



FRANÇAIS

AMSTRAD

CAMELOT

AND

WANTON

ocean

INDEX

Page

CHARGEMENT	1
BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	2,3
Created By: TROY LYNDON. Concept/Graphics By: DOUG BARNETT. Produced By: SCOTT ORR and JOHN CUTTER. Music By: TOMMY DUNBAR and JOHN FITZPATRICK. © Bay High Music. Adapted by P.A.W. Software	
DALEY THOMPSON'S SUPERTEST	4
© 1985 Ocean Software Limited	
WORLD SERIES BASEBALL	4
© 1985 Imagine Software (1984) Limited.	
HYPERSPORTS	5
Hypersports is a trademark of Konami Limited. © Imagine Software (1984) Limited. © Konami.	
POOL	5
© CDS Software Ltd.	
BASKETBALL	6,7
GBA Basketball: Two-On-Two was Designed By: SCOTT ORR and JOHN CUTTER with thanks to DOUG BARNETT, DR. CLAYPOOLE and KEITH ORR. Developed for Spectrum and Amstrad By: SENOR SIMON FREEMAN. Player's Guide By: MARD NAMEN. Edited By: ELAINE DEAN. A Software Studios Production. © 1987 Activision, Inc. All Rights Reserved.	
SUPERSOCCER	8,9
Concept and Design By: R.C.D. LTD. Programmed By: D. J. ANDERSON. Assisted By: C. McLAUGHLAN. Graphics By: D. J. ANDERSON. Produced By: D. C. WARD. © 1986 Imagine Software (1984) Limited.	
PING PONG	10
© Konami. © 1986 Imagine Software (1984) Limited. Amstrad version by Arcana Software Design.	
BALLE DE MATCH	10
SQUASH	10
© NEW GENERATION SOFTWARE	

CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette rebobinée 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. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER.

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

N.B. Si plusieurs titres se trouvent sur l'une ou l'autre des faces de la cassette, arrêtez toujours la bande après que le chargement du premier jeu se soit effectué. Pour procéder au chargement des jeux suivants, remettez l'ordinateur au point de départ et suivez les instructions de chargement précédentes. Afin de vous permettre de repérer la position des jeux pour un usage ultérieur, nous vous conseillons de vérifier que le compteur du magnétophone a été remis à zéro au démarrage de la bande.

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'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.

N.B. Si plusieurs titres se trouvent sur l'une ou l'autre des faces de la cassette, arrêtez toujours la bande après que le chargement du premier jeu se soit effectué. Pour procéder au chargement des jeux suivants, remettez l'ordinateur au point de départ et suivez les instructions de chargement précédentes. Afin de vous permettre de repérer la position des jeux pour un usage ultérieur, nous vous conseillons de vérifier que le compteur du magnétophone a été remis à zéro au démarrage de la bande.

DISQUETTE

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 CAT" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.