

10 JEUX

SPECTACULAIRES

GARY LINEKER'S HOT SHOTS

•
IMPOSSAMOLE

•
FOOTBALLER OF THE YEAR 2

•
BUTCHER HILL

•
SKATE CRAZY

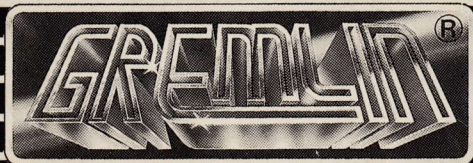
•
NIGHT RAIDER

•
ROAD RUNNER

•
SIDE ARMS

•
E-MOTION

•
STREET FIGHTER



10 JEUX SPECTACULAIRES

Amstrad CPC Cassette:

1. Sélectionnez la face appropriée.
2. Appuyez simultanément sur **CTRL** et sur la petite touche **ENTER**.
3. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre magnétophone.

Amstrad CPC Disquette:

1. Insérez la disquette sur la face 1.
2. Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**.
3. Suivez les indications à l'écran.

Utilisateurs de Cassette, veuillez noter que chaque jeu se charge individuellement. Si vous voulez donc charger le deuxième jeu d'une cassette, arrêtez le magnétophone une fois que le premier jeu est chargé. Eteignez l'ordinateur puis rallumez-le et répétez la procédure de chargement. Vous trouverez peut-être utile de noter les références du compteur du magnétophone. Nous avons donc inclus les grilles suivantes pour vous faciliter la tâche:

IMPOSSAMOLE

BUTCHER HILL

NIGHT RAIDER

E-MOTION

10 JEUX SPECTACULAIRES

Gary Lineker's Hot Shot™

INTRODUCTION

Vous avez enfin la chance de faire partie d'une équipe de foot grandeur nature. Et cette simulation ne manquera ni de plaquages glissants, de têtes, de remises en jeu, de corners, de coups de pied au but, de coups irréguliers, ni même du redoutable arbitre avec son carton rouge. Essayez de mener votre équipe au sommet de la Première Division.

Pour Démarrer:

Une fois le jeu chargé, vous devez faire un certain nombre de choix, comme par exemple la couleur du maillot de votre équipe, la surface sur laquelle vous allez jouer et si vous allez jouer seul ou avec un partenaire. Déplacez-vous de gauche à droite pour passer d'une catégorie à l'autre, et de haut en bas pour effectuer votre choix. La catégorie, Intelligence par exemple, est affichée sous une grosse balle de foot. Votre choix est affiché au-dessus de la balle de foot. Servez-vous du manche à balai pour contrôler vos choix.

Les choix disponibles sont indiqués ci-dessous:

Joueurs	- 1 ou 2.
Temps de jeu	- par mi-temps
Intelligence	- la première division est la plus difficile.
Type de manche à balai	- pour le Spectrum seulement.
Surface	- Pelouse ou gazon artificiel pour C64 seulement.
Couleur du terrain	- Pour C64 seulement.
Couleur de l'équipe # 1	- Pour C64 seulement.
Couleur de l'équipe # 2	- Pour C64 seulement.

COMMANDES

Le manche à balai contrôle la direction dans laquelle le joueur court. Appuyez sur le bouton de **FEU** a deux rôles, selon que le joueur a la balle ou non. Si le joueur est en possession de la balle, appuyez sur le bouton de **FEU** qui déclenche le processus de tir. Plus vous appuyez sur le bouton de feu, plus le tir sera puissant. Si le joueur n'est pas en possession de la balle, le bouton de feu déclenche un plaquage glissant.

Hot Shot vous permet de contrôler la balle de façon très précise. Si vous tenez le manche à balai dans la direction opposée à celle du joueur, alors un coup de tête se produira quand le bouton de **FEU** est relâché. Si vous tenez le manche à balai à angle droit par rapport à la direction du joueur (par ex. joueur tourné vers le haut, manche à balai tenu à droite), la balle sera passée dans cette direction avec le bout du pied.

DEVIATIONS

Quand la balle frappe un joueur, elle peut soit rebondir sur lui soit être contrôlée sur la poitrine par le joueur qu'elle a frappé, selon la vitesse et la hauteur de la balle. Quand la balle est déviée par un joueur, elle peut rebondir de plusieurs façons selon la partie du corps du joueur touchée et selon l'angle de l'impact. Par exemple, un coup oblique sur les bras ou les jambes du joueur peut être au-delà du joueur. Un coup solide à la poitrine ou au dos peut rebondir vers le tireur selon l'angle d'impact (ce qui est aussi vrai des poteaux de but et des barres transversales).

COUP DE TETE

Quand un joueur est placé sous une balle descendante et la balle frappe sa tête, la balle frappée avec la tête ira dans la direction prise par le joueur.

REMISES EN JEU, CORNERS ET COUPS DE PIED AU BUT

Sélectionnez la direction dans laquelle vous voulez lancer ou frapper la balle, ainsi que sa puissance de la même façon que quand vous frappez la balle normalement.

COUPS IRRÉGULIERS, COUPS FRANCS ET COUPS DE PIED AU BUT

Un joueur commet une irrégularité lorsqu'il plaque un autre joueur illégalement, par ex. un joueur qui n'est pas en possession de la balle, ou lorsqu'il plaque un joueur qui a la balle mais de façon injuste.

Si un joueur commet une faute sans avoir la balle mais son équipe en est en possession, alors on joue l'avantage. Si un joueur a le contrôle de la balle et commet une faute, alors on accorde un coup franc.

Si un joueur commet des fautes à plusieurs reprises, l'arbitre peut prendre son nom et/ou l'expulser du terrain. Il devra alors abandonner la partie.

GARDIENS DE BUT

Ils sont automatiques et suivent la trajectoire de la balle en jeu. Quand un joueur frappe au but, le gardien essaiera de sauver un but. Quand il a sauvé un but ou s'il est en possession de la balle il s'avancera à la limite des 18 mètres et dégagera la balle.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Impossamole™

"N.B: Au départ, ce jeu remplissait les deux faces de la cassette, pour cette compilation, cependant, chaque partie du jeu a été mise sur une seule face. Veuillez donc ne pas tenir compte des références à la deuxième face de la cassette".

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Monty se renversa sur sa chaise longue et se mit à réfléchir à sa situation. Ses

aventures précédentes lui avaient permis de financer ces quelques années de bonheur absolu. Il avait tout ce qu'une taupe pouvait désirer. Sa propre île au soleil, plus d'argent qu'une taupe puisse jamais dépenser: le paradis! En écoutant la mer bleue et transparente clapoter contre ses pattes velues, il embrassa du regard les

COMMENT JOUER

Le jeu se joue sur cinq niveaux. Le choix de l'ordre vous est laissé pour les niveaux de 1 à 4, mais pour le niveau 5, vous devez avoir terminé les quatre niveaux précédents.

Chaque niveau renferme de la nourriture et des réserves dont le but est de vous venir en aide durant vos voyages. Il se peut que vous tombiez sur un commerçant sympathique. Dépensez votre argent avec sagesse.

Des armes peuvent être ramassées et leur puissance améliorée lorsque certains articles sont ramassés. Chaque arme a un temps limite d'utilisation. Des salles secrètes ont été placées sur chaque niveau. Il faut explorer tous les coins et recoins.

Super Armes: Une seule par niveau. A n'utiliser qu'en dernier recours.

Bonne chance pour cette première aventure de l'Impossamole. Les conseils de jeu ont été limités au minimum. Les surprises sont nombreuses et c'est à vous d'en alentours, et tout ce qu'il vit n'était que beauté intacte. Ces derniers jours, des pensées lui avaient traversé l'esprit - d'une certaine façon, il regrettait le temps de ses aventures.

Monty ferma les yeux et décida de cligner des yeux quarante fois. Soudain, il lui sembla que le soleil ne chauffait plus aussi fort sur ses paupières. *"Juste un nuage qui passe"*, pensa-t-il. Mais en quelques secondes, l'île toute entière était plongée dans l'obscurité. En ouvrant les yeux, il vit que l'île était recouverte par un énorme nuage. De ce nuage, des rayons de lumière se dégageaient, s'élançant et tourbillonnant au-dessus du sol, comme à la recherche de quelque chose. Il vit un rayon de lumière s'avancer vers lui et il fut pris d'un trac frérotétique.

La lumière enveloppa son corps tremblant, lui brûlant les yeux de son éclat intense. Puis la voix s'éleva....

"Monty Mole."

Monty avait été téléporté dans un vaisseau spatial extra-terrestre et se retrouvait en présence de deux silhouettes indistinctes.

"Qui êtes-vous?" demanda Monty.

La réponse se fit entendre:

"Il est inutile que tu le saches. C'est toi qui as été choisi."

"Pour quoi faire?" demanda Monty.

"Tu as été élu pour vaincre les Cinq Gardiens."

"Quels Cinq Gardiens?" demanda Monty.

"Ceux qui ont volé nos manuscrits sacrés de vie éternelle, sans lesquels notre planète ne peut survivre."

"Ça a l'air passionnant!" pensa Monty.

"Mais comment puis-je vaincre ces Gardiens?"

"Tu pourras te servir de nos super pouvoirs sacrés. Utilise les avec sagesse, petite taupe!"

L'aventure commence....

faire l'expérience. Retrouvez notre sympathique Super Héro dans ses prochaines aventures.

INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

Commandes de clavier

Z - déplacement vers la gauche

O - déplacement vers le haut/Saut

Ø - Feu

Q - Quitter

X - déplacement vers la droite

K - déplacement vers le bas

H - Pause

BARRE D'ESPACEMENT - Super Arme vous pouvez aussi utiliser les joysticks Kempston, Cursor ou Interface 2.

© 1990 Gremlin Graphics Software Ltd.

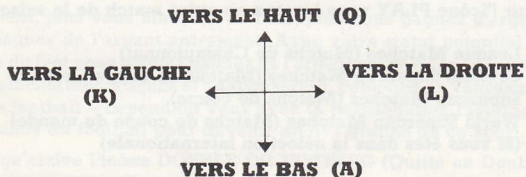
Footballer of the Year 2™

SCENARIO

Le but de ce jeu est très simple - devenir le meilleur buteur du pays, le footballer de l'année. Mais ce titre tant envié n'est pas qu'une question de bons dribblages ou de buts marqués. Le meilleur joueur du pays a aussi besoin de travailler au sein d'une équipe, de penser sur le terrain, de ne pas avoir peur de passer des heures à s'entraîner et a aussi besoin de bien connaître le sport et son histoire. Demandez donc à Gary Lineker...

COMMANDES

Le jeu peut être contrôlé par le manche à balai SINCLAIR, KEMPSTON ou PROTEK. Vous pouvez aussi utiliser le clavier. Les touches sont les suivantes:



BARRE D'ESPACEMENT - Feu.

LE JEU

Pendant le jeu on vous demandera de prendre des décisions qui, pour la plupart, auront comme réponse, OUI (Yes) ou NON (No). Nous avons inclus une facilité rapide de confirmation pour accélérer le jeu. Vous pouvez utiliser les touches **Y**

ou **N**, ou utiliser le manche à balai/la souris pour entrer **YES** ou **NO**. Si vous utilisez la souris, appuyez sur le bouton de **GAUCHE** pour entrer **YES** et sur le bouton de **DROITE** pour **NO**. Déplacer le manche à balai à gauche ou à droite donne les mêmes réponses.

Une fois le jeu chargé, on vous demandera si vous voulez chargé un jeu déjà sauvegardé ou pas. Appuyez sur **N** (No) sauf si vous avez déjà un jeu et l'avez sauvegardé. Si vous avez déjà joué et sauvegardé un jeu sur une cassette/disquette, insérez la cassette/disquette de données et appuyez sur **Y** (YES).

Puis au moment indiqué, entrez votre prénom et votre nom de famille et le niveau d'habileté (1 - facile, 9 - difficile) auquel vous voulez jouer.

On vous demandera alors si vous voulez construire votre division en changeant le nom des équipes. Si vous voulez changer une équipe ou une autre, appuyez sur **Y** et suivez les instructions de l'écran jusqu'à ce que vous soyez satisfait des changements faits.

Maintenant c'est le moment de décider. Choisissez la division dans laquelle vous voulez tout d'abord jouer, puis votre nationalité, au cas où vous seriez sélectionné dans une équipe internationale.

Et maintenant, c'est parti. Vous verrez devant vous le menu principal de commandes. C'est de là que toutes les décisions sont prises.



Fig. 1 Menu de Commandes

Vous êtes maintenant au début d'une nouvelle saison et vous avez signé un contrat avec une équipe britannique de Superleague (championnat). A chaque fois que vous cliquez sur l'icône **PLAY** vous jouerez un autre match de la saison. Ces matchs sont:

- League Matches (Matchs de Championnat)
 - Gremlin Supercup Matches (Matchs de coupe Gremlin)
 - Supercup Matches (Matchs de coupe)
 - World Supercup Matches (Matchs de coupe du monde)
- (Si vous êtes dans la sélection internationale)

JEU (A)

Avant chaque match (si votre équipe joue cette semaine là) on vous demandera si vous voulez acheter des cartes de but supplémentaires. Ces cartes représentent la possibilité de buts pour votre équipe, et vous commencez avec 10 cartes. Chaque carte supplémentaire coûte £600. Votre salaire et vos soldes bancaires vous sont montrés et vous devez alors décider d'en acheter ou pas.

Puis on vous demandera si vous voulez en utiliser au cours du prochain match et, si oui, combien (1 - 3). Un écran de sélection vous demandera laquelle des cartes

vous voulez utiliser. Chaque carte représente une manoeuvre tactique différente dont vous aurez besoin pour marquer un but.

Chacune des manoeuvres choisies vous sera montrées sur un tableau noir (Fig 2).

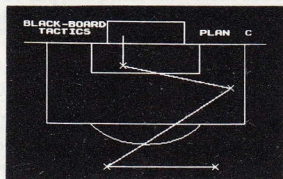


Fig 2 – Un plan tactique typique

Les lignes droites représentent ce que vos coéquipiers espèrent faire avec le ballon. La ligne en pointillés montre votre rôle dans le plan. Au bon moment du match, vous devez suivre le plan, intercepter le ballon au bon endroit, et ensuite tirer au but. Vous devez donc apprendre chaque manoeuvre par coeur.

Après avoir vu et appris un plan, appuyez sur **FEU**, soit pour voir le prochain plan soit pour jouer le match.

Nous arrivons maintenant au moment crucial. Vous contrôlez votre joueur au **CLAVIER/MANCHE A BALAI – VERS LE HAUT, LE BAS, LA GAUCHE, LA DROITE** déplace le joueur. **FEU** frappe le ballon. Suivez bien le ballon des yeux, attendez le bon moment, courez vous mettre en position et mettez votre plan en action. Marquez un but. Ce n'est pas plus difficile que ça...

A la fin du match les résultats, de votre match et des autres joués ce jour-là, seront affichés. Appuyez sur **FEU** pour retourner au menu de commandes.

QUITTE OU DOUBLE (B)

Evidemment, plus vous marquez de buts, plus vous gagnez d'argent. Mais vous pouvez gagner de l'argent autrement. Avec votre statut potentiel de personnalité du monde du foot vous pouvez gagner de l'argent grâce à des apparitions publiques, des événements médiatiques et du sponsoring. Personne ne veut seulement qu'un joueur de football – cependant vous avez la personnalité, l'intelligence et la connaissance du football pour devenir un des grands de ce sport.

C'est ici qu'arrive l'icône **DOUBLE OR NOTHING** (Quitte ou Double). Cliquez l'icône et l'écran "Quiz Show" apparaîtra, vous demandant d'abord combien d'argent vous souhaitez jouer. Tapez la somme (£10 – £500) et appuyez sur **RETURN**. On vous posera une question 'trivial' de football vous devrez répondre par 1, 2 ou 3. Si vous avez choisi la bonne réponse vous doublerez la somme jouée, si vous avez donné la mauvaise réponse, vous perdez tout l'argent joué. Dans le premier cas on vous donne la chance d'empocher l'argent ou de le remettre en jeu sur une nouvelle question. Trouvez la bonne réponse et vous aurez la chance de rejouer une troisième et dernière fois (ou prenez l'argent). Mais n'oubliez pas, si vous perdez tout. La décision est la votre.

STATE OF AFFAIRS (C) (LA SITUATION DES EQUIPES)

Pour voir le classement de votre équipe dans la division, cliquez sur l'icône STATE OF AFFAIRS. Ceci vous donnera le tableau de la division, ainsi que les points gagnés, les matchs joués et les buts marqués, par vous et par vos adversaires. Cela vous donnera aussi une idée de la performance des autres équipes, au cas où vous décideriez de...

TRANSFERT (D)

Si vous avez marqué des buts à tout va, mais que votre équipe continue à perdre, il serait peut-être temps de considérer un transfert. Parce que, ne vous faites pas d'idées, quelque soit votre talent, si vous jouez dans une équipe minable, vous ne serez jamais le Footballeur de l'Année.

Pour pouvoir acheter une carte de transfert, cliquez sur l'icône TRANSFER (Transfert). Une carte coûte £5,000 et vous serez considéré pour une autre équipe. Deux possibilités s'ouvrent devant vous; soit on ne s'intéresse pas à vous, parce que jusqu'ici votre carrière n'a impressionné personne, soit on veut vous acheter, à condition que vous répondiez à un nombre de questions 'trivial' ou que vous marquiez un certain nombre de buts au cours de votre prochain match.

La somme offerte et votre part vous seront montrées, et vous aurez le choix d'accepter ou de refuser. Si vous acceptez, vous devrez ou répondre aux questions, ou marquer les buts. Si vous réussissez, vous serez transféré. Maintenant vous aurez la chance de battre votre ancienne équipe comme tout le monde a pu le faire jusqu'ici.

CARRIERE (E)

En cliquant sur l'icône CAREER (Carrière), vous obtiendrez une liste des équipes pour lesquelles vous avez joué, les coupes que vous avez gagnées et votre dossier F.O.T.Y. (Footballeur de l'Année) (combien de fois vous avez obtenu ce titre). Cliquez une nouvelle fois et vous retournerez au Menu de Commandes.

SAUEGARDER/CHARGER (F)

Cette icône vous permet soit de SAUEGARDER votre carrière sur une CASSETTE/DISQUETTE, soit de CHARGER une carrière jusqu'ici sauvegardée. Si vous voulez sauvegarder votre présente situation, introduisez une CASSETTE/DISQUETTE vierge (la DISQUETTE doit être formatée) et cliquez sur 'SAVE GAME' (Sauvegarder le Jeu).

ABANDONNER (G)

L'icône QUIT (Abandonner) vous permet d'abandonner le match en cours.

LES EQUIPES INTERNATIONALES

A certains moments de la saison, vous serez considéré pour votre équipe internationale, et on vous offrira une place à condition que vous marquiez un certain nombre de buts au cours de votre prochain match. Si vous réussissez vous jouerez alors des matchs internationaux pour votre pays tout en continuant de jouer dans

vosre division; vous aurez ainsi la possibilité d'améliorer vos chances de devenir le Footballeur de l'Année.

Si vous voulez rester dans l'équipe internationale vous devez marquer au moins un but à chaque match.

LA FIN DE LA SAISON

Deux prix seront accordés en fin de saison. Le premier, le prix du meilleur buteur, sera accordé au joueur qui a marqué le plus de buts au cours de la saison. Si vous gagnez ce prix, vous serez mieux placé pour gagner le second prix, le Footballeur de l'Année, le Meilleur Joueur du Pays. En êtes-vous capable? Pour le savoir il vous faudra finir la saison. Bonne chance.

©.1989 Gremlin Graphics Software Ltd.

Butcher Hill™

"N.B: Au départ, ce jeu remplissait les deux faces de la cassette, pour cette compilation, cependant, chaque partie du jeu a été mise sur une seule face. Veuillez donc ne pas tenir compte des références à la deuxième face de la cassette."

COMMANDES CLAVIER

Toutes les touches, sauf **PAUSE - P**, sont définissables par l'utilisateur.

Vous commencez avec six vies.

SCÉNARIO

SECTION UN - LA RIVIÈRE

Descendez la rivière dans votre canot pneumatique. Vous devez atteindre l'un des trois appontements. Votre avancée sera entravée par des obstacles naturels tels que coudes dans la rivière, rochers and roseaux. Vous devez aussi éviter des mines flottantes et un barrage de coups de feu de l'aviation ennemie.

Heureusement, les avions alliés sont parfois capables de lâcher les premiers secours, des munitions et des sacs de primes. Vous devez vous diriger dans la rivière au flot rapide pour ramasser ces sacs de primes.

SECTION DEUX - LA JUNGLE

Abandonnez votre canot et aventurez-vous dans la jungle. Vous n'aurez avec vous qu'une boussole* et vous ne saurez qu'une chose, que le village ennemi est au nord-est. Comme vous vous déplacez à travers la dense végétation, vous arrivez à une clairière où les forces ennemies ont installé des dépôts d'approvisionnements. Ces dépôts sont gardés par les forces ennemies et vous devez les éliminer. Si vous êtes sur le point d'être écrasé, repliez-vous dans la jungle (pour ceci tirez sur le manche à balai).

Une fois que les forces ennemis savent que vous êtes dans les environs, faites attention aux représailles subites. Si un tireur ennemi saute devant vous, visez et tirez.

Attention aux mines!

SECTION TROIS – LE VILLAGE

Vous avez réussi à descendre la rivière, vous avez traversé l'épaisse jungle, et vous êtes maintenant au village ennemi qui se trouve à l'ombre de Butcher Hill. Servez-vous de votre mitraillette et de vos grenades pour éliminer les soldats ennemis qui se précipitent vers vous. Attention aux soldats ennemis qui seront cachés dans les bâtiments, visez les fenêtres pour les éliminer. Ou bien lancez l'une de vos grenades pour détruire le bâtiment.

Le jeu est terminé quand tous les bâtiments du village ont été détruits ... alors seulement serez-vous le conquérant de BUTCHER HILL.

*Seulement si vous avez ramassé une prime de boussole dans la section de la rivière.

INSTRUCTIONS DE JEU

LA RIVIÈRE

Pour bouger votre canot déplacez la manche à balai vers l'avant, pour vous diriger déplacez-le à gauche et à droite. Utilisez le bouton de **TIR** pour tirer sur les mines. Quand le bouton de **TIR** est enfoncé, votre mire est visible: continuez à appuyer sur le bouton de **TIR** et bougez le manche à balai pour viser.

Vous pouvez arriver à l'importe lequel des trois appontements. Si vous arrivez au premier appontement vous n'aurez pas ramassé tout le matériel qui est essentiel pour votre mission.

COMMANDES MANCHE À BALAI

Avec bouton de tir enfoncé.

Dirigez-vous vers la gauche.

Dirigez-vous vers la droite.

Avec bouton de tir enfoncé.

LA JUNGLE

Pour avancer poussez le manché à balai en avant. Pour faire demi-tour tirez le manche à balai. Déplacez-le vers la gauche pour tourner de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ou vers la droite pour tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vous avancez, les diagonales sur la manche à balai vous permettent de dévier. Si vous avez ramassé la boussole dans la section de la rivière, la direction que vous suivez à ce moment-là sera affichée à droite du tableau de commande.

Pour tirer, tenez le bouton de **TIR** enfoncé et servez-vous du manche à balai pour viser. Quand vous rencontrez des soldats ennemis vous devez vous charger d'eux avant de pouvoir bouger.

Vous traverserez plusieurs clairières. Certaines sont occupées par l'ennemi. Vous recevrez des munitions et de la vigueur supplémentaires si vous tuez tous les soldats ennemis. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour sortir d'une clairière.

COMMANDES MANCHE À BALAI

Avancez

Déviez vers la gauche

Déviez vers la droite

90% dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

90% dans le sens des aiguilles d'une montre

Demi-tour

LE VILLAGE

Vous devez compléter cette section en un temps limite. Votre mission est de détruire le camp ennemi à la base de Butcher Hill en faisant sauter les bâtiments avec les grenades. Le nombre de grenades en votre possession dépend du nombre que vous avez ramassées précédemment. Les soldats ennemis essaieront de s'échapper pour ramener des renforts. Essayez de les éliminer avant qu'ils n'atteignent le devant de l'écran (sinon vous recevrez une pénalité de temps).

Poussez le manche à balai vers l'avant pour lancer une grenade. Si vous tenez le bouton de **TIR** enfoncé pendant que vous poussez vers l'avant ou tirez vers l'arrière, vous pourrez ajuster la portée de votre arme.

Tirez sur le manche à balai pour démarrer cette section et pour recommencer si vous perdez une vie.

COMMANDES MANCHE À BALAI

Lancez grenade

Déplacez-vous vers la gauche

Déplacez-vous vers la droite

Pendant que le bouton de tir est enfoncé

Crée et programmé par Imagtec Design Limited.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd.

Skate Crazy™

Son nom c'est Freddy et son jeu c'est le patinage à roulettes, et comme chaque gamin des rues le sait, la seule façon de réussir c'est obtenir une réputation valable auprès de ses amis et de l'assistance.

Freddy doit s'activer sur ses patins et exécuter des cascades casse-cou. Des points sont donnés pour les manoeuvres réussies mais le très important **COMPTEUR DE CREDIBILITE** n'augmente que par l'accomplissement d'exploits suffisamment "poseurs". Gardez un oeil sur le **OUCH FATIGUEMETER** car il mesure les égratignures et les bosses, et naturellement amène à une perte de crédibilité.

SKATE CRAZY est fait de deux jeux séparés mais complémentaires, le **CHALLENGE AU PARKING** et le **CIRCUIT DE CHAMPIONNAT**. Contrairement aux jeux ordinaires d'ordinateur vous pouvez passer d'un jeu à l'autre sans perdre votre score ou votre niveau.

LE CHALLENGE AU PARKING

Vous et vos amis patineurs avez envahi un parking à étages désaffecté dans lequel vous organisez une compétition qui couronnera le champion patineur.

Chaque niveau du parking a un circuit borné par de vieux pneus, de boîtes, de cônes de circulation, de bidons, de rampes etc. C'est sur ce circuit que vous devez patiner tout en faisant des cascades pour impressionner les juges, tout en passant entre les portes de chronométrage.

Vos camarades patineurs jugeront votre performance et vous décerneront vos points à la fin du parcours – si bien entendu vous le complétez – et selon le nombre de points, vous progresserez ou non au niveau supérieur.

Il y a une grande variété de cascades que vous pouvez exécuter pour impressionner les juges: sauter du sol ou des rampes, pivoter en l'air, sauter par dessus des obstacles etc. Cependant prenez soin de ne pas vous fatiguer de trop. Sauter, tomber, percuter des objets, dérapage est très fatigant et votre compteur de fatigue l'enregistrera. Si celui-ci arrive à sa limite vous devrez vous retirer de la compétition, exténué!

Au moment où vous passez les drapeaux de départ le chronomètre sur l'écran démarrera. Vous avez jusqu'à la fin du temps délimité pour atteindre, soit la porte suivante – une paire de cônes de circulation (des cônes spéciaux si vous devez franchir la porte à reculons)*, soit les drapeaux marquant la fin d'un parcours. Si vous ne pouvez pas compléter une section du parcours entre deux portes, vous perdrez alors une de vos 4 vies. Si vous atteignez la porte suivante avec le chronomètre toujours au vert vous aurez une prime. Une prime supplémentaire vous sera accordée si vous n'avez pas d'accident après la dernière porte.

Vous pouvez manquer des portes si vous vous perdez ou si vous avez de sérieux problèmes, mais si vous manquez une porte, vous devez passer par la suivante – et vous ne pouvez manquer qu'un maximum de 5 portes, une de plus et vous serez disqualifié.

IMPORTANT

Une fois que les juges vous ont accordé leurs points – en assumant que vous les avez assez impressionnés pour aller au niveau suivant – vous serez placé devant 2 portes. * Patinez vers la DROITE et vous irez au prochain niveau du CHALLENGE AU PARKING. La porte GAUCHE vous amène au CIRCUIT DE CHAMPIONNAT.

Changer d'un jeu à l'autre ne vous fait pas perdre votre niveau dans aucun des 2 jeux. Par exemple, vous pouvez changer pour le CIRCUIT DE CHAMPIONNAT après avoir terminé le niveau 2 et puis à nouveau revenir au CHALLENGE AU PARKING en continuant par le niveau 3.

Les 4 niveaux de chacun des 2 jeux doivent être complétés pour finir SKATE CRAZY.

JUGER: Il y a 4 juges, chacun évaluant un aspect différent de votre habileté à patiner.

JUGE 1: L'ENSEMBLE DE LA PERFORMANCE

- + bonnes réceptions après les sauts vous apportent des primes, patiner à reculons.
- accidents et dérapages.

JUGE 2: LE PARCOURS

- + un bon temps entre les portes, renverser des bidons.
- manquer des portes, ne pas atteindre les portes dans le temps donné.

JUGE 3: SAUTER DES RAMPES

- + complexité et variété des mouvements.
- mauvaises réceptions, répétition des mêmes cascades trop souvent.

JUGE 4: SAUTER DU SOL

- + complexité et variété des mouvements, objets sautés.
- mauvaises réceptions, répétition des mêmes cascades trop souvent.

N.B. Sauter sans exécuter une cascade n'impressionne pas les juges mais ne sera pas non plus pénalisé.

POUR BOUGER FREDDY

Tenir le manche à balai dans la direction voulue fera patiner Freddy dans cette direction, en accélérant à une vitesse maximum. Une fois que vous avez lâché le manche et le laissez retourner à sa position centrale, Freddy patinera en roue libre jusqu'à temps qu'il s'arrête.

Pour faire tourner Freddy et lui faire garder sa vitesse, bougez le manche à balai dans une position "adjacente" (par exemple, si vous allez vers le haut, les positions "adjacentes" sont les positions vers le haut-gauche et vers le haut-droite) Freddy peut tourner brusquement sans perdre de vitesse quand vous bougez le manche à balai dans la direction voulue en utilisant la direction "adjacente".

***IMPORTANT**

En bougeant le manche à balai dans une nouvelle direction "non-adjacente" Freddy s'arrêtera en faisant un dérapage contrôlé, et repartira ensuite dans une nouvelle direction (utile pour freiner).

SAUTER

Freddy peut sauter de 2 façons: du sol et des rampes.

Pour sauter du sol, choisissez la hauteur du saut en utilisant le bouton de **TIR** et le compteur de puissance. Quand vous bougez dans la direction et à la vitesse voulues, gardez le bouton de tir pressé et vous verrez sur votre compteur la puissance augmenter rapidement. Relâchez le bouton quand la puissance voulue est atteinte pour commencer le saut. Sauter des obstacles du sol demande une bonne synchronisation.

Sauter d'une rampe est semblable - une fois que la direction et la vitesse sont atteintes, utilisez le bouton de tir pour choisir la puissance de votre saut, mais à ce moment-là, la rampe relâchera automatiquement la puissance nécessaire pour vous quand vous appuyez sur le bouton, donc continuez d'appuyer dessus après que le saut ait commencé. Si vous relâchez le bouton de tir trop tôt, vous sauterez au-dessus de la rampe comme vous sautez d'autres obstacles du sol.

Pour les sauts les juges basent leurs points sur la variété et la complexité de la manoeuvre. La complexité d'un saut est jugée sur le nombre de demis-tours et de changements de direction et sur la qualité de la réception. (Les réceptions en arrière impressionnent beaucoup les juges).

PIVOTER EN SAUTANT

Pivoter pendant un saut est assez simple – il faut simplement tourner le manche à balai dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire (ou une combinaison des 2 quand vous serez meilleur). Faites bien attention de bouger par les directions "adjacentes" tout au long du pivot.

Une bonne réception doit obéir à des règles. Vous devez, soit faire face dans la même direction "adjacente" à la direction du départ, soit directement à reculons. Si vous vous réceptionnez en arrière vous continuerez à reculons avec toutes les directions en arrière (vous devrez être capable de patiner à reculons pour les portes spéciales des niveaux supérieurs). Pour patiner de nouveau de face vous devrez accomplir un nouveau saut et vous réceptionner de face. Si vous perceutez quelque objet vous vous relèverez de face.

SAUTS PERILLEUX

Les sauts périlleux ne peuvent être accomplis que dans les derniers niveaux en utilisant les trampolines. Sauter d'une rampe sur un trampoline produit le meilleur effet mais vous pouvez aussi sauter du sol.

Une fois que vous avez rebondi du trampoline le saut est contrôlé de la façon suivante:

MANCHE A BALAI A GAUCHE – pivote dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

MANCHE A BALAI A DRIOTE – pivote dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour vous réceptionner correctement vous devez vous réceptionner les patins vers le bas.

Les sauts périlleux impressionnent toujours les juges et vous feront gagner beaucoup de points.

ESQUIVER EN PLONGEANT

Cette manoeuvre peut être exécutée à tous les niveaux, mais elle est seulement nécessaire dans les derniers. Elle est accomplie en appuyant sur le bouton de **TIR** pendant le patinage en roue libre. Utilisez-la pour passer en-dessous de barrières basses. Si vous vous arrêtez pendant une plongeon vous vous redresseriez immédiatement, donc assurez-vous que vous allez assez vite pour franchir les obstacles.

LES OBJETS ET LEURS UTILISATIONS.

DRAPEAUX

Ils marquent le début et la fin d'un parcours.

FLECHES

Elles marquent la route du circuit. Ignorez-les et vous vous perdrez ou vous loupez des portes.

CONES	Ils sont utilisés par paires pour marquer les portes du parcours.
PNEUS	Ils sont utilisés comme repaires et comme obstacles à sauter.
BOITES	Elles sont utilisées comme repaires et comme obstacles à sauter.
BIDONS	Ils multiplient les primes. A la fin de chaque niveau, votre score est multiplié par le nombre de bidons renversés. Renversez-en le plus possible.
PILIERES	Ils supportent le toit du parking. Ils peuvent vous paraître petits, cependant vous ne pouvez pas sauter par-dessus.
RAMPES	Sautez des rampes pour exécuter des sauts et des vrilles complexes.
HUILE	Patiner sur une flaque d'huile vous fera dérapier. Evitez!
VERRE	Il marque une surface inégale et fatigante.
SABLE	Il vous freine rapidement. Patiner sur le sable est fatigant.
NIDS-DE-POULES	Ils vous font faire des dérapages courts dans n'importe quelle direction.
TROUS	Vous tombez à travers les étages – mort instantanée – à éviter à tout prix.
CIBLE	Patinez lentement jusqu'à celle-ci pour vous présenter aux juges à la fin d'un parcours.

D'autres personnes patineront dans le parking. Certaines sont méchantes, certaines sont seulement gênantes – elles vous renverseront toutes si vous les percutées.

CIRCUIT DE CHAMPIONNAT

NIVEAU 1:	Freddy doit esquiver et plonger sous les obstacles du chantier de construction sans se laisser attraper par les maçons en colère.
NIVEAU 2:	Là il doit traverser le lac jusqu'au parc, en évitant les mortels animaux sauvages.
NIVEAU 3:	Dans le métro londonien, Freddy patine dans les tunnels, au-dessus des câbles électriques, et se bat contre des rats géants.
NIVEAU 4:	Dans la rue, Freddy cause de ravages parmi les piétons et se bat contre des bandes rivales.

Bougez votre manche à balai de gauche à droite pour gagner de la vitesse, mais attention Freddy trébuchera sur des surfaces qui ne sont pas lisses s'il va trop vite.

Des points vous sont accordés quand vous ramassez des outils et des objets de valeur, quand vous exécutez des sauts périlleux ou quand vous esquivez des dangers et quand vous lancez des projectiles à tout ce qui est sur votre chemin. Les objets ramassés tomberont dans le sac de Freddy et seront comptés.

Si Freddy arrive à la fin de son parcours le choix vous sera donné, soit de charger le niveau suivant, soit de recharger le **CHALLENGE AU PARKING**.

CONTROLES

Contrôles avec le clavier

CTRL

C

RUN/STOP

PAUSE

MUSIQUE/EFFETS

ARRET (en mode de pause)

Utilisez le manche à balai ou le clavier.

Q

A,Z

J,K,I,O

L,P

M, UN SPACE

GAUCHE/DROITE

VERS LE HAUT

VERS LE BAS

FEU

FEU & A DROITE

TOUR DE M.A.B

VERS LE HAUT

VERS LE BAS

A GAUCHE

A DROITE

FEU

PATINER GAUCHE/DROITE

SAUTER

S'ACCROUPIR/RAMASSER

HAUT JET

JET BAS

SAUT PERILLEUX

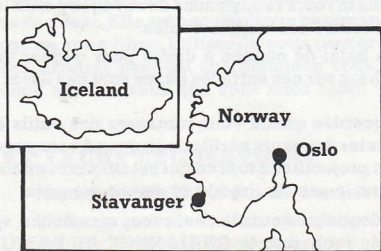
© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Night Raider™

REPERAGE DU BISMARCK

Le *Bismarck* prit la mer le 18 Mai 1941, en même temps que le *Prinz Eugen*, escorté par cinq pétroliers et deux navires ravitailleurs. Il était prévu que le *Bismarck* servirait d'appât ; le but était d'éloigner les escortes du cuirassé des convois importants pour permettre au *Prinz Eugen* de donner le coup de grâce.

Le soir du 20 Mai 1941 un groupe d'agents secrets norvégiens appartenant à un réseau côtier opérant dans la région d'Oslo à Stavanger, avec à leur tête Viggo Axelssen, devait accomplir le coup le plus fantastique de toute la guerre, le *Bismarck*.



Les forces britanniques furent alertées par Axelssen qui, dans le cadre de l'opération 'Cheese', diffusa un message codé via une chaîne de contacts qui éventuellement atteignit Londres.

Peu après minuit, le soir du 20 Mai, le Commandant Norman Denning des Services de Renseignements de la Royal Navy fut réveillé par un câble du Capitaine Harry Denham, l'attaché naval britannique à Stockholm. Le croiseur suédois *Gotland* avait repéré la route de la flotte allemande. Ce message, ainsi que celui reçu à travers les agents norvégiens déclenchèrent une action immédiate, le commandement côtier de la RAF fut mis en état d'alerte et instruit de longer la côte norvégienne jusqu'à ce que les navires soient repérés et identifiés formellement. Un Spitfire de l'Unité de Reconnaissance Photographique avait localisé avec précision le *Bismarck* et le *Prinz Eugen* à Korsfjord, l'entrée du port de Bergen.

A 9 heures du soir le 21 Mai, l'Amiral Tovey, le Commandant en Chef de la Marine, prit la décision d'envoyer en Islande le croiseur *Hood* ainsi que le cuirassé *Prince of Wales* et six destroyers pour être ravitaillés en carburant et surveiller le sud-ouest de l'île.

Le groupe, maintenant au nombre de vingt, de navires britanniques à la recherche du *Bismarck*, aperçut sa proie pour la première fois le 24 Mai à 5h35 du matin.

LE NAUFRAGE DU BISMARCK

A une portée de 22,500m, le *Hood* ouvrit le feu, malheureusement tous ses obus, pesant une tonne chacun, ratèrent leur cible. Les Allemands ripostèrent avec une pluie de coups tous en plein dans le mille. Le *Hood* coula ne réussissant à sauver que trois membres d'un équipage de 1400 hommes.

Vers 10 heures du soir, 9 biplanes Swordfish de l'Escadron 825 décollèrent du port-avions *Victorious* armés chacun d'une torpille de 45 cms. Plongeant à travers le tir en nourri, ils virent une des torpilles atteindre son but, bloquant le gouvernail du *Bismarck*. Les dommages, bien que peu importants, réfutèrent la prétention des Allemands que le *Bismarck* était invincible. Le *Bismarck* devint alors une cible facile pour les Britanniques, n'avançant qu'à huit noeuds en cercles lents.

Au moment de l'attaque, le *Bismarck* était en route pour le port de St Nazaire en Bretagne pour subir des réparations.

Vers 9 heures, le soir du 26 Mai, quinze Swordfish se lancèrent du pont de l'*Ark Royal* malgré une forte houle forçant le pont à se soulever à une hauteur de près de 18 m.

L'officier supérieur du *Bismarck*, l'Amiral Lutjens, envoya un signal à Berlin : "Navire impossible à manoeuvrer. Nous nous battons jusqu'au dernier obus. Vive le Führer."

Le soir du 25 Mai, le prototype américain d'un nouveau torpilleur est dépêché sur le pont de l'*Ark Royal*. Cet avion était le '*Grumman Avenger*' – qui devait bientôt devenir le bombardier le plus célèbre de la seconde Guerre Mondiale.

A 9h30 le matin du 26 Mai, l'*Avenger* avait détruit les deux principales tourelles

avant et les deux tourelles arrière du *Bismarck*, qui devint ainsi une cible facile et finalement sombra, la poupe en avant, vers 10h20 du matin.

ENTRAINEMENT DE VOL

Avant de vous aventurer dans la zone de guerre, ce serait une bonne idée que de vous entraîner à piloter l'Avenger – même si vous avez déjà beaucoup d'expérience de vol.

Lors de cet événement historique, l'Avenger n'était qu'un prototype – donc même les pilotes les plus expérimentés avaient besoin de se familiariser rapidement avec ses diverses commandes.

Les Commandes

POUR MONTER – TIREZ sur le manche à balai.

POUR DESCENDRE – PUSSEZ sur le manche à balai.

POUR VIRER SUR L'AILE A DROITE – Poussez le manche à balai à **DROITE**.

POUR VIRER SUR L'AILE A GAUCHE – Poussez le manche à balai à **GAUCHE**.

POUR FREINER – Appuyez sur la touche **K**. (Pour les CBM 64 utilisez **F**).

Pour contrôlez un interrupteur (de ON [Allume] à OFF [Eteint], de UP [Haut] en DOWN [Bas], de 1 à 3 etc.)

Utilisez le manche à balai et traversez le tableau de commande avec le curseur jusqu'à ce qu'il indique la sélection désirée. Puis appuyez sur le **BOUTON FEU** (Fire Button).

POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DU PILOTE – Appuyez sur **1**.

POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DE L'INGENIEUR – Appuyez sur **2**.

POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DU NAVIGATEUR (Carte) – Appuyez sur **3**.

POUR FAIRE APPARAITRE L'ECRAN DE L'ARTILLEUR ARRIERE – Appuyez sur **4**.

Pour permuter entre **CURSEUR D'ARTILLERIE** (Gun Cursor) et **MANCHE A COMMANDES** (Control Yoke) (sur l'Ecran du Pilote) – Appuyez sur **BARRE D'ESPACEMENT** (Space Bar).

POUR TIRER A LA MITRAILLETTE – Appuyez sur le **BOUTON DU MANCHE A BALAI**.

POUR LACHER UNE TORPILLE – Varie selon l'ordinateur:

SPECTRUM ET AMSTRAD – Appuyez sur **L** deux fois (une fois pour apprêter la torpille, une deuxième fois pour la lancer).

CBM 64/128 – Appuyez sur **F3** deux fois.

POUR VOIR L'ECRAN DE SITUATION (Status Screen) – Appuyez sur **S**.

POUR FAIRE UNE PAUSE (Pause) – Appuyez sur **P** (Appuyez sur **F7** pour le CBM64).

Pour le CBM 64 utilisez **F5** pour Allumer ou Eteindre le son (Sound ON/OFF).

POUR QUITTER (Quit) – (Varie selon l'ordinateur):

SPECTRUM ET AMSTRAD – Appuyez sur **Q**.

CBM 64 – Appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE** simultanément.

NOTE – POUR LES UTILISATEURS DE SPECTRUM ET AMSTRAD CPC

Les touches suivantes peuvent être utilisées à la place d'un manche à balai:

POUR MONTER – Utilisez la touche **N**.

POUR DESCENDRE – Utilisez la touche **J**.

POUR VIRER SUR L'AILE DROITE – Utilisez la touche **X**.

POUR VIRER SUR L'AILE GAUCHE – Utilisez la touche **Z**.

POUR TIRER A LA MITRAILLETTE – Utilisez la touch **I**.

Toutes les autres touches sont les mêmes que celles mentionnées précédemment.

DECOLLAGE

Pour garantir un bon décollage, suivez ces étapes:

1. Allumez la lumière de l'ingénieur, sélectionnez **LIGHTS ON**, avec la souris (ou l'interrupteur).
2. Sélectionnez un réservoir à carburant sélectionnant les segments de carburant 1, 2 ou 3.
3. Ajustez le mélange de carburant (riche pour le décollage, pauvre durant le vol).
4. Mettez les **GAZ** au maximum.
5. Réglez le dispositif d'**ARRET** dans la position vers le haut.
6. Assurez-vous que le **VERROU DE L'AILE (Wing Lock)** est fermé.
7. Allumez le moteur en sélectionnant **ON**.
8. Retournez à l'**ECRAN DU PILOTE (Pilot's Screen)** en appuyant sur **1**.
9. Desserrez le frein en appuyant sur la touche **K**.
10. Près de l'extrémité du pont relevez doucement le nez de l'**Avenger** en tirant le manche à balai vers vous.
11. Après avoir décollé du pont de l'*Ark Royal*, retournez à l'**ECRAN DE L'INGENIEUR (Engineer's Screen)** (Appuyez sur **2**) pour régler le mélange de carburant et les gaz à une valeur moyenne. L'**Avenger** arrêtera de vibrer et vous économiserez du carburant. Agissez promptement ou votre avion pourrait exploser.

ATTERRISSAGE

Une fois que vous vous dirigez vers l'*Ark Royal* (reportez-vous à 'ETABLIR UN MODELE DE VOL' – 'To Set a Flight Pattern'), suivez la liste de contrôle suivante:

1. Entrez dans l'**ECRAN DE L'INGENIEUR (Engineer's Screen)** en appuyant sur **2**.
2. Allumez vos **PHARES D'ATTERRISSAGE (Landing Lights)**.
3. Réduisez votre vitesse de vol à moins de 175 mph (281 Km/h).
4. Assurez-vous que votre **ALTIMETRE (Altimeter)** indique entre 50 et 100 pieds.
5. Ne descendez pas à plus de quatre pieds par seconde.
6. Assurez-vous que le nez de l'avion est horizontal ou légèrement relevé.
7. Placez le **TRAIN D'ATTERRISSAGE (Landing Gear)** et le dispositif d'**ARRET** dans la position vers le bas.

DE L'AUTHENTIQUE

Maintenant que vous vous êtes quelque peu exercé à piloter l'**Avenger**, l'Armée de l'Air est prête à vous envoyer en mission de combat réel.

Pour être sûr d'agir équitablement envers tout le monde, le Capitaine vous fera tirer à la courte paille pour déterminer votre mission. La paille la plus courte sera la mission la plus difficile.

Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre choix, les pailles peuvent être retirées. Cependant ne faites pas cela trop souvent – ou le Capitaine pourrait penser que vous n'êtes pas un pilote dévoué.

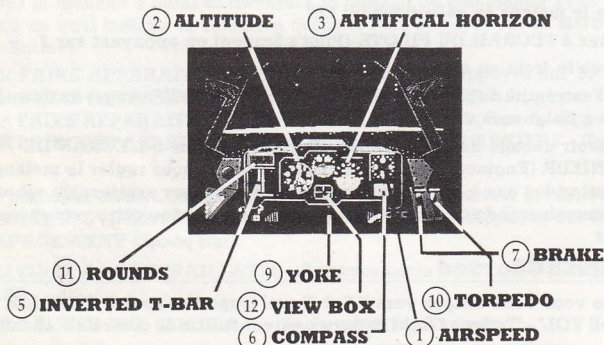
Une fois que vous avez accepté une mission, soyez prêt à attaquer les forces navales allemandes comme si vous y étiez.

QUATRE VUES DE L'AVENGER

Il y a quatre points de vue possibles de votre bombardier l'Avenger. Pour passer d'un écran à un autre, appuyez sur la touche appropriée sur votre clavier. Chaque écran sera décrit en détail dans les sections suivantes.

1. La Vue du Pilote

C'est le poste de pilotage. C'est de cet écran que vous pilotez l'avion. Assurez-vous que vous n'allez ni trop haut ni trop bas, ni trop vite ni trop lentement. Vous pouvez aussi lancer les torpilles de l'écran du Pilote – malgré le fait que la grande partie du combat se conduit de la position d'Artilleur Arrière.



Ce qui suit est une description des Commandes du Poste de Pilotage, ainsi qu'un mode d'utilisation de ces commandes en vol et en combat.

1. VITESSE DE VOL – Les chiffres sur le cadran sont indiqués en centaines. Pour augmenter la vitesse de vol – poussez sur les gaz. Pour décroître la vitesse de vol – tirez sur les gaz.

2. ALTITUDE – Cette jauge indique la hauteur de l'Avenger au-dessus du niveau de la mer.

La grande aiguille indique l'altitude en dizaines.

L'aiguille moyenne indique l'altitude en centaines.

La petite aiguille indique l'altitude en milliers.

3. HORIZON ARTIFICIEL – Indique la position de l'horizon par rapport à l'eau, vu du hublot du pilote. Particulièrement précieux quand vous volez de nuit, au

milieu des nuages ou quand la visibilité est mauvaise.

4. VITESSE VERTICALE – Les chiffres indiquent l'augmentation ou la perte de vitesse en dizaines.

5. BARRE EN T INVERSEE – Indiqué la position des ailerons et du gouvernail.

6. COMPAS – Pour vous assurer que vous vous dirigez dans la bonne direction. Alignez-vous sur le marqueur rouge pour suivre le plan de vol.

7. FREIN – Pour vous arrêter sur la piste d'atterrissage. Pour vous arrêter, poussez sur le frein en appuyant sur la touche **K** sur votre clavier.

8. GAZ – Augmente votre puissance. Soulevez le levier des gaz.

9. MANCHE – A utiliser pour diriger l'avion.

POUR MONTER – TIREZ sur la manche à balai.

POUR DESCENDRE – PUSSEZ sur la manche à balai.

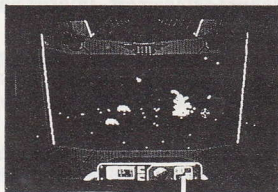
POUR VIRER SUR L'AILE – Tournez la manche à balai soit vers la **GAUCHE** soit vers la **DROITE**.

10. TORPILLE – Poussez ce levier pour préparer le lancement d'une torpille. Pour préparer la torpille, appuyez sur la touche **L**. Pour lancer la torpille, appuyez sur **L** une deuxième fois.

11. MUNITIONS RESTANTES – Quand l'indicateur à rotation atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

12. VIEW BOX (Ecran de Vue) – Clignote pour indiquer quand on a besoin de vous ailleurs (par ex. si une attaque a lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

2. La Vue de L'Artilleur Arrière



ECRAN DE VUE

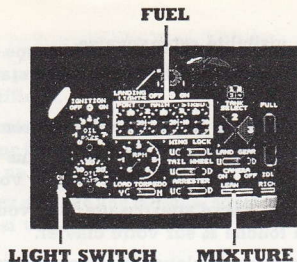
MUNITIONS RESTANTES – Quand l'indicateur atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

CONTROLE DU VISEUR – Utilisez le manche à balai/la souris pour déplacer le viseur sur les cibles qui approchent.

VIEW BOX – Clignote pour indiquer quand on a besoin de vous ailleurs (par ex. si une attaque a lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

3. La Vue de l'Ingénieur

C'est de cet écran que vous préparez votre Avenger à décoller et à atterrir. C'est aussi de cet écran que vous vérifierez que tout est en ordre. Si quelque chose ne va pas, ce serait peut-être une bonne idée que de retourner à l'*Ark Royal* pour réparer le problème avant qu'il n'empire.



Ce qui suit est une description de chacune des commandes de la vision de l'Ingénieur, ainsi qu'un mode d'utilisation de ces commandes au décollage, à l'atterrissage et autres opérations de vol.

1. INTERRUPTEUR – Gardez toujours la lumière éteinte quand vous n'utilisez pas l'écran d'ingénieur, car sinon l'ennemi vous repérera beaucoup plus facilement. Pour allumer ou éteindre les lumières, sélectionnez ON ou OFF.

2. ALLUMAGE – Pour démarrer le moteur de l'Avenger, ne mettez en marche qu'après avoir réglé toutes les commandes. Ne jamais éteindre pendant le vol.

3. GAZ – Augmente ou ralentit le flot de carburant et ainsi contrôle la vitesse du moteur. Pendant un vol normal devrait être ouvert aux trois-quarts environ.

MELANGE – Ce levier ajuste la proportion de carburant et d'air qui passe à travers le moteur. Utilisez un mélange plus riche pour le décollage et si vous avez besoin de vous échapper rapidement. Utilisez un mélange plus pauvre pendant un vol normal.

PHARES D'ATTERRISSAGE – Cet interrupteur contrôle les phares sur la piste d'atterrissage de l'*Ark Royal*. Vous ne pouvez pas atterrir à moins qu'ils ne soient allumés. Une fois allumés, la vue de la piste d'atterrissage s'orientera pour assurer un bon atterrissage.

CARBURANT – Les trois quadrants marqués représentent vos trois réservoirs de carburant. Vous devez sélectionner un réservoir avant de mettre le moteur en marche.

Quand l'un des réservoirs est vide, vous devez passer à un autre. Le réservoir de carburant principal est le numéro 2, ce réservoir peut contenir trois fois plus de carburant que les réservoirs de carburant de l'aile (numéros 1 et 3). Vous saurez qu'un réservoir est presque vide lorsque le moteur commence à caler. Si vous passer immédiatement à un autre réservoir contenant du carburant, le moteur redémarrera automatiquement.

APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE – Mettez en marche avant de décoller pour vous permettre de revoir votre attaque sur le *Bismarck*.

TORPILLE – Si vous avez l'intention d'attaquer le *Bismarck*, assurez-vous que vous transportez une torpille sur votre Avenger. Pour charger la torpille poussez l'interrupteur 'CHARGEZ TORPILLE' (Load Torpedo) à la position 'YES' avant de décoller.

ROUE DE QUEUE ET TRAIN D'ATTERRISSAGE – Assurez-vous que les deux sont dans la position vers le bas avant d'essayer d'atterrir. Pendant un vol normal, ils devraient être tous les deux dans la position vers le haut.

DISPOSITIF D'ARRET – Ce crochet qui pend de l'arrière de l'AVENGER s'accroche aux câbles d'atterrissage sur le pont de l'Ark Royal. Sans lui vous ne pourriez probablement pas arrêter l'avion avant d'avoir atteint l'extrémité de la piste. Assurez-vous qu'il est dans la position vers le bas avant de tenter d'atterrir.

VERROU DE L'AILE – Les ailes doivent toujours être verrouillées avant de tenter d'atterrir.

COMPTE-TOURS – Mesure la vitesse de votre moteur. Pour ajuster la vitesse du moteur levez ou baissez le papillon des gaz. Evitez de trop emballer le moteur, la ligne rouge se situe à 5000 tours à la minute.

PRESSIION D'HUILE/TEMPERATURE D'HUILE – Vérifiez ces indicateurs fréquemment pour assurer un bon fonctionnement de votre moteur. Essayez de ne pas laisser la température de l'huile s'élever au-dessus de 00 et de ne pas laisser la pression tomber au-dessous de 00. Dans les deux cas votre moteur risque de tomber en panne. Une fois que le moteur tombe en panne vous ne pourrez pas le redémarrer et vous devrez essayer de faire un atterrissage forcé avant que l'avion ne s'écrase.

NOTE: Il n'y a pas d'appareil photographique sur les versions du Spectrum et de l'Amstrad CPC.

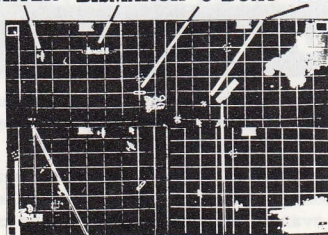
4. La Vue du Navigateur

A partir de cet écran vous créez des 'plans de vol' et vous serez à l'écoute des rapports sur la position de l'ennemi. Sur certaines versions de NIGHT RAIDER la carte consiste en quatre quadrants, pour vous déplacer de l'un à l'autre des quadrants il vous suffit de déplacer le curseur avec votre manche à balai/souris.

POUR ETABLIR UN PLAN DE VOL

1. Sur l'écran du Navigateur déplacez le manche à balai pour sélectionner le quadrant voulu.
2. A l'aide du manche à balai/souris amenez le curseur à la position voulue et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. (Le curseur de destination tombera alors sur la carte).
3. Sur l'écran du Pilote alignez-vous à la hauteur du marqueur qui apparaîtra sur le compas pour indiquer la direction que vous prenez.

CHASSEURS FIGHTER BISMARCK U-BOAT AVENGER
ENNEMIS



MINES E-BOAT ARK ROYAL

AVENGER – Indique la position du *Grumman Avenger* que vous pilotez.

ARK ROYAL – Votre base, le porte-avions *HMS Ark Royal*.

CHASSEURS ENNEMIS – Un écran radar vous indique la progression des avions ennemis *Dornier*.

Chaque avion sur la carte représente 1/10 de ces avions volant en formation.

E-BOATS – Constituent la réplique allemande aux bateaux américains de catégorie PT. Chacun transporte des canons anti-aériens.

Chaque bateau sur la carte représente 1/5 des bateaux navigant en groupe.

U-BOATS – Des sous-marins allemands armés de canons anti-aériens et de torpilles. Ils sont particulièrement dangereux du fait qu'ils ne peuvent être repérés que quand ils font surface.

Chacun représente 1/5 des sous-marins U-Boats navigant en groupe.

BISMARCK – C'est votre ultime cible!!

TACTIQUES DE COMBAT

- Volez très bas lorsque vous lâchez des torpilles. Ceci permet aux torpilles de raser l'eau et augmente vos chances de 'taper dans le mille'.
- Volez à moins de 2000 pieds aussi souvent que possible pour éviter d'être capté sur les radars ennemis. Cette tactique est aussi utile pour plonger sur les cibles ennemies et pour atterrir sur l'*Ark Royal*.
- Si un projecteur vous localise, échappez-vous en changeant de direction rapidement pour sortir du rayon de la lumière.
- Souvenez-vous de conserver vos phares éteints sur l'écran de l'Ingénieur – sauf quand vous en avez vraiment besoin. L'artillerie anti-aérienne augmente quand l'ennemi peut vous voir.
- Ce serait une bonne idée d'éliminer autant de U-boats et E-boats que possible avant de tenter de torpiller le *Bismarck*. Sinon l'*Ark Royal* sera toujours en danger même si le *Bismarck* a été coulé.
- Protégez l'*Ark Royal* à tout prix. Evitez les confrontations à moins que l'*Ark Royal* ne soit en danger, car le feu ennemi peut facilement détruire votre *Avenger*.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Road Runner™

Comme Road Runner, vous vous aventurez dans les niveaux nombreux et captivants, en gagnant les plus grand nombre de points que possible, mais en évitant Wile E. Coyote et les obstacles nombreux en route.

GRAINE: Restant bien devant Wile E. Coyote, vous mangez toute la graine que vous trouvez, mais attention! s'il vous rattrape vous perdez une vie. Si vous manquez 5 des graines vous vous évanouirez et perdrez une vie en plus. Si vous mangez

une graine contenant de la limaille, Wile E. Coyote vous fera ralentir en utilisant son aimant. Vous gagnez des points pour toutes les graines que vous mangez.

MINES: Les mines sauteront si Road Runner ou Wile E. Coyote courent là-dessus. Vous gagnez encore plus de points en sautant au-dessus des mines ou en menant Wile E. Coyote là-dessus. Vous perdez une vie si Road Runner marche sur une mine.

LIMONADE: Si Road Runner ou Wile E. Coyote courent au-dessus de la limonade, ils s'arrêteront pour la boire. Vous gagnerez des points en plus si vous buvez toute la limonade à la fin d'un niveau. Vous gagnez des points si ou Road Runner ou Wile E. Coyote boit la limonade.

CAMIONS: Evitez tous les camions, mais si vous pouvez mener Wile E. Coyote devant un camion afin qu'il se fasse écraser, vous gagnerez des points. Vous perdez une vie si un camion vous heurte.

POINTS POUR TIRER LA LANGUE: Courez un risque - laissez approcher Wile E. Coyote, puis enfuyez-vous et gagnez des points en lui tirant la langue.

GROSSES PIERRES: Evitez toutes les grosses pierres ou vous perdez une vie. Vous gagnez des points si une pierre heurte Wile.

CREVASSES: Sautez les crevasses car sinon, vous perdez une vie. Si Wile tombe dedans, vous gagnerez des points.

PEINTURE INVISIBLE: Si Road Runner court sur la peinture invisible, il deviendra invisible et difficile à attraper. Si Wile court sur la peinture invisible, il deviendra invisible et difficile à éviter.

WILE E. COYOTE: Evitez la dynamite que Wile E. Coyote jette en votre direction, quand il vole avec son jet-pac. Evitez Wile E. Coyote quand il vous passe dans sa fusée. Evitez Wile E. Coyote quand il vous chasse sur son pogo-stick. Evitez Wile E. Coyote quand il vous chasse. Evitez Wile E. Coyote sur son skateboard.

RACCOURCI: Ceci vous permet de rentrer au dernier niveau joué, du jeu précédent.

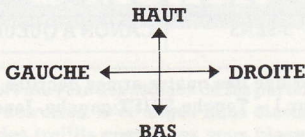
COMMANDES AU JOYSTICK: A gauche, à droite, vers le haut, vers le bas, comme d'habitude. Appuyez sur le **BOUTON DE TIR** pour sauter.

COMMANDES AU CLAVIER: (Spectrum et Amstrad seulement). Le joueur peut redéfinir les commandes.

© 1985 Warner Bros. Atari Games Corporation. Tous droits réservés. Patenté à U.S. Gold Limited, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Side Arms™

COMMANDES DE MANCHE A BALAI



COMMANDES DE CLAVIER

Toutes les touches sont affichées sur l'écran.

ARMEMENT DE L'ÈRE SPATIALE

SIDE ARMS est l'IDS d'aujourd'hui – c'est une cachette d'armes de l'ère spatiale destinée à défendre la planète Terre contre les envahisseurs extra-terrestres. Techniquement très avancée. Très puissante!

LES ARMES



ACCELERATION

Un "PoW" bien atteint multiplie la vitesse des projectiles d'un joueur par un maximum de trois.



DECELERATION

La puissance d'un joueur diminue de 1 si un "woT" est atteint.



TIR DANS TROIS DIRECTIONS

Propulse un (1) tir en avant et deux (2) tirs en arrière diagonalement.



CANON A QUEUE

Fait feu dans trois directions différentes. Augmentation énorme de puissance double et triple.



LANCE BAZOOKA MEGA (M.B.L.)

Un explosion de tonnerre! Une puissance de feu dévastatrice qui augmente jusqu'à deux fois.



AUTO

Fait des rotations rapides, décharge une horde de rayons laser électrifians sur la cible.

→	→	→	→
M.B.L.	3-SENS	CANON A QUEUE	AUTO

Chaque joueur peut choisir une des quatre armes décrites ci-dessus en appuyant sur la touche SHIFT: Joueur 1 – Touche SHIFT gauche, Joueur 2 – Touche SHIFT droite.



Cette étape de SIDE ARMS atteint par le Joueur No. 1 quand il obtient ■ (ALPHA/BETA) donne au joueur un lancement de Rayons Multi-Alpha.



Le Joueur No. 2 obtient Alpha-Beta. Les Joueurs 1 et 2 combinent leur armement - ils tirent des Beta-Photons dans plusieurs directions.

CARACTERES BONUS/POINTS GAGNES



VACHE
10.000 points



BARIL
3.000 points



FRAISE
1.000 points

CARACTERES ENNEMIS/POINTS GAGNES

	Points
Bateau U	200
Avions de Combat	200
Plongeurs de Surface Scaphandre	400
Plongeurs Scaphandre	400
Cosmonautes	300
Porteur d'Arme	200
Ver Scorpion	500
Homme Crabe	300
Chien de Plancher	500
Bateau Vertical	200
Soucoupe à Oeil	300
Bombe Parachute	200
Bateau Mutant	800
Avions de Combat Mutants	1,000
Soldat de Trupes d'Assaut	1,000

Capcom USA Inc. © 1987. Tous droits réservés.

E-Motion™

SCENARIO

E-Motion se déroule dans l'univers des atomes où les particules peuvent être créées, accélérées, heurtées et détruites. D'étranges liens élastiques peuvent se former entre les particules, et des treillis complexes vous bloqueront le chemin. Mais

attention: Rien n'est stable dans ce monde étrange et seuls les pilotes experts en nucléaire les plus expérimentés peuvent empêcher la fonte des particules ...

LE JEU

E-Motion vous donne le contrôle d'un vaisseau que vous pouvez faire tourner à gauche et à droite et avancer dans la direction dans laquelle il est orienté. Le vaisseau sert à pousser des sphères colorées autour de l'écran, et chaque sphère peut être de trois couleurs différentes (ou des 3 formes différentes possibles). Au début d'un niveau, ces sphères émettent des pulsations lentes, mais à mesure que l'on gravit les niveaux, elles émettent des pulsations de plus en plus rapides, jusqu'à finalement exploser. Chaque fois qu'une sphère explose, on perd de l'énergie (ce qui est indiqué par une barre en haut de l'écran). Lorsque la quantité d'énergie est réduite à zéro, vous perdez une vie, lorsque toutes les vies sont perdues, le jeu est terminé. La tactique consiste à éviter l'explosion des sphères en poussant deux sphères de la même couleur (ou de forme similaire) l'une contre l'autre; de cette façon, elles disparaissent toutes les deux de manière inoffensive. Si, par erreur, vous poussez deux sphères de couleurs (ou de forme différente) différentes l'une contre l'autre, une petite capsule se forme. Au début, elle peut être ramassée et servir de recharge d'énergie, mais si elle reste isolée trop longtemps, elle se transforme en une nouvelle sphère de grandeur normale, dont il faudra se débarrasser. Le niveau est terminé lorsqu'il n'y a plus de sphères sur l'écran. S'il ne reste qu'une seule sphère sur l'écran, on ne peut évidemment pas la détruire en la poussant contre une autre sphère, elle explose donc immédiatement pour terminer le niveau.

Pour compliquer votre tâche, il y a des tuyaux répartis sur les écrans, sur lesquels votre vaisseau comme les sphères rebondiront. Sur certains niveaux, les sphères peuvent être reliées par des liens élastiques, ce qui signifie que si vous poussez l'une d'entre elles, vous entraînerez d'autres sphères (ou même votre vaisseau) avec elle. La plupart des niveaux renferme toutes les sphères dont vous avez besoin pour terminer, mais sur certains niveaux supérieurs, certaines sphères isolées restent, ce qui vous oblige à créer de nouvelles sphères en poussant différentes sphères colorées les unes vers les autres.

Tous les 4 niveaux, vous avez un niveau 'bonus': vous avez la possibilité de marquer des points de bonus mais vous ne pouvez perdre de vie. Il y a trois différents types de niveau 'bonus' et chacun contient des instructions sur ce qui doit être fait pour marquer des points.

Il y a 50 niveaux en tout et lorsque tous les niveaux sont terminés vient la séquence des félicitations.

Il y a 5 bonus secrets à découvrir pendant le jeu. Lorsqu'un bonus est découvert, un message clignote à la fin du niveau sur lequel il a été trouvé.

POUR COMMENCER

E-Motion nécessite un moniteur couleur et il est préférable de jouer avec un joystick (bien que le clavier puisse être utilisé). Lorsque le jeu est chargé, l'écran des titres apparaît, suivi par la page des meilleurs scores, puis d'un mode démonstration. En regardant le mode démonstration, vous aurez une idée de ce à quoi il faut s'attendre

lorsque vous commencerez un jeu. Appuyez sur le bouton **FEU** pour aller au menu de départ, où vous pouvez pré-établir toutes les options.

MODE: NORMAL, ENTRAÎNEMENT OU DÉMONSTRATION

MODE NORMAL: pour jouer un jeu. **MODE ENTRAÎNEMENT:** pour vous entraîner sur les cinq premiers niveaux mais sans que les sphères n'explodent. **MODE DÉMONSTRATION:** pour obtenir la même séquence de démonstration que précédemment.

JOUEURS: UN OU DEUX

E-Motion peut être joué à deux joueurs simultanément, chacun d'eux contrôlant son propre vaisseau. Les deux joueurs doivent coopérer pour terminer un niveau. Les joueurs partagent un score commun.

COMMANDES JOYSTICK/CLAVIER

Ceci peut être établi selon votre préférence.

MODE CONTRÔLE: NORMAL OU ALTERNATIF

Le mode reconnu immédiatement par la plupart des gens est le mode poussée-droite-gauche utilisé par défaut. Comme alternative, cependant, il y a un autre mode, dans lequel gauche et droite fonctionnent comme en mode normal, mais haut permet d'accélérer et bas de freiner.

VITESSE DE ROTATION: RAPIDE OU LENTE

S'il vous semble difficile de contrôler votre vaisseau, essayez d'ajuster votre vitesse de rotation à **LENTE**. Le vaisseau tournera alors à une vitesse deux fois plus faible.

Après avoir sélectionné vos options, appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu. Vos choix sont gardés en mémoire jusqu'à la fin de la session, vous pouvez donc passer directement le menu en appuyant deux fois sur **FEU** après la page des titres.

COMMANDES

AMSTRAD

JOUEUR 1

HAUT	Q
BAS	A
GAUCHE	Z
DROITE	X
FEU	C

JOUEUR 2

HAUT	P
BAS	L
GAUCHE	B
DROITE	N
FEU	M

GENERAL

PAUSE

H

QUITTER

ESC

MODE CONTROLE 1

MODE CONTROL 2

HAUT

PROPULSION

BAS

VOLTE-FACE

GAUCHE

ROTATION A GAUCHE

ROTATION A GAUCHE

DROITE

ROTATION A DROITE

ROTATION A DROITE

FEU

PROPULSION

VOLTE-FACE

SCORE

On vous accorde des points lorsque vous poussez des sphères les unes contre les autres: 200, 250 ou 300 points selon la couleur des sphères. A la fin de chaque niveau, un bonus de 500 points est accordé si aucune capsule n'est créée. Un bonus de 1000 points est accordé si aucune sphère n'explose pendant le niveau. On vous accorde une vie supplémentaire chaque fois que vous avez 20000 points.

E-Motion fut conçu, élaboré et programmé par The Assembly Line. Illustrations supplémentaires par Blue Turtle. Conversions en 8-bits par The Code Monkeys. Soutien technique et administratif par U.S. Gold Ltd.

© & P 1990 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

Street Fighter™

"N.B: Au départ, ce jeu remplissait les deux faces de la cassette, pour cette compilation, cependant, chaque partie du jeu a été mise sur une seule face. Veuillez donc ne pas tenir compte des références à la deuxième face de la cassette."

SCENARIO DU JEU

Dans ce jeu vous assumez le rôle d'un Street Fighter (Combattant des rues) qui voyage à travers le monde afin de mettre à l'épreuve ses talents contre des combattants de différentes nationalités.

Le jeu est présenté dans un format de cinq parties à chargement multiple: chaque chargement contient les informations nécessaires pour un pays particulier. Les pays sont le Japon, les Etats-Unis, l'Angleterre, la Chine et la Thaïlande.

Quand le joueur charge le jeu il a les choix suivantes:

A - commence le jeu avec 3 crédits.

2 - chargement multiple fermé/en marche - le joueur peut choisir de rester au Japon plutôt que de progresser dans le jeu.

C - un ou deux manches à balai.

D - manche à balai

Le joueur No. 1 assume le rôle du Street Fighter Ryu. Si un jeu avec deux joueurs est choisi alors le joueur No. 2 assume le rôle de Ken. Tous deux doivent alors

s'affronter pour savoir qui combattra ses adversaires à travers le monde.

Dans chaque pays différent vous devez combattre deux personnes contrôlées par un ordinateur avant de charger l'étape suivante. Ces adversaires sont:

Au Japon	Retsu et Geki
Aux Etats-Unis	Joe et Mike
En Angleterre	Birdie et Eagle
En Chine	Lee et Gen
En Thaïlande	Adon et Sagat

L'issue de chaque combat est déterminée à la fin de 3 manches et des points supplémentaires sont décernés au vainqueur pour le temps et l'énergie préservés. (Le joueur perd de son énergie quand il reçoit des coups de pied ou des coups de poing ou quand il est frappé par un projectile).

Après avoir vaincu tous ses adversaires dans un pays, le joueur prend part à une manche spéciale. Il doit alors fendre une pile de pavés en béton grâce à un coup de karaté. La force du coup est déterminée par la lecture de l'affichage de force quand vous appuyez et ensuite relâchez le **BOUTON DE TIR (FIRE)**. La manoeuvre doit être exécutée avant la fin du temps limité.

CONTROLES

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - gauche, **P** - A droite, **@** - Feu, **S** - Pause ou utilisez le manche à balai.

© 1987 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés.

Cette compilation ©1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Tous droits réservés.

Gremlin Graphics Software Limited, Carver House, 2/4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.

Le copyright subsiste sur cette compilation. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.



Cette compilation © 1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.
Tous droits réservés.

Gremlin Graphics Software Limited, Carver House, 2/4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.
Le copyright subsiste sur cette compilation. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.