héros des arts martiaux, prêt à délivrer votre petite amie retenue prisonnière par des forces du futur.

Dans une dernière tentative pour déjouer vos projets, les ravisseurs font remonter le temps à leur otage et la ramène à l'époque de l'homme préhistorique et au pays des dinosaures. A vous de traverser le temps ...L'Egypte ancienne et les morts-vivants, les chevaliers du Moyen-Age et les dragons qui complotent tous votre perte.

Voyager à travers le temps représente une mission hasardeuse au cours de laquelle il vous faudra vous battre contre les habitants de chaque époque qui sauront tirer profit de leurs armes mais prenez garde ... Attardez-vous trop long temps et risquez de tomber à jamais dans les oubliettes de l'histoire.

"Renegade" doit maintenant entreprendre sa tâche la plus difficile et se battre contre des adversaires dont il n'avait jamais entendu parler et dans des lieux qui n'existaient que dans ses lectures ...ou dans ses rêves — retrouvez-le à vos risques et périls!

COMMANDES

CLAVIER — Peut être redefini

Touches au depart

HAUT — Q

BAS — A

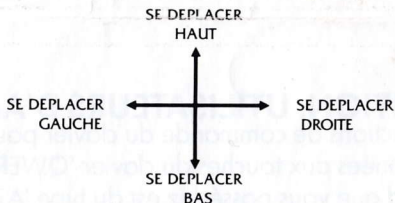
GAUCHE — O

DROITE — P

FEU — BARRE D'ESPACEMENT

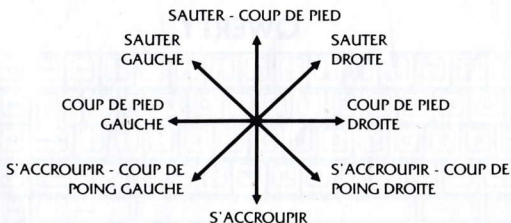
LEVIER

Sans appuyer sur le bouton feu



BOUTON FEU – Coup de poing

En appuyant sur le bouton feu



STATUT ET SCORING

Temps

- Temps restant pour achever le niveau.

Energie

- L'énergie de "Renegade" diminue quand un adversaire le frappe. Si l'énergie tombe à zéro, "renegade" perdra alors une vie.

Vies

- Nombre de vies qui restent. Quand "Renegade" a perdu toutes ses vies, le jeu est alors terminé.

Score

- Augmente en frappant les adversaires et en achevant des niveaux.

CONSEILS UTILES

- Attention aux attaquants se trouvant au-dessus de vous: ils feront tomber ou jetteront des objets dans votre direction.
- Apprenez les mouvements spécifiques requis pour vaincre les ennemis récalcitrants.
- N'essayez pas de sauter au-dessus des trous important. Renegade a des possibilités de saut limités.

RENEGADE III – LE DERNIER CHAPITRE

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

GENERIQUE

Programme de Andrew Deakin

Graphique de Ivan Horn

Musique de Jonathan Dunn

Produit par D C Ward

©1989 Imagine Software.

BARBARIAN · II

LE DONJON DE DRAX

PROLOGUE

A la finale de BARBARIAN - LE GUERRIER ABSOLU, le barbare a vaincu les guerriers de Drax et libéré la Princesse Mariana de son mauvais sort.

Drax s'est enfui dans les donjons au-dessous de son château noir, jurant de créer des ravages dans la Cite Précieuse.

Il fut décidé qu'il n'y avait qu'un seul moyen d'arrêter Drax. Le barbare et Mariana - elle-même une épéiste accomplie - sont les seuls deux guerriers assez habiles pour survivre le voyage périlleux jusqu'à la tanière de Drax. Ils doivent l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

CHOIX DE PERSONNAGE

Vous pouvez choisir d'être le barbare ou la Princesse Mariana. Au début du jeu les deux personnages apparaissent. Choisissez votre guerrier en bougeant le joystick à gauche ou à droite et en pressant FIRE.

NIVEAUX

Vous devez vous battre pour avancer à travers trois niveaux - les Terres Désolées, les Cavernes, et les Donjon - avant d'arriver au quatrième niveau, le Sanctuaire Secret de Drax. Ces différentes parties doivent être jouées dans le bon ordre.

Chacun de ces trois premiers niveaux est un labyrinthe fait de 28 écrans. Chaque fois que vous voyez un nouvel écran, vous avez la possibilité de marcher à gauche, à droite, ou à travers les portes ou cavernes au fond de l'écran.

La direction dans laquelle vous marchez, que vous pouvez suivre sur une carte, change continuellement et c'est pourquoi un compas (sur lequel l'épée pointe toujours vers le Nord) a été placé au bas de l'écran.

Lorsque vous arrivez à la sortie du niveau suivant, le Visuel de Niveau va clignoter pour vous avertir. Il vaut mieux ne pas quitter un niveau sans recueillir d'abord tous les objets magiques utilisables (voir ci-dessous).

MONSTRES

Sur chacun des trois premiers niveaux vous devez combattre six types différents de monstres, certains peuvent être tués avec un coup placé au bon endroit.

Ils sont:

- Les Terres Désolées Bêtes Sauriennes, Hommes de Neanderthal, Singes, Poulets Mutants, Stabbers, Floaters.

Les Cavernes Carnivores, Gardes d'Orc, Crabes, Choses Glissantes, Gnomes de Cave, Stingers.

Le Donjon Choses de Fosses, Maîtres de Donjon, Larves Géantes, Gobblers, Yeux, Ordets.

Si vous survivez jusqu'au Sanctuaire de Drax, vous devez faire face à l'Idole Vivante, un grand Démon et, finalement, le redoutable Drax!

OBJETS MAGIQUES

A chacun des trois premiers niveaux, il y aura deux objets magiques que vous devez absolument recueillir afin de survivre au cours de votre quête.

L'axe augmente vos forces;

Le globe vous empêche d'être tué instantanément par les pouvoirs magiques de Drax;

La potion augmente votre résistance;

La clé ouvre les portes à hermes;

Le bouclier vous protège contre une mort instantanée par le feu du Démon;

Le bijou mets l'Idole Vivante hors de combat lorsque l'Idole est atteinte.

ENERGIE AND VIES

voire energie est visualisee sous forme de barre au coin superieur droit de l'ecran.

Vous commencez le jeu avec cinq vies. Vous pouvez gagner des vies supplementaires a travers le jeu en ramassant tous les cranes que vous pourrez trouver. Ceux-ci contiennent la force-vie des guerriers qui vous ont precede. Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous recommencez au niveau auquel vous vous trouvez.



L'energie du monstre que vous etes en train de combattre est visualisee sous forme de barre au coin superieur gauche de l'ecran. Lorsqu'il n'y a plus d'energie, le monstre est tue.

POINTS

Les mouvements de combat les plus difficiles marqueront beaucoup de points et feront plus de degats.

MOUVEMENTS DU JOYSTICK

Ceci sont vos directives pour le joystick lorsque vous etes tournes vers la droite (inversez les mouvements lorsque vous etes tournes vers la gauche).

JOYSTICK	
SANS APPLUYER SUR LE BOUTON FEU	EN APPLUYANT SUR LE BOUTON FEU
	

KEYBOARD	
	BARRE D'ESPACEMENT ENFONCEE
Q = COURSE	Q = COUP AU-DESSUS DE LA TÊTE ou SAUT EN COURANT quand precede par une COURSE
A = TOUR SUR SOI-MEME	A = COUP BAS
O = MARCHÉ EN ARRIÈRE	O = COUP VOLANT A LA TÊTE
P = MARCHÉ EN AVANT	P = COUP DE PIED
N = A TRAVERS LA PORTE	
CLR = PAUSE	ESC = QUITTER

Pour sauter au-dessus de trous ou fosses, vous aurez besoin de sauter en courant. Si vous ne sautez pas assez loin, vous vous trouverez vacillant sur le rebors du trou. En agitant rapidement le joystick à droite et à gauche, vous pouvez être sauvé.

BARBARIAN II a été conçu et créé par STEVE BROWN. Son: RICHARD JOSEPH. Graphiques: JO WALKER et STEVE BROWN. Amstrad programmation: PAUL ATKINSON et TOM LANIGAN pour M.C. LOTHLORIEN. Atari ST programmation: I.D.S. Amiga programmation: DAVE CHAPMAN. Commodore 64 programmation: ROB STEVENS. IBM PC programmation: PAUL MURRAY pour M.C. LOTHLORIEN.

Graphiques supplémentaires: LORNE CAMPBELL.

Jeu et emballage © Palace Software 1989

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!

Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.

Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.

Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".

Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

©1988 AZURSOFT S.A.

AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENOVEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Veillez m'envoyer par retour

NOM:

ADRESSE:

CODE POSTALVILLE

1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC gratuit

Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC x 49 F. =

Lot de 4 Disquettes vierges x 99 F. =

Lot de 4 Cassettes vierges x 29 F. =

Frais de Port et d'emballage = 19 F.

Total =

Règlement

Je joins // un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), / ; mandat-lettre // je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)

Je paie par Carte bancaire N° / / Date d'expiration / /

Préciser votre ordinateur CPC 464 // CPC 6128 //

A renvoyer à l'adresse:

Signature

AMCHARGE

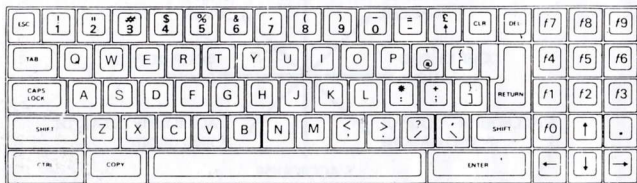
BP 36

06561 VALBONNE CEDEX

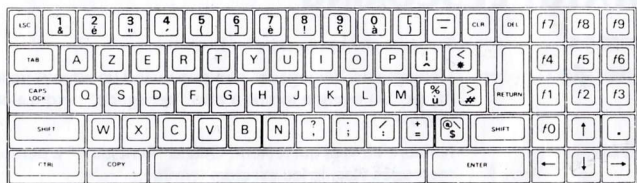
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

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'.