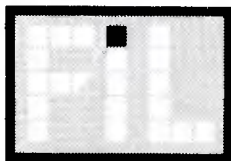

**TO7/70 - TO8 - TO9 - TO9+
MO5 - MO6**

**THE WAY OF THE TIGER
BEACH-HEAD
KRAKOUT**



FRANCE IMAGE LOGICIEL

SOMMAIRE

Mise en service **3**

The way of the tiger **4**

Beach head **9**

Krakout **14**

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.

Allumez l'écran puis l'unité centrale.

Cassette

■ Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et au programme désiré. Vérifiez que la bande est bien réembobinée.

■ Mettez le lecteur de cassettes en position.

■ Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :

- si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

- si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.

- si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le **BASIC V 1.0**, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

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**.

Une page d'entête apparaît, sélectionnez le jeu désiré en tapant son numéro.

THE WAY OF THE TIGER

L'histoire débute dans le monde magique d'Orb. Isolée au milieu d'une mer que le peuple de Manimarch prétend sans fin, se trouve une île mystique : l'île des Songes Tranquilles.

Bien des années se sont écoulées depuis que, n'étant encore qu'un très jeune enfant, vous avez vu pour la première fois ses rivages de sable d'or et ses rizières d'émeraude. Une fidèle servante vous y avait amené. Elle vous avait déposé, vous l'orphelin, sur les marches du Temple du Rocher en priant les dieux que les religieux vous adoptent.

Les religieux vivent sur l'île depuis des siècles et consacrent leur existence à leur dieu Kwon, le Maître suprême du combat corps-à-corps. Leur seule raison de vivre consiste à aider autrui à lutter contre le mal qui infeste le monde. Vous voyant seul et sans protecteur, les religieux vous ont adopté, et vous êtes devenu l'un des leurs. Personne n'a mentionné l'étrange marque de naissance en forme de couronne que vous portez à la cuisse, mais vous n'avez pas oublié que votre vieille servante avait insisté sur sa signification mystique. Chaque fois que vous attirez l'attention des moines sur cette étrange marque, ils vous recommandent la méditation et la patience.

Le plus puissant d'entre eux, Najishi, Grand Maître de l'Aurore, est devenu votre père adoptif. Il vous a guidé et vous a enseigné la divine et calme bonté de Kwon et veut faire de vous un Ninja. Pour lui prouver que vous en êtes digne, vous allez subir trois épreuves durant lesquelles vous devrez vaincre des adversaires choisis par le Maître. Des niveaux d'endurance et de puissance morale vous seront assignés. Chaque cercle d'endurance complet que vous utilisez vous enlève un point de puissance morale. Ces niveaux sont également assignés à vos adversaires. Ne l'oubliez pas : plus votre force et celle de vos adversaires diminuent, plus les coups déviés deviennent faibles.

Kwon a le pouvoir d'augmenter votre force, il consentira peut-être à le faire quand vous aurez réussi à vaincre un ennemi. Si vous perdez toute votre force morale, vous échouerez à l'épreuve en cours.

DEROULEMENT DU JEU

Après le chargement du programme principal, le menu s'affiche à l'écran vous donnant le choix entre les différentes épreuves.

Pour la version cassette

Le "Combat au corps à corps" est enregistré sur la face 1 et votre cassette, le "Combat aux bâtons" ainsi que le "Combat au Samourai" se trouvent sur la face 2.

Option 1

Vous demanderez à participer aux trois combats proposés. Si vous gagnez un combat, le chargement puis l'exécution du combat suivant sont enchaînés automatiquement.

Après avoir passé avec succès la première étape du "Combat au corps à corps", retournez votre cassette, réembobinez et pressez la touche "PLAY" de votre magnétophone.

Sélection des options

Pour MO5, MO6 :

Le clavier ou la manette peuvent être utilisés. Sélectionnez l'option désirée en appuyant sur la barre d'espacement.

Pressez la touche correspondante au numéro du combat désiré.

Pour TO7/70, TO8, TO9, TO9+ :

La manette de jeu est uniquement disponible.

Sélectionnez l'option désirée avec la manette de jeu en déplaçant le levier de bas en haut. L'option choisie apparaît alors sur fond jaune. Validez votre choix en appuyant sur le bouton Tir de votre manette.

Si vous demandez à participer à l'ensemble des trois combats. Si vous gagnez un combat, le chargement puis l'exécution du combat suivant sont enchaînés automatiquement.

Manette de jeu

Pour faire avancer le personnage, tirer la manette vers la gauche ou la droite.

Pour changer de direction:

- s'il se dirige vers la gauche, tirer la manette vers la droite en appuyant simultanément sur la touche "action"
- de même, action et gauche pour changer de direction s'il est tourné vers la droite.

L'appui vers l'avant de manette fera faire des bonds au personnage, quelle que soit sa direction.

En tirant la manette vers vous, vous verrez le combattant s'accroupir, ce qui lui fera prendre de l'élan ou lui permettra d'esquiver les coups de son adversaire.

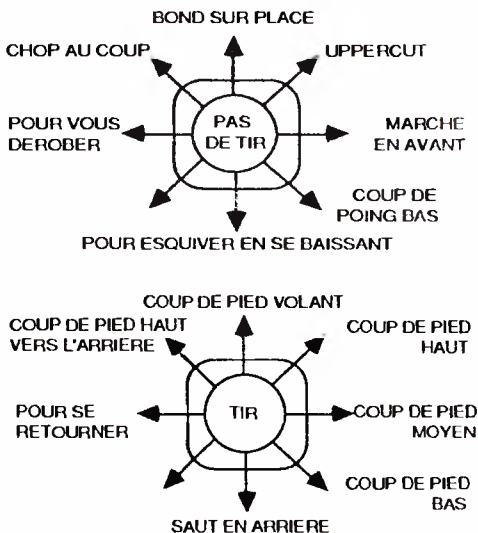
Clavier : uniquement valable sur MO5, MO6

Bien que la manipulation au clavier soit beaucoup plus périlleuse que celle de la manette de jeu, nous vous indiquons les touches correspondant aux différents déplacements du combattant:

Touche "Z"	: bond vers le haut
Touche "W"	: coup de poing horizontal
Touche "A"	: coup de poing vers le haut
Touche "X" ou "C"	: le combattant s'accroupit
Touche "E"	: geste de Karaté
Touche "Q"	: pour faire avancer le personnage
Touche "D"	: pour le faire reculer
Touche ENTREE	: pour donner des coups de pieds
Touche ENTREE + "Q"	: pour le faire pivoter vers l'avant
Touche ENTREE + "D"	: pour le faire pivoter vers l'arrière

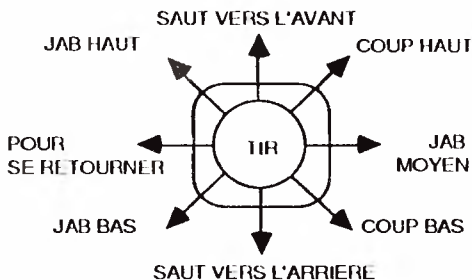
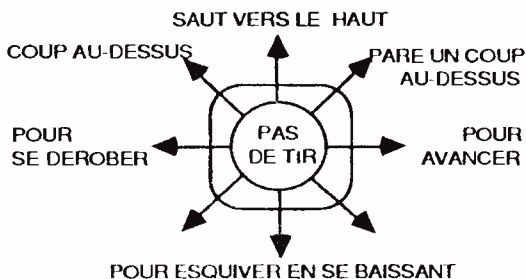
Première épreuve: LE CORPS-A-CORPS

Vous errez parmi les régions désertiques d'Orb, où vous devez vaincre tous ceux (ou tout ce...) que le Grand Maître décide de vous présenter. C'est là votre épreuve de combat corps-à-corps. Demeurez sur vos gardes : votre prochain adversaire pourrait surgir n'importe où sous la forme d'un roc ou d'un obélisque: vous n'êtes jamais sûr.



Deuxième épreuve: LA LUTTE AU BÂTON

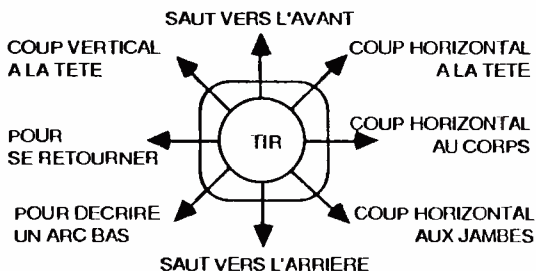
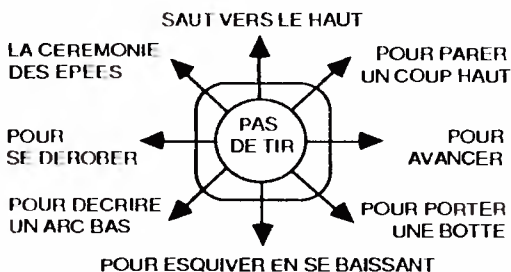
L'action se situe au dessus d'un lac. Vous devez rester en possession d'un bâton magique que les disciples du Grand Maître vont tenter de vous voler. Agissez avec les plus grandes précautions car le bâton est extrêmement glissant et, après vos tribulations dans le désert, vous n'avez pas le pied aussi sûr que celui de vos adversaires.



Dernière épreuve: LA LUTTE A L'EPEE

Dans le Grand Temple, vous allez combattre à l'épée les plus grands guerriers auxquels vous avez eu affaire jusqu'ici et pour finir, le Grand Maître lui-même vous mettra à l'épreuve. Si vous réussissez à le

vaincre (et c'est une fine lame), vous recevrez le grand honneur de devenir NINJA, le sage, protecteur des opprimés et des faibles, le Tout Puissant.



ATTENTION ! A ce niveau, il est possible que vos adversaires possèdent des aptitudes "supplémentaires" que vous n'êtes pas en mesure d'émuler. Toutes tentatives d'imitation de votre part pourrait s'avérer dangereuse, ou même fatale !

Vous pouvez retourner au menu à tout moment en appuyant sur la touche **STOP** (uniquement valable pour MO5 et MO6).

PRESENTATION

BEACH-HEAD est un jeu d'action comportant 6 tableaux différents écrits en 100% langage machine.

L'action se situe dans le pacifique où un dictateur impitoyable s'est emparé d'une île pacifique. A la tête de votre armée, vous devrez déjouer les pièges de votre adversaire et neutraliser ses troupes.

Mais le plus difficile sera de capturer la forteresse de KUHN-LIN dont la résistance est légendaire.

POUR COMMENCER A JOUER

Une fois la page d'en-tête affichée, appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** pour obtenir le menu d'options. Si vous ne touchez à aucune touche, la démonstration démarre. Stoppez la à tout moment en appuyant sur la touche **STOP**.

Répondez aux questions qui vous sont posées à l'écran en appuyant sur les touches correspondantes :

1 = jeu à 1 joueur ;

2 = jeu à 2 joueurs ;

M = pour jouer avec les manettes ;

C = pour jouer au clavier (sauf pour TO9) ;

N = choix du niveau de jeu (facile, moyen, difficile) ;

G = pour démarrer.

Pour obtenir le menu de sélection des écrans tapez sur n'importe quelle touche du clavier.

Si le jeu est chargé et qu'aucune touche n'est pressée, le jeu partira en démonstration.

Après avoir appuyé sur la touche **G** pour démarrer le jeu, entrez votre nom au clavier (maximum 10 caractères) puis appuyez sur la touche **ENTREE**.

TABLEAU 1. RECONNAISSANCE AERIENNE

DESCRIPTION

Le premier tableau est la reconnaissance aérienne du territoire ennemi. A ce niveau du jeu deux stratégies d'action peuvent être envisagées.

1) Utilisez le passage secret et y engager les dix bateaux de votre flotte.

2) Livrer bataille, immédiatement.

POUR MANOEUVRER

Pour déplacer votre flotte utilisez les touches du clavier : F vers le haut, X vers le bas, V vers la gauche, B vers la droite, ou les manettes de jeu.

La **BARRE D'ESPACE** ou le bouton **ACTION** servent à tirer.

Le passage secret est indiqué par un carré clignotant en haut à gauche de l'écran, la base de KUHNLIN par un carré clignotant en bas à gauche et la flotte ennemie par quatre points blancs en formation carrée.

TABLEAU 2. LE PASSAGE SECRET

DESCRIPTION

Le passage secret est semé de pièges qu'il vous faudra éviter. Vous guiderez votre flotte à travers un canal miné et vous devrez éviter les torpilles ennemies.

POUR MANOEUVRER

V, vers la gauche = pour accélérer ;

B, vers la droite = pour arrêter ;

F, vers le haut = pour faire pivoter le bateau vers la droite ;

X, vers le bas = pour faire pivoter le bateau vers la gauche.

BARRE D'ESPACE, le bouton **ACTION** = pour tirer.

Le niveau de difficulté contrôle la vitesse des torpilles et du bateau qui augmente au fur et à mesure que la difficulté s'accroît.

TABLEAU 3. LE QUARTIER GENERAL

DEPLACEMENT

Un escadron ennemi attaque votre flotte. Vous devrez empêcher les avions de s'approcher de vous et de larguer leurs bombes. Si vous avez choisi la stratégie numéro 1 (traverser le passage secret) dix avions doivent être abattus pour passer à la phase suivante, si vous avez choisi la stratégie 2 (attaquer directement la flotte ennemie) le nombre d'avions à abattre s'élève à trente.

POUR MANOEUVRER

Utilisez les touches flèches du clavier ou les manettes de jeu.

B, vers la droite = pour tourner la tourelle vers la droite,

V, vers la gauche = pour tourner la tourelle vers la gauche ;

F, vers le haut

X, vers le bas = pour modifier l'angle de tir.

BARRE D'ESPACE, le bouton **ACTION** = pour tirer.

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus il faudra d'impacts pour abattre un avion. Chaque bombe qui touche votre navire augmente son endommagement de 2, quand il atteint la valeur 20 il est coulé.

TABLEAU 4. BATAILLE NAVALE

DESCRIPTION

Vous avez écrasé l'escadron aérien de votre ennemi, il vous reste maintenant à neutraliser sa flotte avant le débarquement sur l'île

Les bateaux ennemis sont disposés à intervalles irréguliers, vous devrez donc ajuster votre tir avant de faire feu. Pour vous aider, utilisez le degré d'élévation (affiché sur votre écran) pour estimer la distance qui vous sépare de la cible (1° correspond à 200 mètres).

Évitez également les obus ennemis. Comme pour la bataille aérienne chaque obus qui touche votre navire va augmenter son endommagement de 2 quand il atteint la valeur 20 votre navire est coulé.

POUR MANOEUVRER

Utilisez les mêmes manœuvres que la bataille navale.

B, vers la droite = pour tourner la tourelle vers la droite,

V, vers la gauche = pour tourner la tourelle vers la gauche ;

F, vers le haut

X, vers le bas = pour modifier l'angle de tir

BARRE D'ESPACE, le bouton **ACTION** = pour tirer.

TABLEAU 5. BEACH-HEAD

DESCRIPTION

Chacun de vos bateaux transporte deux tanks que vous devrez débarquer sur l'île. Une fois le débarquement effectué vous devrez faire votre chemin à travers le système de défense ennemi afin de rejoindre la forteresse de KUHN-LIN. Mais attention vous ne pouvez pas faire demi-tour. Préparez-vous à affronter les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre route : mines, bunker, armes anti tank, etc.

Chaque fois qu'un de vos tanks rejoindra la forteresse de KUHN-LIN, le système de défense ennemi s'intensifiera et les difficultés iront augmentant pour les prochains tanks.

POUR MANOEUVRER

Pour éviter les obstacles, manœuvrez vers le haut ou vers le bas (flèches et du clavier ou manettes de jeu).

Pour éliminer un ennemi appuyez sur **BARRE D'ESPACE** ou pressez le bouton **ACTION** de vos manettes de jeu.

TABLEAU 6. LA BATAILLE FINALE

DESCRIPTION

Vos tanks ont rejoint la forteresse de KUH-N-LIN dont ils devront s'emparer.

La forteresse est défendue par un canon qui ne rate jamais son tir. Pour gagner vous devrez atteindre tout à tour chacune des 10 cibles blanches qui apparaissent. Attention, vous n'avez à chaque fois que cinq tirs pour détruire chacune des cibles. Après avoir détruit les 10 cibles, le canon explose et l'ennemi se rend.

POUR MANOEUVRER

Le mouvement de la tourelle et le tir se font de la même façon que dans la bataille navale.

LES SCORES

Voici les différents points qui augmenteront votre score :

Bateau traversant le passage secret	3 000 points
Avion abattu	400 points
Hélicoptère abattu	2 000 points
Porte-avion coulé	10 000 points
Navire coulé	2 000 points
Tank ennemi	1 000 points
Mirador	600 points
Batterie ennemie	1 000 points
Bunker	800 points
Cibles	2 000 points
Destruction de la forteresse	20 000 points
Navires supplémentaires (en plus de 4)	200 points

STRATEGIE POUR GAGNER DES POINTS

- 1) Apprenez à naviguer à travers le passage secret. Au départ cela est difficile, mais si vous prenez le temps de vous entraîner, votre score en sera augmenté.
- 2) Quand les avions ennemis approchent, visez le corps de l'avion et n'utilisez pas de tir rapide tant que l'avion ne se dirige pas droit sur vous.
- 3) Dans la phase bataille navale, procédez à de petits changements du degré d'élévation de la tourelle en donnant de petits à-coups à la manette ou sur le clavier.
- 4) Les installations de la défense ennemie s'implantent à des endroits différents. Vous devez anticiper en leur tirant dessus dès leur apparition. Dès que le tank ennemi vous attaque, il restera devant vous. Pour le détruire vous devez vous mettre dans la ligne de tir, lui tirer dessus et remonter pour éviter son tir.
- 5) A l'attaque de la forteresse, s'il ne reste que quelques cibles de KUHN-LIN et que vous avez encore un grand nombre de tanks, vous pouvez augmenter votre score en utilisant tous les tanks qu'il vous reste avant de détruire la forteresse. Mais attention à chaque fois qu'un tank réussit à passer jusqu'à la forteresse, le suivant rencontre de plus grandes difficultés à passer.

INTRODUCTION

Bienvenue à cette ultime épreuve ! Un jeu d'adresse et de sang-froid. Arriverez-vous à déjouer les plans de l'ogre terrifiant et à vous frayer un chemin à travers les innombrables briques colorées ? Vos réflexes seront-ils assez rapides pour renvoyer les missiles ultra-rapides qui, en fracassant les briques, changent le cap ou que l'ogre crache avec mépris ?

LE JEU

Ce jeu se joue uniquement à la manette de jeu.

Important : Branchez la manette de jeu dans le Port 2.

Le déplacement de la raquette s'obtient en déplaçant la manette de haut en bas.

Le bouton de tir permet de démarrer le jeu ou de le reprendre.

Sur la page d'entête est affiché la vitesse de la balle : 4.

Vous pouvez modifier cette vitesse avec la manette de jeu : de 1 (lent) à 6 (rapide) en poussant ou tirant le levier de la manette.

Une fois votre choix fait, appuyez sur le bouton tir de la manette.

Le but : détruire les briques afin d'accéder aux niveaux supérieurs.

Des formes étranges surgissent de partout, elles ont différents effets, lorsque votre balle ou votre raquette les touchent. Par exemple :

- Vous donne deux balles.
- Fige la raquette.
- Mange la raquette.
- Bombarde les briques....

Certaines briques se transforment en bonus : briques carrées portant une lettre ou un symbole. Vous obtiendrez différents effets, si vous touchez ces bonus. Les bonus sont les suivants :

- | | | |
|-----------|----------------------|--|
| G | | : colle la balle à la raquette |
| B | : Bombe | : énorme explosion détruisant les blocs adjacents |
| S | : Bouclier | : une barrière apparaît derrière vous. |
| M | : Missile | : vous lancez un missile |
| ⏪ | : Ralentir | : la balle ralentit légèrement |
| X2 | : Multiplication | : votre score est multiplié par deux |
| D | : double raquette | : une seconde raquette s'affiche devant la première vous permettant ainsi de mieux vous protéger contre vos ennemis. |
| X | : Vie supplémentaire | |
| E | : Extension | : la raquette s'agrandit. |

© 1987 FIL

The way of the tiger

©1986 GREMLIN GRAPHICS

Beach head

©1983 ACCESS SOFTWARE

© 1985 adaptation française D & L Research

Krakout

© 1987 GREMLIN GRAPHICS

**Tous droits de reproduction, d'adaptation
et de traduction réservés pour tous pays.**