

SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Transmis depuis les agitations entre Etats belligérants au moyen âge, le secret de cinq techniques du Ninjitsu n'est connu que des "Shadow Warriors" (les guerriers fantômes).

Dans la jungle en béton d'une métropole américaine, le chaos s'est déchaîné et un démon oriental est maintenant en possession de la force du plus grand Guerrier. Ce démon a rassemblé un groupe de goules qui doivent être arrêtées absolument.

C'est là que commence votre devoir, vous qui êtes le dernier descendant d'une lignée de combattants légendaires et le seul capable de sauver une ville en péril... SHADOW WARRIOR, le héros des années 90.

CHARGEMENT

AMSTRAD

CASSETTE

Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE CPC 664/6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST

Mettez sous tension votre ordinateur et votre unité de disque, puis placez le disque dans l'unité. Si vous avez deux unités, placez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Placer la disquette dans le lecteur A et mettre en marche l'ordinateur, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Introduisez le disque de système; quand l'illustration du disque de travail "Workbench" apparaît, insérer le disque du jeu; le programme se chargera et passera ensuite automatiquement. Si vous avez deux unités, placez le disque 1 dans l'unité A et le disque 2 dans l'unité B. Le jeu se charge et se déroule automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

COMMANDES

AMSTRAD

Ceci est un jeu pour une seule personne et peut être joué avec soit une manette ou le clavier.

TOUCHES A UTILISER SUR UN AMSTRAD

Q	VERS LE HAUT
QP	VERS LE HAUT/SUR LA DROITE
QO	VERS LE HAUT/SUR LA GAUCHE
A	VERS LE BAS
AO	VERS LE BAS/SUR LA GAUCHE
AP	VERS LE BAS/SUR LA DROITE
O	VERS LA GAUCHE
P	VERS LA DROITE
ESPACE	FEU
H	PAUSE/REPRISE DU JEU

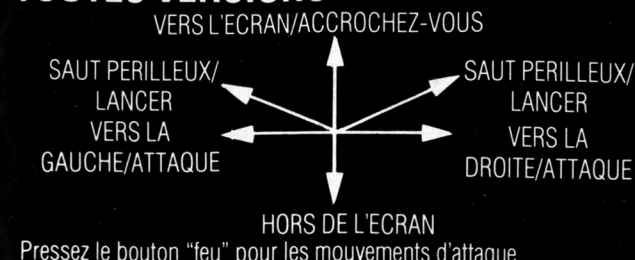
ATARI ST AMIGA

COMMANDES

Ceci est un jeu pour une ou deux personnes et ne fonctionne qu'avec une manette et les touches supplémentaires suivantes:

H	INTERROMPT OU CONTINUE LA PARTIE ALTERNATIVEMENT
S	MET EN MARCHE OU ARRETE LA MUSIQUE ALTERNATIVEMENT
1	LE JOUEUR 1 COMMENCE
2	LE JOUEUR 2 COMMENCE

UTILISATION DE LA MANETTE - POUR TOUTES VERSIONS



Pressez le bouton "feu" pour les mouvements d'attaque.

POSITION ET SCORES

Dans un tableau destiné à renseigner le joueur sur sa position apparaissent des épées signalant le nombre de vies encore disponibles et au dessus desquelles est indiquée l'énergie.

Les points sont obtenus de la façon suivante:

Tuer un ennemi	100 points
Casser un objet	50 points
Tuer le gardien à la fin d'une étape	1000 points
Achèvement d'une étape	1000 points
Des bonus peuvent être obtenus quand des objets sont détruits de la manière suivante:	
Un petit Ninja	une vie supplémentaire
Une épée	une épée
Une pilule bleue	1 point d'énergie
Une pilule rouge	2 points d'énergie
Un petit rubis	100 points
Un gros rubis	300 points
Le chronomètre revient à 99 après l'achèvement de chaque étape ou après l'achèvement d'une partie du jeu.	

LE JEU

Le joueur évolue à travers chaque étape et rencontre différents ennemis tout au long de son parcours. Dans ce jeu, le Ninja maîtrise parfaitement les techniques de la Combinaison du Triple Coup de poing, de la Mise à terre de l'adversaire par le cou, du Coup tombé, du Saut périlleux arrière Phoenix et celle du funambule.

Pendant qu'il se fraie un passage à travers chaque zone, des objets surgissent des poubelles, des panneaux et des cabines téléphoniques. Sa mission est de traverser six des plus dangereuses zones avoisinantes en Amérique en ayant à faire face à chaque problème. Le joueur doit également rassembler les objets tout en détruisant les troupes de goules à son passage, afin d'arriver au combat final contre le détestable démon.

CONSEILS ET INDICATIONS

Essayez d'éviter que les ennemis arrivent des deux côtés à la fois. Si cela devait se produire, placez un objet entre vous et les ennemis.

Utilisez des objets afin de pouvoir "souffler un peu" pendant le jeu.

Essayez de sauter au dessus de vos ennemis et de les frapper par derrière.

Ne vous précipitez pas à travers les étapes, arrêtez-vous et attendez l'arrivée individuelle ou par paire des ennemis sur l'écran et surtout combattez-les avant d'aller plus loin. De cette façon, vous éviterez leurs attaques en groupes.

SHADOW WARRIORS

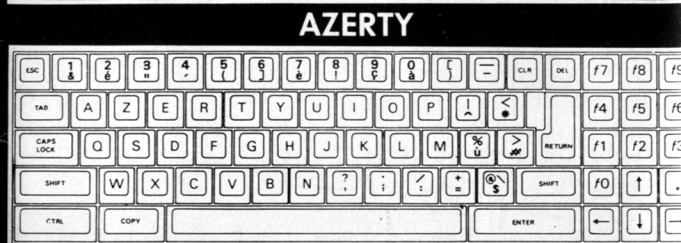
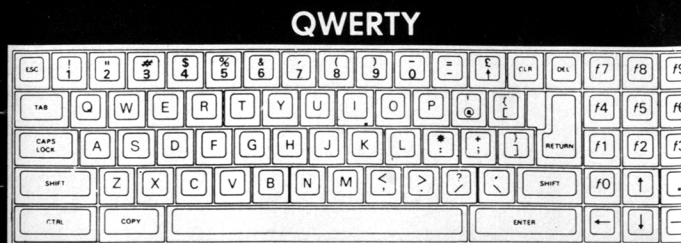
Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

©1989 Tecmo Ltd.
Conversion par Teque Software
Musique par Matt Furniss
Produit par DC Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).



EXEMPLE
Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

ALTERED BEAST

REVEILLEZ LA BÊTE QUI SOMMEILLE EN VOUS... Zeus a fait appel à vous! Seul un guerrier brave et sans peur pourra sauver sa fille bien-aimée, Athéna, des griffes fourbes de Nef, maléfique Seigneur des Enfers.

Vous êtes ressuscité et on vous donne des pouvoirs surnaturels qui vont au-delà de ce monde. Prenez les balles d'esprits "mystiques" et changez-vous en de nombreuses créatures féroces - en Homme Fort, donnez des coups de poing et de pied plus puissants que jamais, en Loup-garou et Tigre-garou déchirez la chair des démons de l'enfer et en Ours, abbattez vos ennemis d'un souffle de votre mauvaise haleine!

Vous étendez au loin les cris de la belle Athéna, et comme les terreurs des Enfers se referment sur vous, la bête qui sommeille en vous se réveille pour faire face à la bataille finale!!!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISQUETTE

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

AMSTRAD CASSETTE

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

ATARI ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

AMIGA

Insérez la disquette du jeu et allumez votre ordinateur.

INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENT

Altered Beast est un jeu à multi-chargement. Chaque niveau sera chargé quand vous aurez fini le niveau précédent. Cela veut dire que pour pouvoir jouer sans interruption vous devez garder votre cassette, ou votre disquette Altered Beast dans votre lecteur de cassettes/disquettes, pendant toute la durée de la séance de jeu.

VERSIONS DISQUETTES AMIGA

En plus, on vous demandera d'insérer la disquette numéro DEUX pendant le jeu. Si vous avez une deuxième unité de disque raccordée à votre ordinateur, vous pouvez y insérer la deuxième disquette pendant la procédure de chargement.

VERSIONS CASSETTE AMSTRAD

Sur la version cassette, le jeu principal est sur la face 1 et les niveaux sur la face 2. Quand indiqué, retournez la cassette et réembobinez la cassette jusqu'au début de la face 2 et appuyez sur PLAY.

Sur la version disquette on vous indiquera d'insérer la face B.

MOYENS DE COMMANDE

AMSTRAD = manette, touches redéfinissables

"H" pour pause, en mode pause, appuyez sur "Q" pour quitter le jeu, et ESPACE pour sortir du mode pause.

ATARI ST = manette seulement

AMIGA = manette seulement

"Function Key 1" = pause, n'importe quelle touche pour sortir de pause.

Touche "ESCAPE" = pour quitter.



ST / AMIGA

Jouer 1 = Porte 1 Porte 2

Jouer 2 = Porte 0 Porte 1

AMSTRAD

1. saut bas
2. saut bas à droite
3. marche à droite
- 4.
5. accroupissement
- 6.
7. marche à gauche
8. saut bas à gauche

ATARI ST / AMIGA

1. saut bas*
 2. saut bas à droite*
 3. marche à droite
 4. -
 5. accroupissement
 6. -
 7. marche à gauche
 8. saut bas à gauche*
- Avec la touche TIR enforcée:
* Appuyer sur la touche TIR pendant ces mouvements vous fera donner un coup de poing ou de pied.

AMSTRAD

1. saut haut coup de poing
2. saut haut à droite & coup de poing
3. coup de poing à droite
4. -
5. accroupissement & coup de poing bas
6. -
7. coup de poing à gauche
8. saut haut à gauche & coup de poing

ST / AMIGA

1. saut haut*
 2. saut haut à droite*
 3. coup de poing à droite
 4. accroupissement & coup de pied haut
 5. accroupissement & coup de poing bas
 6. accroupissement & coup de pied haut
 7. coup de poing à gauche
 8. saut haut à gauche*
- * coup de pied dans la direction courante.

AUTERS

Programmation par: Amstrad = Soft Option

Atari St / Amiga = Jeff Gamon

Graphique par: MAK Computer Graphics

Musique par: Amstrad = Paul Hileg

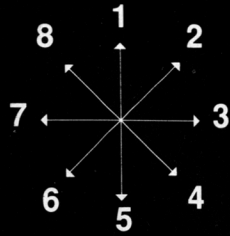
Atari St / Amiga = Uncle Art

Essayé par : Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produit par: Stuart Hibbert

Une Production Software Studios

Altered Beast TM and SEGA® are trademarks of SEGA Enterprises Ltd.



CHASE HQ

SCENARIO

Ca va chauffer! Les routes étouffantes n'attendent plus que votre Porsche Turbo 928; des crissements de freins, au loin, vous avertissent qu'un autre crime est en train de se commettre.

"Ici Nancy, à Chase HQ" - Y a d'la fripouille dans "air ce soir, Algermon. J'crois pas que tu vas ronfler beaucoup cette nuit". "OK, Nancy baby; on y va". Pendant que vous roulez à toute vitesse dans les rues de L.A., à la recherche de vos malfaiteurs, des descriptions de leurs véhicules défilent sur l'écran de votre ordinateur de bord.

Vous êtes de "patron" de la SCI (Special Criminal Investigation), et les types que vous pour suivez ne s'arrêtent pour personne! Vos années d'expérience vous ont appris que la seule manière d'arrêter ces zèbres, c'est de leur rentrer dedans.

Vos quelques turbosoufflantes vous aident, mais ces types semblent conduire les voitures de sport les meilleures (et les plus rapides) sur la route: pas facile de les rattraper.

POUR CHARGER LE JEU AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche N).

Cassette - CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION - AMSTRAD 64K

ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran. Amstrad 128k: ce jeu se charge en une seule fois.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISK et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN/DISK et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, qui se commande à la manette (port un) ou au clavier (redéfinissable)

COMMANDES PAR MANETTE

VERS LE HAUT - ACCELERER

VERS LE BAS - FREINER

TIR - CHANGEMENT DE VITESSE

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

A - ACCELERER

Z - FREINER

K - VERS LE GAUCHE

L - VERS LE DROIT

N - CHANGEMENT DE VITESSE

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

P - PAUSE

ESC - ABANDON

ATARI ST

Mettez l'ordinateur et l'unité de disques sous tension puis insérez le disque dans l'unité. Le programme sera automatiquement chargé; suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Insérez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

AMIGA 1000

Insérez le disque système lorsque l'illustration du disque apparaît sur les icônes de travail, insérez le disque, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, avec commande à la manette de jeu.

Appuyez sur le bouton de tir pour changez de vitesse

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

CONTROL/ESC - POUR ABANDONNER LE JEU

Si vous dépassez le temps permis pendant le jeu, vous pouvez appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer, pour vu qu'il vous reste des unités de crédit.

ETAT ET SCORE

Vous avez 60 secondes pour rattraper le véhicule poursuivi, puis 60 secondes de plus pour lui rentrer dedans et le faire quitter la route.

Vous gagnez des points pendant que vous roulez sur la route.

Vous en gagnez aussi quand vous doublez des voitures, comme suit:

Première voiture doublée - 200 points

Seconde voiture doublée - 400 points

Vous pouvez aller jusqu'à 8000 points, mais, si vous percutez une autre voiture (et non votre cible), votre score retombe à 200 points.

Quand vous atteignez votre "cible" vous allez gagner 10.000 points par coup réussi au premier niveau, et 20.000 points pour chaque coup "cachés" vous seront peut-être aussi accordés.

Vous gagnerez aussi des points additionnels pour chaque niveau terminé (débitant à 100.000 points).

D'autres points vous seront accordés si vous avez terminé tout le jeu.

Une fois que vous avez rattrapé les malfaiteurs, un "indicateur de frappe" apparaît sur l'écran. Il signale le nombre de fois que vous avez heurté votre cible. Quand l'indicateur est rempli, votre voiture double automatiquement les bandits et les arrête.

LE JEU

Vos ordres vous sont communiqués par Nancy, à Chase H.Q. (Q.G.: elle vous envoie une description du véhicule des malfaiteurs, qui apparaît sur votre ordinateur de bord. Vous n'avez qu'un temps limité pour le rattraper, après quoi vous aurez droit à une autre période pendant laquelle le faire sortir de la route. Pour ce faire, vous devez le percuter plusieurs fois (comme indiqué sur votre tableau d'état).

Si vous heurtez d'autres véhicules, vous ralentissez et la capture devient plus difficile. Vous disposez quand même de quelques "charges turbo" qui vous donnent d'avantage d'accélération - mais pour très peu de temps. Servez-vous en judicieusement! Une fois que vous aurez percutez votre adversaire un nombre de fois suffisant, sa voiture se mettra en

bord de route, et vous pourrez l'arrêter.

Il y a cinq missions en tout, chacune plus dure que la précédente. Vous traverserez diverses villes et plusieurs paysages. De temps à autre, la route bifurque, et une flèche vous indique le trajet le plus court. Risque constant: la présence d'autres conducteurs, innocents mais ineptes, que vous devez éviter, ou payer la pénalité-temps. Le temps passe... les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

QUELQUES CONSEILS

- N'utilisez votre "turbo" que pour percuter le véhicule-cible
- Ralentissez aux bifurcations, et tournez comme indiqué.
- Prenez votre temps pour "rentrer" dans la cible: vous augmenterez ainsi votre score.
- Essayez de trouver les primes cachées des points.

CHASE HQ

Code de programmation, représentations graphiques et dessins sont protégés par copyright d'Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés qu'avec l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

AMSTRAD

Programmation: Jon O'Brien

Graphismes: William Harbison

Musique: Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés

Programmation, Graphismes et Musique: Teque Software Ltd.

©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés

Produced by D.C.Ward

TURRICAN

Instructions de chargement

Amiga

Eteignez tout d'abord votre Amiga puis rallumez-le quelques secondes plus tard. Si vous avez un Amiga 1000, vous devez alors charger un Kickstart. Quand le symbole Workbench apparaît à l'écran, insérez la disquette Turricane dans le lecteur DFO. Le programme chargera automatiquement.

Atari ST

Eteignez votre ordinateur et insérez la disquette 1 dans le lecteur A. Le programme chargera automatiquement dès que vous aurez rallumé l'ordinateur.

Amstrad disquette

Insérez la disquette (face A vers le haut) dans le lecteur. Tapez RUN/DISK et appuyez sur RETURN. Le programme chargera et démarrera automatiquement.

Amstrad cassette

Si vous possédez un CPC 664, 6128 ou 464 avec un lecteur de disquettes, vous devez tout d'abord taper |TAPE puis appuyer sur RETURN. Insérez ensuite la cassette dans le lecteur de cassettes (face A vers le haut) et rembobinez-la si nécessaire. Appuyez en même temps sur les touches CONTROL et ENTER, puis sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. Le programme chargera et démarrera automatiquement.

LE JEU

Dans Turricane, vous dirigez votre héros à travers cinq mondes, dont trois vous font chacun passer par trois niveaux. Les autres ont deux niveaux. Si vous êtes habile dans le maniement des armes, vous pourrez vaincre les différents adversaires qui essaient à tout moment de vous tuer. Ramassez les armes, les extras (bouclier par exemple) et les vies supplémentaires que vous trouvez sur votre chemin, afin d'augmenter vos chances!

COMMANDES

Ce jeu se joue avec le joystick ou avec les touches. Si vous possédez un Amiga, vous pouvez également utiliser un joystick avec deux boutons de tir. La commande est expliquée dans les chapitres suivants.

Joystick vers le haut:

Le joueur saute. S'il a momentanément la forme d'une toupie, cette commande permet de revenir à la forme normale.

Joystick vers le bas:

Le joueur se baisse, pour éviter des adversaires par exemple.

Joystick vers le bas en appuyant sur le bouton de tir:

Ceci permet de déposer une mine sur le sol et de la faire exploser. Il est ainsi possible d'éliminer différents adversaires qui se déplacent à terre.

Joystick vers le bas et barre espace: (ou joystick vers le bas et deuxième bouton de tir si vous avez un Amiga)

Permet de transformer le joueur en toupie, de le rendre invulnérable et de le faire passer par des couloirs très étroits. Sous cette forme, il suffit simplement de toucher un ennemi pour le tuer. La toupie roule automatiquement et ne peut être dirigée avec le joystick, que vers la droite ou vers la gauche. Dans chaque vie, le joueur ne peut se transformer que trois fois en toupie.

Joystick vers la gauche ou la droite:

Déplacement du joueur vers la gauche ou la droite.

Bouton de tir maintenu:

Cette commande permet au joueur de déclencher et de diriger un éclair (mouvement du joystick vers la gauche ou la droite). Au début du jeu, l'éclair atteint une distance correspondant à la moitié de l'écran. Il peut être rallongé en ramassant des extras.

Bouton de tir:

Si vous appuyez une fois sur le bouton du joystick, votre personnage tire et utilise l'arme (laser par exemple) dont vous avez déjà trouvé le symbole. Dans le premier niveau (vous avez alors un équipement de base), le joueur a 9 tirs horizontaux. Dans le deuxième niveau, 3 salves sont déclenchées en même temps. Dans le troisième niveau, les tirs sont les mêmes que ceux du niveau précédent, avec un autre angle. Le laser est un tir horizontal, qui peut être rallongé si vous ramassez les symboles correspondants. Sa longueur varie entre le huitième et la moitié de la largeur de l'écran.

Barre Espace : (deuxième bouton de tir si vous avez un amiga ou RETURN sur Amstrad)

Cette touche permet au joueur de déclencher deux lignes d'énergie qui apparaissent sur l'écran et qui détruisent tous les adversaires qu'elles peuvent atteindre. Mais si la ligne rencontre un obstacle sur son chemin, celui-ci l'arrête immédiatement.





Touche F7: (touche ALT (AMIGA) sur Amiga ou ENTER sur Amstrad)

Le joueur lance une grenade. Si celle-ci touche un obstacle ou un monstre de fin de niveau, tous les adversaires qui apparaissent à ce moment sur l'écran sont détruits. Son effet sur les autres adversaires est celui d'un tir avec une haute force de pénétration.

Touche CTRL: Pause. Appuyez sur le bouton de tir pour reprendre le jeu.

Amiga only: Touche S: Sound on/off

Symboles:

- Rouge**  déclenche le tir dispersé ou l'élargit s'il est déjà en action.
- Vert**  déclenche le laser ou l'élargit s'il est déjà en action.
- Bleu**  rallonge l'éclair.
- Bleu clair**  déclenche le bouclier et rend le joueur invulnérable pendant quelques secondes. Il est alors possible de détruire un adversaires en l'effleurant simplement.
- "P" jaune** : l'énergie est chargée au maximum.
- "G" blanc** : le joueur reçoit une grenade.
- "M" blanc** : le joueur reçoit une mine.
- "L" blanc** : le joueur reçoit une ligne d'énergie.
- "Iup" gris** : le joueur reçoit une vie supplémentaire.
- Diamants** : si le joueur en a ramassé 300, il reçoit un "CONTINUE" supplémentaire, c.a.d. la possibilité de rejouer après avoir perdu toutes les vies.

Au début du jeu, le joueur dispose de 3 vies. Il a perdu quand:

-le temps qui est affiché sur l'écran s'est écoulé (TIME OUT),

-il a perdu toute son énergie. (Le joueur perd de l'énergie chaque fois qu'il frôle un adversaire ou qu'il est touché par un tir)

-il tombe dans l'abîme.

Chaque fois que le joueur perd une vie, le nombre de toupies, de mines, de lignes d'énergie et de grenades disponibles revient à trois. L'éclair, le tir dispersé et le laser sont remis à leur puissance minimale.

INDICATIONS SUR L'ECRAN

Sur l'écran, vous pouvez lire de droite à gauche les indications suivantes:

- nombre de vies
- nombre de toupies (au dessus du nombre de vies) - nombre de CONTINUES
- temps écoulé
- nombre de diamants
- nombre de grenades
- nombre de mines

