

TOP ARCADE

TO8, TO9, TO9 +

- Menace sur l'Arctique
- Le Maléfice des Atlantes
- Traitement Bzzz
- Road Killer
- Kung Fu
- Jungle Hero
- 20 Millions de Dollars
- Les Cavernes de Thénèbe

MENACE SUR L'ARCTIQUE

Alerte dans le monde ! Le niveau des océans augmente. La côte d'alerte est dépassée. L'essai d'une bombe H dans l'arctique a échoué. L'explosion n'a pas eu lieu et les militaires ne contrôlent plus les réactions thermonucléaires qui accélèrent la fonte des glaces et détruisent la faune et la flore. L'opération Pôle Nord est déclenchée ! Le "KA" agent très spécial a pour mission de trouver la cloche hermétique perdue dans l'expérience et de la replacer sur la tête nucléaire afin d'arrêter les effets irradiants. Mais y parviendra-t-il au travers d'une faune devenue imprévisible ?

TRAITEMENT BZZZ

Comment éliminer le trop brillant agent spécial Karl ADRIX, surnommé le "KA"? Pour les puissances ennemies une seule solution: Le traitement BZZZ ou comment se débarrasser d'un champion tout en prenant une revanche radicale sur lui! Le "KA" réussira-t-il l'impossible pari? Celui de survivre dans un milieu naturel implacable j'ai nommé: le monde cruel et cauchemardeux des insectes!

Chargement et exécution du programme
Sur cassette: RUN"
Sur disquette: RUN" JEU"

LE MALEFICE DES ATLANTES

Joystick indispensable

Depuis les temps les plus reculés deux mondes légendaires s'affrontent au plus profond des océans: le royaume de Neptune et le continent Atlante. La rumeur actuelle voudrait voir les Atlantes prendre l'avantage et le fragile équilibre instauré par le Dieu de la mer risquerait alors de se rompre... et tempête, ouragan, raz de marée et destruction s'en suivraient! Seule une série d'épreuves sauverait Neptune de son "immobilité" mais aucun champion Neptunien n'a alors jusqu'ici réussi l'impossible. Amphityrite compagne du roi pense alors à faire appeler à Karl ADRIX. Le "KA", dont la renommée a atteint le fond des mers. Réussira-t-il où les hommes-poissons ont échoué...?

Joystick

ACTION → tuer un monstre ou prendre un objet

HAUT



⇐ + ACTION → grand saut à droite

GAUCHE ⇐ ⇐ DROITE



⇐ + ACTION → grand saut à gauche

BAS

⇐ + ⇐ → petit saut à droite

⇐ + ⇐ → petit saut à gauche

Chargement et exécution du programme

- sur cassette: RUN"

- sur disquette: RUN "JEU"

ROAD KILLER

OBJECTIF :

Ramassez tous les fanions à chaque étape tout en obtenant le maximum de points en poussant et en mitraillant sans pitié les abominables Red Cars.

POUR JOUER :

Version disquette: lancez le jeu qui démarre automatiquement.

Version cassette: laissez la touche lecture du magnétophone enfoncée; en fin de partie rembobinez la cassette jusqu'au début de la première étape.

LE JEU :

Votre Buggy est armé de MITRAILLEUSES à balles traçantes et explosives: n'hésitez pas à tirer le premier, car les Red Cars, eux, n'hésiteront pas !

Votre Buggy consomme de l'essence et ses bielles s'usent. Pour survivre, ramassez les BÍDONS bleus d'essence, et les BIELLES jaunes... mais attention aux dérapages !

Méfiez-vous des FLAQUES d'huile et des CLOUS qui jonchent les pavés, ne vous écrasez pas sur un réverbère ou sur une TRAPPE coulissante... En un mot : ouvrez l'oeil !!!

Votre TABLEAU DE BORD comporte une série d'indicateurs :

- votre niveau (3 étapes en tout),
- vos points,
- la jauge d'essence (E),
- l'état mécanique des bielles (M),
- vos Buggy restants (B),
- le nombre de fanions à ramasser pour compléter l'étape (F).

Les jauges d'essence (E) et d'état mécanique (M) sont terriblement secouées pendant que vous roulez... Elles n'indiquent les vraies valeurs que lorsque votre Buggy est à l'arrêt !

Sous le tableau de bord se trouve votre RADAR. Vous êtes le spot clignotant, les Red Cars sont les spots fixes.

Votre radar vous avertit, par un éclair bleuté, lorsqu'un Red Car vient de lancer un MISSILE à tête chercheuse. Mieux vaut ne pas vous attarder dans les parages, les missiles sont redoutables !

COMMENT VOUS DIRIGER DANS LA VILLE :

Lisez d'abord le dépliant SOFTBOOK "Le Choix de Jouer", pour savoir comment effectuer, sur votre ordinateur, les cinq commandes DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS et ACTION, ainsi que les commandes STOP, CONTINUER et REJOUER.

Si vous ne vous occupez pas de lui après la fin de la partie, ROAD KILLER se met à jouer en mode Démo. Pendant ce temps, le meilleur score clignote sur le tableau de bord.

Pour lancer la partie ou une étape, appuyez sur ACTION.

Pour vous déplacer: utilisez les quatre directions, votre ordinateur de bord fera le reste !

Pour ramasser un objet: passez simplement dessus.

Pour mitrailler les Red Cars: appuyez sur ACTION.

Vous pouvez pousser les Red Cars et leur faire perdre leur contrôle, peut-être même les faire s'écraser sur un obstacle et exploser ! Evidemment, eux ne rêvent que de heurter votre Buggy...

Peut-être vous trouverez-vous bloqué un jour dans un recoin d'où vous ne pouvez plus vous échapper. Une seule solution: sacrifier un de vos précieux Buggy, en utilisant la commande REJOUER.

Bonne chance, et pas de pitié pour les Red Cars !!!

KUNG FOU

CHOIX DU MODE DE JEU :

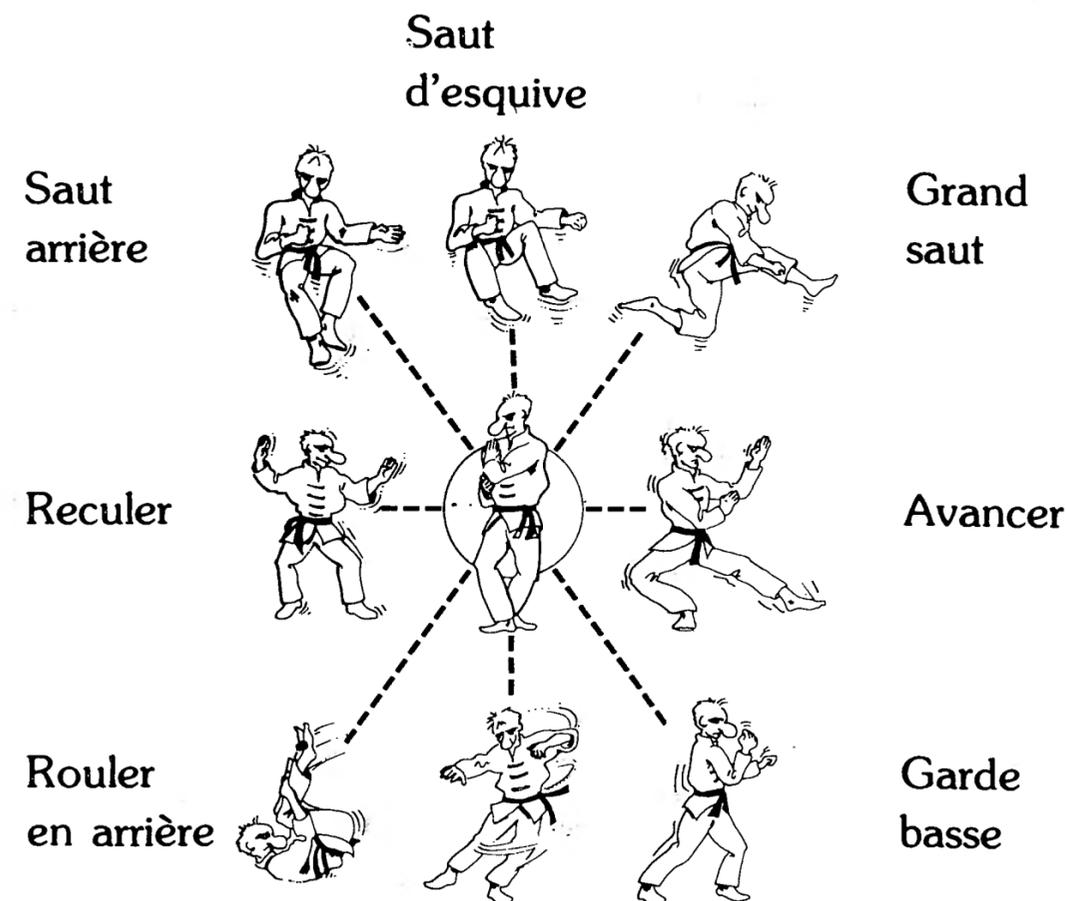
Si vous voulez jouer seul, contre Moraka, pour aller délivrer la princesse, appuyez sur ACTION quand le choix "RAID" est sélectionné.

Si vous désirez jouer contre un(e) ami(e), l'un de vous doit appuyer sur ACTION quand le choix "DUEL" est sélectionné.

CONSEIL :

Pour vous habituer à manipuler Guenzo, choisissez d'abord le mode "DUEL".

UTILISATION DES MANETTES DE JEU

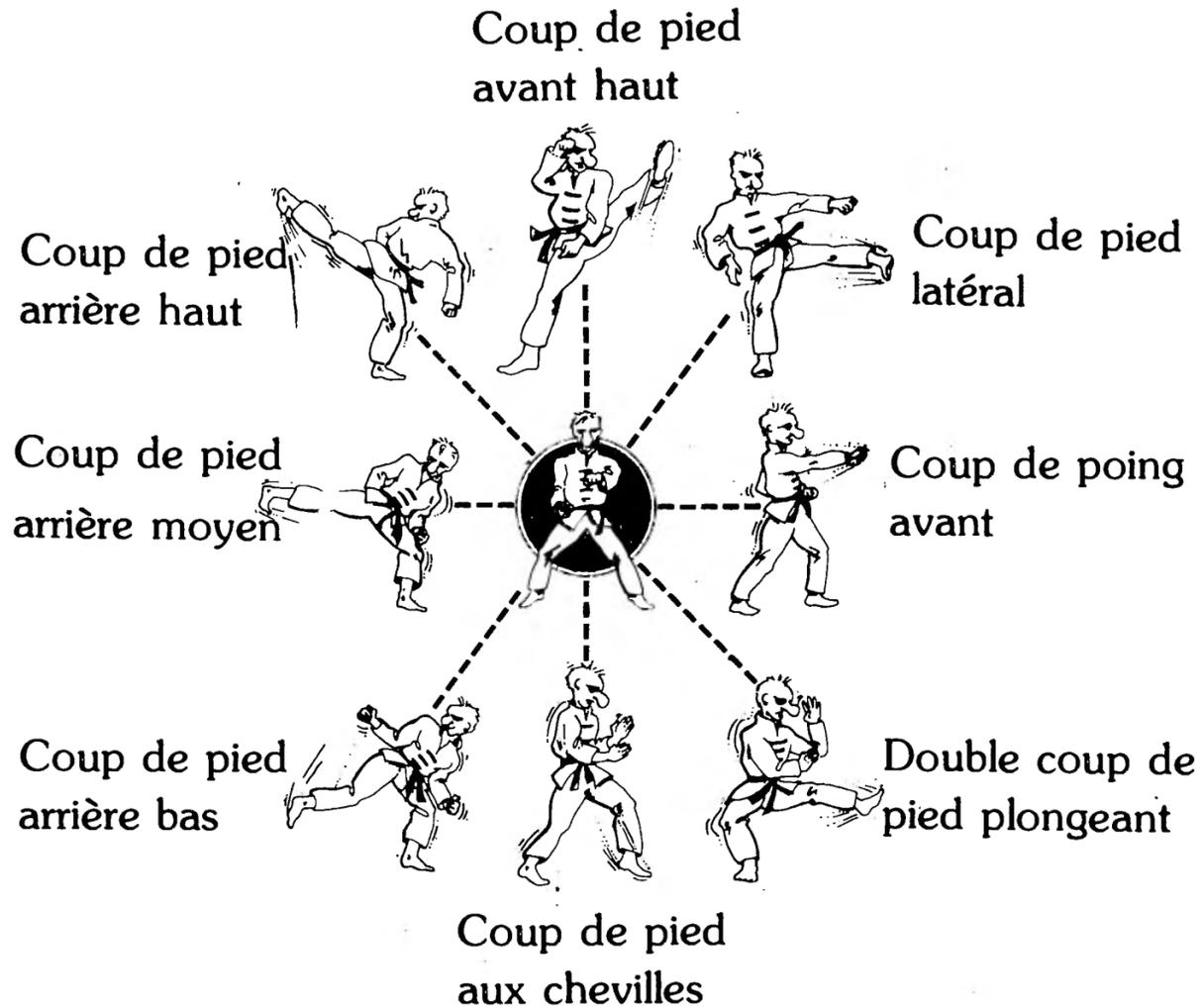


Retournement DÉPLACEMENTS (FAISANT FACE A DROITE).

Indiquer la direction voulue sans appuyer sur ACTION.
Quand vous vous retournez toutes les directions se retournent aussi.

Pour attaquer, appuyer sur ACTION et indiquer la direction voulue.

ATTAQUES (FAISANT FACE A DROITE).



ARRIÈRE

AVANT

Quand vous vous retournez, toutes les directions se retournent aussi.

ÊTES-VOUS UN JUNGLE HERO ?

OBJECTIF :

Vous devez à tout prix vous échapper de la jungle, sous peine d'y trouver une mort atroce !!

POUR JOUER :

Il vous faudra réussir plusieurs étapes pour finalement vous échapper et devenir un JUNGLE HERO !

Lancez le programme et appuyez sur ACTION. Une fois le chargement effectué, appuyez à nouveau sur ACTION pour lancer la partie.

Si vous êtes un aventurier talentueux, chaque fois que vous réussirez une étape, il vous sera possible de passer à la prochaine étape de la manière suivante: appuyez sur ACTION pour lancer le chargement, puis une fois celui-ci terminé appuyez à nouveau sur ACTION pour poursuivre votre partie.

POUR LA VERSION CASSETTE :

Durant tout le jeu laissez la touche "lecture" du magnétophone enfoncée.

LE JEU :

Perdu dans la jungle, vous allez devoir découvrir les règles qui régissent la vie de la faune et de la flore.

Vous rencontrerez les ARAIGNOS, les VIPEROS, les RAMPOS, les YELLOS, et aussi les sympathiques CHOUETTES. Vous verrez certainement des FLEURS SAUVAGES et des SAC-DE-NOEUDS, mais qu'en ferez-vous ? Les nombreuses LIANES vous aideront à grimper, mais comment faire lorsque l'une d'elles a été brûlée par le FEU FOLLET ?

Armez-vous de courage et de patience... c'est la jungle, pas la Côte d'Azur !

Ne manquez pas de découvrir certains objets, qui vous seront indispensables pour parvenir à la fin de chaque étape. Cherchez les FIOLES de tonus, les SACS de graines, les FAGOTS, les MACHETTES, les FIOLES de poison, et même les GODILLOTS ! Rappelez-vous que certains d'entre eux doivent être conservés précieusement, d'autres déposés à des endroits soigneusement choisis...

Il vous faudra absolument reprendre les objets que les ARAIGNOS vous ont volé, et également récupérer ceux qui sont tombés au fond de l'eau. Inutile d'essayer de nager, aucun humain ne sort vivant de ces rivières sauvages ! Non, il faut plutôt ruser... Les YELLOS sont réputés aimer l'eau, peut-être qu'en les poussant un peu ils accepteraient de plonger ? Mais.. où sont passés les YELLOS ??

Méfiez-vous des piqûres et des morsures.. si vous venez à manquer de TONUS, cela peut vous coûter la vie...

Sachez que vous pouvez vous déplacer en vous accrochant aux pattes d'une créature volante ! Le pied... mais il faut aussi des bras bien musclés !

Ah.. le boomerang, n'oublions pas le boomerang !! C'est un instrument très, très perfectionné, qui vous aidera à réussir. Aucun risque de le perdre: même si vous ne le rattrapez pas, lui se débrouillera pour revenir dans votre poche !

Vous reconnaîtrez facilement la fin d'une étape, où vous trouverez une pierre marquée "THE END" (oubliée là par Georges Lucas, pendant le tournage du 11ème épisode de la Guerre des Etoiles).

COMMENT VOUS DIRIGER DANS LA JUNGLE :

Lisez d'abord le dépliant SOFTBOOK "Le Choix de Jouer", pour savoir comment effectuer, sur votre ordinateur, les cinq commandes DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS et ACTION, ainsi que les commandes STOP, CONTINUER et REJOUER.

Servez-vous des quatre directions pour grimper aux lianes, descendre, aller à droite ou à gauche.

Lancez votre boomerang à droite ou à gauche en appuyant d'abord sur ACTION puis en donnant la direction DROITE ou GAUCHE. Pour vous accrocher à une liane, appuyez sur ACTION sans indiquer de direction.

Ramassez un maximum d'objets: il suffit simplement de les toucher.

Il vous faudra souvent déposer des objets: entraînez-vous à le faire avant de commencer une vraie partie.

Indiquez d'abord la direction "BAS", puis appuyez sur ACTION: le SAC de graines clignote, sur la partie droite de l'écran. Appuyez plusieurs fois sur ACTION (sans oublier de relâcher à chaque fois) pour faire clignoter chacun des autres objets.

Lorsqu'un objet clignote, il suffit de vous déplacer pour le déposer.

Attention! on ne peut pas déposer les objets n'importe où...

Sachez que vous pouvez faire pousser des lianes.. et que le POISON tue un certain animal venimeux !

Peut-être vous trouverez-vous bloqué un jour dans un recoin d'où vous ne pouvez plus sortir. Une seule solution: sacrifier une de vos précieuses vies, en utilisant la commande REJOUER.

Ce n'est pas facile d'être un JUNGLE HERO... alors bon courage !

POUR 20 MILLIONS DE DOLLARS

OBJECTIFS :

- Ramassez un maximum de sacs d'or;
- trouvez la clé pour pouvoir passer à l'étape suivante;
- à la dernière étape, trouvez la bonne combinaison grâce aux cartes magnétiques. Tentez votre chance au Jack-Pot !!

POUR JOUER :

Version disquette: lancez le jeu qui démarre automatiquement.

Version cassette: laissez la touche lecture du magnétophone enfoncée; en fin de partie rembobinez la cassette jusqu'au début de la première étape.

LE JEU :

Votre but, parfaitement immoral, est d'arriver au coffre de BALLAHARD, de voler son trésor et de vivre heureux jusqu'à la fin de vos jours (en espérant que la bande à BALLAHARD ne vous retrouve pas pour se venger !!).

Vous pénétrez dans les souterrains, gardés par des brutes épaisses en uniforme bleu, où vit une famille de rats mutants mangeurs de caoutchouc et où l'atmosphère est empoisonnée pour tuer les voleurs comme vous... Heureusement, il existe dans ces souterrains des tuyaux d'oxygène munis de robinets.

Vous vous êtes donc muni d'un masque à oxygène et d'un tuyau en caoutchouc que vous essaieriez de brancher au robinet le plus proche. Mais votre tuyau n'est pas illimité, et pour vous éloigner il faudra souvent vous débrancher et chercher un autre robinet. Espérons que vous pourrez retenir votre respiration suffisamment longtemps ...

Si vous trouvez des morceaux de tuyau, n'hésitez pas à les ramasser, ils faciliteront vos déplacements.

N'oubliez pas les pelles et les pioches ! Vous allez creuser, creuser et encore creuser des galeries, comme un forçat, afin d'éviter les gardiens et découvrir les nombreux objets enterrés

Si des gardiens vous rattrapent, tout n'est pas perdu: ces gardiens-là adorent les sacs d'or ! Si vous en avez, ils vous prendront quelques sacs au lieu de vous arrêter. Mais si vous en manquez, ils vous abattront sans pitié.

Mais vous n'êtes pas non plus un tendre: vous êtes venu muni d'un lance-flammes, que vous réservez aux gardiens qui vous talonnent de trop près. Votre devise: un bon gardien est un gardien cuit ! Et vous pouvez goûter, c'est bon !

Vous allez fiévreusement parcourir les souterrains à la recherche de la clef qui vous permettra de passer à l'étape suivante... car le coffre de BALLAHARD est bien enterré !!!

LES INDICATEURS :

Voici la signification des indicateurs qui se trouvent à droite de votre écran:

PELLES : Nombre de pelles (pour creuser la terre).
PICCHES : Nombre de pioches (pour casser les rochers).
OR : Nombre de sacs d'or.
GAZ : Nombre de bouteilles pour votre lance-flammes.
TUYAU : Longueur de tuyau d'oxygène encore disponible.
AIR : Oxygène qui vous reste pour survivre.

Le nombre de cartes magnétiques ramassées est également affiché, ainsi que la clef si vous l'avez trouvée.

DEPLACEMENT :

Lisez d'abord le dépliant SOFTBOOK "Le Choix De Jouer", pour savoir comment effectuer, sur votre ordinateur, les cinq commandes DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS et ACTION, ainsi que les commandes STOP, CONTINUER et REJOUER.

- Pour vous déplacer: les quatre directions.
- Pour accrocher votre grappin: direction HAUT puis ACTION. (Celui-ci se décroche tout seul lorsque vous faites DROITE ou GAUCHE.)

- Lance-flammes: ACTION + BAS. Les flammes vont dans le sens de votre dernier déplacement.
- Pour sauter: une DIRECTION puis ACTION.
- Pour déconnecter et ramener le tuyau: ACTION sans direction.
- Pour accrocher votre grappin: direction HAUT puis ACTION. (Celui-ci se décroche tout seul lorsque vous faites DROITE ou GAUCHE.)

Peut-être vous trouverez-vous bloqué un jour dans un recoin d'où vous ne pouvez plus vous échapper. Une seule solution : sacrifier une de vos précieuses vies; en utilisant la commande REJOUER.

Allons, pas d'hésitation... Les millions ou la tôle !!!

LES CAVERNES DE THENEBE

PARCHEMINS :

De gauche à droite de l'écran, voici leur signification.

- 1 - Carburant restant dans le réservoir de vol.
- 2 - Points d'énergie ramassés.
- 3 - Temps restant pour l'oxygène de l'équipe. (Si le temps arrive à zéro, la mission est terminée).
- 4 - Bonus d'énergie pour l'étape.
- 5 - Nombre d'équipiers restants. (Si tous les membres de l'équipe sont morts, la mission est terminée).
- 6 - Chaque étape a son code secret. Notez bien ces codes. Ils vous permettront plus tard de commencer une mission à cette étape, plutôt que de reprendre au départ.

COMMANDES PARTICULIÈRES :

Pour voler : Il est nécessaire d'avoir du carburant. Appuyez sur "ACTION", et donnez la direction.

Pour Prendre un ascenseur : Entrez dans l'ascenseur vide et appuyez sur "ACTION".

Pour entrer un CODE ou un SUPERScore : Direction "DROITE/GAUCHE" pour sélectionner les lettres et "ACTION" pour valider. (Pour éviter une validation involontaire, une lettre ne sera acceptée qu'après au moins un mouvement de sélection droite gauche).

Pour commencer une mission : Donner d'abord le code l'étape où vous voulez aller. (Toucher le déclencheur marqué d'un point d'interrogation).

OBJETS INTÉRESSANTS A RAMASSER :

- Jerrycons de 10, 20, 50, 100 points d'énergie.
- Jerrycons de carburant pour voler.
- Jerrycons d'oxygène pour prolonger la mission.

LA PANCARTE JAUNE :

C'est elle qu'il faut toucher pour gagner l'étape et passer à la suivante.

Attention ! Cette pancarte apparaît quelques secondes après le début de l'étape. Si la pancarte tarde à venir, c'est peut-être que vous vous trouvez à l'endroit de son apparition !

TOP SECRET :

Votre code pour débiter la mission :

G B Q

Bonne Chance !!!

COMMANDES SOFTBOOK

	THOMSON			I.B.M.	ATARI
	MO5 TO7/70	MO6	TO8 TO9	PC XT AT COMPATIBLES	ST
HAUT	Q	Q	S	S	S
BAS	W	W	X	X	X
GAUCHE	<	,	L	K	L
DROITE	>	;	M	L	M
« ACTION »	shift space	shift direction space	shift space	shift space	shift space
« GELER » LE JEU	STOP	STOP	STOP	ESC	ESC
CONTINUER LE JEU	CNT	CNT	//	TAB	TAB
SE DECOINCER	STOP puis R	STOP puis R	STOP puis R	F1	F1

- Sur TO8, TO9 et TO9+ les manettes de jeu sont fortement recommandées.
- Sur TO8, TO9 ou TO9+, tous les périphériques (lecteur de disquette externe, imprimante, etc...) doivent être éteints et déconnectés lors du chargement du jeu.
- Sur les micro ordinateurs THOMSON, il est possible à tout moment du jeu de repasser en mode « manette de jeu » simplement en donnant une direction avec la manette, et de repasser en mode « clavier » en appuyant sur la barre d'espace.