ARCADE
IK+
RENEGADE
ACTION
BARBARIAN
The Ultimate Warrior
BARBARIAN
RAMPAGE
ocean

WE ARE THE CHAMPIONS

AMSTRAD

CHARGEMENT 2
IK+ 3
RAMPAGE 6
RENEGADE 7
BARBARIAN 9
SUPER SPRINT 10

CHARGEMENT

CPC 464

Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Puis tapez RUN" et appuyez 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

Branchez un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont éte connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite. tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER, suivez 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 |CPM, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

INTERNATIONAL KARATE +

INTRODUCTION

INTERNATIONAL KARATE™ est une version perfectionnée du jeu IK original. Cette nouvelle version permet maintenant d'avoir trois lutteurs en même temps sur l'écran. Vous pourrez vous servir de la manette de jeu ou du clavier, même si dans ces instructions on parlera toujours de la manette seulement.

Il existe 17 coups différents qui se contrôlent tous à la manette de jeu. Avec un peu de pratique, vous arriverez à les exécuter sans que votre lutteur s'interrompe provisoirement entre chacun d'entre eux. Le contrôle à la manette de jeu est extrêmement simple et s'apprend rapidement, mais vous obtiendrez des résultats plus sophistiqués avec un peu d'entraînement aux différents coups.

Vous pouvez frapper vos adversaires à la tête, à la poitrine, à l'estomac, au mollet et au pied en les attaquants par devant ou par derrière, bien que le score soit réduit de moitié lorsque vous attaquez par derrière.

Le jeu devient progressivement plus difficile jusqu'au niveau 25 et les joueurs reçoivent une ceinture portant une des six couleurs disponibles selon leur score.

Les lutteurs contrôlés par l'ordinateur adoptent différentes stratégies. Ils peuvent par exemple se battre entre eux, sans s'occuper de vous, ou ne pas attaquer et éviter tout simplement les attaques. Dans certains cas, ils vous attaquent tous deux sans se défendre, etc. Leur comportement devient de plus en plus 'vicieux' au fil du jeu.

Un juge animé apparaît à la fin de chaque round de 30 secondes pour donner ses instructions aux joueurs et annoncer le classement. Si votre lutteur est en troisième position, il est disqualifié. Pour poursuivre le jeu, vous devez donc vous assurer qu'il demeure en première ou en deuxième position.

Tous les trois rounds, vous participez à un round de bonus au cours duquel le joueur reçoit un bouclier portatif pour faire rebondir les balles qui lui sont lancées à des angles différents.

SELECTIONS DES OPTIONS DE JEU

Jeu à 1 joueur	-	F1
Jeu à joueurs	-	F2
Brancher/débrancher la musique	-	M
Brancher/débrancher le son	-	S

COMMANDES DE DEPLACEMENT

	Vers le haut	Vers le bas	Gauche	Droite	Feu
1 joueur	par le manette de jeu				
2 joueurs	-- ---			Barre d'espacement	
Suspendre/reprendre le jeu		ESC			

SELECTIONS DES OPTIONS DE JEU

Jeu à 1 joueur	-	I
Jeu à joueurs	-	O
Brancher/débrancher la musique	-	M
Brancher/débrancher le son	-	N

COMMANDES DE DEPLACEMENT

Vers le haut	-	R	A DROITE	-	G
Haut droite	-	T	VERS LE BAS	-	C
Haut gauche	-	E	BAS DROITE	-	V
A GAUCHE	-	D	BAS GAUCHE	-	X

AFFICHAGE

Les informations sur le score et le jeu s'affichent au sommet de l'écran. Cette section de l'écran contient trois séries d'affichages pour les points de combat et le total. Les lutteurs que vous contrôlez sont signalés par un poing jaune à droite de leur score. Le lutteur portant le kimono blanc est contrôlé par la manette de jeu connectée au port 1 tandis qu'en version à deux joueurs, le lutteur en kimono rouge est contrôlé par la manette de jeu connectée au port 2.

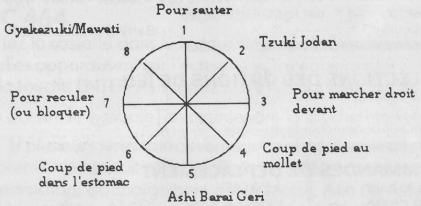
CONTROLE DU MOUVEMENT

Le jeu doit obligatoirement être contrôlé à la manette de jeu. Il est recommandé de choisir une manette ayant un contrôle précis (telle que les manettes Atari originales). Les manettes relativement grandes et peu précises ne sont pas conseillées car elles ne permettent pas de contrôler le mouvement assez précisément. Les manettes de jeu à tir automatique ne sont d'aucune utilité.

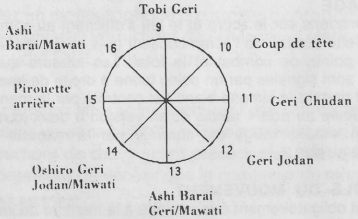
Chacune des huit positions de la manette de jeu sélectionne un type de mouvement. En appuyant en même temps sur le bouton

de tir, vous accédez à huit mouvements supplémentaires. Dans certains cas, il existe aussi des mouvements de défense supplémentaires qui sont détaillés par la suite. Lorsqu'un lutteur est tourné vers la droite, il se contrôle de la manière suivante à la manette de jeu :

Sans appuyer sur le bouton de tir



En appuyant sur le bouton de tir



A noter qu'après certains mouvements, votre lutteur est tourné en direction opposée. S'il est tourné vers la gauche les mouvements sont inversés. Ainsi donc, lorsque votre lutteur est tourné vers la droite, vous devez diriger la manette de jeu vers le haut et la droite pour donner un coup de poing dans le visage, alors que lorsqu'il est tourné vers la gauche, vous devez la diriger vers le haut et la gauche.

MAINTIEN ET ANNULATION D'UN MOUVEMENT

Lorsque vous attaquez, vous devez maintenir la manette de jeu en position jusqu'à ce votre lutteur ait exécuté l'attaque, sinon il va se remettre en position d'attente. Lorsque la sélection est retenue, la position est conservée jusqu'à ce que la manette de jeu soit relâchée ou que vous sélectionniez un autre mouvement. Cependant, un coup n'est n'est efficace que la première fois - après cela, vos adversaires ne restent pas attendre vos coups.

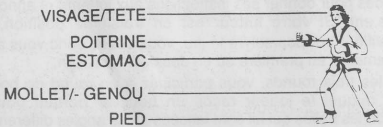
SEQUENCES DE MOUVEMENTS

Il est possible d'effectuer plusieurs mouvements de suite sans que le lutteur reprenne la position d'attente entre chacun d'entre eux afin d'obtenir une séquence continue et régulière. Il suffit pour cela de sélectionner le premier mouvement et de le maintenir jusqu'à ce que l'attaque ait eu lieu, et de sélectionner rapidement le mouvement suivant avant que le lutteur n'ait le temps de reprendre sa position d'attente. Cette technique permet donc d'exécuter, par exemple, une série de pirouettes arrières sur toute la surface de l'écran (sélectionner une pirouette arrière, attendez le commencement du mouvement, et sélectionnez-le encore une fois, et encore une fois, pour une motion régulière).

MOUVEMENT DE BLOCAGE

Il existe un mouvement de blocage à des fins défensives. Si vous êtes attaqué à faible distance de face et que vous choisissez de 'reculer', votre lutteur se met en position de blocage pour toute la durée de l'attaque et pare tous les coups portés à la tête, à la poitrine et à l'estomac. Il n'est cependant pas possible de bloquer les coups au mollet ou les coups latéraux - la seule façon de les éviter est de sauter ou de répondre à l'attaque par un coup de pied en extension par exemple.

PARTIES ATTAQUABLES



BUT DU JEU

Un match se compose de deux rounds de lutte suivi d'un round de bonus. En version à un joueur, deux des lutteurs sont contrôlés par l'ordinateur. Le match se termine lorsque votre joueur se classe troisième dans un round de lutte. Au début d'une partie à deux joueurs, les deux lutteurs sont opposés l'un à l'autre ainsi qu'au lutteur contrôlé par l'ordinateur. Le joueur se classant dernier dans un round de lutte est éliminé. Il ne reste donc plus qu'un joueur contre deux lutteurs contrôlés par ordinateur, comme dans la version à un joueur.

Le but de jeu est de lutter le plus longtemps possible. Lorsque votre score augmente, vous recevez une des six couleurs de ceinture, la plus élevée étant la noire. A la fin de chaque match, vous avez la possibilité d'inscrire vos initiales, votre score et votre couleur de ceinture au tableau d'honneur 'Hall of Fame'.

SCORE

Lorsqu'un joueur parvient à frapper son adversaire en lui faisant face pendant un round de lutte, il obtient deux points de combat. Si vous attaquez par l'arrière, vous n'obtenez qu'un point de combat et la moitié du score. Un round de lutte dure 30 secondes, ou jusqu'à ce qu'un des concurrents obtienne six points de combat. Dans ce cas, le joueur ayant marqué six points reçoit un bonus de temps de 100 points pour chaque seconde avant la fin du round.

A la fin de chaque round de lutte, le juge décide qui est le premier, qui est le second et qui est le troisième (il peut y avoir des ex-aequos) en se basant sur les points de combat. En cas d'égalité, il se base sur le score obtenu au cours du round (et non par sur le total).

Lorsqu'un joueur est touché, il tombe au sol et est momentanément hors de combat, comme le montre les étoiles autour de sa tête. Lorsqu'elles disparaissent, il dispose de quelques secondes pour attendre ou faire un mouvement instantané. Autrement, il est forcé à se relever au terme d'une courte période.

La longueur de la période pendant laquelle le joueur est horsde combat dépend du type de coup qu'il a reçu. Lorsque la vitesse du jeu accélère, la période d'attente diminue - mais vous ne pouvez pas être frappé une nouvelle fois avant de vous être relevé pour lutter.

ROUND DE BONUS

Lorsque vous remportez deux rounds de lutte consécutifs, vous accédez à un round de bonus. Vous tenez à la main un petit bouclier avec lequel vous devez renvoyer les balles qui vous sont lancées. Vous ne devez naturellement renvoyer qu'une seule balle à la fois (autrement le jeu serait impossible). Vous pouvez aussi plonger pour esquiver les balles particulièrement élevées.

Lorsque le jeu devient plus difficile, la vitesse maximale des balles augmente. Il existe aussi des balles clignotantes dont la hauteur de rebondissement varie. A chaque fois que vous renvoyez une balle, vous marquez 100 points. Si vous arrivez à survivre à toutes les balles, vous obtenez un bonus de 5000 points. Un joueur peut ainsi renvoyer jusqu'à 60 balles, ce qui ajoute un bonus de plus de 10 000 points à son score et lui permet d'obtenir plus rapidement sa ceinture noire.

HALL OF FAME

A la fin d'un match, les joueurs dont le score total est assez élevé ont la possibilité d'inscrire leurs initiales, leur score et leur ceinture au tableau d'honneur, 'Hall of Fame'. Pour chacun d'entre eux, manoeuvrez la manette de jeux vers la gauche ou la droite afin de sélectionner la lettre requise, puis appuyez sur le bouton de tir pour l'inscrire.

SCORE

Mouvement	*en face*	*par l'arrière*
Tzuki Jodan	800	400
Coup de pied au mollet	400	200
Ashi barai geri	400	200
Coup de pied dans l'estomac	400	200
Gyakazuki	800	400
Tobi Geri	800	400
Coup de tête	1000	500
Geri Chudan	200	100
Geri Jodan	800	400
Ashi Barai	400	200
Oshiro Geri	800	400
Ashi Barai	1000	500

RAMPAGE

DESCRIPTION DU JEU

De fières cités réduites en poussière, des actes de sauvagerie primitive, la nudité au naturel! Voici RAMPAGE qui envahit d'ores et déjà tous les ordinateurs.

Dans la meilleure tradition holywoodienne, RAMPAGE sème une panique monstrueuse dans un public confiant. Trois de vos énormes monstres préférés se promènent en toute liberté parmi les gratte-ciels. Rien ne saurait les satisfaire, si ce n'est une destruction complète.

Une journée comme les autres commence au Greaseburger Fast Food Emporium — mais trois clients malchanceux vont découvrir quelque chose de plus dégoûtant que d'habitude dans leur Big Mucks. Si seulement le service des recherches de la société n'avait pas accidentellement envoyés des additifs alimentaires encore au stade de l'éxpérience.

Une vague de renvoi, un arrière-goût épouvantable et une indigestion chronique: tout allait bien jusqu'à ce que George, Lizzie et Ralph arrachent leurs vêtements et enfilent des fourrures de création. La vie n'est pas toujours marrante pour Gorilla, Lizard et Wolfman du haut de leurs quinze mètres, et personne ne va tarder à s'apercevoir à quel point ils sont en cclère.

RAMPAGE peut se jouer à trois joueurs, chacun d'entre eux contrôlant un monstre différent. Dans une lutte désespérée pour survivre, vous escaladez les gratte-ciels et fracassez les murs de vos poings, à la recherche de nourriture. Tous les produits comestibles - des aquariums de poissons rouges aux savoureux humains - que dévoilent les fenêtres fracassées sont bons,

mais les autres articles, tels que les grille-pains, les postes de télévision et les cactus en pot vous poseront des problèmes de digestion. La résistance de chaque joueur est signalée par les barres d'énergie au sommet de l'écran.

Les bâtiments endommagés finissent par s'écrouler. Il est conseillé de s'en échapper avant que les fondations ne commencent à s'effondrer - car vous perdrez des forces si vous êtes retenu prisonnier par les briques s'écroulant. Toutes les armées du pays sont aussi à votre poursuite, et vous devez donc éviter (ou détruire) les troupes tirant des fenêtres et les hélicoptères qui circulent constamment sur vos têtes. Vous pouvez également vous en prendre aux autres monstres qui peuvent aussi vous attaquer.

En perdant toute votre énergie, vous reprenez votre forme humaine et disparaissez de l'écran rouge de gêne en cachant de votre mieux votre nudité.

Lorsqu'un écran de bâtiments à été détruit, un nouveau bloc de cités apparaît, prêt à être réduit en poussière. Il existe 50 cités et les monstres passent trois jours dans chacune d'entre elles donnant ainsi un total de 150 écrans.

COMMANDES DU JEU

Si vous vous servez d'une manette de jeu, manoeuvrez-la dans les quatre directions et appuyez sur le bouton de tir pour contrôler votre monstre. Les commandes équivalentes au clavier sont données au tableau suivant. En manoeuvrant la manette de jeu vers la GAUCHE ou la DROITE, vous obligez le monstre à marcher dans les rues et sur le toit des bâtiments. Pour le faire escalader et descendre les bâtiments, poussez et tirez la manette. lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, le monstre saute, à moins que vous ne pressiez en même temps une touche de direction, auquel cas le monstre donne un coup de poing ou saisit quelque chose dans la direction en question.

Toutes les versions ont été conçues pour trois joueurs.

Sur Amstrad: *un joueur à la manette de jeux, deux au clavier*

	GAUCHE	DROITE	HAUT	BAS	FEU
AMSTRAD					
1 JOUEUR	C	V	A	Z	COPY
2 JOUEUR	←	→	↑	↓	PETITE TOUCHE ENTER
	(TOUCHES CURSEUR)				

RENEGADE

Les Rues ne sont pas sûres! La nuit tombe vite alors que vous vous acheminez à travers le quartier le plus sinistre de la ville pour aller chercher votre petite amie. Jusqu'à présent tout va bien . . . votre métro s'arrête à la station, mais à la descente vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul!
La station et les rues au-dessus sont infestées de voyous et de mauvais garnements . . . Vous avez peu de temps et vous devez donc emprunter ces zones pour retrouver votre petite amie comme convenu. Des décisions rapides et une connaissance des arts martiaux sont vos seules armes et vous débarquez en sachant que ce parcours va être le plus dangeureux de votre vie!
Vous devez passer par cinq stades, d'abord la station de métro où vous rencontrerez une bande d'agresseurs qui souhaitent que votre voyage se termine à cet endroit précis. Le stade suivant vous amène dans la zone de la jetée renommé comme étant le lieu de rendez-vous des bandes à motos. La troisième zone se trouve dans les ruelles mal famées de la ville qui sont parcourues par des bandes de femmes à la recherche de tout homme qui tente de façon accidentelle de pénétrer dans leur territoire. Ensuite vous trouverez la rue qui vous conduit à votre lieu de rendez-vous; mais une dangeureuse bande armée de rasoirs a la réputation d'attaquer tout passant innocent simplement pour s'amuser.
Vous entrez enfin dans l'endroit de votre rendez-vous mais attention — la dernière bande à laquelle vous avez infligé une défaite a appelé des renforts qui vous attendent en compagnie de leur chef — armé d'un pistolet! Prouvez que l'amour se joue de tous les dangers en triomphant de ces voyous à temps pour votre rendez-vous!

ATTENTION:

Sur un ordinateur 464 ou 664, le programme charge chaque nouvelle section à partir de la cassette ou de la disquette. Sur un 6128 ou un 464/664 avec extension mémoire le programme charge toutes les sections en une seule fois.

COMMANDES

Le jeu se joue avec Clavier ou Levier plus clavier.

CLAVIER

GAUCHE — A
DROITE — D
HAUT — W
BAS — BARRE ESP.

LEVIER

HAUT
GAUCHE ← → DROITE
BAS

N.B. On n'utilise pas le bouton Feu

Il y a trois touches d'attaque:

	464/664	6128
Attaque Gauche	— FO	←
Attaque Droite	— ENTER	→
Saut	— .	↓

Si vous appuyez sur Escape quand vous êtes à l'écran titre vous couperez ou rétablirez la musique du jeu.
Si vous appuyez sur Escape durant le jeu cela vous permettra de faire une pause. Vous pourrez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur Escape ou le continuer en faisant n'importe quel autre mouvement.

COMMENT JOUER

Il y a cinq niveaux: Métro, Jetée, Rue mal famée, scène au Bout de la rue et Intérieur. Dans chacun de ces scénarios vous rencontrerez une bande, chacune de ces bandes dispose d'armes différentes. Pour terminer un niveau, vous devez battre le chef de la bande. Son statut est affiché en haut de l'écran en dessous de votre barre d'énergie. Chaque fois que le chef est frappé et renversé sur le sol, son énergie diminue considérablement. Quand son tableau de barres affiche un niveau d'énergie zéro, il ou elle est vaincu(e) et cela vous permet de passer au niveau suivant. Attention: le chef ne rentre dans la mélée que lorsqu'un certain nombre de mignons ont déjà été vaincus.
Au premier stade du jeu vous êtes attaqué par une bande d'assaillants dont certains seulement sont armés. Pour les vaincre, il vous faut leur asséner à plusieurs reprises des coups de poing, de pied ou de genou (d'une manière générale, chacun doit être mis à terre deux fois) une fois assomés les voyous vous pouvez en vous approchant d'eux empoigner les voyous et leur donner des coups de genoux La première fois qu'ils sont mis à terre vous pouvez cependant les y maintenir en vous agenouillant sur eux et les achever grâce à quelques coups rapides.
Au second niveau vous devez affronter une bande de voyous à moto sur la jetée. Au début de ce niveau quatre attaquants à moto vont

essayer de vous écraser. Pour les mettre hors d'état de nuire, vous devez les faire tomber de leur moto. Une fois débarrassé des motocyclistes vous serez attaqué par un groupe d'Anges de la Mort, certains sans armes, d'autres brandissant des pieds-de-biches et enfin par leur chef.

Le troisième niveau se trouve dans les rues mal famées de la ville, c'est ici que se trouve le quartier général d'une bande de maraudeuses armées de gourdins et de fouets. Quand un certain nombre de ces "dames" ont été vaincues leur chef, la grosse Bertha, descend dans l'arène.

Le quatrième niveau est occupé par des voyous armés de rasoirs. Aux niveaux précédents vous pouvez recevoir un certain nombre de coups avant de perdre une vie mais à ce niveau un seul vous est fatal! Essayez à tout prix d'éviter les rasoirs et faites attention derrière vous! Une fois que vous avez triomphé de tous les personnages à ce niveau vous passez à la scène de l'intérieur où vous attendent quelques autres membres de cette bande et leur chef — armé d'un pistolet! Après avoir terminé ce niveau il vous sera possible d'aller au rendez-vous de votre superbe petite amie. Vous ne pourrez malheureusement rester ensemble que très peu de temps car le processus tout entier doit recommencer — mais cette fois en plus difficile.

Dans chaque section vous devez vaincre le principal voyou en un temps limite et si vous n'y réussissez pas dans le temps imparti vous perdrez une vie, n'essayez donc pas d'éviter les voyous en permanence. Vous pouvez attaquer votre assaillant de différentes façons; celles-ci vous sont indiquées ci-dessous:

1. COUP DE POING, **2.** COUP DE PIED VERS L'ARRIERE, **3.** COUP DE PIED EN HAUTEUR, **4.** COUP DE GENOU, **5.** COUP DE POING ASSENE A L'ASSAILLANT A TERRE.

SATUT ET SCORE

Votre énergie est indiquée par un tableau de barres horizontal affiché en haut de l'écran, elle diminue chaque fois que vous êtes touché. Le tableau d'énergie du chef de la bande se trouve en dessous du votre, celui-ci ne fonctionne que lorsque ce personnage entre en jeu (après que vous ayez vaincu un certain nombre de ses acolytes). Son énergie diminue proportionnellement au nombre de coups qu'il reçoit. Les vies restantes et le nombre de bandes que vous avez vaincues sont indiquées par les têtes au bas de l'écran.

Des points sont accordés pour les actions réussies et ce en fonction de leur efficacité — entre 50 et 100 points (plus le coup est efficace, plus on obtient de points). Des points supplémentaires sont accordés pour l'élimination de chaque ennemi. Terminer les cinq rounds complets se traduira par un score de 100,00 points supplémentaires. Une vie de plus vous est accordée chaque fois que vous terminez tous les niveaux.

CONSEILS UTILES

★ Bougez sans arrêt.

★ Aux deux premiers niveaux vous pouvez forcer vos adversaires à tomber du rebord du terrain de jeu — mais attention la même chose s'applique à vous.

★ Tuez vos plus dangereux adversaires (c'est à dire ceux qui sont armés) en premier.

★ Au troisième niveau, nous vous recommandons d'éviter la Grosse Bertha jusqu'à ce que vous ayez éliminé tous ses mignons.

RENEGADE

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. Renegade passe sur les micro- ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

BARBARIAN

RESUME DE L'HISTOIRE...

Le vilain sorcier Drax désire la Princesse Mariana et a juré de jeter un sort indescriptible sur les habitants de Jewelled City à moins qu'elle ne lui soit livrée.

Cependant, il a consenti à accorder sa liberté à la princesse, si l'on peut trouver un champion capable de vaincre ses gardes diaboliques. Tout semble perdu à mesure que les champions, l'un après l'autre, sont vaincus.

Alors, des terres incultes oubliées du Nord, arrive un barbare inconnu, guerrier puissant, qui manie le sabre avec une dextérité fatale.

Pourra-t-il vaincre les forces des Ténèbres et libérer la Princesse?

C'EST A VOUS DE LE DIRE...

Le jeu comprend deux parties qui peuvent être chargées dans n'importe quel ordre.

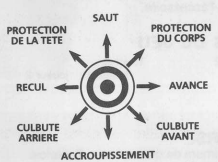
PREMIERE Exercice de combat (un joueur ou deux joueurs). Perfectionnez votre escrime contre les plus habiles guerriers du pays.

DEUXIEME Battez-vous jusqu'à la mort.
Battez-vous pour la princesse contre les défenseurs de DRAX et affrontez enfin le vilain lui-même.

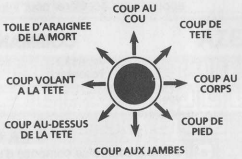
LES MOYENS DE COMBAT DE BARBARIAN

Les directives suivantes sont destinées à un personnage tourné vers la droite. Pour un personnage tourné vers la gauche, les mouvements sont inversés.

DIRECTIONS DU MANCHE
A BALAI SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU



DIRECTIONS DU MANCHE
A BALAI EN APPUYANT SUR LE BOUTON FEU



VERSION AMSTRAD
CHAQUE FACE DE LA CASSETTE/DU DISQUE CONTIENT DEUX SCENES D'ACTION DIFFERENTES. POUR CHARGER LA SCENE DE VOTRE CHOIX, SUIVRE LE MODE DE CHARGEMENT.

Lorsque le jeu a été chargé, appuyer sur le retour de chariot pour choisir parmi les options suivante:

MODE 1 = UN JOUEUR MANCHE A BALAI
MODE 2 = UN JOUEUR CLAVIER
MODE 3 = DEUX JOUEURS MANCHE A BALAI/CLAVIER

BARRE D'ESPACEMENT POUR COMMENCER A JOUER
F0 = POUR UN ARRET TEMPORAIRE DU JEU
F1 = POUR ABANDONNER LE JEU
F2 = MUSIQUE/BRUITAGES

EN MODE CLAVIER
Q = VERS LE HAUT
A = VERS LE BAS
J = VERS LA DROITE
H = VERS LA GAUCHE
ESPACEMENT = FEU

FORCE
Chaque personnage peut survivre six coups qui sont affichés en haut de l'écran (joueur un à gauche)

SCORE
Des points seront accordés selon la difficulté de la démarche employée (joueur un à gauche)

Lorsqu'on joue en mode deux joueurs, il y a une limite de temps pour chaque duel. A ce moment-là, si tous deux sont encore en jeu, leur force sera restaurée et un nouveau jeu commencera.

Lorsqu'on joue en mode un joueur, il n'y a pas de limite de temps et l'affichage de temps est renplacé par le niveau d'habileté de l'adversaire auquel on fait face.

BARBARIAN a été conçu et créé par
STEVE BROWN
AMSTRAD PROGRAMMATION: ***ANDREW FITTER***
COMMODORE 64 PROGRAMMATION: ***STANLEY SCHEMBRI***
SON: ***RICHARD JOSEPH***
ARTISTE ADJOINT: ***GARY CARR***
SINCERES REMERCIEMENTS A: ***DANIEL MALONE***
© PALACE SOFTWARE 1987

SUPER SPRINT

Introduction

Un jeu de course comme tous les autres? - Non - il s'agit du VERITABLE jeu de course.
Produit par Electric Dreams sous licence, basé sur le célèbre jeu de café pour Atari, SUPERSPRINT™ place sur la ligne de départ un ou deux adversaires qui courent tête à tête avec une vue en plongée sur huit pistes éprouvantes. Vos talents de pilote de course seront mis à dure épreuve: vous aurez des rampes à sauter, des barrières qui s'ouvrent et qui se ferment, des raccourcis dissimulés, des enjambements, des passages souterrains et des virages relevés. Les pistes comprennent également des obstacles surprise que vous devez éviter ainsi que des clefs dorées que vous devez ramasser sur la piste et échanger contre des accessoires de voiture hors série qui amélioreront les performances de votre véhicule.

SELECTION DES OPTIONS

Dans tous les cas, le jeu est chargé lorsque la page du titre est remplacée par le générique. Appuyez sur la barre d'espacement pour passer au menu des options. Lorsque cet écran est affiché:

AMSTRAD
Appuyez sur **1** pour passer du mode à un joueur au mode à deux et vice-versa.
Appuver sur **2** pour démarrer.

Si vous choisissez la mode à deux joueurs, le programme vous demandera de sélectionner le *type* de jeu de course. Vous jouez à deux ou bien contre une troisième voiture, qui sera contrôlée par l'ordinateur.

L'affichage change pour représenter tous les circuits de course possibles: la sélection courante clignotera et la flèche centrale sera tournée sur celle-ci. Pour passer au tracé de piste désiré, utiliser les commandes de "virer à gauche" et "virer à droite". Pour commencer la course sur le circuit sélectionné, appuyez sur la commande "accélérer".

permettent de sauter au-dessus des obstacles.

De temps à autre, des objets apparaîtront au hasard sur la piste: vous devrez les ramasser ou les éviter. Il s'agit des objets suivants:

Clef dorée: Ramasser 3 de ces clefs au cours d'une course pour gagner une voiture hors série au bout de la course.

Zone des points supplémentaires: cette zone indique un nombre qui est ajouté au score du pilote qui passe dessus.

Les tâches d'huile: elles provoquent des dérapages incontrôlés.

Flaques d'eau: elles provoquent le ralentissement de la voiture.

Les rafales de vent: les vents forts font sortir votre voiture de piste en la faisant déraper .

Au bout de la course, le cercle du vainqueur est affiché avec sa place, son score et les meilleurs temps autour des trois premières voitures qui passent sous le drapeau à carreaux.

Appuyez sur la barre d'espacement pour vous porter sur le tableau des scores élevés. Si votre voiture a obtenu une place sur le tableau, on vous demandera d'indiquer vos initiales. Utilisez la commande à "gauche" et à "droite" pour choisir les lettres et "accélérer" pour introduire les initiales. Vous pouvez introduire trois initiales au maximum.

Lorsqu'une voiture ramasse trois clefs ou davantage au cours d'une course, le conducteur sera en mesure de choisir un accessoire de voiture hors série sur l'écran des primes. On dispose des quatre accessoires suivants:

Super traction	(5 niveaux)
Vitesse de pointe plus élevée	(5 niveaux)
Accélération turbo	(5 niveaux)
Augmentation du score	(1 niveau)

Les joueurs choisiront l'accessoire qu'ils désirent selon les mêmes modalités que pour la sélection des pistes, au début du jeu: utiliser "gauche" ou "droite" pour mettre en vedette l'option choisie, puis appuyez sur accélérer pour introduire l'accessoire.

COMMANDES DU JEU

	Joystick 1	Joystick 2	Touches joueur 1	Touches joueur 2
Virer à gauche				
Virer à droite				
Accélérer				

LA COURSE

Chaque course se compose d'un minimum de quatre tours. Toutefois si des joueurs battent les voitures "cible", la course continue sur une nouvelle piste choisie au hasard parmi les circuits disponibles.

La course commence par l'agitation d'un drapeau blanc. Pour la conduite de votre véhicule vous disposez des commandes de gauche et de droite ainsi que de l'accélérateur pour régler sa vitesse (mais l'équipement ne comprend pas de freins!). Si vous heurtez les barrières du circuit à faible vitesse, vous ne subissez qu'un retard, mais en cas d'impact à haute vitesse, votre voiture explose et une voiture de rechange vous est livrée par un hélicoptère.

Certaines pistes comprennent des passages souterrains dans lesquels vous conduirez votre voiture à l'aveuglette. D'autres circuits comprennent des barrères qui s'ouvrent et qui se ferment en permettant un accès rapide à des court-circuits. Des rampes vous

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'.