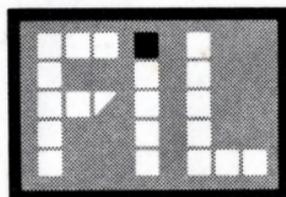


AMSTRAD CPC 464 664 - 6128
COMMODORE C64 - C68
SPECTRUM

**ENLIGHTENMENT DRUID II
GEE BEE AIR RALLY
THE SENTINEL
WONDERBOY**



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MISE EN SERVICE

1. CASSETTE

Commodore

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP.
Puis, appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

Amstrad

Si votre AMSTRAD a un lecteur de disquettes intégré, vous devez d'abord taper | (signe obtenu en appuyant simultanément sur SHIFT et @) puis TAPE et valider en pressant la touche ENTER.

Vous signalez ainsi que vous passez en mode cassette.

Ensuite pour tous les AMSTRAD, appuyez simultanément sur CONTROL et la petite touche ENTER, (ou tapez RUN")

Enfonchez la touche PLAY du lecteur et appuyez sur n'importe quelle touche du clavier.

Le programme se charge automatiquement.

Attention :

Parfois, le programme ne se charge pas. Il suffit alors de modifier le volume son du magnétophone et recommencer l'opération de chargement.

Spectrum

Tapez load "", puis appuyez sur la touche ENTER.

Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

Pour WONDERBOY, sélectionnez TAPE LOADER et appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

2. DISQUETTE

Amstrad

- Insérez la disquette dans le lecteur, la face contenant le jeu désiré vers le haut.

- Tapez RUN"MENU" et appuyez sur ENTER.

- Tapez sur la touche correspondant à un numéro de jeu désiré.

ENLIGHTENMENT DRUID II

L'HISTOIRE

Hasrinax le Druide était sur le chemin du retour, dans la forêt d'Argoth, à la recherche de gui frais pour préparer une nouvelle potion magique.

Au loin, il pouvait tout juste apercevoir un buissonnet resplendissant de boules.

Il partit donc dans cette direction, traversa une petite clairière verdoyante lorsque soudain il s'arrêta net.

Avait-il des visions ou est-ce que le buissonnet avait vraiment bougé? Voilà qu'il bougeait à nouveau.

Trop tard, déjà le sanglier se ruait sur lui.

Hasrinax recula en titubant et lança un cri déchirant lorsque le sanglier qui avait enfoui un groin féroce sous sa robe, lui mordit la jambe. Hasrinax pointa alors le doigt vers le sanglier et prononça deux paroles magiques.

Un éclair foudroyant frappa le dos de l'animal qui s'enfuit en gémissant et disparut dans la forêt.

Hasrinax pensa au sanglier. "Etrange qu'un animal de la forêt attaque un homme. Et un druide en plus de cela".

Et il éprouva à ce moment précis, un étrange sentiment qu'il n'avait pas senti depuis très longtemps, qui remontait en fait à l'époque où il avait vaincu les princes maudits de la tour d'Acamantor.

C'est en reprenant le chemin battu qui menait à Ishmar, qu'il vit Ederyn, son jeune et fidèle apprenti. Quelque chose pourtant semblait bizarre. Le visage d'Ederyn était sans expression, les yeux lui sortaient de la tête. La salive lui sortait de la bouche, et sa peau semblait bleuâtre. En s'approchant de lui, il constata l'odeur infecte qui l'entourait. Cette puanteur était celle de la mort.

Hasrinax leva un doigt tremblant et le pointa vers son jeune apprenti. "Pardonne moi Ederyn" dit-il doucement puis il prononça deux paroles magiques. Ses doigts déchargèrent des éclairs foudroyants qui frappèrent l'apprenti à la poitrine et le clouèrent au sol, la poitrine en feu et le visage toujours

impassible. Et le corps convulsé s'enfonça lentement dans le sol.

Le Druide releva la tête brusquement, et constata que des morts vivants étaient partout. Il entendit un coup de tonnerre et vit que les nuages au-dessus du royaume de Belorn autrefois paisible, avaient pris la forme du visage d'un mage satanique. Il savait que c'était l'oeuvre d'Acamantor et de ses princes maudits.

Il retournerait à Ishmar et de là se vengerait, mettrait fin à tous ces événements sinistres et détruirait le mage des ténèbres lui-même.

De la main droite il prit le petit crucifix d'argent dans son sac et le leva vers le ciel. Immédiatement les morts vivants disparurent dans les buissons. Hasrinax récita une incantation et continua son chemin vers Ishmar...

Les domaines de Belorn

Belorn comprend dix domaines ainsi que la tour à cinq étages d'Acamantor.

Vous commencez au village d'Ishmar.

A l'ouest s'étendent les déserts et les domaines du feu.

Au nord du désert, des cavernes ténébreuses.

Au nord d'Ishmar s'étend l'inquiétante forêt et à l'est les marécages et le domaine de l'eau.

Au nord du domaine de l'eau, on trouve le domaine empoisonné qui s'ouvre sur les régions enneigées.

Plus à l'est, au-delà du domaine de l'eau, se trouve la tour d'Acamantor, entourée d'un fossé et sans pont apparent.

Les princes maudits

Acamantor a fait appel aux princes maudits pour qu'ils l'aident à fortifier son emprise sur les domaines de Belorn.

On les trouve dans les domaines de feu, de neige, les déserts et dans les deux donjons inférieurs de la tour. Pour en détruire un, vous devez jeter sur lui plusieurs rayons mortels ou Pays de la mort.

En s'affaiblissant, le Prince changera de couleur et vous pourrez le détruire en lui tirant dessus à plusieurs reprises.

COMMANDES

Les touches

(1) AMSTRAD

(2) SPECTRUM

(3) COMMODORE

	(1)	(2)	(3)
Sélection des formules magiques	P, @, ,	U, I, O, P	1,2,3,4, 5, 6, 7, 8
Entrer un sort	L, :, ;, =	H, J, K, L	CLEAR
Jeter un sort	Espace	Espace	Espace
Annuler un sort	<-	SHIFT	DELETE
Commande des éléments	Touche C64	A	A
Pause/ Reprise du jeu	RUN/ STOP	ENTER	ESC

Comment contrôler le Druide

CBM 64	Utilisez une manette de jeu en port 1
Spectrum	Utilisez la manette de jeu Kempston ou les touches Z, X, P, L et M.
Amstrad	Utilisez une manette de jeu ou les touches Z, X, P, L et M.

COMMENT CONTROLER LES ELEMENTS

Une fois que vous avez créé un élément, à l'aide des touches "Commande des éléments", vous pouvez soit :

- passer à une autre fonction en écrivant, WAIT (Attendre),
- suivre le Druide avec FOLLOW (Suivre),
- envoyer l'élément en face du Druide en faisant, SEND (Envoyer).

Pour passer de manuel à automatique, faites Pause, appuyez sur la touche "Commande des éléments" et faites repartir le jeu.

AFFICHAGE

L'indicateur de constitution indique l'énergie de votre Druide. Celle-ci diminuera à chaque fois que vous serez attaqué ou que vous passerez à travers le feu ou dans l'eau.

Le jeu s'arrêtera et vous périrez si votre énergie est épuisée. Les fenêtres indiquent les sorts choisis.

A chaque fois que votre Druide passe sur un sort, la nature de celui-ci sera indiquée dans la fenêtre.

Si vous voulez le prendre, vous pouvez l'entrer dans votre livret des sorts (Spellbook) qui peut contenir jusqu'à huit sorts.

Le sort sera toujours placé au-dessus de l'indicateur de sorts à moins que cette position ne soit déjà occupée.

Dans ce cas, le sort occupera la position suivante.

L'indicateur Eléments indique le statut de votre Elément (si vous en avez un). Il indique la nature de l'Elément et le sens dans lequel il se déplace (utile s'il est hors de l'écran).

L'affichage à droite de celui-ci montre le type de commande que l'Elément est en train de suivre ou encore, si l'élément est en fonction manuelle. La barre rouge indique la force de votre Elément.

L'indicateur d'éclairs indique la charge électrique de votre Druide. Plus vite vous tirerez, et plus vite elle s'épuisera.

Au fur et à mesure que votre charge électrique s'épuise, la capacité de tir diminuera jusqu'à ce que vous ne puissiez plus tirer. Vous devrez alors attendre pour recharger votre énergie électrique.

Pour vous donner une idée de votre performance, la barre verte s'allongera au fur et à mesure que le jeu avance.

. Version Amstrad :

En ce qui concerne la version Amstrad, l'écran est un peu différent, même si les fonctions restent les mêmes.

L'indicateur de statut est en rouge, au-dessus de la fenêtre comprenant les huit sorts.

A sa gauche se trouve l'indicateur d'éclairs représenté en violet.

La fenêtre de message est à droite, au dessous de l'indicateur d'éléments.

Au-dessous de la fenêtre de message se trouve une barre verte qui indique votre puissance.

A l'extrémité droite de l'écran, de bas en haut, vous verrez la fenêtre de commande des éléments, et deux fenêtres indiquant la puissance des éléments.

GRADES DES GRANDS DRUIDES

La barre verte s'allongera au fur et à mesure que les aventures de votre Druide le rapprocheront du domaine d'Acamantor.

Elle indique le niveau de votre performance.

Quand vous périssez (ou gagnez), vous recevez un grade qui indique le titre le plus approprié à votre Druide.

Les grades, du plus faible au meilleur, sont les suivants:

- Orc Breath (Haleine d'orc),
- Water Lord (Seigneur de l'Air),
- Earth Shaman (Chaman de la terre),
- Fire lord (Seigneur du Feu),
- Air Shaman (Chaman de l'Air),
- Keeper of order (Gardien de l'Ordre),
- Water Shaman (Chaman de l'eau),
- Druid of Realm (Druid du Royaume),
- Fire Shaman (Chaman du Feu),
- High Adept (Grand Adept),
- Earth Lord (Seigneur de la Terre)
- A-Sanach
- Air Lord (Seigneur de l'Air),
- Overlord (Suzerain).

LIVRET DE SORTS DU DRUIDE

Elément Terre

Jeté vers le sol, ce sort fait sortir un Golem en argile qui restera au service du Druide, jusqu'à ce que ses forces soient épuisées.

Il comprend trois commandes: Wait (attends), Follow (suis), Send (envoie).

Le Golem résiste à toutes formes d'attaques car il est très fort, mais étant lent et lourd, il peut se trouver gênant dans certains cas.

Elément Air

Même fonction que le précédent sort, mais ici, un ruban d'air restera au service du Druide jusqu'à ce que ses forces soient épuisées.

Le Ruban est très rapide, mais très faible.

Elément Feu

Même fonction que le premier sort.

Un phénix enflammé restera au service du Druide jusqu'à ce que ses forces soient épuisées.

Le phénix est assez rapide mais il perd vite ses forces au contact d'un plan d'eau ou d'une zone humide.

Elément Eau

Même fonction que le premier sort.

Un crabe d'eau restera au service du Druide jusqu'à ce que ses forces soient épuisées.

Le crabe est assez rapide mais il perd vite ses forces dans les zones chaudes ou arides.

Mur de feu

Lorsque l'on jette ce sort, des flammes rouges sortent du sol et se répandent sur quarante pieds, à moins qu'elles ne rencontrent un obstacle matériel ou provenant du paysage.

Ce mur ne peut détruire que les adversaires craignant le feu et il dure jusqu'à ce que le Druide quitte ce domaine.

Mur d'eau

Lorsque l'on jette ce sort, des jets d'eau bleue jaillissent du sol.

Il ne peut détruire que les adversaires craignant l'eau.

Contact mortel

Toute créature touchée par le Druide sera frappée d'une mort instantanée.

Certaines créatures très puissantes échappant à ce sort.

Rayon mortel

Détruit toutes les créatures, sauf celles qui sont très puissantes, dans un périmètre de quarante pieds autour du Druide.

Pays de la mort

Même sort que le précédent, mais dure plus longtemps. Utilisez-le avec modération.

Coup de foudre

Les doigts du Druide lancent des éclairs foudroyants.

Recharge

Ce sort permet au Druide de se recharger en énergie électrique de façon à pouvoir lancer ces éclairs à la vitesse maximum.

Ralentissement

Cette curieuse formule magique fait que toutes les créatures normales qui se trouvent dans un rayon de quarante pieds autour du Druide deviennent léthargiques et lentes, permettant ainsi à tout Druide habile de passer rapidement entre eux.

Pare-feu

Très utile au Druide s'il est menacé par des flammes.

Invisibilité

Le Druide deviendra invisible à toutes les créatures ayant une vue normale. N'oubliez pas, cependant, que certaines créatures ne voient pas avec leurs yeux, mais qu'elles ont recours à la chaleur ou à la magie pour détecter la présence d'autrui.

Armure

Ce sort change la robe du Druide en une cuirasse d'acier très dure pendant quelques instants, pour le rendre ainsi moins vulnérable lors d'une attaque.

Débandade

Ce sort fait apparaître momentanément le Druide sous une forme répugnante et puissante. Toute créature inintelligente qui se trouve à proximité du Druide sera frappée de panique et essaiera de s'enfuir.

Téléportation

Lorsque l'on jette ce sort dans un symbole magique, on est transporté dans une autre sphère.

Infra-vision

Permet au Druide de voir dans le noir pendant un cours instant.

Résurrection

Le Druide peut créer une tombe au cours du jeu qui lui donnera la possibilité de retourner à la vie.

Ce sort ne peut être jeté qu'une seule fois.

Explosion

Le Druide peut faire exploser toutes les portes qui se trouvent dans un périmètre de 5 pieds.

Toute créature se trouvant dans un rayon de 50 pieds du Druide s'effondrera au son de l'explosion.

Le Troisième Oeil

Ce sort permet au Druide de voir tout ce qu'il y a devant lui. Son esprit examinera le paysage pour détecter les dangers qui l'attendent.

Sage

Appeler le grand Druide pour un conseil.

Renforcement

Pour que votre Élément soit actif plus longtemps.

Banquet

Ce sort ressourc en énergie le Druide comme s'il avait pris un bon repas.

Vin

Ce sort crée une bouteille de vin que le Druide doit boire tout de suite. Cela remontera un peu son niveau d'énergie et l'aidera aussi à éliminer tout poison de son système.

Halo

Ce sort crée pendant un instant un cercle de lumière autour du Druide égal à la lumière émise par une torche.

Crucifix

En brandissant le crucifix, tous les morts vivants errants et les créatures profanes s'enfuient.

Clef

Permet d'ouvrir une porte fermée au verrou.

Antidote

Bien plus fort que le vin, cet antidote guérira instantanément tout Druide empoisonné. Il s'agit d'une infusion d'herbes rares que le Druide doit boire immédiatement.

Cor de Baeon

Sa fonction est un secret mystique.

Pièce de Charon

Lorsque l'on jette ce sort, une petite pièce en or portant l'effigie d'un moissonneur farouche apparaît.

Cette pièce vaut cent pièces d'argent.

Globe blanc

Si le Druide jette correctement ce sort, il peut accéder au Cercle des grands Druides.

GEE BEE AIR RALLY

SCENARIO

Vous voilà transporté aux Etats-Unis au début du siècle, époque où des pilotes casse-cous vivaient grâce au prix qu'ils gagnaient en effectuant de dangereuses exhibitions aériennes.

Aussi, vous allez participer à une course dans laquelle s'affrontent de vieux "coucous volants", en rase-mottes le long d'une piste tracée au sol. Le redoutable avion que vous allez piloter est basé sur le vrai Gee Bee, un avion spécialement construit pour la compétition et surnommé le cercueil volant !

Aurez-vous la chance de gagner le Cartwright Cup? Pourrez-vous contrôler le monstre à plus de 160 km/h?

LES COMMANDES

.Version AMSTRAD

Commandes au clavier ou à la manette.

TOUCHE S	Commencer
TOUCHE R	Redéfinir les touches
TOUCHE J	Sélection de la manette
TOUCHE Q	Haut
TOUCHE A	Bas
TOUCHE O	Gauche
TOUCHE P	Droite
BARRE D'ESPACE	Accélérateur
TOUCHE U	Pause
N'importe quelle touche	Poursuivre le jeu

Pour commencer la course, appuyez puis relâchez le bouton de tir.

Au fur et à mesure que vous augmentez votre vitesse, tirez sur la manette ou utilisez la touche d'accélération sur votre clavier.

Pour tourner, dirigez la manette dans la direction appropriée ou utilisez les touches du clavier.

Pour plonger, poussez le manche à balai ou utilisez les touches de commande au clavier.

. Version COMMODORE

Commandes à la manette.

Pour commencer la course, appuyez puis relâchez le bouton de tir.

Au fur et à mesure que vous augmentez votre vitesse, tirez sur la manette.

Pour tourner, dirigez la manette dans la direction appropriée.

Pour plonger, poussez le manche à balai.

. Version SPECTRUM

Commandes au clavier ou à la manette.

Si vous désirez utiliser les commandes de clavier, vous devez redéfinir les touches de commandes...

TOUCHE O

TOUCHE R

TOUCHE J

Commencer

Redéfinir les touches

Sélection de la manette

de jeu

Pour commencer la course, appuyez puis relâchez le bouton de tir.

Au fur et à mesure que vous augmentez votre vitesse, tirez sur la manette ou utilisez la touche d'accélération sur votre clavier.

Pour tourner, dirigez la manette dans la direction appropriée ou utilisez les touches du clavier.

Pour plonger, poussez le manche à balai ou utilisez les touches de commande au clavier.

DEROULEMENT DU JEU

Dans cette course contre la montre, les participants arrivent en vue de compléter quatre circuits sur huit niveaux de jeu, accumulant des points sur leur parcours.

Chaque niveau est plus difficile que le précédent et le quatrième circuit de chaque niveau est un vol spécial en rase-mottes au cours duquel il faut crever des ballons. Les pilotes ont deux chances pour finir chaque circuit dans le temps donné.

Pour gagner le plus de points, les pilotes doivent rester sur leur parcours et éviter les collisions avec d'autres avions. Le chrono fonctionne quatre fois plus vite si vous vous trouvez hors du parcours!

La difficulté réside dans le dépassement: il faut manoeuvrer astucieusement pour passer à côté, au dessus ou en-dessous des autres appareils. Si vous heurtez trop souvent les concurrents, il ne vous restera qu'à vous éjecter de votre "cercueil volant"!

LE SCORE

Votre altimètre, boussole et tableau de vitesse apparaissent, de gauche à droite, sur votre tableau de bord.

Le temps donné à chaque course apparaît au début de la course et le compte à rebours commence lorsque la course démarre.

Excepté pendant les épreuves spéciales de crevaison de ballons, vous marquez des points à mesure que vous couvrez la distance de chaque circuit. Plus votre niveau de compétition est élevé, plus vous marquez des points par unité de distance.

A la fin de chaque course, vous recevez des bonus proportionnellement au temps qui reste sur le chrono.

De plus, un bonus en temps est ajouté au temps qui vous est permis dans votre prochain circuit- mais seulement si vous réussissez lors de votre premier essai !

Pendant les épreuves de crevaison des ballons, il y a un nombre défini de ballons à faire éclater avant de commencer à marquer des points. Le nombre de ballons que vous devez

crever apparaît à la place de votre score jusque vous ayiez crevé le nombre requis. Votre score apparaît alors sur l'écran et vous commencez à gagner des points supplémentaires pour chaque ballon crevé.

Quand vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, l'écran des Meilleurs Finisseurs apparaît: vous pouvez alors ajouter votre nom à celui des 15 meilleurs temps.

CONSEILS UTILES

Ne sortez pas de la piste, restez entre les pilônes. Chaque fois que vous quitterez la piste, le compteur tournera quatre fois plus vite qu'à la normale.

Profitez des tournants larges pour accélérer mais ralentissez lorsque vous apercevez un tournant étroit.

Quand vous sortez de la piste, il est préférable de ralentir. Les manoeuvres permettant de remettre votre Gee Bee sur la piste seront plus faciles à faire.

THE SENTINEL

COMMENT DEBUTER LE JEU

Une fois le chargement du jeu effectué, vous serez face à une page de présentation.

Appuyez sur une touche quelconque pour arriver au plan du parc, ce qui vous donnera une idée du terrain à l'intérieur du parc, collines, vallées, plaines, gouffres... et du nombre et de la disposition des Sentinelles et des Factionnaires.

Appuyez sur la touche RETURN pour entrer dans le premier parc.

Pour accéder aux autres parcs, vous devrez entrer un code à huit chiffre.

Ces codes sont décrits plus loin dans le manuel.

COMMANDES

(1) = AMSTRAD

(2) = SPECTRUM

(3) = COMMODORE

	(1)	(2)	(3)
Vue gauche	S	S	S
Vue droite	H	H	D
Vue vers le haut	T	T	L
Vue vers le bas	L	K	T
Créer un bloc de pierre	</	M	B
Créer un synthoïde	A	A	R
Quitter	Espace	Espace	F1
Aller dans l'espace	U	U	H
Viseur espace	Q	Q	non
Absorber	B	B	A
Transfert	O	P	Q
Pause	//	//	CRS
Arrêt pause	//	//	CRSR
Arrêt/reprise music	9/R	Enter/R	7/8

L'HISTOIRE

Dans un étrange univers comprenant 10 000 mondes, où la seule force est l'énergie pure, un Synthoïde solitaire combat la Sentinelle et ses représentants, les Factionnaires.

En tant que Régisseur de chacun des 10000 mondes, vous contrôlez le Synthoïde dans sa tentative de détrôner la Sentinelle.

Vous vous déplacez dans les parcs individuels, évitant le regard destructeur de la Sentinelle et des Factionnaires. Vous devez atteindre une position, la plus haute possible, d'où vous pourrez détruire la Sentinelle ; son énergie vous appartient alors.

Puisant dans l'énergie qu'il vous reste, vous devez maintenant vous projeter dans l'espace jusque dans un nouveau monde où un nouveau défi vous attend.

STRATEGIE

THE SENTINEL est un jeu d'énergie, où les unités d'énergie qui existent dans le parc ont des formes différentes.

Une unité est représentée par un arbre, et c'est le point central autour duquel le reste du jeu se déroule.

Absorber de l'énergie

Les arbres sont présents un peu partout dans le parc, afin que vous en preniez possession et alimentiez votre réserve d'énergie.

Une fois l'arbre absorbé, l'énergie existe toujours.

Si vous regardez les petites silhouettes dans l'indicateur au-dessus de l'écran, vous remarquerez qu'il y a normalement 3 petits Synthoïdes et un bloc de pierre (un U inversé).

Si vous aviez regardé l'indicateur avant d'absorber l'arbre, vous auriez dû remarquer qu'auparavant, il y avait un petit arbre à la place du bloc de pierre. C'est parce que chaque objet dans le parc a sa propre valeur d'énergie.

Ces valeurs sont les suivantes :

Un arbre ou un meanie	1 unité
Un bloc de pierre	2 unités
Un Synthoïde ou un Factionnaire	3 unités
Une Sentinelle	4 unités

Créer un objet

Une fois que vous aurez créé un arbre, vous remarquerez que le voyant de votre énergie a baissé d'une énergie (c'est-à-dire d'un arbre).

Maintenant, absorbez l'arbre en appuyant sur la touche d'absorption.

Ayant accompli cela, appuyez sur la touche de création Robot du clavier. Cette fois un bloc de pierre va apparaître.

Pour absorber le bloc de pierre, procédez de la même manière que pour l'arbre et appuyez sur la touche de création Synthoïde. A ce moment là, vous verrez un Synthoïde apparaître.

Votre objectif est d'aller le plus haut possible, de façon à mieux voir les arbres à absorber, et les carrés où se déplacer.

C'est pourquoi, vous pouvez créer un Synthoïde au-dessus d'un bloc de pierre, pour que votre position soit encore plus élevée.

Pour cela, commencer par créer un bloc de pierre, comme décrit auparavant, puis avec le curseur toujours sur le carré, appuyez sur la touche de création Synthoïde.

Vous verrez qu'un Synthoïde est maintenant présent sur le bloc de pierre.

Transfert

Une fois le Synthoïde créé (Voir plus haut), en appuyant sur la touche Transfert, vous serez transféré dans le second Synthoïde.

Vous pouvez soit :

- rester dans le second Synthoïde,
- retourner au premier Synthoïde.

Cependant absorbez l'un des Synthoïdes afin de revenir au même niveau d'énergie que précédemment.

La Sentinelle

Lorsque vous vous déplacez, la Sentinelle et les Factionnaires qui sont là, commenceront à se tourner vers vous.

Si leur regard d'énergie se pose sur n'importe quelle chose ayant une valeur d'énergie supérieure à 1, il brisera l'objet en unités simples d'énergie (une Sentinelle ne peut pas emmagasiner l'énergie comme vous le faites).

Pour absorber une sentinelle, vous devez être capable de placer votre curseur sur le carré sur lequel elle se tient debout, gagner de la hauteur est donc de première importance pour terminer un parc.

Si vous vous trouvez dans le regard balayeur de la Sentinelle, pas de panique!

Elle ne peut vous prendre de l'énergie qu'unité par unité, et cela vous laisse juste assez de temps pour créer un autre Synthoïde et vous transférer vers une position plus sûre.

Si vous ne pensez pas disposer d'assez de temps pour créer un Synthoïde, il y a un dernier recours qui est de vous projeter dans l'espace.

En appuyant sur la touche Hyper espace, vous serez transporté, dans un autre endroit du parc, sur un terrain de même niveau ou de niveau inférieur. Mais cela vous coûtera 3 unités d'énergie (à cause de la perte de votre précédent Synthoïde).

S'il vous reste moins de 3 unités, vous projeter dans l'espace est un véritable suicide.

Quelques conseils

Absorbez autant d'arbres que vous pouvez, et réabsorbez toujours les anciens blocs et Synthoïdes.

Vous pouvez vous cacher du regard fixe de la Sentinelle, soit derrière certaines parties du parc, soit derrière des arbres.

Si la Sentinelle ne peut vous voir, elle continuera à tourner.

Les Meanies

Les Meanies sont créés par la Sentinelle ou les Factionnaires lorsqu'ils ont repéré un Synthoïde, mais ne peuvent pas voir le carré sur lequel il se tient.

La Sentinelle ou les Factionnaires chercheront un arbre à proximité et le transformeront en Meanie.

Le Meanie pivotera ensuite rapidement, jusqu'à ce qu'il puisse voir le Synthoïde et le carré sur lequel il se tient.

Si tel est le cas, vous serez alors projeté dans l'espace.

Il n'y a rien que vous ne puissiez faire d'autre que d'absorber les Meanies, avant qu'ils ne vous regardent, mais à condition que vous ayez assez d'énergie.

Le regard semi-balayeur de la Sentinelle

Lorsque la boîte du regard balayeur est à moitié remplie, vous saurez que la Sentinelle ou un Factionnaire peuvent vous voir.

Vous aurez intérêt à vous déplacer très rapidement, car la Sentinelle essaiera de vous prendre le plus possible d'énergie.

Toutefois, lorsque la Sentinelle vous absorbe de l'énergie, celle-ci est redistribuée un peu partout dans le parc sous la forme d'arbres.

Accès aux parcs suivants

Une fois que vous aurez absorbé la Sentinelle, placez-vous au sommet de la tour de la Sentinelle et appuyez sur la touche de projection dans l'espace.

Après quelques instants, on vous donnera un code à huit chiffres pour le parc suivant. Inscrivez-le dans la boîte du code du parc qui vous est proposé.

Le code du parc qui vous est donné correspond à l'énergie qu'il vous reste (3 unités étant décomptées pour la projection dans l'espace). Donc, si vous venez de terminer le parc 25 et qu'il vous reste 15 unités, on vous donne le code du parc 37 ($25+15-3=37$).

Une fois la dernière Sentinelle absorbée, rien d'autre dans le parc ne peut être absorbé.

Cependant, pour choisir le prochain parc où vous irez, vous pouvez toujours redistribuer l'énergie, en créant un arbre par exemple.

WONDERBOY

SCENARIO

WONDERBOY a entrepris un long et dangereux voyage à la recherche de sa fiancée Tina qui a été enlevée par le maléfique KING.

Celui-ci vit dans un endroit très éloigné auquel on ne peut accéder qu'en traversant 7 territoires dangereux et hostiles ; serpents, limaces, abeilles, feux follets, chutes de rochers feront tout pour écourter le séjour.

Mais grâce à un skate-board, notre héros pourra accroître sa vitesse et récolter des fruits au passage qui donneront des bonus!

COMMANDES

. Version Amstrad

Commandes à la manette de jeu ou au clavier.

Commandes à la manette :

SAUTER

GAUCHE

DROITE

BAS

Pour lancer les haches, appuyez sur le bouton de tir de votre manette de jeu.

Commandes au clavier :

Touche 1

Touche 2

Touche DEL

Touche ESC

TOUCHE Ⓜ

TOUCHE [

TOUCHE Q

Version à 1 joueur

Version à 2 joueurs

Active/Désactive les effets
musicaux

Pause

Vers la gauche

Vers la droite

Pour sauter

BARRE D'ESPACE

Pour courir plus vite/
Sauter plus haut/
Lancer la hache.

. Version SPECTRUM

Commandes au clavier ou à la manette de jeu.

Commandes au clavier :

TOUCHE 1	1 joueur
TOUCHE 2	2 joueurs
ENTER	Pause
TOUCHE O	Gauche
TOUCHE P	Droite
TOUCHE Q	Sauter

N'importe quelle touche
de la dernière rangée
du clavier:

Courir plus vite/
Sauter plus haut/
Jeter la hache.

Commandes à la manette de jeu : poussez la manette dans la direction voulue et appuyez sur le bouton de tir pour lancer la hache.

. Version COMMODORE

Commandes au clavier ou à la manette de jeu.

Commandes au clavier :

F1	Version à 1 joueur
F3	Version à 2 joueurs
F5	Active/Désactive les effets musicaux
F7	Pause
Z	Vers la gauche
X	Vers la droite
=	Pour sauter
ESPACE	Pour courir plus vite/ Sauter plus haut/ Lancer la hache

Commandes à la manette de jeu : poussez la manette dans la direction voulue et appuyez sur le bouton de tir pour lancer la hache.

LE JEU

Chacun des territoires que devra traverser **WONDERBOY** se compose de quatre terrains, eux-mêmes divisés en quatre zones. Lorsque vous atteignez la fin d'un territoire, vous devrez vaincre l'ogre fou avant de pouvoir poursuivre.

En chemin, vous devrez franchir de nombreux obstacles, dont des rochers et des feux de camp, et détruire les abeilles, serpents et grenouilles meurtrières ainsi que d'autres créatures qui vous guettent.

Lorsque vous rencontrez un oeuf géant, ouvrez-le sans plus attendre car il contient quelque chose pour vous aider, telle qu'une planche à roulettes ou une bonne fée qui vous protégera pendant une partie du chemin.

ECRAN D'AFFICHAGE

Au sommet de l'écran figure le nombre de vies qu'il vous reste. Juste au-dessous se trouve une fenêtre où la hache en pierre sera affichée dès que vous l'aurez ramassée.

Juste à droite de cette fenêtre se trouvent trois icônes représentant les trois premiers terrains.

Lorsque vous sortez d'un terrain, l'icône associée s'illumine.

Une fois les trois icônes illuminées, l'écran défile pour révéler un nouveau terrain à traverser.

En haut et au centre de l'écran figurent votre score et le meilleur score obtenu jusqu'à présent.

Au-dessous se trouve votre compteur d'énergie que vous pourrez stimuler en ramassant certains objets ou en terminant un terrain. Vous devez atteindre la fin du terrain avant que le compteur n'arrive à zéro.

L'énergie qu'il vous reste à la fin d'un terrain est convertie en bonus.

PQ AM 265/PQ AM 276
PQ CD 100
PQ SP 060

ENLIGHTENMENT DRUID II/THE SENTINEL

© 1987 FIREBIRD SOFTWARE

GEE BEE AIR RALLY

© 1987 ACTIVISION

WONDERBOY

© 1987 TM SEGA - ACTIVISION

© 1988 FIL

**Tous droits de reproduction, d'adaptation et de
traduction réservés pour tous pays.**