

TOP 3

La compil'Extrême



**PINBALL
MAGIC**



**MOON-
BLASTER**



**TENNIS
CUP**



LORICIEL

MANUEL

MOONBLASTER - PINBALL MAGIC - TENNIS CUP

TOP 3

- Manuel -

MOONBLASTER

1 - CHARGEMENT :

AMSTRAD CPC/GPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez RUN[®] MB pour charger votre disquette ou RUN[®] pour charger votre cassette.

IBM PC ET COMP.

Après avoir chargé le DOS (voir manuel PC), tapez MB. Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA / ATARI ST

Insérez votre disquette dans l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

2 - LE JEU :

Pilote de chasse de la flotte royale au grade de lieutenant, vos excellents états de service ont amené le haut commandement et la reine à vous choisir pour représenter le royaume dans le grande épreuve de l'OLYMPIC CRATER GAMES. Celle-ci se déroule comme chaque année dans le système des trois lunes. Le vainqueur de cette épreuve désigne pendant un an le peuple héritier des richesses du système. L'an dernier, le royaume a perdu son titre et les CYRULS ont exploité les trois lunes avec acharnement. Ils sont prêts à tout pour garder le contrôle et les avantages de cette suprématie.


3 - LES MISSIONS :


Il faut remporter à tout prix ce combat; heureusement le Cdt BILL WAX est là pour vous conseiller. Une fois de plus le duel sera sans pitié. Les combats se dérouleront dans trois cratères : cratère de la lune DESERTIQUE, cratère de la lune FORESTIERE et le cratère de la lune de GLACE.

Votre tableau de bord vous donne les informations indispensables au combat :

- LA PRISE DE CAPSULES BONUS : Envoyées par le vaisseau mère.
- L'EJECTION : Quitter le spacy en direction du vaisseau mère*.
- LA VITESSE : Rouge avant, orange arrière.
- LE SHIELD : Bouclier protecteur.
- LE RADAR : Positions de l'ennemi.
- LE TYPE D'ENNEMIS : Ennemis présents sur le radar.
- LE NIVEAU D'ARMEMENT : Le nombre d'armes dont vous disposez.
- LE NOMBRE DE MINES : Mines disponibles.
- L'ALARME DE ZONE : Signale une position hors jeu.

Dès que vous êtes dans l'enceinte du cratère, seul le gagnant peut en sortir vivant. En effet, un puissant champ magnétique haute tension vous empêche de quitter le cratère avant la fin du combat. Dès que votre SPACY se trouve dans cette zone, l'alarme se déclenche. Il faut donc quitter le secteur avant de risquer l'explosion.

Pour récupérer un bonus, il faut suivre la direction indiquée par les flèches. Dès que vous apercevez la capsule bonus  il suffit de la toucher pour bénéficier du bonus qui vous est proposé*. Tous les cratères sont occupés par quatre escadrilles de CYRULS qui protègent leur CHEF COMMANDEUR, visible seulement en fin de combat.

Il est indispensable de détruire tous les CYRULS du cratère en vue d'accéder au niveau supérieur. Une fois cette mission accomplie la porte de sortie  est disponible. Son utilisation se fait comme la recherche de bonus. Si pendant le combat votre shield tombe à zéro, l'alarme eject se met en marche automatiquement, il faut donc éjecter du spacy en appuyant sur la touche E et rejoindre le vaisseau mère en traversant le champ de météores (touches ↑ ↓ ← →) pour éviter la collision fatale.

Une fois cette périlleuse traversée terminée, vous êtes récupéré par le vaisseau mère qui vous équipe à nouveau et vous renvoie au combat.

* Dans la version Amstrad, le bonus est visible sur le radar (points rouges). Il suffit de le toucher pour en bénéficier.

MENU



PILOTAGES ET COMMANDES



DEPLACEMENTS

JOYSTICK : ↑ ↓ ← →
TIR : Joystick
Clavier

CLAVIER : ↑ ↓ ← →
: Bouton TIR
: Barre Espace / Enter / Return.

COMMANDES

E : Ejection de la capsule de survie*. B : Explosion de bombes.
ESC : Fin de partie. P : Pause.
I : Inverse le haut et bas du joystick*.

BONUS



BONUS DE POINTS
Augmente le score



SHIELD
Augmente le bouclier protecteur



BOUCLIER
Invulnérabilité de votre spacy



VIRAGE MANI
Permet de tourner rapidement



BONUS SURPRISE
Propose un bonus au hasard



OUT
Passage au niveau supérieur

ARMEMENT



MISSILE DE TR
Augmente la puissance de tir



LASER
1 laser supplémentaire



MEGA LASER
Augmente la puissance des lasers



PLASMA
1 canon à plasma supplémentaire



MEGA PLASMA
Augmente la puissance des canons à plasma



BOMBE
Détruit tous les ennemis présents sur le scène

CYRULS DE LA LUNE DESERTIQUE



ESCADRON 1



ESCADRON 2



ESCADRON 3



ESCADRON 4



CHEF COMMANDANT



ESCADRON 1



ESCADRON 2



ESCADRON 3



ESCADRON 4



CHEF COMMANDANT

CYRULS DE LA LUNE DE GLACE



ESCADRON 1



ESCADRON 2



ESCADRON 3



ESCADRON 4



CHEF COMMANDANT

4 - CONSEILS DU Cdt BILL WAX

Il ne faut jamais rester à l'arrêt, vous risquez d'être localisé rapidement. Ne faites pas exploser une bombe à proximité d'un bonus. Il risque d'être détruit comme les ennemis. Il est souvent plus facile de tirer sur les attaquants en marche arrière. Dès que l'alarme rouge se déclenche, il faut quitter le secteur au plus vite. Plus votre space est armé, plus il vous sera facile de détruire le chef d'escadrille. Si vous êtes poursuivi par un CYRUL, il est possible de le distancer en faisant des zigzags.

PINBALL MAGIC

1 - LE JEU :

PINBALL MAGIC est constitué de 12 tableaux. Le passage d'un niveau à un autre est autorisé par le passage à travers une porte. Le mécanisme de celle-ci est déclenché par l'extinction de chacune des lumières repérée par une lettre de l'alphabet : lorsque toutes ces lumières sont éteintes, la porte s'ouvre. Pour les tableaux 4 et 8, la porte s'ouvre quand toutes les briques sont détruites. Pour passer au travers de cette porte, il faut y diriger la balle ou plus facile, appuyer sur la touche de fonction F4.

2 - COMMENT CHARGER LE JEU :

AMSTRAD CPC/CPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez RUN" PINBALL pour charger votre disquette ou RUN" pour charger votre cassette.

AMIGA / ATARI ST

Insérez votre disquette dans l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

IBM PC et Comp.

Après avoir chargé le DOS (voir manuel PC), tapez sur votre clavier PINBALL. Pour sélectionner votre carte graphique tapez la touche : F1 pour CGA - F2 pour EGA ou F3 pour VGA. Si vous désirez jouer avec le son, tapez Y. Si vous désirez ne pas avoir de son, tapez N.

3 - COMMENT JOUER :

Pressez sur la touche de fonction F1 autant de fois que vous désirez de parties (1 fois sur F1 pour une partie). Puis pressez sur la touche de fonction F2.

COMMENT LANCER LA BALLE :

Tirez la souris vers vous, tout en appuyant sur le bouton GAUCHE, ou appuyez sur la touche SHIFT de droite ou la touche RETURN. Les graduations vous indiqueront avec quelle puissance vous lancez la balle. Lorsque vous relâchez le bouton, la balle est lancée.

LES BONUS :

A chaque tableau, les points des bonus sont visualisés à l'aide d'un système de lumières

- . Le bonus est comptabilisé :
- . Soit lorsque vous perdez la balle sans tilter.
- . Soit lorsque la balle va dans le trou indiqué par une lumière allumée (le bonus étant à son maximum), celle-ci étant nommée : SCORE BONUS.

LES EXTRA-BALL :

Il existe deux moyens d'obtenir une extra-ball :

- . Lorsqu'une lumière nommée EXTRA BALL s'allume, il suffit d'envoyer la balle dans le trou correspondant.
- . Au 5ème tableau, si la balle est envoyée dans le trou nommé JACKPOT, les 3 roulettes se mettent à tourner. Si lorsqu'elles s'arrêtent vous obtenez 3 figures identiques, vous gagnez une balle supplémentaire.

LE SPECIAL :

Pour obtenir une partie supplémentaire, il faut envoyer la balle dans les trous repérés par une lumière rouge nommés SPECIAL.

REGLAGE DU FLIPPER

Afin de régler les différents paramètres du jeu, il vous suffit d'appuyer sur la touche F3 (ou 3). Le tableau de contrôle apparaît pour sélectionner et régler les caractéristiques du Flipper.

4 - LES TOUCHES :

	IBM PC et Comp.	AMIGA	ATARI ST	CPC Azerty	CPC Qwerty
FLIP DROIT FLIP GAUCHE	SHIFT droit SHIFT gauche	ALT droit ALT gauche	CAPS LOCKS ALT	\ W	\ Z
ENVOIE BALLE TAPER MILIEU* TAPER GAUCHE* TAPER DROIT*	RETURN ou SHIFT droit SPACE Z / W *	RETURN ou ALT droit SPACE AMIGA gauche AMIGA droit	RETURN ou CAPS LOCKS SPACE SHIFT gauche SHIFT droit	\ SPACE X *	\ SPACE X ?
PARTIES	F1	F1	F1		
NB DE JOUEURS		F2	F2		
DEBUTER UNE PARTIE	F2	F2	F2		
CHANGER DE TABLEAU	F4	F4	F4	TAB	TAB
PAUSE CANCEL	F3 ESC	F3 ESC	F3 ESC	P ESC	P ESC

* Si vous faites "TILT", les flippers ne répondront plus pour une balle.

TENNIS CUP

I- LE JEU

TENNIS CUP, une réalisation saisissante de réalisme. L'animation, les graphismes, la programmation, y sont abordés de façon complètement nouvelle. Le résultat, comme vous allez pouvoir le constater, est parfait, les adversaires ayant tous leurs qualités, défauts, et tactiques propres. De plus, un éditeur* permet de créer soi-même un adversaires en réglant ses paramètres de jeu. Tous les coups sont permis : balles lifées, coupées, amorties, et autres volées, lobs, etc ... Chaque joueur dispose, au début du jeu, de 30 points d'aptitude qu'il pourra répartir sur les différents coups à accomplir, coups droits, revers, volées, smash, etc ...

II- COMMENT CHARGER LE JEU

AMSTRAD CPC/CPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez RUN* TENNIS pour charger votre disquette ou RUN* pour charger votre cassette.

ATARI ST/STE - AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

IBM PC ET COMP.

Après avoir chargé le DOS (voir manuel PC), tapez T. Le jeu se chargera automatiquement.

III - COMMENT JOUER

DEPLACEMENT DU JOUEUR

Déplacement Joystick, Bouton non pressé :



Déplacement Joystick avec action sur le Bouton (bouton enclenché : préparation à la frappe - Bouton Relâché : Frappe de la balle)

1°) SI LA BALLE EST FRAPPEE APRES UN REBOND :

1 - Adversaire en fond de court :

	GAUCHE	TOUT DROIT	DROITE
COUPEE	←	↑	→
PLATE	←		→
LIFTEE	←	↓	→

2 - Adversaire au filet :

	GAUCHE	TOUT DROIT	DROITE
COUPEE	←	↑	→
PLATE	←		→
LOB	←	↓	→

2°) SI LA BALLE EST FRAPPEE AVANT UN REBOND :

	GAUCHE	TOUT DROIT	DROITE
VOLEE PROFONDE	←	↑	→
VOLEE PUISSANTE	←		→
VOLEE AMORTIE	←	↓	→

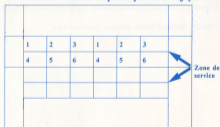
3°) SI L'ADVERSAIRE EFFECTUE UN LOB* :

	GAUCHE	TOUT DROIT	DROITE
SMASH	←		→

SERVICE

	GAUCHE	TOUT DROIT	DROITE
HAUT	1	2	3
MILIEU	4	5	6
BAS	4	5	6

Pour le Service,
la zone visée est déterminée par la position du joystick.



PARAMETRES DU JOUEUR

Vous pouvez incrémenter ou décrementer votre aptitude à accomplir chaque coup. Au début du jeu, vous disposez de 50% d'agilité sur chaque coup, plus d'un pactole de 30% pouvant être réparti sur l'ensemble des coups. Plus le pourcentage d'un coup est élevé, plus vous aurez des chances de réussir ce coup. On peut aussi retirer des points sur un coup jugé moins important et les ajouter sur un coup préférentiel. En cours de partie, les pourcentages de votre joueur évoluent selon les points forts et les lacunes de votre jeu. Les pourcentages pour le coup droit et revers représentent L'EFFICACITE de ces coups. Plus ils sont élevés, plus les balles seront longues et croisées. Les pourcentages pour les autres coups représentent le TAUX DE MAITRISE du coup. Plus ils seront élevés, plus des coups difficiles (smash, amortis) auront de chance d'aboutir.

SAUEGARDER SES PARAMETRES*

Vous pouvez, uniquement en mode "Championnat" sauvegarder les paramètres de votre joueur. A la fin de chaque match, vos statistiques sont affichées. En mode "Championnat", la nouvelle fiche de votre joueur apparaît, que vous pouvez sauvegarder avec l'option "sauve".

PARAMETRES DE L'ADVERSAIRE*

Un joueur est défini par ses pourcentages sur chaque coup, par son endurance ("PHYSIQUE"), par ses réflexes ("REFLEXES"), par son niveau en fond de court ("FOND DE COURT"), et par son niveau au filet ("FILET"). Pour ces deux derniers paramètres, plus ils sont élevés, plus le joueur aura tendance à attaquer du fond du court ou à monter au filet. Vous pouvez donc choisir parmi 32 adversaires celui qui vous convient le plus. Chaque adversaire a ses propres paramètres, et pour chacun d'eux différents.

REGLER LES PARAMETRES DE L'ADVERSAIRE*

Un adversaires peut être paramétré selon le niveau que vous souhaitez lui donner. Pour créer un adversaire, placez-vous en mode "1 joueur". Votre propre fiche apparaît, sélectionnez "EXHIBITION SIMPLE" et choisir "CREER VOTRE ADVERSAIRE". Sa fiche apparaît alors, que vous pouvez modifier (pourcentage pour chaque coup, définition de son style de jeu ...).

Une fois créée vous pouvez sauver ses paramètres avec l'option "SAUVE".

* Cette option n'existe pas sur Amstrad cpc.



FOR RENT

BY THE DAY OR WEEK
FOR RENT (1) - 11 11 11



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33