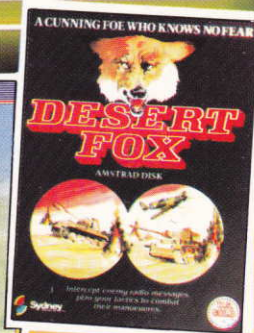


AMSTRAD GOLD HITS



AMSTRAD



Chargement

— Disquette

Face 1: Maintnez SHIFT enfoncée et tapez @ pour faire I sur l'écran puis tapez cpm et appuyez sur ENTER le jeu se charge automatiquement.

Face 2: Tapez run menu.

Tapez RUN" MENU et appuyez sur la touche ENTER.

— Casette

Chaque jeu se charge individuellement. Appuyez sur les touches CTRL et SMALL ENTER et appuyez sur RETURN. Appuyez sur la touche PLAY sur le lecteur de cassettes. Pour trouver Avenger remettre le compteur à zéro Lorsque Konami Golf s'est chargé, prenez note d'où le jeu commence. Notez dans le carre le numéro qui apparaît sur le compteur.

Le Golf de Konami

Le code informatique, les représentations graphiques et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le Golf de Konami passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

L'ouverture tant attendue du KCC — le "Konami Country Club" — a enfin eu lieu! Neuf trous, par 36, un fantastique parcours vallonné! Souhaitez-vous un jeu par coups? Ou préférez-vous une partie par trous? Au Golf de Konami, vous avez le choix. Coup par coup vous pourrez montrer vos talents car vous choisissez le club approprié pour chaque jeu et vous compensez le facteur vent et la configuration du terrain.

Emmenez avec vous votre partenaire favori et tout en jouant au golf, passez des vacances fantastiques.

Chargement

— Casette

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rebovinée dans le magnétophone et taper TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

Le Jeu

Ce jeu peut se jouer à un ou deux joueurs et vous pouvez contrôler l'action en utilisant soit le clavier de votre ordinateur soit un levier.

Choisissez de jouer une partie par coups ou une partie par trous. Dans la partie par coups votre score est calculé en fonction du nombre total de coups qu'il vous a fallu pour compléter les neuf trous. Dans la partie par trous, chaque trou est disputé séparément, le premier joueur qui gagne cinq trous est le vainqueur.

Sélectionner le type de jeu souhaité. Placez l'indicateur pour la main en position en utilisant les touches UP (HAUT) et DOWN (BAS) ou en utilisant le levier en haut ou en bas.

1. JOUEUR PARTIE PAR COUPS.
2. JOUEURS PARTIE PAR COUPS.
2. JOUEURS PARTIE PAR TROUS.
Après avoir sélectionné le type de jeu, appuyez sur la bame d'espacement de votre ordinateur ou sur le BOUTON FIRE (FEU) due levier pour commencer le jeu, (le jeu se termine après neuf coups).

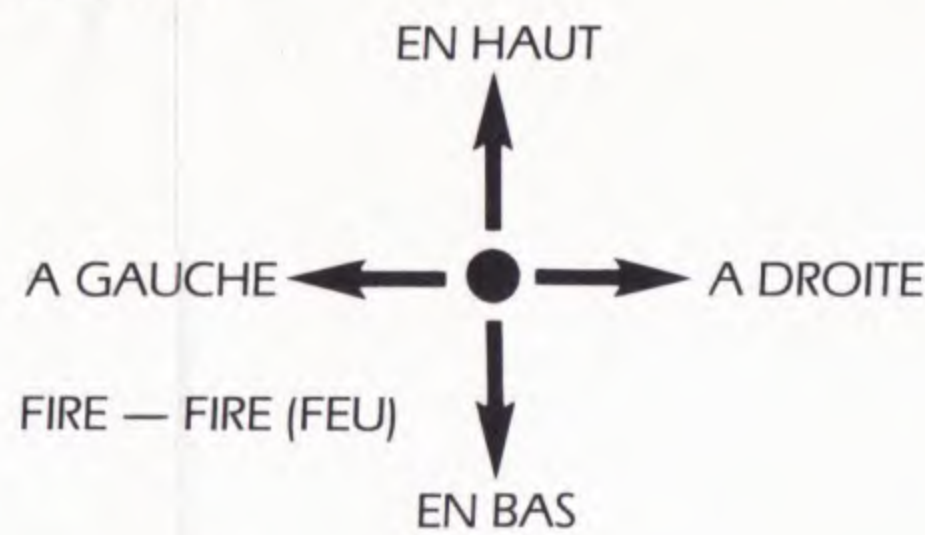
Konami Country Club		
TROU	PAR	DISTANCE
1	4	475M
2	4	360M
3	4	362M
4	5	475M
5	3	168M
6	4	477M
7	4	472M
8	4	244M
9	4	479M

"OB" — si votre balle sort du terrain, rejouez-la en prenant deux coups de pénalité. Les coups tirés à partir du bunker voleront à une courte distance. N'essayez pas de sortir du terrain accidenté en utilisant un club en bois.

Quand deux personnes jouent, l'ordre selon lequel elles jouent est déterminé par les règles normales du golf. Sur la partie droite de l'écran vous verrez clignoter "1P" ou "2P", le joueur indiqué peut prendre son tour. Le joueur NO. 1 commence en premier par le premier trou du jeu. Pour les coups surélevés, le joueur ayant acquis le meilleur score pour les coups précédents joue sa balle en premier. Après le second coup le joueur dont la balle se trouve la plus éloignée du drapeau passe en premier. Quand il y a deux joueurs, le joueur NO. 1 a la balle blanche, le joueur NO. 2 a la balle bleue.

Commandes

Levier



Clavier

CURSEUR DU HAUT	— EN HAUT
CURSEUR DU BAS	— EN BAS
CURSEUR DE GAUCHE	— A GAUCHE
CURSEUR DE DROITE	— A DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	— FEU
Q	— REVENIR AU DEBUT DU JEU

Déterminez le type de jeu que vous souhaitez jouer. Effectuez votre sélection en déplaçant l'ndicateur vers le haut ou vers le bas avec les touches EN HAUT ou EN BAS comme indiqué, entrez votre sélection avec la touche de tir. En suite, en utilisant les touches GAUCHE et DROITE, déterminez la direction dans laquelle la balle volera. Enfin, avant de lancer votre balle, choisissez un club en utilisant les touches EN HAUT et EN BAS. Les types de club disponibles vous seront indiqués en appuyant sur les touches EN HAUT et EN BAS; arrêtez-vous au club que vous souhaitez utiliser.

DISTANCE MOYENNE QUE LA BALLE PARCOURA QUAND VOUS LA LANCEREZ AVEC CE CLUB	
TYPE DE CLUB	
1W No. 1 BOIS (DRIVER).....	240M
3W No. 2 BOIS No. 3 (SPOON).....	220M
1I No. 1 FER.....	200M
3I No. 3 FER.....	180M
4I No. 3 FER.....	160M
5I No. 5 FER.....	145M
6I No. 6 FER.....	135M
7I No. 7 FER.....	125M
8I No. 8 FER.....	115M
9I No. 9 FER.....	105M
PW PITCHING WEDGE.....	90M
SW SAND WEDGE.....	80M
PT PUTTER (UTILISE SEULEMENT SUR LA PELOUSE)	

Assurez-vous que les sélections préliminaires ont été effectuées, maintenant tout est prêt. Surveillez le "power meter" (indicateur de puissance) en bas de votre écran et frappez la balle en appuyant sur la touche fir. Vous pouvez contrôler la distance à laquelle la balle vole en estimant le niveau de puissance de votre coup.

Quand la balle atterrit sur la pelouse, vous voyez la pelouse sur votre écran ainsi que la position de la balle. Sur la pelouse, la sélection de club s'effectue automatiquement, l'ordinateur choisira un putter. Envoyez la balle dans le trou en appuyant sur la touche tir tout en surveillant attentivement l'indicateur de puissance.

Ameliorer Votre Technique

- Entraînez-vous jusqu'à ce que vous sentiez à l'aise avec votre club et que vous estimiez de façon correcte la puissance à utiliser.
- Ensuite, commencez à essayer de compenser pour la force du vent.
- Faites attention quand vous trouvez sur la pelouse! Apprenez à reconnaître l'inclinaison de la pelouse et la "vitesse" de la pelouse.
- Vous pouvez réussir le trou No. 5 en un seul coup.

BONNE CHANCE!

Les Goonies

Pour Commencer —

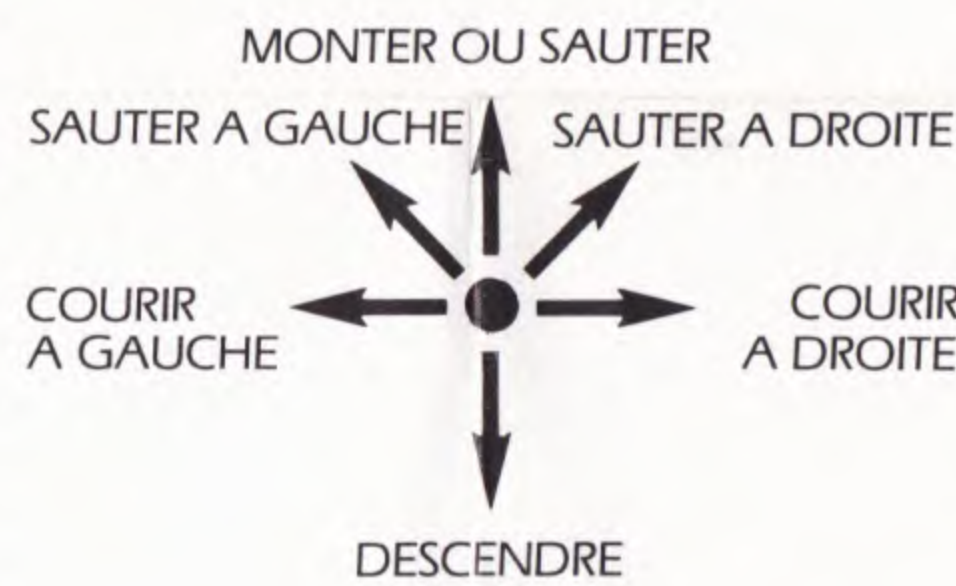
Le jeu se joue à un ou deux joueurs avec ou sans "joystick" (qui devrait, si besoin est, être connecté).

1. Réenclencher l'ordinateur en appuyant simultanément sur CNTL/SHIFT/ESC.
 2. **CPC464:** Mettre la cassette dans la machine et s'assurer que la bande est bien rebovinée. Appuyer simultanément sur CNTL/SMALL ENTER.
 3. **CPC664/CPC6128:** Connecter le magnétophone à l'orifice de la cassette et mettre la cassette dans la machine en s'assurant que la bande est bien rebovinée. Taper |TAPE et appuyer sur RETURN. (REMARQUE: appuyer sur SHIFT/à pour obtenir|).
- CPC664 — Appuyer simultanément sur CNTL/SMALL ENTER.
- CPC1218 — Appuyer simultanément sur CNTL/ENTER.
4. Le jeu se chargera automatiquement après avoir appuyé sur n'importe quelle touche.

Le Jeu

Mode du joystick à gauche. Avant de commencer le jeu, appuyer sur L pour sélectionner le mode du joystick à gauche. Dans ce mode, on devra tourner le joystick d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un "L" apparaîtra au coin en haut et à droite de l'écran. Pour revenir au mode à droite, appuyer sur L et remettre le joystick en position normale de jeu.

COMMANDE DU JOYSTICK. Déplacer le joystick dans les directions indiquées ci-dessous pour contrôler les Goonies.



COMMANDE DU BOUTON. Avec un seul joueur, le bouton de tir est utilisé pour contrôler le bouton d'un Goonie à l'autre.

Clavier

Avec un seul joueur:

Monter ou sauter	— Q
Descendre	— A
Courir à gauche	— C
Courir à droite	— V
Sauter à gauche	— Q/C simultanément
Sauter à droite	— Q/V simultanément
Commande bouton	— Barre d'espacement
Pause	— H
Réenclenchement	— CNTL/ESC

jeu

Musique de fond	— S (marche/arrêt)
-----------------	--------------------

Avec deux joueurs. Le jeu a été conçu pour permettre l'utilisation de deux joysticks ou d'un joystick et d'un clavier. Naturellement, s'il n'y a pas de joysticks, il existe, pour le deuxième joueur, le clavier suivant:

Monter ou sauter	— 7
Descendre	— 4
Courir à gauche	— 2
Courir à droite	— 3
Sauter à gauche	— 7/2 simultanément
Sauter à droite	— 7/3 simultanément

(REMARQUE: Sur machines à disques, ces touches se trouvent sur le clavier numérique).

Marquage des Scores

Les renseignements en haut de l'écran indiquent votre score, le score élevé et le nombre de Goonies en réserve (vous commencez le jeu avec 5 Goonies).

Ecran de sortie	— 1000 Points
Primes	— 5000 points par Goonie en réserve lorsque vous avez terminé le jeu.

On peut également gagner des points pour des actions qui résolvent des problèmes sur les différents écrans.

Suggestions

- Les deux Goonies doivent sortir de l'écran pour avancer à l'écran suivant.
- Vous gagnez trois Goonies supplémentaires quand vous complétez l'écran de la Chambre de la Boule de canon.
- N'oubliez pas d'appuyer sur le bouton de tir pour déplacer vos personnages!!!
- Voir la feuille de suggestions (jointe à ces règles) pour de l'aide plus détaillée.

Auteurs et Remerciements

Conception du jeu par Scott Spanburg, Kelly Day, John Ludlin, Roy Langston et Terry Shakespeare. Programmation originale du jeu par Scott Spanburg.

Version Amstrad par Softstone Limited.

Fabrique en Angleterre sous licence "Datasoft Inc." par U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Datasoft est une marque déposée de IntelliCreations Inc. The Goonies est une marque déposée de Warner Bros. Inc. © 1985 Warner Bros. Inc. Tous droits réservés. © Warner Tamerlane Publishing Corp. et Relia Music Corp. Tous droits réservés. Emploi autorisé. © 1985 Datasoft.

Avenger

Votre formation est maintenant terminée et vous êtes prêt à venger votre beau-père en reprenant les parchemins de Ketsuin dont s'est emparé Yeamon le Terrible pour apaiser la colère de Kwon et le sortir de l'enfer éternel. Vous commencez votre quête dans le donjon du désespoir, "Quench Heart", où vous devez trouver les clés qui vous ouvriront la voie. Une fois à l'intérieur, vous devez tuer les trois gardiens du donjon. Mais prenez garde car ils doivent être tués d'une façon bien précise et selon un certain ordre.

N'utilisez vos Shurikens que lorsque c'est vraiment nécessaire, car une fois qu'ils seront épuisés vous devrez vous battre à mains nues.

En combattant vos adversaires, votre force va naturellement diminuer mais vous pouvez demander au Dieu Kwon de vous aider à recouvrer votre endurance et votre puissance. N'oubliez cependant pas qu'il a mauvais caractère et que vous risquez de le mettre en colère.

Pour terminer le jeu, vous devez reprendre les parchemins et vous échapper du donjon afin de venger la mort de votre père et de libérer Kwon du pouvoir de Yeamon.

Caracteristiques du Jeu

Défilement dans les quatres sens sur 300 écrans de jeux aux couleurs intégrales dans les 6 étages du donjon.

Effets sonores interactifs. Ennemis intelligents, trappes pour remonder, grilles

pour descendre, puits, planchers animés, messages secrets de Kwon défilant sur l'écran, araignées redoutables et toutes sortes d'ennemis.

Objets utiles:

Épée magique, clés, shuriken, trésor, barre à mine, poing de fer, amulette, fétiches, récipient, corde magique.

Conseil:

Le trésor que vous amassez vous reviendra mais vous laissez pas aveugler par la cupidité!

Pour se Deplacer

Q — Vers le haut
A — Vers le bas
O — Vers la gauche
P — Vers la droite
Barre d'espacement — Pour tirer
1 — Pour suspendre/reprenre le jeu
2 — Pour appeler Kwon
3 & 4 simultanément — pour abandonner le jeu
Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux

Breakthru

Un PK430-l'avion de chasse le plus perfectionné du monde a été volé dans notre pays. Votre mission est de le retrouver...en franchissant les forteresses ennemies. Au volant de votre véhicule hautement sophistiqué vous devez voyager à travers de dangereuses montagnes, des prairies désolées, franchir les restes des ponts bombardés, traverser les villes et rejoindre le terrain d'aviation. Les forces ennemies sont armées de tanks, de jeeps de mines et de lances-flammes pendant qu'au-dessus les hélicoptères tentent de vous soumettre. Mais vous devez continuer de conduire et vous battre seul contre tous. Les plans de défense de votre pays sont en jeu — vous êtes son unique espoir. Créée par Data East, Breakthru est un jeu d'arcade et d'action où il est impossible de faire un demi-tour.

Chargement

Amstrad disque: Tapez RUN" BREAK et pressez ENTER, Le jeu se chargera automatiquement.

Amstrad cassette: Pressez CTRL et la petite touche ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

Commandes au Clavier

Z — déplacement vers la gauche
X — déplacement vers la droite
R — déplacement vers le haut
D — déplacement vers le bas
S — pour tirer

La barre d'espacement — pour sauter.

Fabriqué au Royaume — Uni sous licence de Data East par US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tous droits réservés. © 1986. Copyright subsiste sur ce programme. La copie, la location, le prêt, les représentations publiques et la diffusion de ce jeu sont strictement interdits.



AMSTRAID GOLD HITS III



A

CASSETTE A Side 1 (a) Konami Golf Side 2 Desert Fox
(b) Avenger

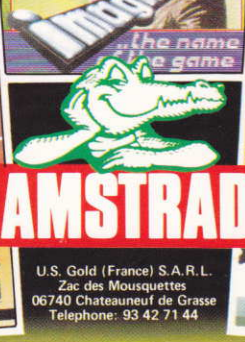
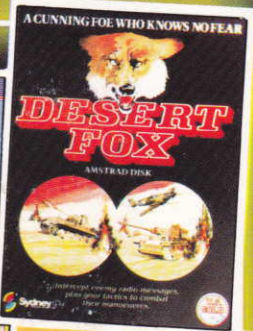
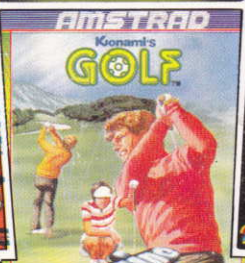
AMSTRAID GOLD HITS III



B

CASSETTE B Side 1 Breakthru Side 2 Goonies

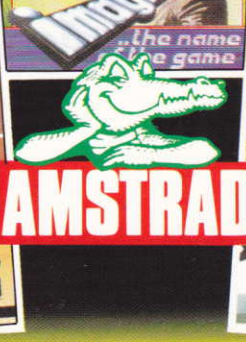
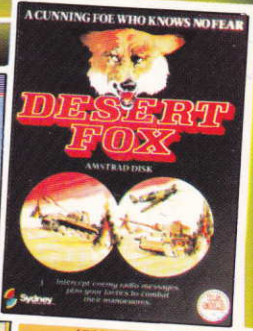
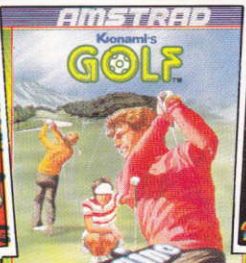
AMSTRAD GOLD HITS



U.S. Gold (France) S.A.R.L.
Zac des Mousquettes
06740 Chateaufort de Grasse
Telephone: 93 42 71 44

AMSTRAD GOLD HITS

AMSTRAD GOLD HITS



AMSTRAD