

LES "SUPER HITS"

de THOMSON

ARKANOID

Disquette 3"1/2

- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

INTRODUCTION

Ce jeu se situe dans une ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal «Arkanoid» ait été détruit, un engin spatial, le «Vaus» réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide... Vous êtes aux commandes du Vaus : il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le «Changeur de Dimension». Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'«Arkanoid». Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant : il captivera et enchantera le joueur.

LE JEU

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui détruira progressivement les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont totalement indestructibles. Des formes de vie inconnues descendront en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus. Vous êtes aidé dans votre entreprise par des capsules d'énergies qui sont cachées sous certaines briques et libérées quand vous détruisez celles-ci. Chaque capsule a un pouvoir différent et celui-ci est indiqué par une lettre peinte sur le côté, selon la liste suivante :

- S** : Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisé.
- C** : Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de tirer.

B : Agrandit le vaisseau Vaus, ce qui donne plus de chances de réfléchir l'éclair.

D : Divise l'éclair en trois composants séparés vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.

L : Arme votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étrangères.

E : Brise une partie du mur ouvrant à votre vaisseau Vaus une autre voie de fuite qui lui permettra de se glisser au niveau suivant.

P : Vous accorde une vie supplémentaire.

COMMANDES

Le jeu se joue uniquement à la manette de jeu. Pour le jeu à deux, les joueurs ont la même manette. Branchez la manette dans le port # 1.

Déplacez la manette de gauche à droite et appuyez sur le bouton de tir pour lancer l'éclair d'énergie.

SCORES

Sur l'écran est affiché le score du moment, le score le plus élevé, le nombre de vies restant et le niveau atteint.

Si vous brisez une brique, vous obtenez suivant sa couleur, entre 50 et 120 points. 1000 points vous sont accordés quand vous ramassez une capsule et 100 points quand vous touchez une forme étrangère. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous ramassez des capsules «P».

GAME OVER

Disquette 3"1/2

- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
 - La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un T09+, tapez sur **B**.
- Choisissez le jeu en tapant sur la touche correspondante.

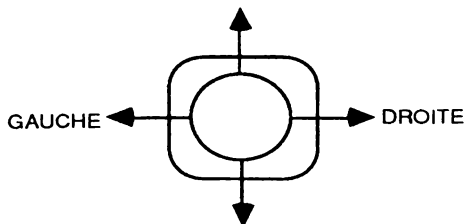
SCÉNARIO

Dans une autre galaxie, très loin d'ici, dans un autre temps, une femme toute puissante exerçait son autorité et commandait - La souveraine GREMLA. Elle devait sa dictature en partie à la loyauté de son dévoué et fidèle lieutenant ARKOS - avec qui ils s'avéraient invincibles. Mais Gremla avait un point faible - plus son pouvoir grandissait plus son avidité et sa cruauté se faisaient sentir - jusqu'à ce que ARKOS - résolu à mettre fin à sa mégalomanie - décide de mettre à bien toute son habileté et sa ruse afin de détruire son empire et soumettre sa dynastie...

LES COMMANDES :

uniquement à la manette

MONTER/SAUTER/MONTER LES ESCALIERS



DESCENDRE/S'ACCROUPIR

BOUTON TIR OU BARRE ESPACE : Tirer/lancer des bombes

TOUCHE «P» : Pause

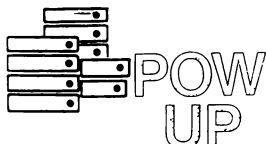
TOUCHE «ENTREE» : Stoppe le jeu

DÉROULEMENT DU JEU

Le personnage principal (ARKOS) peut se déplacer vers la droite et vers la gauche, se pencher, monter ou descendre les escaliers et sauter. Il peut se retourner en plein milieu d'un saut bien que la direction-même du saut reste inchangée. La manière de commander ARKOS est la même que dans les deux parties du jeu mais l'action en est différente !

PREMIER MONDE - LA PLANETE HYPIS

Il s'agit d'un monde linéaire de 20 écrans, votre but étant de vous battre jusqu'au bout où un bateau vous emmènera à la planète suivante. Dans ce monde-ci ARKOS est armé de grenades (son nombre de tirs est illimité) et au cours de son voyage, il découvrira des tonneaux rouges blancs - en leur tirant dessus trois fois vous obtiendrez des pouvoirs spéciaux.



GRENADES : Augmente le nombre de grenades de trois.

POW UP : Accroît la puissance de tir du personnage et élargit le rayon d'action des grenades.



CHAMP DE FORCE : Crée un champ de force autour du personnage, l'immunisant contre tir ou collision.

MINE : tue le personnage s'il la touche.



CŒUR PLEIN D'ÉNERGIE : Si le personnage parvient à l'attraper ; avant que celui-ci disparaisse du haut de l'écran, il refera le plein d'énergie. Il rencontrera les ennemis suivants - étudiez de près leurs faiblesses et leur force!

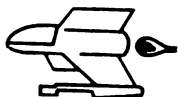
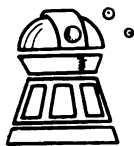


LE ROBOT-GARDIEN : Ne se trouve que dans la prison. Une fois près de lui, il tire et se retourne pour retourner d'où il vient. On le détruit avec un tir mais on doit soustraire trois unités d'énergie en cas de collision. Si ARKOS est touché, on perd une unité d'énergie.



LE MONSTRE VERT : Se trouve dans la plate-forme en métal et dans le pont de pierre. Si vous entrez en

collision avec l'un d'eux, vous perdez trois unités d'énergie.

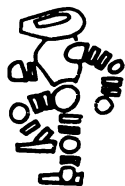


TIREURS DE LASER : Ils vous tirent dessus avec une marge d'erreur minime. On les détruit en leur tirant dessus et en les touchant à la tête 4 ou 5 fois.

BATEAUX : Ils apparaissent à n'importe quelle hauteur sur l'écran. Si vous entrez en collision avec eux, vous perdrez trois unités d'énergie.



LE GEANT ORKO : Quand vous parviendrez à l'écran numéro 11, vous serez coincé et ne pourrez partir ni vers la droite, ni vers la gauche, et le géant ORKO apparaîtra : chaque fois qu'il vous touchera, vous perdrez une unité d'énergie. Il faut tirer 40 fois pour le détruire ; les grenades pourront aussi vous aider (chaque grenade équivaut à 4 tirs). Une fois que ORKO est détruit, vous pouvez continuer. A partir de là chaque fois qu'une vie sera détruite, vous recommencerez à l'écran 11 au lieu de l'écran numéro 1.



LE ROBOT GÉANT : En arrivant à l'écran 19, toutes les sorties à droite et à gauche sont condamnées. Un moment après, trois robots géants apparaîtront et avanceront vers vous en tirant. Vous devez les éliminer pour continuer.

Il faut tirer 20 fois pour détruire chaque robot ou l'équivalent en grenades.

SECOND MONDE - LA PLANETE SCKUNN

A la fin du premier monde, un code vous sera donné pour accéder au second monde.

Pour charger le second monde :

- Ejectez votre disquette.
- Eteignez et rallumez votre ordinateur.
- Pour la version disquette : insérez la disquette, sélectionnez le BASIC 128 ou 512 et tapez RUN"GO2".

Il s'agit d'une tâche beaucoup plus difficile, car ce monde est disposé différemment verticalement et horizontalement.

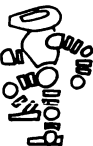
Dans ce monde-ci, au lieu de grenades, vous disposez d'un laser géant qui détruit tout ce qu'il rencontre. Vous ne pouvez utiliser ce laser que 25 fois. Afin d'obtenir de l'énergie, vous devez parvenir à l'écran où vous trouverez l'icône-puissance. En la touchant, le pouvoir d'ARKOS sera au maximum. En vous emparant de l'icône-tir, le potentiel du laser géant sera accru de 5 tirs.

CE MONDE A 2 ETAPES

La forêt : il y a des lacs où vous vous noierez si vous tombez dedans.

Le palais : On utilise des escaliers mécaniques pour changer d'étage. Une fois dessus et lorsqu'il est en route, il faudra vous retenir de marcher ou de sauter jusqu'à ce que vous ayez atteint un autre étage. Un peu partout sur le sol dans le palais, il y a des mines qui exploseront si vous les touchez.

LES ENNEMIS



KAIKAS : Se trouvent à l'étape de la forêt. Ne se déplacent que vers la gauche. Au bord d'un lac ou d'une falaise, font un grand saut. Il faut tirer une fois pour les détruire mais ils soustraient deux unités d'énergie en cas de collision.

LEISERS-FREISERS : Se trouvent dans certaines zones du palais. Se placent à la même hauteur qu'ARKOS bien qu'ils ne vous poursuivent pas vers la droite ni vers la gauche. Ils tirent des boules de feu et il faut tirer dessus deux fois pour les tuer.

ROBOT : Se trouve dans certaines zones du palais, il faut lui tirer dessus trois fois pour le tuer.



TIREUR DE LASER : Pour le détruire, il suffit de le toucher 4 ou 5 fois.

LE GARDIEN-GÉANT : Apparaît à la fin du jeu. Après lui avoir tiré dessus 30 fois, il perdra ses ailes. Vous lui tirez dessus 15 fois et il perdra son corps, pour que sa tête disparaisse, il faut lui tirer dessus 30 fois.

STATUT ET SCORE

Sur l'écran s'afficheront le nombre de vies, de points marqués, l'arme que vous portez et le degré de votre pouvoir. Chaque fois que vous prenez un coup, votre pouvoir diminue et quand il atteint zéro, vous perdrez une vie. Vous gagnez des points en éliminant les formes étrangères sur les diverses planètes (le score dépend de leur force).

GREEN BERET

Paras de choc, "Rambos" en herbe, partez en mission délivrer vos camarades prisonniers dans le camp ennemi.

Utilisez la plateforme et les échelles pour vous infiltrer dans les quatre stations de défense stratégiques : base de missiles, port, pont et camp des prisonniers. Armé au départ d'un seul couteau, vous disposerez ensuite de mitraillettes, de lance-flammes et de grenades dès que vous aurez réussi à tuer le commandant. Il faudra échapper aux attaques tout au long du chemin. Mettez-vous à plat-ventre pour éviter les balles ; sautez par-dessus les mines (qui clignotent) ; surveillez le ciel pour échapper aux missiles. Bougez sans cesse ou vous pourriez vous trouver en fâcheuse posture.

Attention : au terme de chaque étape, vos ennemis vous lanceront une grande offensive et réuniront tous les moyens dont ils disposent pour vous éliminer.

Seul contre une supériorité écrasante, aurez-vous l'adresse nécessaire et les nerfs assez solides pour mettre l'ennemi en déroute et délivrer les prisonniers ?

CALCUL DES POINTS

Vous devez franchir quatre étapes avant d'accéder au camp des prisonniers : **Missiles, Port, Pont, Prison.**

Vous bénéficiez de six vies au début de votre mission et obtenez des points supplémentaires à la fin de chaque étape.

Le **score** actuel ainsi que le nombre de **vies** restantes sont indiqués à gauche de l'écran.

Le **record** déjà effectué avec ce jeu ainsi que le numéro de l'**étape** sont affichés en haut à droite.

Les armes disponibles sont représentées en bas à gauche.

CONSEILS

Évitez les tirs ennemis en vous couchant ou en bondissant. Les armes peuvent tuer plusieurs ennemis à la fois (les grenades tuent tous les ennemis à l'écran).

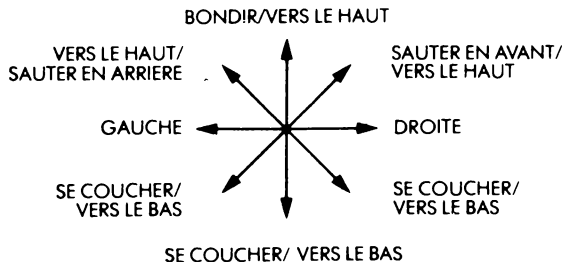
Bouger sans cesse afin de faire le vide autour de vous.
Essayer de conserver des armes pour les utiliser à la fin de chaque étape et contrecarrer l'offensive de l'ennemi.

Disquette 3"1/2

- Placer la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

COMMANDES T08, T09, T09+

Appuyez sur le bouton **ACTION** pour sélectionner la manette de jeu.
Le personnage se déplace comme suit en combinant haut, bas, gauche et droite :



Bouton **ACTION** : pour dégainer le couteau.

BARRE D'ESPACE : pour tirer. Des armes vous sont attribuées dès qu'un des commandants a été touché (identifiable par son bandeau dans les cheveux et sa natte derrière la tête).

NUMÉRO 10

MISE EN ROUTE SUR DISQUETTE

- Vérifiez que tous les éléments nécessaires au fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.
- Placez la disquette dans le lecteur de disquette.
- La page en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9 tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur **B**.
- Votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

CHOIX DES OPTIONS

- Sélectionner le nombre de joueurs en choisissant une des touches **0**, **1**, ou **2** :
- 0** : Démonstration, l'ordinateur jouera contre lui-même.
 - 1** : Un joueur contre l'ordinateur.
 - 2** : Deux joueurs.

OPTION 1

Si l'option UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR a été sélectionnée, il faut ensuite sélectionner le niveau de difficulté souhaité en appuyant sur une des touches suivantes : **1**, **2**, **3** :

- 1** : PREMIÈRE DIVISION : le plus difficile bien sûr.
- 2** : DEUXIÈME DIVISION : niveau moyen.
- 3** : TROISIÈME DIVISION : le plus facile.

Indiquer ensuite si vous désirez jouer avec les manettes de jeu ou au clavier, en répondant à la question :

JEU AU CLAVIER ? O/N

Cette possibilité ne vous est offerte que si vous jouez seul contre l'ordinateur. A deux joueurs, les manettes sont obligatoires. Si vous avez choisi l'option

clavier, vous pourrez vous déplacer grâce aux touches suivantes :

Z : vers le haut

S : vers le bas

H : vers la gauche

J : vers la droite

BARRE D'ESPACEMENT : ACTION

Si vous désirez vous déplacer en diagonale, appuyez sur deux touches simultanément.

Par exemple, pour aller en haut à droite, appuyez sur **Z** et **J** en même temps.

OPTION 2

Choisissez la durée de la mi-temps :

1 : Mi-temps de 5 minutes

2 : Mi-temps de 15 minutes

Indiquez ensuite le nom de votre équipe : 10 caractères maximum pour chaque nom.

DEROULEMENT DU JEU

a : Centre : mise en jeu du ballon

L'équipe qui met en jeu à 2 joueurs dans le rond central.

En appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette, le joueur le plus proche de la balle fait une passe au 2ème joueur.

b : Contrôle des joueurs

Course :

L'orientation de la manette donne la direction de déplacement du joueur le plus proche du ballon.

Shoot :

Lorsque le joueur contrôlé a le ballon dans les pieds il peut shooter en appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette.

Si il shoote pendant qu'il court, la balle sera à ras de terre.

Si il shoote en étant à l'arrêt, la trajectoire de la balle s'élèvera en hauteur.

De plus la force du shoot peut être contrôlée.

Une pression plus longue (environ 1 seconde) permet d'envoyer des balles plus longues ou plus hautes.

Drible :

Lorsque le joueur a le ballon dans les pieds le changement d'orientation de la manette le fera changer de direction en conservant le ballon (sauf tackle réussi de l'adversaire)!

Prise de contrôle de la balle :

Pour pouvoir dribler ou shooter, le joueur doit positionner ses pieds à proximité immédiate du ballon lorsque celui-ci est à terre, ou lorsqu'il rebondit sur le sol.

Si un joueur touche le ballon pendant qu'il est en l'air, le ballon rebondit dans la direction de la course du joueur, sauf si le joueur court dans la même direction que le ballon. Dans ce cas, l'effet obtenu est un amorti et le ballon rebondit sur place.

Défense :

Le joueur «contrôlé» d'une équipe n'ayant pas le ballon peut essayer d'en prendre le contrôle s'il se trouve à proximité du joueur de l'autre équipe ayant le ballon. Pour cela il doit s'approcher du joueur ayant le ballon et tenter un Tackle en appuyant sur le bouton **ACTION**!

Le résultat de ce tackle peut-être :

- Une faute : surtout en ce qui concerne les tackles par derrière interdit au football ;
- Un contre : le dribbleur perd le ballon ;
- Une récupération de la balle par le tackleur, le dribbleur perd le ballon ;
- Rien et le Tackle est manqué.

Gardien de but :

Lorsque le ballon pénètre dans la zone des 6 mètres, le gardien de but peut intervenir :

- soit comme un joueur normal s'il dribble ou shoot ;
- soit en plongeant en appuyant sur le bouton **ACTION** l'orientation de la manette indique alors la direction du plongeon.

Remise en jeu :

Corner, 6 mètres, Touches : La remise en jeu s'effectue en appuyant sur **ACTION** la direction étant indiquée par la manette.

Coups Francs, Pénalty : Même chose que précédemment avec en plus la possibilité de «brosser» le ballon.

L'effet est obtenu en maintenant la manette dans la direction du shoot après avoir appuyé sur **ACTION**

L'effet est automatiquement «rentrant» et plus ou moins prononcé selon la durée pendant laquelle la manette a été maintenue dans la direction.

Possibilités pendant le jeu :

Pause : en appuyant sur la touche **STOP** pendant le jeu, le jeu est suspendu.

Il reprend en appuyant sur n'importe quelle autre touche, une autre pression sur **STOP** permet de reprendre un nouveau match.

RENEGADE

Disquette 3"1/2

- Placer la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**;
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur **B**.

LE JEU

Les rues ne sont pas sûres ! La nuit tombe vite alors que vous vous acheminez à travers le quartier le plus sinistre de la ville, pour aller chercher votre petite amie. Jusqu'à présent tout va bien, votre métro s'arrête à la station. Mais en descendant vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul !

La station et les rues de ce quartier sont infestées de voyous. Mais vous avez peu de temps et vous êtes obligé de passer par là pour retrouver votre petite amie, comme convenu. Des décisions rapides, et une connaissance des arts martiaux sont vos seules armes, et vous vous mettez en route, sachant que ce parcours va être le plus dangereux de votre vie !

Vous devez passer par cinq stades. D'abord la station de métro où vous rencontrez une bande d'agresseurs qui souhaitent que votre voyage se termine à cet endroit précis. Ensuite, la zone de la jetée renommée comme étant le lieu de rendez-vous de bandes à motos. La troisième zone se trouve dans des ruelles mal famées, parcourues par des bandes de femmes à la recherche de tout homme qui tente, même accidentellement, d'entrer sur leur territoire.

Ensuite vous trouverez la rue qui mène à votre lieu de rendez-vous ; mais vous croisez une dangereuse bande, armée de rasoirs et réputée pour agresser tout passant, simplement pour s'amuser.

Vous entrer enfin dans le lieu de rendez-vous, mais attention, la dernière bande à qui vous avez infligé une défaite a appelé des renforts qui vous attendent en compagnie de leur chef, armé d'un pistolet !

DÉROULEMENT DU JEU

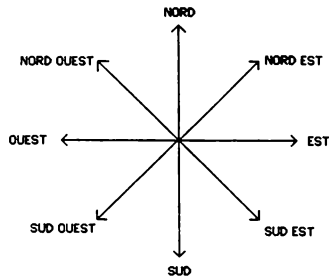
Une fois le chargement du jeu effectué, la page d'en-tête s'affiche et vous vous trouvez directement dans la station de métro. Vous rencontrerez une bande de voyous, armés de barres à mine, qui commenceront à vous encercler. Vous devrez alors vous battre. Après avoir vaincu un certain nombre de voyous, le chef de la bande arrivera, vous provoquant directement. Une lutte à mort vous opposera, dont vous devrez sortir vainqueur.

COMMANDES

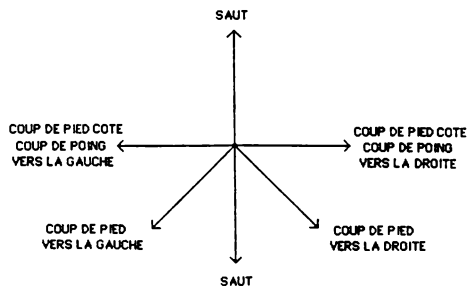
MANETTE DE JEU

Le jeu fonctionne uniquement à la manette de jeu, branchée en port 1.

Manette de jeu :



Manette de jeu et bouton feu :



LES NIVEAUX

Il y a en tout cinq niveaux : Métro, jetée, rue mal famée, scène du bout de la rue, et intérieur. Dans chacun de ces scénarios, vous rencontrerez une bande. Chacune de ces bandes dispose d'armes différentes. Pour terminer un niveau, vous devrez battre le chef de la bande. Son statut est affiché en haut de l'écran, en dessous de votre barre d'énergie. Chaque fois que le chef est frappé et renversé au sol, son énergie diminue considérablement. Quand son niveau d'énergie indique zéro, il ou elle est vaincu(e) et vous pouvez passer au niveau suivant. Attention, le chef n'entre dans la mêlée que lorsqu'un certain nombre de voyous ont déjà été vaincus.

Au premier stade du jeu, vous êtes attaqué par une bande d'assaillants, dont certains seulement sont armés. Pour les vaincre, il leur faut asséner à plusieurs reprises, des coups de poings et des coups de pied. D'une manière générale, chacun doit être mis à terre deux fois.

Au second niveau, vous devez affronter sur la jetée, une bande de voyous à moto. Au début de ce niveau, cinq attaquants vont essayer de vous écraser. Pour les mettre hors d'état de nuire, vous devrez les faire tomber de leur moto. Une fois débarrassé des motards, vous serez attaqué par un groupe d'anges de la mort, certains sans armes, d'autres brandissant des pieds-de-biches, et enfin par leur chef.

Au troisième niveau, vous vous trouvez dans les rues mal famées de la ville. C'est le quartier général d'une bande de maraudeuses armées de gourdins et de fouets. Quand un certain nombre de ces «dames» ont été vaincues, leur chef, la grosse Bertha, descend dans l'arène.

Le quatrième niveau est occupé par des voyous armés de rasoirs. Contrairement aux niveaux précédents, ici le moindre coup vous est fatal !

Vous accédez au cinquième niveau, qui est la scène de l'intérieur où vous attendent quelques autres membres de cette bande et leur chef, armé d'un pistolet.

LES POSITIONS D'ATTAQUE

COUP DE POING



COUP DE PIED EN HAUTEUR



COUP DE PIED DE COTE



STATUT ET SCORE

Votre énergie est indiquée en haut de l'écran par un cadre horizontal contenant des barres, qui diminuent chaque fois que vous êtes touché. Le tableau d'énergie du chef de la bande se trouve juste en dessous du vôtre. Celui-ci ne fonctionne que lorsque ce personnage entre en jeu (après que vous ayez vaincu un certain nombre de voyous). Son énergie diminue proportionnellement au nombre de coups qu'il reçoit. Les vies qu'il vous reste sont indiquées par les têtes en bas de l'écran.

Des points sont accordées pour les actions réussies et ce en fonction de leur efficacité. On peut obtenir entre 50 et 300 points, selon que le coup est plus ou moins efficace. Des points supplémentaires sont accordés à chaque fois que l'on élimine un ennemi. Après avoir fini un niveau, vous recevrez un bonus en fonction du temps que vous aurez mis. Une vie supplémentaire vous est accordée à chaque fois que vous avez terminé tous les niveaux.

SLAP FIGHT

Disquette 3"1/2

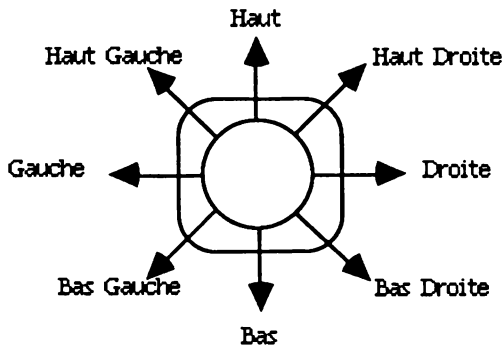
- Placer la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

LE JEU

Vous êtes aux commandes de l'avion Slapfighter et il vous faut détruire les nuées de créatures étrangères malfaisantes qui vous affrontent en vagues meurtrières successives sur l'hostile planète Orac. Pour vous aider à relever ce défi, collectez les icônes et augmentez de façon substantielle votre vitesse et vous puissance de tir. Le graphisme superbe et le rythme époustoufflant de Slap Fight en font un jeu captivant.

LES COMMANDES :

Le jeu se joue uniquement à la manette de jeu et avec la barre d'espacement.



Bouton Tir : Tir

Barre d'espacement : Active les icônes présentement indiquées.

DÉROULEMENT DU JEU :

Manœuvrez votre avion Slap Fighter au-dessus du sol de la planète Orac qui se déroule verticalement. A mesure que vous progressez plus avant dans le jeu, l'environnement se révèle de plus en plus hostile et plus de formes de vies ennemies se regroupent pour vous attaquer en vagues meurtrières. Quand vous détruisez certains ennemis, ils produisent parfois une étoile, prenez l'étoile en volant au-dessus de celle-ci, une icône s'allumera alors au bas de l'écran. Pour sélectionner l'icône allumée, appuyez sur la barre d'espace et ceci vous dotera de la capacité indiquée.

Si toutefois vous choisissez de ne pas sélectionner cette icône, la prochaine étoile que vous prendrez allumera l'icône suivante sur la rangée et ainsi de suite. Si vous êtes passé par toutes les icônes de la rangée sans sélectionner aucune des facilités offertes, on recommencera automatiquement à la première icône. Ces facilités vous sont offertes dans l'ordre suivant :

1°- **VITESSE** (x5)

2°- **TIR** (Ceci vous ramène au statut de puissance de tir original)

3°- **COTE** (vous permet de tirer à partir des côtés de votre appareil)

4°- **AILE** (x3, agrandit votre vaisseau et augmente sa puissance de tir)

5°- **BOMBE** (vous permet de créer des explosions à l'avant de votre appareil)

6°- **LASER** (projette un faisceau invisible à l'avant de votre appareil)

7°- **MISSILE A TETE CHERCHEUSE** (vous donne une cadence multidirectionnelle de tir de missiles qui se placent en position sur toutes les cibles)

8°- **BOUCLIER** (vous permet d'échapper temporairement à tous les coups tirés sur vous, la durée de la protection dépend du nombre d'impact)

SCORE :

Vos scores et vos nombres de vie sont affichés en haut de l'écran, les icônes de texte en bas de l'écran sont affichées en jaune et indiquent la facilité disponibles à ce moment-là. Vous obtenez des points chaque fois que vous détruisez un objet ou une forme de vie étrangère : entre 100 et 1000 points en fonction de la difficulté présentée par cette forme de vie. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous atteignez 50000 points. Puis ensuite tous les 70000 points.

SUPER TENNIS

- La page en tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9 tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+ tapez sur **B**.

PRÉSENTATION

Le logiciel SUPER TENNIS vous propose de jouer de passionnantes parties de tennis. Son intérêt réside dans la qualité de la simulation, qui vous permettra de retrouver tous les coups du tennis : coups de base comme le service, la frappe en coup droit ou en revers, mais aussi des coups plus subtils, volée, lob, amorti, et pourquoi pas passing-shot.

Avec SUPER TENNIS, plus d'attentes interminables au bord du court, en quête d'un hypothétique partenaire : si vous êtes seul, vous trouverez un partenaire idéal en la personne du micro-ordinateur, puisqu'il jouera au niveau de votre choix : débutant, amateur, ou «pro». Vous pourrez d'ailleurs tester ces niveaux en assistant à un «match-exhibition» opposant l'ordinateur à lui-même. Vous serez peut-être surpris par la vitesse des échanges!

CONDITIONS DE JEU

Vous devez définir successivement trois conditions de jeu :

Le nombre de joueurs : vous pouvez ainsi choisir de jouer contre l'ordinateur (un joueur) ou contre une autre personne (deux joueurs), ou d'assister à un match-exhibition (démonstration).

Le niveau du jeu : ces niveaux, débutant, amateur et pro (professionnel), sont différenciés par la vitesse de la balle. Si vous jouez seul contre l'ordinateur, la qualité de sa relance est également déterminée par le niveau choisi.

La durée du match : un set, trois sets (deux sets gagnants), ou cinq sets (trois sets gagnants).

Choix des options : l'option sélectionnée est affichée sur fond rouge, vous pouvez déplacer la sélection à l'aide des touches ---> ou <---, ou à l'aide de la manette. Pour valider une sélection, appuyez sur la touche **ENTREE** ou

sur le bouton ACTION de la manette de jeu. La validation d'une option de jeu permet d'accéder au choix suivant.

Dès que vous avez déterminé la durée de votre partie, le logiciel vous demande de lui indiquer, dans le bas de l'écran, les noms des joueurs. Tapez ces noms et validez les en appuyant sur la touche ENTREE : vous pouvez également valider sans indiquer de noms ; les joueurs seront alors désignés en cours de partie par «joueur 1» et «joueur 2».

Si vous avez choisi de jouer contre l'ordinateur de jeu, le court de tennis apparaît et le match commence.

DÉROULEMENT DU MATCH

LE JEU

Conditions générales du jeu

En haut de l'écran, se trouve le tableau d'affichage, qui vous tient informé à tout instant de l'état du score :

6	Pascal	4	15
SETS		JEUX	POINTS
3	Chloé	5	15

Dans le match en cours, Pascal a remporté le premier set six jeux à trois, mais Chloé mène cinq jeux à quatre dans le deuxième set : les deux joueurs sont à quinze partout dans le dixième jeu de celui-ci.

Remarquez que le nom du joueur au service pour le jeu en cours apparaît sur fond magenta.

Tous les jeux impairs, les joueurs changent de côté.

Lorsqu'un tie-break doit être joué, (les deux joueurs sont parvenus au score de six jeux partout au terme d'un set), le score n'est plus annoncé à partir de «dix partout».

Technique du jeu

Il faut distinguer deux types de coup :

- **le service** : vous êtes seul à intervenir sur la balle, sans avoir à effectuer de déplacement ;
- **la relance** : il vous faut tenir compte de la trajectoire de la balle lancée par l'adversaire et vous placer de façon adéquate afin de la relancer.

Votre action sur la balle est déterminée par :

- **la position du levier de la manette**, qui détermine la vitesse et l'effet de la balle ;
 - **l'appui** sur le bouton Action de la manette, qui déclenche le coup.
- Ces deux commandes doivent être coordonnées.

Reprenons tous ces éléments du jeu :

Déplacement

Sitôt le coup de l'adversaire effectué, il faut vous déplacer vers le lieu probable de rebond de la balle, ce qui suppose une «anticipation» de votre part. Utilisez pour cela le levier de la manette, en l'orientant dans la direction du déplacement souhaité.

Notez que :

- la raquette se place automatiquement du côté vers lequel le joueur se déplace (coup droit pour un déplacement à droite, revers pour un déplacement à gauche) ;
- lorsque la balle est hors de portée, l'appui sur le bouton ACTION fait changer la raquette de côté.

Frappe de balle

Une fois positionné par rapport à la balle, vous devez la frapper, en appuyant sur le bouton ACTION de la manette :

- suivant la position du levier lors de la frappe, vous obtenez toute une gamme d'effets (voir QUELQUES COUPS PARTICULIERS) ; retenez dès maintenant que le positionnement vers l'avant accélère votre balle.
- l'orientation de la balle (l'angle que prend sa trajectoire par rapport à l'axe du terrain), dépend du moment que vous choisissez pour déclencher la frappe de la balle. En effet, l'appui sur le bouton ACTION provoque un mouvement circulaire de la raquette : la balle est donc relancée dans la direction qui correspond à la position de la raquette au moment où celle-ci frappe la balle. Notez que la maîtrise de cette possibilité, qui fait tout l'intérêt du SUPER TENNIS, suppose une bonne habitude du jeu.

Service

Au Service, on utilise également le positionnement du levier de la manette pour agir sur la trajectoire de la balle : augmenter sa vitesse par un positionnement vers l'avant, ou lui donner de l'angle par un positionnement latéral. Notez que la recherche du maximum d'effet augmente le risque de commettre une faute.

Note : Si vous vous contentez d'appuyer sur le bouton Action, le service n'aura aucun effet particulier ; c'est une bonne solution, pour une «deuxième balle» sans risque.

Important

- 1) Il va de soi que les deux types d'effet (puissance et orientation de la trajectoire), se combinent lorsqu'on utilise les positions intermédiaires du levier.
- 2) Notez bien que les effets du levier s'inversent suivant la partie du court dans laquelle le joueur est placé.

Quelques coups particulier

La volée. Ce coup consiste à intercepter la balle adverse avant son rebond. Utilisez le levier pour «placer» votre volée au mieux (si possible loin de l'adversaire !).

Le lob. Votre adversaire étant «au filet» (engagé en deçà de la ligne délimitant la zone de service), il vous suffit de positionner le levier vers l'arrière pour exécuter un lob, balle qui passe au dessus de l'adversaire.

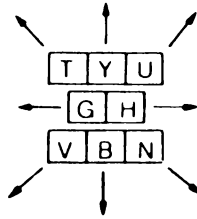
Le smash. Si votre adversaire a exécuté un lob, vous forçant à reculer très rapidement, vous pouvez toutefois tenter un coup gagnant, en frappant la balle avant le rebond, exécutant ainsi un smash.

L'amorti. Le positionnement vers l'arrière du levier, lorsque l'adversaire est au fond du court permet d'amortir votre balle ; elle rebondit juste derrière le filet, obligeant votre adversaire à un déplacement rapide vers l'avant.

Le passing-shot. Il s'agit, votre adversaire étant au filet, de donner à la balle une trajectoire telle qu'elle déborde l'adversaire, d'un côté ou d'un autre : ici pas de miracle, seuls un placement rigoureux et une frappe rapide et précise peuvent garantir la réussite de ce coup.

LE JEU AU CLAVIER

Si vous avez choisi de jouer contre le micro-ordinateur, en utilisant le clavier, vous trouverez ci-dessous les touches du clavier correspondant aux diverses positions du levier de la manette, et du bouton ACTION.



Pour relancer la balle alors que vous êtes en train de vous déplacer, appuyez sur la touche majuscule (**SHIFT**).

Pour relancer la balle à l'arrêt, appuyez sur la touche **ENTREE**.

POUR INTERVENIR EN COURS DE PARTIE


Diverses commandes sont accessibles en cours de partie.

Les touches qui leur correspondent ne sont actives que lors de l'attente du service :

- La touche **STOP** ou la barre d'espacement vous permettent d'arrêter temporairement le jeu. Appuyez sur les mêmes touches pour reprendre la partie.

- Lorsque vous avez ainsi demandé une pause, il vous est possible de moduler la vitesse des échanges en appuyant sur la touche + : vous pouvez choisir parmi quatre vitesses de jeu numérotées de 1 à 4.

- La touche **RAZ** vous permet de reprendre un match au début, en remettant le score à zéro.

- La touche  vous permet de revenir au choix des conditions de jeu, et donc de modifier celles-ci.

- Les touches **EFF** et **RAZ** vous permettent respectivement de «couper» la voix de l'arbitre et de la rétablir (le bruit de la balle n'est pas affecté par ces commandes).

LES RÈGLES DU TENNIS UTILISÉES DANS CE LOGICIEL

Nous vous rappelons ici quelques règles usuelles.

- Un match se décompose en sets, le gagnant étant celui qui remporte le premier, 1, 2, ou 3 sets, selon l'option sélectionnée dans le menu.

- Chaque set se décompose lui-même en jeux :
 - pour gagner un set, il faut remporter au minimum six jeux, avec deux jeux d'écart. Lorsque les deux joueurs parviennent au score de six jeux partout dans un set, ils doivent jouer un tie-break : celui-ci est gagné par le joueur qui parvient le premier à marquer sept points, avec deux points d'écart. Les points sont comptés un à un, les joueurs changent de côté chaque fois que six points ont été marqués,
 - pour gagner un jeu, il faut au minimum marquer quatre points, avec deux points d'écart par rapport à l'adversaire. Un point est gagné lorsque l'adversaire n'est pas parvenu à faire rebondir la balle dans la zone de terrain autorisée. Lorsque les deux joueurs parviennent au score de quarante partout dans un jeu, le point suivant est désigné seulement comme «avantage» (cet avantage étant attribué au joueur qui a gagné le point, et auquel il suffit de marquer un autre point pour remporter le jeu). Le premier point marqué par un joueur dans le jeu est compté «quinze», le second «trente» et le troisième «quarante».
 - les joueurs changent de camp chaque fois qu'un nombre impair de jeux a été joué et servent à tour de rôle, jeu après jeu.

TOP GUN

Disquette 3"1/2

- Placer la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît :
 - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
 - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

LE JEU

Avec TOP GUN, vous êtes Maverick, un des pilotes les plus brillants de la Navy américaine, votre appareil est le TOMCAT F14. C'est un avion rapide et redoutable muni de différentes armes et de systèmes de défense.

Des représentations graphiques en trois dimensions et l'affichage à l'écran divisé en deux permettent à un ou deux joueurs de s'affronter ou de jouer contre l'ordinateur.

Vous devez déjouer les manœuvres de votre adversaire et l'abattre d'un seul coup grâce à des tirs de mitrailleuse successifs.

Afin de devenir l'As des As, vous devez faire appel à de nombreuses qualités telles que réflexe, souplesse et précision dans vos manœuvres.

COMMANDES

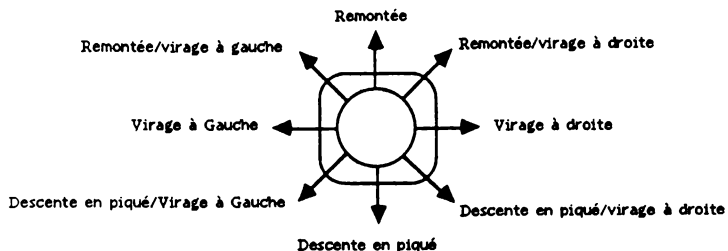
Vous pouvez jouer uniquement avec la manette de jeu.

Jeu à un joueur :

Branchez la manette dans le port manette N°1, afin de piloter votre avion qui se situe à gauche de l'écran. L'ordinateur pilotera automatiquement l'avion ennemi à droite de l'écran.

Jeu à deux joueurs :

Branchez une deuxième manette dans le port manette N°2, afin de piloter le deuxième avion (Avion à droite de l'écran).



BOUTON TIR : Tir au canon

Touches de commande :

STOP :	Quitter le jeu
Barre d'espace :	Pause
A :	Augmenter la vitesse
W :	Diminuer la vitesse
P :	Augmenter la vitesse du 2ème avion en mode 2 joueurs
	Diminuer la vitesse du 2ème avion en mode 2 joueurs

UTILISATION DE LA MITRAILLETTE/CANON

Cette arme peut être utilisée quand l'ennemi est en vue - pour l'abattre vous devez tirer 25 coups directs. Un coup est indiqué par un bord clignotant et par une référence visuelle sur l'indicateur des dégâts. Les niveaux de chaleur de l'arme sont affichés sur le tableau de contrôle.

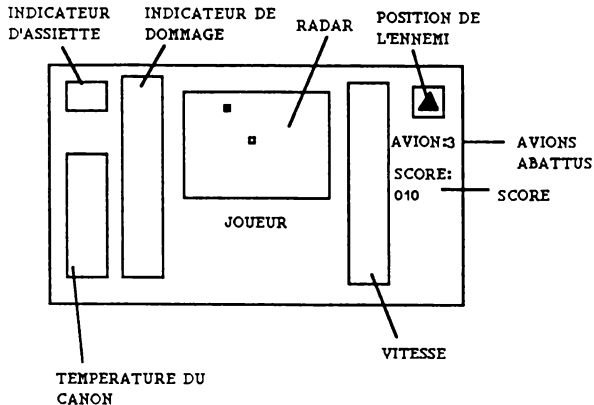
ÉCRAN D'AFFICHAGE

L'écran est divisé en deux. Le cockpit et l'écran de contrôle de votre avion est situé à gauche de l'écran, celui de l'ordinateur ou du deuxième joueur est à droite.

L'altitude s'affiche en haut et à gauche de chaque cockpit.

ÉCRAN DE CONTROLE

Sur le radar, l'avion ennemi apparaît en rouge.



PROGRESSION & SCORE

A chaque étape, vous aurez à abattre 4 appareils.

Des points vous seront attribués en fonction du nombre d'avions abattus.

CONSEILS UTILES

- Utilisez les mitraillettes avec parcimonie sinon elles risquent de s'enrailer.
- Essayez de placer votre appareil derrière l'ennemi.
- Quand vous virez, utilisez la montée pour effectuer un virage plus serré.

Imprimé en France

CAAV - Audio-Vidéo-Informatique-

Dpt Impression

BP 24 - 06370 MOJANS SARTOUX

Tél. 93 75 75 06