

MISE EN ROUTE

Après avoir branché et mis sous tension votre ordinateur domestique, introduire la disquette dans le lecteur de disquette,

tapez RUN "LOADER"

*ATTENTION : Pour le bon fonctionnement
de votre programme, ne protégez pas
votre disquette en écriture.*

pour Balade au pays de Big Ben, il y a 4 épisodes, soit 2 par faces.

Pour la face 1, épisode 1, tapez RUN "LOADER 1",

épisode 2, tapez RUN "LOADER 2",

Pour la face 2, épisode 3, tapez RUN "LOADER 3",

épisode 4, tapez RUN "LOADER 4".

En cas de défaut,

Coupon à retourner à votre revendeur avec votre disquette

Nom de l'acheteur _____

Adresse _____

Date d'achat:

Cachet du revendeur:

--/--/--

DUEL 2000

DUEL 2000 est un logiciel de combat qui se joue avec ou sans manette. En outre, il est possible de jouer à deux ou bien seul contre l'ordinateur.

3 combats vous sont proposés un combat de Karaté, un combat de rue (entre 2 loubarde), un combat de l'an 2000 (entre 2 robots)

Votre objectif est de battre votre adversaire soit en réalisant le KO, soit en obtenant plus de points que lui (les scores de chaque concurrent sont inscrits au bas de l'écran)

Mais attention avant de vous lancer dans la partie contre l'ordinateur, nous vous recommandons vivement de vous entraîner à chaque combat en augmentant progressivement le niveau de difficulté. Choisissez pour cela l'option correspondante dans le menu

Pour commencer, et pour chaque type de combat, familiarisez-vous avec les commandes au niveau le plus bas. Apprenez à reconnaître les commandes d'attaque, les commandes de défense et les commandes de déplacement. Sachez vous placer à la bonne distance pour atteindre votre but. Choisissez la bonne défense pour éviter les coups de votre adversaire. Varier vos coups l'ordinateur analyse votre stratégie et s'y adapte.

Les premières tentatives se solderont sans doute par des échecs, mais ne vous découragez pas, seul un solide entraînement vous permettra de dominer à fond votre sujet.

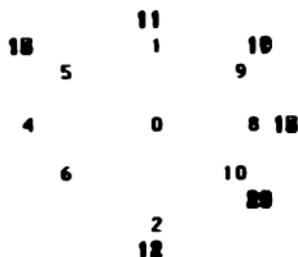
Le détail des commandes est décrit au dos de cette notice

Attention : Sur micro-ordinateurs Thomson, lorsque vous jouez à 2, il vous faut au moins une manette pour guider le joueur de droite. A la question "Avec ou sans manette" répondez "avec manette" si vous disposez d'une deuxième manette. Dans le cas contraire, répondez "sans manette", et le joueur de gauche sera guidé au clavier. Suivez bien ces instructions, sinon les combattants risquent d'avoir des comportements incohérents.

POSITIONS MANETTE GAUCHE

1,2,4,5,6,8,9,10 Positions sans touche ACTION

11,12,15,18,19,20 Positions avec touche ACTION



Commandes Manette gauche	Karateka	Loubarde	Robots
1	Sury-bond	-	Attaque
2	Blocage accroupi	-	-
4	Marche arriere	Marche arriere	Marche arriere
5	Jordan-Uké	Défense	Défense
6	Geden-Barai	Défense	Défense
8	Marche avant	Marche avant	Marche avant
9	Ianzuki-Nu-Tsukibami	Attaque	Attaque
10	Uyaku-Tsuki	Attaque	Attaque
11	Sury-Bond Geri	Attaque	Attaque
12	Barai-Geri	Attaque	Attaque
15	Ura-Mawashi Geri	Défense	Défense
18	Ma-Geri	Attaque	-
19	Mawashi-Geri	Attaque	Attaque
20	Geden Yoko	Attaque	Attaque

-Correspondance Manette/Clavier-

Commandes Manette gauche	Clavier Thomson	Clavier Amstrad
1	flèche haut	8
2	flèche bas	2
4	flèche arriere	4
5	INS	7
6	EFF	1
8	flèche avant	6
9	Y	9
10	B	3
11	7	SHIFT 8
12	barre espace	SHIFT 2
15	G	SHIFT 7
18	H	SHIFT 6
19	U	SHIFT 9
20	N	SHIFT 3

JAMES DEBUG **dans le mystère de l'île perdue.**

Voici James Debug en mission sur la petite île RAIWAWAE
Il lui faut rassembler les 6 fragments d'un magnétophone, éparpillés sur
l'île au moment de sa destruction

Cet objet, une fois reconstitué, prouverait de manière irréfutable la
culpabilité de la grande puissance qui a commis le forfait

Le héros, animé, fouille l'île, ses souterrains, ses ruines désertées sous
l'œil méfiant de l'unique survivant, le mage UAPOU Il marche, saute, nage,
grimpe à la corde, tire, tombe, se bat contre des monstres, court
Deux critères déterminants sont à prendre en compte la force et le temps
qui s'écoulent, si l'un ou l'autre s'épuise, c'est l'échec, la mort

UN BANDEAU SOUS L'ECRAN INDIQUE

- La force : à gauche, par un personnage qui s'enfonce Lors d'efforts
violents combat, chute, choc, saut important... elle diminue plus vite Il
est possible de le réalimenter à l'aide d'ingrédients qui se trouvent sur
l'île, en quantité limitée

Magnésène à surveiller quand James Debug nage sous l'eau si il s'épuise,
la force diminuera très vite, jusqu'à la mort ! Par contre, le problème
disparaît dès le retour à la surface

- Le temps disponible pour aboutir à la solution est représenté par un
indicateur qui se décrémente

- 4 compteurs symbolisés sous l'indicateur de temps définissent

- Les munitions par une ou plusieurs belles Elles sont nécessaires aux
combats

- La sympathie par un ou plusieurs cœurs Elle joue sur l'opinion du mage
en faveur de Debug En présence du mage, la possession de 3 cœurs
influent sur l'environnement

- La magie par une ou plusieurs statuettes En pénétrant dans un lieu
magique, la possession de 3 statuettes influent sur l'environnement

- L'argent par un ou plusieurs diamants indispensable pour soudoyer
quelques vils personnages Quand on ramasse un diamant, cela déplaît au
mage et diminue sa sympathie et inversement

Au départ, le héros dispose d'un élément de chaque, mais d'autres
existent dans l'île en quantité limitée.

ATTENTION Quand on en accumule trop, il y a saturation Ils perdent leur
efficacité, et ne pourront être réutilisés. Il faut donc éviter de les prendre
tous, et repérer leur position au cas où

- La preuve à droite du bandeau, un cadre est réservé au magnétophone dont le puzzle se reconstituera morceau par morceau à mesure des découvertes de James Debug

Le secret de la réussite de votre mission est notamment, dans la gestion des différents éléments en votre possession ou récupérés sur l'île qui cache tout ce qui vous est nécessaire. A vous de trouver le compromis idéal entre l'argent (nerf moderne de la guerre) et la sympathie pour le mage, possesseur d'une puissance millénaire et secrète

Ne négligez pas les monettes situées dans les lieux les plus reculés, méfiez-vous des monstres et soyez attentif à attirer la sympathie de votre unique allié. Ces conseils sont édictés pour votre bien !

COMMANDES

	CLAVIER	MANETTE
Déplacement	les 4 flèches de direction	la manette
Tir	BARRE ESPACE	bouton FIRE
BARRE	touche ENTER	manette + bouton FIRE

La touche V Tapée une fois : mode rapide, accélération
Tapée de nouveau : retour au mode normal

FIN

- Si vous voulez interrompre une partie en cours, tapez CONTROL A, et l'on vous proposera une autre partie

- A la fin du jeu, en cas de victoire ou d'échec cuisant, un message vous parviendra, saluant votre exploit ou expliquant vos erreurs. Tapez une touche quelconque et répondez à la question "Voulez-vous une autre partie?" : O pour oui, N pour non

Bonne chance, James Debug !

OPERATION NEMO

Opération Némé est un wargame d'action

Votre amiral vous confie une mission capitale. Vous emparez de la base XXO afin de préparer l'invasion de la 3ème armée dans cette région stratégique, et cela dans les plus brefs délais, au risque de faire échouer l'opération.

Mesurant ce risque, il vous donne de gros moyens : nommé commandant du porte-avion "Le Démonique", vous pourrez embarquer en quantité, hommes, armes et munitions. Puis vous naviguerez dans les eaux de l'archipel Macapaouro, évitant ou provoquant les combats contre les chars ou les avions, attaquant les bases terrestres ou navales pour mettre enfin la main sur XXO ou récupérer des munitions.

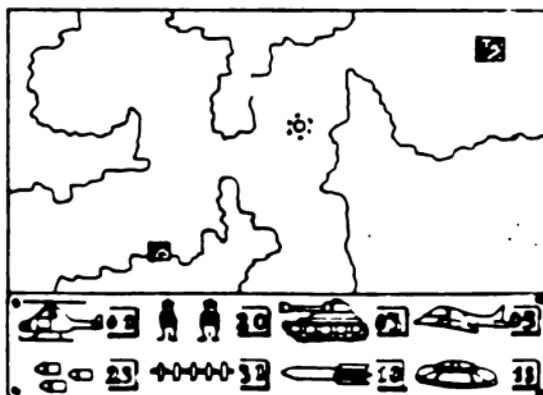
PHASE I - EMBARQUEMENT

Sur l'écran, "Le Démonique" est à quai, ses côtes vides.

A vous de faire embarquer les armes, hélicoptères, chars, avions, les escadrons d'hommes, les munitions, caisses d'obus, de roquettes, de balles et de mines, nécessaires à votre mission.

Un cadre indique selon le tableau ci-dessous ces différents éléments et les quantités que vous chargez dans les soutes. Vous êtes limité à 99 unités par élément, et environ 400 au total.

Initialement, un choix vous est proposé. Vous pouvez augmenter ou diminuer ces valeurs initiales.



Au clavier vous vous déplacez avec les flèches de direction. Pour augmenter ou réduire les quantités, utilisez les touches + et -

Manette vous vous déplacez avec la manette. Utilisez conjointement le bouton action et la manette en la dirigeant vers le haut pour augmenter les quantités, vers le bas pour les diminuer.

Quand l'embarquement est terminé, tapez ENTREE pour commencer réellement votre mission.

PHASE II = OPERATION

Vous fouillez l'archipel de Macapeouro - suite de petites îles et de côtes très découpées - sur un grand nombre de tableaux à bord d'un porte-avion symbolisé. L'ennemi est bien implanté, présent par ses bases navales et terrestres.

Les bases navales : ferment l'accès de certains détroits, vous pouvez donc les éviter ou tenter de forcer le passage en combattant leurs avions, avec vos propres avions ou le DCA du "Démoniaque".

Les bases terrestres : l'une d'elle est IXX, il vous faut donc attaquer ces bases à l'aide de vos chars ou de vos hélicoptères. Vous pourrez récupérer des munitions event de retrouver IXX.

A tout moment, lors de la navigation, vous pouvez interrompre la partie en tapant Ctrl A.

COMBATS

Pour combattre Collez le porte-avion contre la base ennemie et tapez sur la touche ESPACE et vous jouez avec le clavier, le bouton ACTION si vous utilisez la manette.

Après le choix des armes, vous dirigez votre tir avec les flèches de direction ou la manette et tirez avec la barre ESPACE ou le bouton ACTION.

Si vous échouez à un combat = votre mission est un échec, vous avez perdu. Votre seule alternative, refaire une tentative.

- Chars-Chars

Vous êtes aux commandes d'un char et devez détruire les tanks ennemis qui arrivent à l'horizon. Pour les détruire, tirez en plein centre. Chaque tir vous coûte une caisse d'obus. Quand votre char est touché, vous perdez un homme et un char. Vous gagnez quand tous vos ennemis sont détruits. Vous voyez vos pertes et vos gains s'inscrire dans le cadre au bas de l'écran.

- Hélicoptères-Chars

Cheque tir coûte une caisse de roquettes. Quand l'hélicoptère est touché, vous perdez 1 homme et 1 hélicoptère.

- Avions-Avions

Cheque tir décrémente une caisse de bombes. Quand votre avion est touché, vous perdez 1 avion. Au centre de l'écran, votre viseur est représenté. Si un avion ennemi apparaît à gauche, virer à gauche (flèche ou manette) pour vous rapprocher de lui, puis vous verrez alors la ligne d'horizon s'incliner. Dès que l'avion est sur votre viseur, tirez.

Attention : tant que la ligne d'horizon est inclinée, vous continuez à tourner. Donc, si vous voulez changer de direction, préparez-vous suffisamment tôt.

- Balieux-Avions

Vous tirez avec les obus. Quand votre porte-avion est touché, vous perdez l'un ou l'autre des 8 éléments dont vous disposez. S'il s'agit d'un élément que vous ne possédez plus (cadre à 0), votre attaque échoue. Vous ne pouvez pas descendre les avions ennemis lorsqu'ils viennent de tirer et qu'ils sont trop près.

ATTENTION

- Vous ne pouvez combattre que si vous disposez des armes nécessaires à vos choix. De même, si l'ennemi anéantit toutes les unités de l'arme avec laquelle vous vous battez, ou si vos munitions s'épuisent, votre attaque échoue et vous avez perdu

- Par contre, si l'ennemi est totalement vaincu, vous pouvez récupérer des munitions dans les bases terrestres

Mines

- Enfin, dans certaines zones de l'archipel, des sous-marins ennemis rôdent. Ils peuvent vous endommager gravement si vous ne réagissez pas en larguant des mines avec la touche barre ESPACE (Jeu au clavier) et ACTION (manette)

Vous serez averti de leur présence par le changement de couleur du tour de l'écran qui devient rouge

Nom de code "OPERATION NEMO"