

# Notices de divers jeux d'arcades, d'aventures et de simulations

par André C.

*Vous voulez rejouer à une de vos jeux favoris mais où est donc la notice? Cet article est pour vous. Il s'agit d'une compilation de modes d'emploi. Elle est très incomplète, c'est évident. Si vous avez des infos complémentaires ou des correctifs, pourquoi ne pas me les envoyer, je me ferais un plaisir de les passer dans le mag.*

*Et si cela vous donne des envies de jouer, j'indique entre parenthèse les disquettes trimestrielles où vous trouverez certains jeux (avec a, b, c et d pour le trimestre de l'année indiquée et S, T, M & J pour le format: Sedoric, Stratsed, Mixte et Jasmin).*

**ARROW OF THE DEATH, CIRCUS, ESCAPE FROM PULSAR 7, GOLDEN BATON, PERSEUS ET ANDROMEDA, TEN LITTLE INDIANS, TIME MACHINE, WIZARD OF AKYRAX**

«RETURN» est une bascule qui affiche la scène graphique ou sa description en texte. FUCK est marrant.

**BIG BASTON** (1992dT & 1995aT)

Pour le choix de son adversaire quand on joue contre l'ordinateur (Option 3), utiliser les flèches HAUT et BAS pour faire défiler les 3 adversaires possibles puis taper «RETURN» pour valider celui qui a été choisi.

**DALLAS**

Voici les touches de jeu:

F = finances.

S = prospection sismique.

R = planter un derrick.

D = forage.

P = mise en production.

L = construction d'un pipeline.

Les concessions sont allouées aléatoirement ainsi que les ennuis.

**DELTA FOUR** (1989bS & 1991bT & 2003dS)

Voici les touches pour les 3 premières missions:

Z = aller à gauche,

Flèche GAUCHE = aller à droite.

«RETURN» = feu.

Pour la 4ème mission ce sont:

I pour les déplacements.

J K

M

Et A, X pour tirer.

Ceo-Mag n°225

Pour avoir une pause taper 1 et taper 2 pour reprendre le jeu.

Pour jouer uniquement à l'une des 4 missions, laisser tourner la démonstration et taper «CTRL» quand la mission désirée est à l'écran.

Si on n'attend pas la démonstration, on a toujours la mission «COSMIC GUERRILLA».

**DON'T PRESS THE LETTER Q**

Les touches du jeu sont les suivantes:

A ou C V  
< > Z /

et «ESPACE» pour tirer ou sauter.

**FOOTBALL**

Déplacements joueur gauche:

W  
A S  
Z

Déplacements joueur droit:

[ ]  
,  
/

Shoot ou touche joueur gauche (ar rapport au joueur):  
4 (devant)

3 5 (devant à gauche et à droite)

Shoot ou touche joueur gauche (ar rapport au joueur):  
9 (devant)

8 0 (devant à gauche et à droite)

La force du tir défile en haut de l'écran.

Le joueur que l'on contrôle à la tête en vidéo inverse. Les autres joueurs bougent de façon aléatoire. Si l'un d'entre eux se trouve soudain mieux placé, c'est lui qui devient contrôlable.

Il n'y a pas de têtes ou de fautes de main.

En appuyant pendant la partie une fois sur «ESC», il y a une pause. Si alors on ré-appuie sur «ESC», on revient au menu.

**FORMULE 1** (2007dS)

Quand on a «GAME OVER», presser J jusqu'à ce qu'apparaisse le message relatif au circuit suivant. Presser alors C jusqu'au départ du jeu.

Voici les touches de jeu:

Flèche DROITE = tourner à droite.

Flèche HAUT = tourner à gauche.

«CTRL» = accélérer.

«SHIFT» gauche = ralentir.  
«ESC» = fin de course.

### FRIGATE COMMANDER

Les touches pour jouer sont:

M(AP) = carte.

F(ire)S(eacat) = feu DCA (la cible doit être assez proche).

F(ire)E(xocet) = lancement d'une salve d'exocets: 1 à 6.

F(ire)C(harges) = largage de grenades sous-marines: 1 à 4.

Alt S(peed) = changement de la vitesse du navire.

AltC(ourse) = changement de la direction du navire.

N(orth), S(outh), E(ast), W(est)

N(orth)E(east), S(outh)E(ast), S(outh)W(est),

N(orth)W(est).

H(old) = ne rien faire.

S(urrender) = sabordage!

D(amagereport) = rapport des dommages du navire.

Les réparations se font grâce au contact avec une unité amie.

### HARRIER ATTACK

Utiliser Z ou X pour lâcher les bombes.

### MANIC MINER (1992cT & 2003cS)

Voici les touches de jeu: De A à G on a la pause.

H, J ou «RETURN» pour arrêter la musique.

‘, ; , L puis K pour un volume sonore de plus en plus fort.

### MYSTERY TOWER

Voici les touches de jeu:

1 = aller au sud-ouest.

2 = aller au nord-ouest.

3 = aller au nord.

4 = aller au nord est.

5 = aller au sud est.

6 = aller en haut,

7 = aller en bas.

R = stopper.

S = poser.

T = ouvrir une porte.

U = fermer une porte.

V = suicide.

W = boire.

Y = instructions.

I = inventaire,

D = dague.

E = grosse clef légère.

G = clef à molette.

C = grosse clef métallique.

O = sac.

J = tournevis.

M = hélicoptère-

H = ?

N = roi.

L = torche.

P = petite clef.

F = citron.

A = bouteille.

B = échelle.

K = diamant.

Q = urne.

### OPERATION GREMLIN (1996dS & 1998cS)

Utiliser les touches fléchées pour se déplacer.

Les touches 1 à 8 servent à sélectionner avec lequel des 8 membres de l'équipe, on va jouer. Le choix est possible avant mais aussi pendant le jeu.

E = Eat, pour manger.

R = Repair area, pour réparer.

T = shuTtle pad.

U = Unlock, pour ouvrir.

I = Informations, pour avoir des renseignements sur la situation.

P = Pick up, pour ramasser.

D = Drop, pour poser.

S = Status, pour connaître l'état et la nature de son personnage.

/ ou X ou C = attack, pour attaquer.

### REVENGE OF THE BEANS

Pour aller à gauche appuyer sur la flèche GAUCHE, pour aller à droite appuyer sur la flèche BAS et pour tirer presser «FUNCT».

### SPACE SHUTTLE SIMULATOR

Le jeu se joue avec les flèches pour chaque partie de la mission. Mais les commandes réagissent peu.

Pour ouvrir la soute afin de sortir le bras manipulateur presser O.

### STARWIND

Lorsque l'on détruit un ennemi, le compte de crédits augmente. Après on peut passer en hyperspace pour s'amarrer au dock. Attention cela n'est possible qu'entre les comptes à rebours et rien n'indique alors qu'on est bien passé en hyperspace. Un nouveau compte à rebours commence. Le dock a une forme hexagonal et il est inutile de tirer dessus! Il faut se positionner dedans. Une fois la manoeuvre réussie on peut acheter, vendre, repartir dans l'espace ou aller détruire le vaisseau amiral adverse. Attention toutes les armes ne coûtent pas le même prix et tous les vaisseaux ennemis ne sont pas sensibles de la même façon à n'importe quelle arme. Dernière chose pour que le score augmente, il faut obligatoirement aller au dock, sinon zéro!

### SUPER METEORS

Voici les touches pour jouer:

«RETURN» ou «SHIFT» = feu.  
E ou S = rotation à gauche.  
R ou D = rotation à droite.  
Flèches ou «ESPACE» = champ de protection.  
' ou ; = mise en route du réacteur.

## THE DAMBUSTER

Pour avoir la carte de vol taper M(ap).

## THEM (2002bS)

Taper «DEL» pour avoir le tableau des meilleurs scores puis «CTRL» pour revenir au menu. La flèche GAUCHE permet de faire défiler le niveau de difficulté de A à M.

La flèche BAS permet de choisir la mission à laquelle on désire jouer: Choix de 1 à 5. Quand la lettre C paraît, toutes les missions sont passées les unes après les autres.

## TREK

Les situations évoluent rapidement, il faut agir vite.

Pour tirer avec les phasers taper 1, 2 ou 3.

Pour lancer une torpille photonique taper: 4 ensuite on peut modifier sa trajectoire avec les touches fléchées.

4  
7                      5  
6

Sinon, les flèches permettent de se déplacer dans un quadrant et même d'en changer. Cela use peu ou pas d'énergie.

Pour l'hyperspace presser H.

EntapantsurI, onaunrappel delasituation courante.

L'appui sur U donne le lieutenant Uhura au rapport.

Avec D, Scotty peut procéder aux réparations du vaisseau. Attention, cela peut prendre du temps et de l'énergie selon les dommages, mais c'est souvent indispensable.

Pour rejoindre un quadrant non limitrophe à celui où se trouve l'USS Enterprise, presser W. Entrer les nouvelles coordonnées. La consommation d'énergie croît avec la distance.

A l'origine, l'écran de protection est abaissé. Pour le lever, appuyer sur S: il faut alors lui allouer une certaine quantité d'énergie qui détermine sa résistance aux tirs ennemis.

Le quadrant JAUNE est le quadrant où se trouve l'USS Enterprise. C'est donc le quadrant affiché par le radar de courte portée.

Un quadrant BLEU est un quadrant où il n'y a pas ou plus de Klingons.

Un quadrant ROUGE est un quadrant envahi par un ou plus Klingons.

Un quadrant VERT est un quadrant qui contient une StarBase: mais attention, il peut aussi y avoir des Klingons ou ne pas en avoir. Si l'USS Enterprise pulvérise une première StarBase, Kirk est

dégradé et reprend sa mission sur autre vaisseau moins puissant (3000 unités d'énergie au lieu de 5000). S'il récidive, c'est le peloton d'exécution. Pour s'amarrer à une StarBase, il suffit de s'y «coller» en se déplaçant avec les flèches. Attention, une fois cette manoeuvre réalisée, l'écran de protection de l'USS Enterprise est automatiquement baissé et les commandes du vaisseau sont gelées. Pour pouvoir reprendre le contrôle, il faut appuyer sur \.

Un quadrant VIOLET est un quadrant qui est le siège d'une supernova: attention c'est la mort si l'USS Enterprise y pénètre.

Attention, l'état d'un quadrant n'est pas statique, il peut être envahi ou vidé facilement.

Lors de dommages, l'amplitude de ces derniers augmente avec la couleur d'affichage: de VERT (réduits) à ROUGE (graves) en passant par JAUNE. Un indicateur au rouge indique un danger ou une communication.

Un indicateur est au vert: rien à signaler.

## TRIATHLON (1991aS)

- Première épreuve:

Presser «ESPACE» pour choisir la force du vent qui défile au bas de l'écran.

A chaque tir, presser «ESPACE»: l'angle croît avec la durée de la pression mais attention à la force du vent qui accélère l'accroissement de l'angle.

Une flèche au centre de la cible rapporte 90 points.

- Deuxième épreuve:

Taper alternativement sur «CTRL» puis «SHIFT» de GAUCHE.

- Troisième épreuve:

Appuyer sur la flèche BAS pour prendre de l'élan: Il faut se positionner entre les deux traits.

Ensuite, taper brièvement et rapidement plusieurs fois sur «ESPACE» jusqu'à ce que le niveau de la force se situe entre les deux curseurs. Le jeté sur l'épaule a alors été réalisé.

Mais il faut recommencer pour porter à bout de bras les haltères.

## ULTIMA ZONE (1993dT & 2003cS)

Voici les touches de jeu:

1 = pause

2 = reprise du jeu

3 = jeu insonore

4 = jeu sonore

Plus les touches indiquées par le logiciel.

## ZORGON'S REVENGE

Pour la mission avec le vaisseau spatial, taper X pour monter et la flèche GAUCHE pour descendre.