LES VAINQUEURS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC CASSETTE
Appuyez sur les touches **CTRL** et **ENTER** minuscule simultanémant. Appuyez sur **PLAY** sur votre magnétophone.

Les utilisateurs de cassette devraient noter que chaque jeu se charge individuellement. Ainsi, si par exemple, vous souhaitez charger le deuxième jeu sur la cassette arrêtez la magnétophone une fois que la premier jeu a été chargé. Eteignez l'ordinateur puis vallumez-le et vépétez la procédure de chargement.
11 vous sera peut-étre utile de prendre note du chiffe sur le compteur de votre magnétophone. Ainsi, pour votre commodité nous quions incly la grille suivante.

BLASTEROIDS™ ☐ FORGOTTEN WORLDS™ ☐
TIGER ROAD™ ☐ THUNDER BLADE™ ☐
LAST DUEL™ ☐

AMSTRAD CPC DISQUETTE
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER.**

ATARI ST DISQUETTE
Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le je se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM AMIGA DISQUETTE
Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATTENTION!

Utilisateurs de cassettes notez: Thunder Blade/Last Duel. Quand le compteur scrolling atteint ØØØ, remettez votre compteur cassette a zero si vous voyez les mots "Rewind to the start of side 2". Ne remontez pas la cassette. Remettez seulement votre compteur cassette a zero et tirez.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Votre–pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, épuisées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement du gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

1. Skyscraper City
2. Montagne/Désert
3. Delta de Rivière
4. Rafinerie

Dans chaque secteur, vous afronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs superforteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix.
Une fois la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

LE JEU

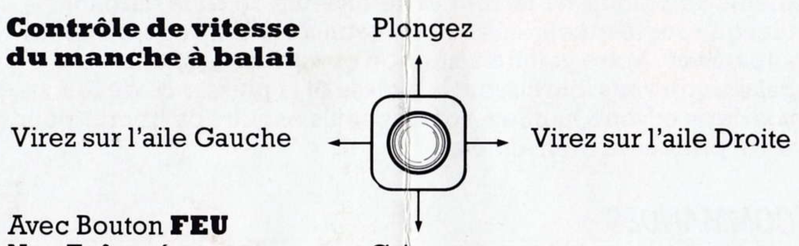
Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve. Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions.
Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvant pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol.
En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol.

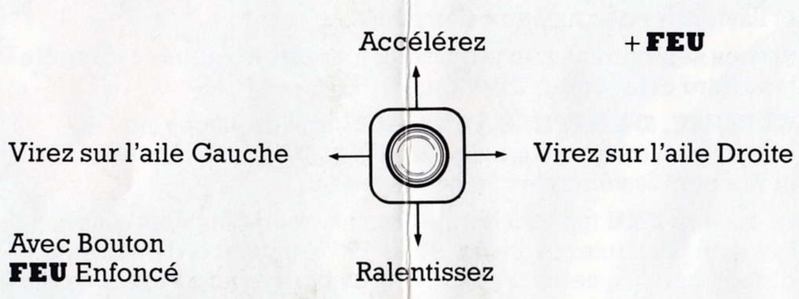
Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton **FEU.**

COMMANDES DE MANCHE A BALA

Contrôle de vitesse du manche à balai



Avec Bouton **FEU** Non Enfoncé



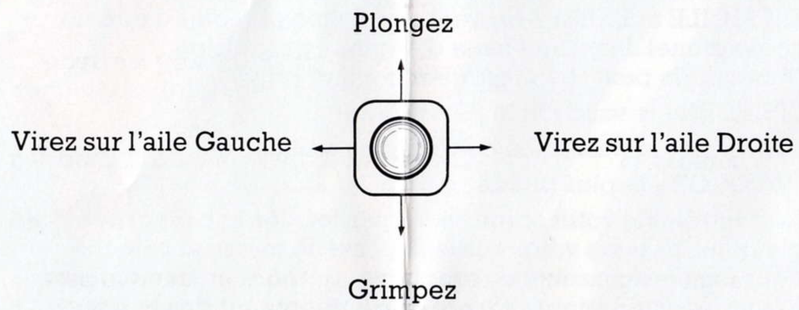
Avec Bouton **FEU** Enfoncé

COMMANDES DE CLAVIER

	Amstrad	*Atari ST/ Amiga*
Contrôle de Vitesse de Manche à balai		**F1**
Commandes de Vitesse de Clavier		**F2**
Pause	**H**	**F9**
Continuez		**F10**
Music en Fonction		
Son FX en Fonction		
Haut	**Q**	
Bas	**A**	
Gauche	**O**	
Droite	**P**	
Feu	**ESPACE/ SHIFT**	

Contrôle de Vitesse de Clavier

	Amstrad	*Atari ST/ Amiga*
Accélerez	**E**	↕ Flèche Haut
Ralentissez	**D**	↕ Flèche Bas



Note aux utilisateurs de Spectrum/Amstrad: Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouves choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

LE MARQUE

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis sulvants:

1. Hélicoptère d'Attaque Sparrow Hawk AH-6NS.
2. Char Tigre du Bengal de Type-74
3. Jet de Combat F-14 Meercat.
4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.
5. Croiseur Lance-Torpilles ASH-07 Barracuda.
6. Forteresse Mobile Etape 1: Blackbird SRS-78A1
7. Forteresse Mobile Etape 2: Transport de Troupes Marauder.
8. Forteresse Etape 3: Appareil d'invasion BA-001 Mermaster.
9. Etape 4: Forteresse de Commande ?

La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son indentité n'est presque pas connue car la plupart de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

CONSEILS

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations.
En identifiant ces formations, vous saurez où aller et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des bonus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques; s'il bouge ou s'il semble menaçant, abattez-le!

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et THUNDER BLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

FORGOTTEN WORLDS™

SCENARIO

L'Empereur Bios, Dieu de la Destruction, a engendré huit dieux maléfiques qui passaient leur temps à détruire toute forme de civilisation connue.

Les villes en ruines furent connues sous le nom de "Forgotten Worlds" (Mondes Oubliés). C'est alors que la colère des gens donna naissance à deux super guerriers pour faire face aux terribles démons et délivrer le monde des griffes de Bios.

Leur tàche est gigantesque car l'empereur Bios est protégé par trois Demi-dieux: le Dragon d'Or, le Dieu de la Guerre et le Paramecium.

LE JEU

NIVEAU 1 – LA VILLE

Vous allez à l'éntrée du complexe souterrain après avoir bataille dur à travers la ville en désolation. Faites attention aux gardes robots ressemblant à des araignées. Une fois à l'térieur, des tuyaux à gaz vous barreront la route. Si vous les briser, vous serez transformé en charbon. Enfin, le premier Demi-dieu s'approche, utilisant des ordures pour garder sa bouche fragile qui lance des mutations meutrières.

NIVEAU 2 – LE MODE DE LA POUSSIÈRE

Sous les eaux troubles du monde enseveli du Dragon de Poussière se cachent de terribles serpents qui attendent jusqu'à la dernière minute pour vous saisir avec leurs dents aussi aiguisées qu'un rasoir. Des emplacements à canons gardent le chemin menant chez le Dragon de Poussière qui ne peut être détruit que s'il est attaqué au coeur. Les autres partie de son corps ne servent qu'à provoquer sa furie quand elles sont attaquées.

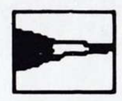
NIVEAU 3 – HI-TECH

Une forteresse bien défendue, entourée d'emplacements à canons, protège le tombeau du Dieu de la Guerre.
Les nombreux lézards n'ont pas pu vous empêcher d'arriver jusqu'ici. Cependant, le Dieu de la Guerre, debout devant la forteresse qu'il domine, est prêt à vous détruire. Votre seul espoir, c'est de détruire son épaule.

NIVEAU 4 – LE DOMAINE DES DIEUX

Le royaume de Bios se situe au-dessus de nuages. En envoya les moines appartenant à son ordre le plus élevé, l'empereur Bios espère vous décourager dans votre quéte. Il utilise des créations maléfiques comme les serpents et les asticots pou vous distraire pendant que ses moines s'apprétant à vous tue Vous devez vaincre les moines et rejoindre l'autre bout de la forét où vous attend Bios, assis sur sont trône, prét à livrer bataille.

A mesure que le jeu se déroule, vous pouvez acheter des armes supplémentaires au milieu de chaque niveau. Ces ar sont:

Missiles de homing 
Laser 
Bombes au Napalm 
Brûleur 

Cannon-Y 

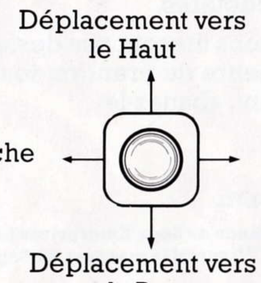
Blingade (repousse un certain nombre de coups) 

Multi-directionn! 

Booster (Augmente la puissance d'une arme) 

LES COMMANDES

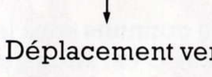
MANCHE A BALAI
Sans tenir le bouton **FEU** enfoncé



Avec le bouton **FEU** enfoncé

FEU et Déplacement vers le Haut

FEU et rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre



FEU et rotation dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

FEU et Déplacement vers le Bas.

Clavier

	Ams	Atari ST	Amiga
Haut	**Q**	—	—
Bas	**A**	—	—
Gauche	**O**	—	—
Droite	**P**	—	—
Feu	**ESPACEMENT**	—	—
Pause	—	**F1** – Allumé **F2** – Eteindre	**P**
Quittez	—	—	**Q**
Manche á balai uniquement	—	✓	✓
Bombes Spéciales	—	**F1** Joueur 1 **F2** Joueur 2	**F1/F5** Joueur 1 **F6/F10** Joueur 2

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Tous droits réservés.
Ce jeu a été fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM CO., LTD., Japon.
FORGOTTEN WORLD™ (ou CAPCOM®) sont des marques de CAPCOM CO., LTD.

TIGER ROAD™

SCENARIO

Sans doute un des plus grands jeux des arts martiaux jamais écrits, Tiger Road est un jeu qui en comprend pratiquement 4. En tant que Lee Wong, vous avez comme tache de libérer les enfants qui ont été kidnappés des villages environnants par le monstrueux Ryu Ken Oh qui veut leur faire un lavage de cerveau dans le but de les transformer en soldats qui mettraient en action les idées maléfiques de son armée. Pour défaire Ryu Ken Oh, vous devez entreprendre une expédition dangereuse et vous battre contre des adversaires formidables comme les guerriers Samourais, les géants et les dragons, qui ne représentent que quelques-uns des obstacles destinés à vous empêcher de libérer les prisonniers. Un graphisme fabuleux et une action palpitante font de Tiger Road une légende parmi les jeux dans l'histoire du logiciel. Quand la vie se fait dure, le jeu durcit encore plus! Pouvez-vous supporter Tiger Road?

NOTEZ:

Suivez les incitations sur l'écran.

© 1987 CAPCOM CO. LIMITED, Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué et distribué sous licence de CAPCOM CO., LTD., Japon Tiger Road™ et CAPCOM™ (ou CAPCOM®) sont des marques de CAPCOM CO., LTD.,

LAST DUEL™

SCENARIO

La tribu d'Or de BACULA a envahi la planete jumelle MU et pris en hotage la belle princesse SHEETA. Peu de guerriers survivent et un seul parmi eux conserve le courage et la volonté de faire face à la terrible epreuve qui l'attend.
Vous livrez bataille dans six territoires occupés par l'ennemi, pleins de pièges, de terreur et defenseurs de taille gargantuesque sur lesquels les yeux d'aucun terrien ne se sont poses auparavant. Votre voîture à neutron et votre hoverplane galactique vous fournissent la vitesse et la puissance de feu, vos nerfs et votre habileté sont les seuls espoirs de liberté pour votre princesse bien-aimée.

COMMANDES

Si vous sélectionnez un jeu à un joueur, vous contrôle la voiture et l'avion sur des niveaux alternatifs.

Si vous sélectionnez un jeu à deux joueurs, le Joueur 1 contrôle la voiture et le Joueur 2 l'avion.

GAUCHE, DROITE, HAUT et **BAS** font déplacer les véhicules à travers le terrain. **HAUT** et **BAS** font accélérer et ralentir les véhicules respectivement.

Le bouton **FEU** fait fonctionner l'arme courante. Vous obtenez des armes en interceptant l'icône "**P**" qui tombe de certains globes une fois ceux-ci abattus. Vous pouvez augmenter votre temps-limite en interceptant l'icône "**T**".

Quand vous appuyez sur **FEU** et **AVANT** en même temps, la voiture fait un saut et l'avion largue des bombes sur des objectifs divers:

Amstrad CPC
JOUEUR 1: Manche à balai 1 ou clavier.
(**Q** – Haut, **A** – Bas, **K** – Gauche, **L** – Droite, **ESPACEMENT** – Feu.)
JOUEUR 2: Manche à balai 2 ou clavier (à moins que le joueur 1 ait selectionné le clavier).
PAUSE EN/HORS FONCTION: **P/Z.**

© 1989 CAPCOM CO. LTD. Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué sous licence de CAPCOM CO. LTD., Japon, et LAST DUEL™ et CAPCOM™ ou CAPCOM® sont des marques de CAPCOM CO. LTD.

BLASTEROIDS™

Blasteroids est un jeu d'arcade. A l'aide de votre engin à propulsion sous ses trois formes, combattez et ouvrez votre chemin vers les Secteurs et les Galaxies grouillant d'asteroides et de vaisseaux ennemis meurtriers et faites tomber le démoniaque MUKOR, maître de toutes les Galaxies.
BLASTEROIDS est composé du quatre voies de Distortion (Warps) dont la difficulté est croissante: FACILE, MOYEN, DIFFICILE et EXPERT. Chaque voie de distortion contient plusieurs galaxies et chaque Galaxie consiste en 9 ou 16 secteurs selon le niveau de difficulté. Volez le long du tunnel de Distortion dans lequel vous voulez jouer. Les voies DIFFICILE et EXPERT doivent etre évitées à moins d'etre un professionel dans lepilotage d'engins à propulsion.
Votre engin peut se transformer comme suit:

SPEEDER – le vaisseau le plus rapide

FIGHTER – la puissance de tir la plus grande

WARRIOR – le plus blindé

Le contrôle de votre engin se fait par rotation et propulsion mais n'oubliez pas que votre vaisseau posséde masse et vélocité.
Pour éliminer un secteur, vous devez détruire ou immobiliser toutes les astéroides présentes. Si vous tirez sur de grandes astéroides, celles-ci se briseront et deviendront de plus petites astéroides, qui doivent étre à leur tour détruites. Les collisions et la propulsion font utiliser beaucoup d'énergie et vous devez vous réapprovisionnez en fuel en obtenant des cristaux.
Ces derniers proviennent d'astéroids rouges au moment de leur destruction totale. Le contenu en énergie des cristaux diminue au fur et à mesure que ceux-ci se désintégrent.
Survolez les cristaux pour absorber leur energie.
Vous rencontrerez divers types de vaisseaux ennernis durant votre voyage à travers la Galaxie. Tous ont une apparence différente et attaquent de manière differente. La destruction d'un vaisseau ennemi révèle souvent un morceau spécial de matériel. Survolez ces morceaux pour les ramasser.
Lorsque vous en avez terminé avec un secteur, la porte de sortie apparaitra en tournant sur l'ecran. Allez-y en volant pour obtenir la Carte Galactique.
Pour contrôler vos vaisseaux, déplacez le joystick vers la gauche ou la droite. Cela mettra le vaisseau dans la direction désirée. Pour la propulsion, poussez votre joystick vers l'avant. Pour un tir rapide, maintenez le buoton enfoncé.

LA CARTE GALACTIQUE

Vous pouvez sélectionner le prochain secteur en faisant tourner votre vaisseau jusqu'à ce que le secteur que vous désirez voir soit mis en évidence. Pour vous y introduire, appuyez sur le bouton.
Ce qui est contenu dans chaque secteur est représenté par des miniatures, indiquant le type d'astéroide et d'ennemi (s'il y en a). Les secteurs que vous avez déjá éliminés n'ont rien; y revenir vous fait seulement perdre votre précieux carburant.
Les secteurs hors deportée sont représentés par des points d'interrogation. Il vous faudra vous en approcher pour voir ce qu'ils contiennent.

TYPES D'ASTEROIDES

Les astéroides de type NORMAL peuvent étre détruites en leur tirant dessus.
Les astéroides de type RED possèdent les Cristaux d'ènergie.
Les astéroides de type POPCORN doivent etre frappées à plusieurs reprises avant d'étre désactivées et de s'arréter.
Elles se multiplieront au fur età mesure qu'elles sont frappées.
Toutes les astéroides POPCORN doivent étre désactivées avant que le secteur ne disparaisse.
Les astéroides de type EGG contiennent des LEECHES.
Lorsqu'elles sont libérées, les LEECHES se dirigent vers vous et se collent à vous. Elles commencent à absorber votre énergie. Volez trés vite ou entrez en collision avec des objets pour essayer de vous en débarrasser.
Les astéroides de type SEEKER se dirigent vers vous à grande vitesse lorsqu'elles viennent d'étre touchées. Tirez plusieurs fois dessus pour les détruire.

EQUIPEMENT SPECIAL

L'équipement largué lorsque les vaisseaux ennemis sont détruits prend l'une des 8 formes suivantes:
SHIELDS (boucliers) – donnent une protection limitée contre les collisions et les tirs ennemis. Le nombre de boucliers est affiché en haut de l'écran. Ils s'épuisent au fur et à mesure que vous tirez.
BLASTERS (éclats) – entrainent un double tir.
EXTRA SHOT POWER (puissance de tir extra) – La pénétration de vos coups est améiliorée gráce à cet équipement/
RIPSTAR – Lorsqu'elle est activée, cette arme fera tourner votre vaisseau et lui fera tirer d'importantes rafales. Une fois par Ripstar seulement. Pour cela, tirez votre joystick vers l'arriére et appuyez sur le bouton.
EXTRA FUEL CAPACITY (capacité en carburant supplémentaire) – cela permettra à votre vaisseau de transporter plus de carburant à la fois. La jauge de carburant s'agrandit sur votre écran.
BOOSTER – augmente la poussée de votre vaisseau.
CRYSTAL MAGNET (aimant cristallin) – lorsque vous l'obtenez, cet appareil attire les cristaux en perte de vitesse vers votre vaisseau.
CLOAK (camouflage) – cette pièce rend votre vaisseau invisible à l'ennemi l'empéchant ainsi de se diriger vers vous.
Toutes ces fonctions spéciales ne fonctionnent que pour un tempe limité.

MUKOR

Lorsque vous en avez terminé avec tous les secteurs de la galazie, vous devez faire face à MUKOR. Ce dernier essalera de détruire votre vaisseau en vous éperonnant et en envoyant des vaisseaux ennemis miniatures pour vous attaquer. Vous pouvez contre-attaquer en visant ses tentacules. Des que vous les avez toutes détruites, MUKOR disparaitra en glissant et vous laissera un armement spécial. Si vous avez ni avec toutes les Galaxies (il y en a plusieurs dans chaque Vole de Distortion) et lorsque vous avez reussi à vaincre MUKOR, vous l'aurez donc battu et fait disparaitre totalement la Voie de Distortion.

Joystick

Vers l'avant = Propulsion
Vers l'armere = Transformation
Vers la gauche = Turner dans le sens centraire les aiguilles d'un montre
Vers la droite = Turner dans le sens des aiguilles d'un montre
Bouton de **Feu** = Tir

Amstrad

Les toules peuvent être définies par l'utilisateur
Autres Commandes
H = Pause **R** = Reprise
SHIFT + **Q** = Interompie le jeu en cours

Atari ST/Amiga

SHIFT + **Q** = Interrongre le jeu **F10** = Activer/léractiver le imode 50/60 H_3, **F9** = Pause **F3** = Reprise, **FC** = Masique tenactivée, **FS** = Marique activée.

© 1987 TENGEN Tous Droits Resérvés
© 1989 MICROSOFT LTD.

Cette compilation © 1989 U.S. Gold Limited.
Tous Droits réservés. Les jeux inclus dans cette compilation sont sous licence de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: (UK) 021-625 3388.

Les droits d'auteur subsistent sur cette ampilation. La diffusion, la radio-diffusion, la représentation publique la reproduction au le réenvegistrement, la location et la ventre faite sans le consentement de l'auteur, par quelque procédé que ce sont, est illiate.