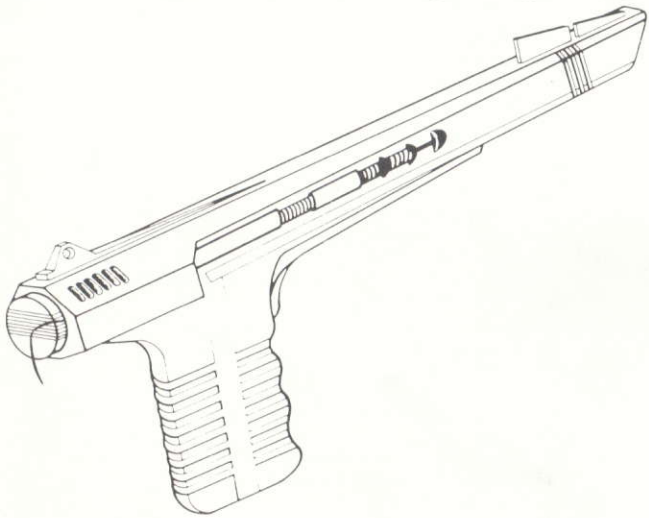
MAGNUM

Light phaser

INSTRUCTIONS POUR LIGHT GUN (PISTOLET LEGER) ET JEUX POUR LIGHT GUN



AMSTRAD

MASTERTRONIC

Distributed by Virgin Mastertronic Ltd.
2/4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX

EMBALLAGE D'ACTION AMSTRAD

Bienvenue à l'Action Pack pour Amstrad, la toute dernière combinaison leader de logiciels de périphériques pour ordinateur personnel.

Le Light-Gun fourni avec cet emballage est un mécanisme léger et sensible qui pourrait donc nécessiter le réglage de la 'luminosité' de votre T.V. afin d'obtenir un rendement maximum.

Préparation

Avant d'allumer votre ordinateur, le pistolet doit être branché sur les prises 'Keypad' ou 'Aux' situées sur le panneau arrière.

Les Jeux

Votre Action Pack Amstrad comprend Six jeux conçus spécifiquement dans le but de profiter au maximum du Light Gun.

Chargement

L'Emballage d'Action Amstrad est fourni en format bande ou disquette. Dans les deux cas, les jeux sont distribués comme suit:

Côté A	Côté B
Missile Ground Zero	Rookie
Solar Invasion	Robot Attack
Operation Wolf	Bullseye

Pour charger n'importe quel jeu, suivez les instructions de chargement telles qu'elles vous sont données dans le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur. Après cela, un menu vous sera proposé. Pour sélectionner le jeu que vous voulez, visez avec le pistolet et appuyez sur la gâchette.

BONNE SEANCE DE TIR!!

SOLAR INVASION

Vous revenez d'une visite au centre commercial zoologique intergalactique afin de trouver des animaux étranges à exposer sur terre. A l'approche du système solaire, vous remarquez une lumière rouge qui clignote sur la console. Les Praxalites se sont échappés! AH NON! Votre mission est de les empêcher de détruire la galaxie car ils se multiplient et subissent des mutations très rapidement.

Commandes

Appuyez sur la gâchette du Light Gun pour commencer.

Utilisez la gâchette du pistolet pour faire feu avec votre arme laser.

Pour changer la direction de votre vaisseau, tirez sur les icônes des flèches situées en haut et à gauche et en bas et à droite de votre écran. Utilisez le scanner pour repérez les extra-terrestres. Les points clignotants sur le scanner indiquent l'emplacement des icônes à bonus.

Icones à Bonus

1. Pour vous réapprovisionner en munitions, tirez sur l'icône 'A' (le niveau de vos munitions descend avec chaque tir).
2. Il y a aussi l'icône d'une bombe spéciale 'B'. Abattez-là pour l'emmagasiner. Appuyez sur la barre d'espacement quand vous aurez besoin de cette icône.

Pour passer au niveau suivant, vous devez abattre tous les extra-terrestres! Chaque niveau correspond à une planète du système solaire. Il y a 9 niveaux en tout.

Le jeu se termine quand vous atteignez le soleil ou quand les extra-terrestres atteignent la taille des terribles Praxalites.

ROBOT ATTACK

Nous sommes en l'an 2089. Les robots prennent le pouvoir (une fois de plus!). Les droïdes de service en ont assez de leurs maîtres humains et se sont unis dans un lâche complot révolutionnaire. Des groupes de 50 robots se sont formés pour mettre sur pied une race de super droïdes mortels. Vous êtes l'agent humain X-3 et vous l'on vous a filé un tuyau qui vous mène à un entrepôt où les super androïdes sont en train d'être rassemblés. Il vous appartient de sauver l'humanité en abattant les petits droïdes de service avant qu'ils ne puissent rassembler les puissants super androïdes.

Instructions de Jeu

Le jeu est entièrement contrôlé par le Light Gun à l'exception de 'BREAK' qui fait avorter le jeu et 'ESPACEMENT' (en mode démo) qui montre les meilleurs scores.

Tirez sur la gâchette du Light Gun pour commencer.

Divers types de droïdes apparaîtront et se mettront à la recherche d'une caisse. Quand un droïde ouvre une caisse, une partie du super droïde sera assemblée.

Abattez les droïdes pour éviter que cela ne se produise!

Une fois les 50 droïdes apparus, vous passez au niveau suivant. Des objets à bons apparaissent de temps à autre. Ils ont des effets divers (bonus et mauvais); par exemple, la vitesse de recharge de votre laser peut être modifiée ou il y aura peut-être moins de droïdes qui apparaîtront.

Tableau des Attaques de Robots			
Couleur	Total de Coups Réussis	Points Parties	Assemblées
Bleu	*	100	1
Rouge	*	200	2
Violet	1	300	3
Vert	2	400	4
Bleu clair	3	500	5
Jaune	4	600	6
Blanc	5	700	7

Les robots bleus sont indestructibles. Les robots rouges sont partiellement protégés. Lorsqu'ils sont attents par un coup, isl s'effondrent et ne se relèvent qu'après avoir été réparés. Une fois réanimés, ils peuvent changer ent tout autre type de droïde.

ROOKIE

Scénario

Vous êtes une nouvelle recrue et votre entrainement de base a atteint le niveau des armes avec munitions. La scène du jeu est Goff Park, une partie du parc national qui a été convertie en un champ de tir.

Le Jeu

Le jeu se déroule sur un total de 8 huit écrans. Au début de l'entrainement, on vous fixe un objectif assez facile à atteindre pour vous qualifier. Vous devez abattre des cibles qui surgissent au hasard tout autour de la zone de tir.

Le Marque

Les cibles peuvent être touchées à tout moment mais ne marquent des points que quand elles affichent des chiffres.

Le score diminue de 10 points à la fois, de 100 à 10. Donc plus vous abattez les cibles rapidement, plus vous marquez de points.

Sur chaque niveau sont affichées 20 cibles; aucune autre ne sera affichée après cela. Vous avez donc le choix entre soit attendre d'avoir des icônes de balles supplémentaires sur lesquelles vous pouvez tirer soit passer à l'écran suivant.

N.B. Les icônes de balles supplémentaires ne seront pas disponibles tant qu'il restera des cibles sur l'écran; il vous appartient donc de choisir ce qu'il faut faire.

Après vous être qualifié, des bonus vous seront décernés pour le temps qui vous reste et les coups réussis. Si le temps atteint zéro ou si vous épuisez tous vos coups, le jeu se temine. Si votre score est élevé, vous aurez l'occasion d'inscrire votre nom dans le "Hall de la Gloire" de l'Académie.

Commandes

Le jeu est contrôlé par le Light Gun. La seule chose qui n'est pas contrôlée par le pistolet est l'enregistrement de votre nom dans le tableau de marque.

En appuyant sur la touche 'Q', vous pourrez quitter le jeu en cours. Veuillez faire attention aux incitations qui apparaîtront sur l'écran de temps en temps.

MISSILE GROUND ZÉRO

Scénario

Nous sommes en l'an 5044 et la Terre est attaquée par la flotte de combat galactique des hyper-destructeurs Limpovic. Vous êtes la dernière ligne de défense de la Terre. Armé uniquement d'un pistolet à impulsions méga-phases Viscérotonic, vous devez défendre les dernières villes qui restent sur la Terre. Bonne chance!

Le Jeu

Vous remarquerez, au bas de l'écran de jeu, quatre bases. Ce sont les bases que vous devez défendre avec votre Light Gun.

Le Marque

Le nombre de points que vous marquez, entre 100 et 500, dépend des types d'extra-terrestres que vous abattez. Si les météorites touchent une base, celle-ci sera détruite. Une fois une base détruite, vos munitions remontent jusqu'à plein.

Des O.V.N.I. à bonus apparaissent de temps à autre en haut de l'écran et si vous avez assez d'adresse pour en toucher un, vos munitions remontent alors à 200, le nombre représentant la quantité de munitions que vous avez au début d'un jeu.

Commandes

Le jeu est contrôlé par le Light Gun. Pour faire feu, braquez le pistolet sur l'écran et appuyez sur la gâchette, ce qui causera une explosion dans la partie de l'écran sur laquelle vous visez.

Menu

1. Commencez le Jeu
2. Centrez le pistolet
3. Tableau des Meilleurs Scores.

BULLSEYE © Central Television PLC 1989

Bullseye est une version du fameux programme de quiz de la TV britannique, adapté aux ordinateurs personnels. C'est un jeu à deux joueurs qui se déroule sur quatre eaux. L'habileté à répondre à des questions de onze catégories différentes, alliée à un jet de fléchettes simulé, vous permet d'atteindre des scores élevés.

Pour Commencer le Jeu

Tapez les noms des deux joueurs puis choisissez la durée et la difficulté du jeu. Appuyez sur 'S' pour mettre le son EN/HORS fonction et appuyez sur A ou B si vous voulez jouer un ou trois jeux. Le niveau technique va de 1 à 9 (représentant le temps que vous avez pour répondre aux questions). Appuyez sur 'Y' si vous voulez vous entrainer.

Entrainement

Cette option vous donne l'occasion de vous familiariser avec le Light Gun a vant d'entrer dans le vrai jeu. Essayez-la tout de suite pour avoir une idée de la manière de diriger la fléchette. Braquez le pistolet en alignant le cran de mire et le guidon avec la cible et appuyez une fois sur la gâchette.

Des que vous avec lancé trois fléchettes, l'écran principal réapparaîtra pour vous permettre de sélectionner de nouveau.

Le Jeu Principal

A ce niveau, vous passerez par les quatre eaux du jeu principal. Voici des détails sur chacun des eaux. A la fin du jeu, le score final est affiché et le programme redémarre.

Round 1 Chaque joueur est appelé au 'ockey' trois fois. Une cible comprenant 10 sections est affichée, comportant des lettres de A à J, chacune représentant une catégorie de questions.

Sur le Spectrum, appuyez tout simplement sur une touche quelconque pour passer d'une catégorie à l'autre jusqu'à ce que vous en trouviez une pour laquelle vous voulez répondre à une question.

Après avoir sélectionné le sujet désiré, vous pouvez alors lancer une fléchette à l'aide du Light Gun comme il vous est expliqué dans la section 'Entrainement'.

Une question vous sera alors posée sur le sujet touché. (Si ce sujet est la même que celui qui a été choisi par le joueur, un bonus sera décerné. Plus la fléchette est proche du mille, plus le bonus est élevé. Si vous répondez correctement à la question, votre score augmentera. Dans le cas contraire (ou si vous répondez en dehors du temps qui vous est imparti), votre adversaire aura la possibilité de répondre et de gagner des points.

Round 2 Ce round utilise une cible normale. Chaque joueur est appelé au 'ockey' pour lancer trois fléchettes. Le joueur ayant le score le plus élevé essaie alors de répondre a une question d'ordre général pour gagner des points. Encore une fois, si votre réponse est incorrecte, vous donnerez è l'adversaire l'occasion de répondre. Ceci est répété, en tout, trois fois.

Round 3 Ceci est un round bonus dans lequel le joueur qui mène à la marque lance 9 fléchettes sur une cible spéciale comprenant 8 segments rouges et 8 segments noirs. Si vous touchez un segment rouge UNE SEULE FOIS SEULEMENT, vous gagnez le bonus qui est affiché. Si vous touchez le même segment de nouveau, vous perdez le bonus. Rien ne se produit si vous touchez les segments noirs.

Rounds 4 Le joueur ayant le plus grand score se voit donner la possibilité de jouer quitte ou double sur la dernière cible. (S'il refuse, l'adversaire aura, à son tour, la même option).

Celui qui accepte le défi doit lancer quatre fléchettes sur une cible normale et doit marquer 101 points ou plus. S'il réussit, son score double. s'il échoue, son score est réduit de moitié.

Notes Sur les Réponses Aux Questions

- Si vous faites une légère erreur de vocabulaire, vous aurez, en principe, une autre possibilié de répondre.
- Si la réponse est un chiffre, utilisez les touches numériques, par exemple 5 pour CINQ.
- Toutes les réponses comrpennent un seul mot chacune. Tapez le nom de famille d'une personne quand on vous demande son nom, à moins que cette personne soit connue sous son prénom seulement.

© Central Television PLC 1989

Bullseye est une production de Central Gelevision en association avec Chatsworth Television.

OPERATION WOLF ™

Operation Wolf est un jeu d'action à feu rapide. Pour charger le pistolet, tenez le bouton feu enfoncé, jusqu'à l'apparition d'une bande noire.

Contrôle Central à Lone Wolf... parachutez-vous en territoire ennemi... localisez le camp de concentration... libérez les personnes qui y sont emprisonnées... je répète... Opération Wolf: un nouveau concept passionnant dans les jeux d'ordinateurs, dans lequel l'ennemi vous tire dessus à partir de l'écran. Pistolet en main, vous devez traverser un terrain hositle, à la recherche de vos compatriotes emprisonnés dans un camp de concentration.

Frayez-vous un chemin à travers une jungle pleine de soldats hostiles, détruisez toute installation ennemie et libére' toutes les municipalités que vous rencontrez, sans nourriture, sans eau, sans couverture avec juste ce qu'il faut comme munitions et sans trop savoir si vous reviendrez vivant... pour les volontaires seulement!!

Commandes

Tous les mouvemetns et tirs sont contrôlés par le Light-Gun, à l'exception des Grenades que l'on jette en visant avec le pistolet et en appuyant sur la Barre d'Espacement.

Le Déroulement du Jeu

Operation Wolf comprend 6 niveaux d'action d'arcades mortelles, chacune plus difficile que la précédente au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Vous êtes armé d'une mitraillete munie d'une quantité limitée de munitions et de quelques grenades. Vous pouvez obtenir des munitions et des grenades supplémentaires en les abattant quand elles apparaissent sur l'écran. Quand ils sont atteints, les animaux lâcheront parfois de tels articles. Cependant, il faut à tout prix éviter d'abattre des civils innocents. Vous devez protéger les otages des niveaux cinq et six et vous assurer qu'ils s'échappent en toute sécurité. Votre niveau d'énergie est indiqué sur le côté droit de l'écran. Le niveau diminue si vous êtes atteint par un soldat solitarie (la diminution sera substancielle si vous êtes atteint par un coup provenant d'un véhicule ou si vous tuez accidnetellement un civil ou un otage).

A mesure que vous terminez chaque niveau, une petite quantité d'énergie vous est ajoutée et quand il ne vous reste que quelques unités d'énergie, l'affichage d'énergie clignotera.

Pour terminer un niveau, vous devez abattre et détruire le nombre de soldats, tanks, hélicoptères etc... affiché au bas de l'écran.

Ceci sera probablement la mission la plus dangereuse que vous ayiez entreprise. Soyez vigilant, fort et, surtout, soyez prudent!

Statut et Marque

Le tableau de statut indique le score, le nombre de magasins à cartouches qui restent, le nombre de cartouches apr magasin, le nombre de grenades et le niveau de dégâts. Sur chaque niveau sont aussi indiqués le nombre de méchants qui doivent être éliminés afin de terminer le nivequ et le nombre d'otages libérés. Le nombre de points décernés pour la destruciton des méchants varie selon le type de méchants. Vous gagnez aussi des points en terminant un niveau.

Quand le niveau de dégâts est plein, le joueur meurt. Il y a une option 'Continue' (continuez). Les dégâts d'un joueur augmentent lorsqu'il abat un civil.

Résumé Pour la Survie

Magasins	En les abattant, vous obtenez un magasin de cartouches supplémentaire.
Grenades	En les abattant, vous obtenez une roquette supplémentaire jusqu'à un maximum de 5.
F-SUR UNE BALLE	En l'abattant, vous augmentez votre cadence de tir sur un magasin.
P-SUR UNE BOUTEILLE	En l'abattant, vous améliorez votre condition physique

Les coups des missiles ennemis peuvent être abattus avant qu'ils ne vous touchent. Les véhicules peuvent être détruits par des balles mais il faudra les toucher plusieurs fois.

Conseils et Tuyaux

- Ne tirez pas sans arrêt, économisez vos balles.
- Utilisez les grenades sur les larges troupes d'ennemis et de véhicules.
- Abattez les ennemis qui causent le plus de dégâts d'abord.

™ Operation Wolf est une marque de Taito Corporation. Utilisée sous licence de Ocean Software Limited, utilisateur autorisé.

Ocean est une marque déposée de Ocean Software Limited.

Le produit décrit dans ce manuel et les produits avec lesquels il est utilisé sont sujets à des développement et à des améiorations constantes.

Ce manuel vous est fourni gratuitement et est uniquement destiné à aider le lecteur à utiliser le produit et, bien qu'AMSTRAD communique en toute bonne foi les informations contenues dans ce manuel et la documentation fournie avec le produit, AMSTRAD ne garantit pas l'exactitude de ces informations et n'accepte aucune reponsabilité ou obligation pour toute perte ou tous dégâts résultant de l'utilisation de toute information fournie ou omsie.

Vous devez lire ces isntructions soigneusement et tout autre documentation fournie avec le produit, y compris la Carte de Garantie, avant toute opération.

IMPORTANT

Les termes et instructions contenus dans la Carte de Garantie fournie avec le produit doivent être strictement observés.

EXCLUSIONS ET PERTES CONSEQUENTES

EN TOUT ETAT DE CAUSE, AMSTRAD N'ACCEPTE AUCUNE RESPONSABILITE POUR TOUT PERTE OU TOUT DEGAT RESULTANT DE L'UTILISATION OU DU NON FONCTIONNEMENT DU PRODUIT OU DE TOUTE INFORMAITON FOURNIE, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, LA PERTE ECONOMIQUE OU FINANCIERE, L'ENDOMMAGEMENT DE L'EQUIPEMENT OU DES PRODUITS PERIPHERIQUES, LA PERTE D'UTILISATION, DE PRODUCTIVITE OU DE TEMPS.

Toute correspondance concernant ce produit ou ce manuel devrait être adressée à::

Brentwood House,
169 Kings Road,
BRENTWOOD,
Essex CM14 4EF

© Copyright 1989 AMSTRAD plc.

Il est interdit d'adapter ou de reproduire sous une forme matérielle quelconque la totalité ou une partie des informations ci-joines ou les produits décrits dans ce manuel, sans la permission écrite préalable d'AMSTRAD plc. Le nom et logo d'AMSTRAD sont des Marques Déposées et les noms ZX Xpectrum +2 et +3 sont des Marques d'Amstrad plc.