

ARCADE HITS

III

- Paperboy
- Saboteur II
- Light Force
- Sygma 7

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ARCADE HITS III - Version Disque

Taper : "Run" Menu — Cette instruction permet l'accès au menu et le chargement des différents jeux.

ARCADE HITS III - Version Cassette

Appuyer simultanément sur les touches CTRL et sur la **petite** touche ENTER

Enfoncer PLAY sur l'enregistreur et ensuite appuyer sur n'importe quelle touche de l'ordinateur. Ceci donne accès au 1^{er} jeu de chaque face. L'accès au 2^e jeu se fait après chargement du 1^{er}, arrêt de l'ordinateur et nouvelle procédure de chargement sans rebobiner la cassette.

SABOTEUR II

Vous jouez le rôle de la jolie sœur de Ninja, qui doit venger son frère mortellement blessé. Dans "Saboteur I" Ninja était entré par effraction dans le bâtiment de sécurité d'une centrale et avait volé une disquette d'ordinateur comprenant une liste des noms des chefs rebelles. Sur cette disquette vous trouverez aussi des données sur l'importante réserve de missiles du dictateur. Votre mission nocturne consiste à : entrer en deltaplane dans ce complexe de haute sécurité - bâtiments et passages souterrains (sur 700 écrans), rechercher les fragments de la bande informatique perforée qui permet de contrôler la trajectoire du missile, le réorienter avant sa mise à feu, et enfin vous enfuir en moto par la seule et unique sortie, c'est à dire le tunnel. La nuit le site est gardé par de colossaux gardes androïdes équipés de lance-flammes, de vampires, et de pumas noirs aux instincts meurtriers.

Contrôles standard

A	Joystick vers le HAUT	Escalader, donner un coup de pied si vous êtes immobile.
Z	Joystick vers le BAS	Descendre, ou plonger si vous êtes immobile
M	Joystick à DROITE	Bouger vers la droite
N	Joystick à GAUCHE	Bouger vers la gauche
Espace .	Joystick FIRE	Lancer, utiliser, saisir un objet, ou donner un coup de poing s'il n'y a aucun objet.

Si vous appuyez sur MOVE + UP vous accomplirez un saut tout en courant.

Si vous appuyez sur MOVE + PUNCH vous donnerez un coup de poing tout en volant.

THROW + UP ou THROW + DOWN orientera vos projectiles.

Appuyez sur TAKE quand un objet se trouve AFFICHÉ A VOTRE PROXIMITÉ, et l'objet PROCHE sera TENU (HELD). FIRE vous fait descendre du DELTAPLANE.

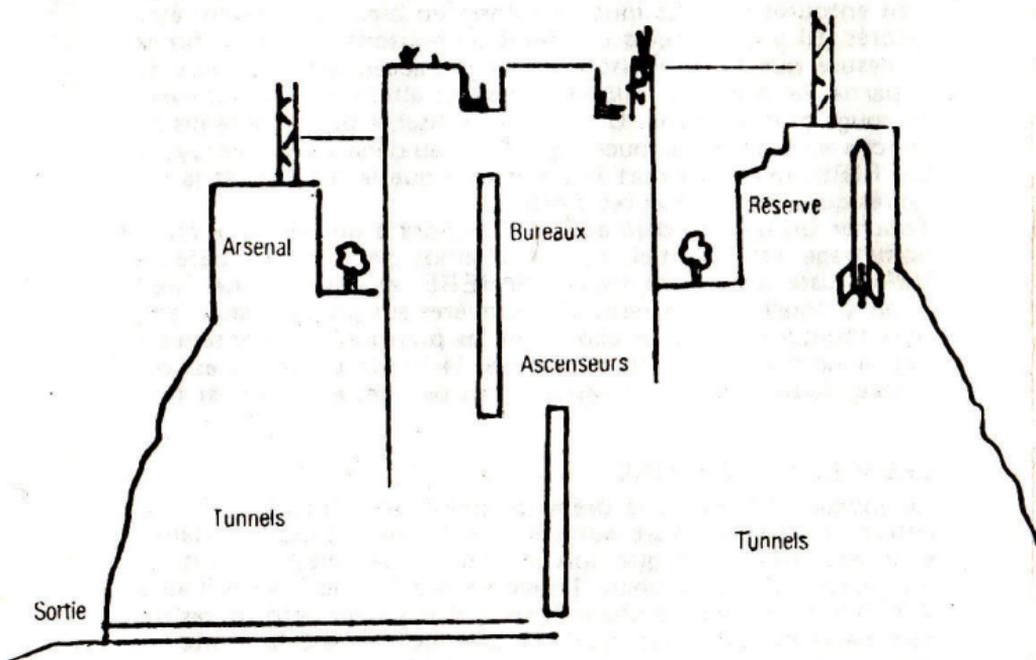
UP vous permet de monter sur la MOTO et de la faire démarrer, à condition que vous vous teniez à côté du siège et que vous soyez orienté dans la même direction que la moto.

UP ou DOWN met en mouvement la plateforme d'ASCENSEUR au milieu de laquelle vous vous trouvez.

USE fait fonctionner les TERMINAUX de contrôle.

Le centre de commandes

Le nouveau centre de commandes du dictateur et l'ensemble de bureaux ont été construits au sommet d'une montagne creusée de toutes parts de tunnels et de grottes. Un arsenal se situe en haut à



gauche de la montagne, et la réserve de missiles se trouve en haut à droite. La zone au milieu du sommet est toujours en cours de développement. Il n'y a qu'un seul moyen de sortir de la montagne : le long tunnel servant aussi d'entrée, au fond à gauche, parfois protégé par une clôture électrifiée. Ce site recouvre 700 écrans d'ordinateurs. Les rebelles ont découvert une petite carte sur la disquette volée...

INSTRUCTIONS POUR COMMENCER RAPIDEMENT

Entrez dans le bâtiment. Méfiez-vous des pumas et des gardes androïdes. Fouillez tout le centre pour trouver des boîtes de fournitures (elles contiennent les objets qui apparaissent sur votre écran HELD). Vérifiez si aucune boîte ne contient des fragments de bande perforée (et mémorisez l'emplacement des boîtes pour vos prochaines parties). Vous serez payé pour tuer les gardes et les pumas, pour récupérer la bande informatique, et pour vous enfuir. Descendez vers le centre des grottes souterraines (utilisez les ascenseurs si le temps vous manque). Vous trouverez dans ces grottes une moto qui vous conduira à l'abri du danger.

Visuels à l'écran

Le visuel HELD indique l'objet que vous portez et que vous êtes sur le point de lancer.

Le visuel NEAR vous montre les objets proches que vous pouvez saisir et utiliser. Si vous utilisez la commande TAKE quand un objet apparaît dans le visuel NEAR, celui-ci passera au visuel HELD. Les articles sont surtout emmagasinés dans des boîtes, et certaines d'entre elles peuvent en contenir une multitude. A chaque fois que vous utiliserez la commande THROW/USE, vous échangerez l'objet en haut de la boîte avec l'article en cours d'utilisation. Celui-ci ira au fond de la boîte. On ne peut pas distinguer certains objets dans l'obscurité, ils apparaissent alors comme des POINTS d'INTERROGATION. Si vous en saisissez un et s'il s'agit de la bande perforée, elle viendra s'ajouter automatiquement à votre collection, autrement ce seront des projectiles (ex. un rocher) affichés dans HELD. Ne négligez AUCUN OBJET dans une boîte quand le mot "NEAR" changera de couleur - afin de mieux retrouver la bande perforée. Notez qu'au début de toutes les missions ces boîtes resteront au même endroit avec les mêmes objets, alors profitez-en pour jouer à un premier niveau et découvrir ainsi leur

emplacement dans le bâtiment. Quand une boîte est vide, le haut de la boîte avec une flèche sera affiché dans DISPLAY.

Le CHRONOMÈTRE indique le temps qui s'écoule jusqu'au lancement du missile. Au cours des niveaux supérieurs (ou "missions sélectionnées") vous devrez récupérer suffisamment de bande perforée pour pouvoir faire fonctionner le terminal à côté du missile avant la mise à feu. Ceci vous permettra de réorienter sa trajectoire (et de gagner un bonus important). Si vous tenez à votre vie (et à vos points supplémentaires) essayez donc de vous enfuir avant la mise à feu.

Le VISUEL PAY indique vos gains en dollars américains. Vous serez payé pour récupérer la bande perforée, pour réorienter le missile (en utilisant le terminal de contrôle à côté de celui-ci), pour lutter contre les pumas et les gardes, et pour vous enfuir.

La BARRE ROUGE à côté du VISUEL PAY indique votre niveau d'énergie. Il diminue si vous vous brûlez, quand vous combattez, quand vous tombez, quand vous vous noyez ou vous vous faites mordre, mais il augmente quand vous restez immobile. Si vous consommez toute votre énergie vous mourez.

Entre le visuel "pay" et celui de l'énergie des parties de la BANDE PERFORÉE apparaîtront une à une. Quand vous disposerez de suffisamment de fragments pour pouvoir réorienter le missile, il deviendra VERT. Au niveau 1, on ne vous demandera pas de le réorienter, la bande restera blanche.

Terminaux de contrôle

Dans différentes parties du complexe, vous trouverez des terminaux d'ordinateur, avec quelques fois un écran vidéo sur le mur derrière eux (à l'exception des grottes). Déplacez-vous jusqu'au centre d'un terminal et utilisez la commande USE pour le mettre en marche. Les terminaux contrôlent les ascenseurs, le missile, et la clôture électrifiée.

Combattre

Les PUMAS essaieront de mordre vos talons et feront baisser votre niveau d'énergie. Vous pouvez les éviter en sautant au dessus d'eux, ou les tuer en leur lançant des objets (n'oubliez pas alors d'appuyer sur la touche DOWN en même temps que sur la touche THROW), ou en vous accroupissant et en leur lançant des coups de poing dans les crocs. On prétend que le dictateur emploie des chauves-souris vampires.

Tous les GARDES ANDROÏDES sont armés de lances, de lance-flammes et peuvent en venir au combat à mains nues (coups de poing et de pied). Ils sont très forts, d'une cruauté inhumaine, et capables de tuer d'un simple coup. Essayez tout d'abord de leur lancer un couteau, puis donnez-leur un grand coup de pied en volant suivi d'une série de coups de poings bas. Si un garde vous jette un couteau ou tire sur vous, vous pouvez **PLONGER** hors de sa trajectoire, ou essayez de vous en tirer par une culbute ou par un tonneau. Ils ne pourront pas vous poursuivre d'étage en étage. Selon la rumeur publique, le dictateur dispose d'une source inépuisable d'énergie profondément enfouie sous terre.

Niveaux de jeu

A moins qu'un ami vous fasse part des mots de passe, vous ne pourrez jouer qu'au premier niveau jusqu'à ce que vous ayez accompli la mission avec succès. Après chaque mission réussie, vous obtiendrez le code de la suivante, plus complexe. Au cours des différents niveaux de jeu ou missions, il vous faudra accomplir des tâches de plus en plus compliquées et recueillir de nouveaux fragments de bande (14 au maximum).

Les performances

PUMA	frappé	20 points
PUMA	tué	100 points
GARDE	frappé	20 points
GARDE	tué	100 points
Réorienter un missile		5000 points
S'enfuir		5000 points
BONUS pour avoir accompli une mission		10 000 points

PAPERBOY

Enfourchez votre vieux vélo, mettez votre casquette et imaginez que vous êtes un livreur de journaux dans les rues d'une banlieue américaine. Evitez les voitures, les ouvriers, les ivrognes et les tondeuses à gazons qui sont tous décidés à vous mettre des batons dans votre course à l'excellence. Marquez des points en livrant vos clients habituels à l'heure, gagnez des primes en cassant les carreaux de ceux qui ne sont pas vos clients !...

Une course inoubliable !

MODE D'EMPLOI POUR JOUER

- Accélérer :
- Freiner :
- Tourner à droite : —Adaptable par l'utilisateur
- Tourner à gauche :
- Lancer le journal :

LIGHT FORCE

S.O.S. — TOUS LES SYSTEMES SONT EN ALERTE...

L'appel de détresse des colonies autour de **Regulus** est bref : "Des vaisseaux spatiaux d'origine inconnue débarquent aux installations clés !" Le Comité **GEM** réagit rapidement et de façon décisive, et met en action toute sa force spatiale dans le secteur de **Regulus**. Malheureusement, il se trouve qu'il n'y a qu'un avion de chasse **LIGHTFORCE**, contrôlant la profondeur de l'espace, et, comme par hasard, il est piloté par VOUS.

En émergeant de la trajectoire FTL au-delà de la planète extérieure, vous voyez plusieurs milliers de vaisseaux spatiaux étrangers prêts au combat, des centaines d'installations d'armes basées au sol et des dômes d'énergie, et une multitude de nacelles d'armements, spéciaux encerclant chaque planète — tous braqués contre votre seul avion de chasse **LIGHTFORCE**. Puisque les chances sont fortement en votre faveur, vous vous mettez à l'œuvre immédiatement — **LIGHTFORCE** est là pour la REVANCHE.

JEU — Manette ou clavier configurable. Des armes spéciales peuvent être actionnées par la barre d'espace.

SIGMA SEVEN

SIGMA SEVEN comprend sept étapes dont la difficulté augmente progressivement (de très facile à presque impossible). Par conséquent, il est inutile de fixer un niveau de difficulté avant de commencer à jouer.

Chacune des sept étapes est divisée en trois "sous-jeux" différents ou phases : la première se déroule au cours d'un combat aérien contre des mines de défense spatiales, pendant la seconde vous voyagez à travers des sentiers à l'intérieur d'une station spatiale, combattant des robots-mines, et durant la troisième phase, vous devez résoudre une énigme futuriste.

CONTROLES

A Joystick vers le haut	vers l'avant
Z Joystick vers le bas	en arrière
N Joystick à gauche	vers la gauche
M Joystick à droite	vers la droite
ESPACE	FIRE
	feu

PHASE 1

Décollez de votre base et volez jusqu'à la prochaine usine en vous frayant de force un chemin à travers les mines de défense aériennes. La distance entre les stations spatiales et le nombre de mines augmentent à chaque étape. Des bonus sont accordés pour avoir complètement détruit une série de mines.

PHASE 2

Une fois à proximité de l'usine, le joueur doit se déplacer en déblayant les sentiers. Des robots-mines de défense foncent sur vous à toute allure pour vous tuer simplement en vous touchant (mais on peut leur tirer dessus avant). Chaque étape comprend une nouvelle disposition de sentiers, qui est plus compliquée que la précédente. Au fur et à mesure que les sentiers sont déblayés, un parcours avec des jalons fixes apparaît. Ce parcours DOIT ETRE MÉMORISÉ et par la suite entré dans le système de contrôle en phase 3. Le joueur peut quitter la phase 2 quand la spirale rouge en haut à gauche devient blanche, ceci après

avoir débroussaillé une certaine surface de sentiers (relative au niveau de difficulté de l'étape).

Le joueur peut aussi choisir de déblayer tous les chemins afin d'obtenir le score maximum avant de sortir de la phase 2. La destruction des robots-mines est récompensée par des points, qui apparaissent au-dessus des explosions. Des bonus sont accordés en fonction de l'endroit où le sentier a été dégagé. Si la limite de temps a été dépassée (la spirale en haut à gauche de l'écran disparaît), alors toutes les "vies" restantes sont perdues et le jeu s'arrête.

PHASE 3

Le système de contrôle doit être remis en marche en appuyant sur une série de ses boutons de façon à obtenir un parcours schématiquement identique à celui apparu sur le sentier au cours de la phase 2. Les boutons utilisables pour chaque étape sont entourés d'autres inutilisables colorés en bleu, qui doivent être ignorés. (Il y a de moins en moins de boutons inutilisables au fur et à mesure que la difficulté des étapes s'accroît). Au cours de la partie, les boutons utilisables passent alternativement du vert au rouge puis au jaune. Un bouton utilisable peut être remis en marche en plaçant la touche SPHERE au-dessus et en appuyant sur FIRE, mais ceci doit être fait tant que le bouton est jaune (après quoi il devient et reste blanc).

Toucher un bouton déjà allumé l'éteindra à nouveau. Le chronométrage est essentiel, car un champ de force de défense traîne juste derrière la touche SPHERE, et coûtera une "vie" si on y touche par erreur. Des lumières sur les panneaux latéraux indiquent le temps écoulé, et les points supplémentaires à gagner en terminant rapidement. Si la limite de temps est dépassée, toutes les "vies" restantes sont perdues et le jeu est fini.

LES VIES ET LE SCORE

Le joueur commence la première phase avec trois "vies". Au début de chaque phase suivante trois "vies" supplémentaires sont accordées quel que soit le nombre de "vies" restantes. Si un joueur traverse la phase 1 avec encore 2 "vies", alors il aura $2 + 3 = 5$ vies pour la phase 2, etc... Si le joueur perd toutes ses vies pendant n'importe quelle étape, ou dépasse la limite de temps aux étapes 2 ou 3, alors le jeu est fini.