

DYNASTY WARS™



U.S. GOLD

CAPCOM™

DYNASTY WARS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 A CASSETTE

Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone. Suivez les instructions sur écran.

CBM 64/128 A DISQUE

Tapez **LOAD""8,1** et appuyez sur **RETURN**. Suivez les instructions sur écran.

Utilisateurs de **SPECTRUM/AMSTRAD**, notez, s'il vous plait: Au moment de l'écran des titres, appuyez sur 1 pour jouer à un joueur ou sur 2 pour jouer à 2. On vous demandera ensuite de sélectionner les commandes au manche à balai ou au clavier.

SPECTRUM 48K A CASSETTE

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Pour les +2, +3 à cassette, appuyez sur **ENTER** au moment de l'option de chargement. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC A CASSETTE

Appuyez simultanément sur les touches **CTRL** et petit **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC A DISQUE

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST/CBM AMIGA

Insérez votre disque dans le lecteur de disques et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et commencera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

IBM PC & COMPATIBLES

Chargez le DOS. A l'indication **A >**, insérez le disque de jeu dans le lecteur **A**, tapez **GAME** (JEU) et appuyez sur **ENTER**. Quand l'écran des titres apparaît, appuyez sur **1** si vous jouez à un joueur ou sur **2** si vous jouez à 2. On vous demandera alors de sélectionner les commandes au manche à balai ou au clavier. **NOTEZ**: Ce programme ne fonctionnera **PAS** sur un disque dur.

LE JEU

Le jeu se joue entièrement à cheval. Votre objectif est de vous battre contre huit légions ennemies d'infanterie et de cavalerie, pour finalement vaincre 'Thung Choc', le seigneur maudit de la guerre. Au commencement du jeu, on vous montrera quatre personnages ainsi que leurs capacités mentales et physiques et que leurs armes particulières. Sélectionnez celui que vous croyez être le meilleur pour compléter votre tâche. (Tuyau: Un joueur possédant une aptitude mentale élevée sera faible dans les premiers niveaux du jeu mais deviendra plus fort ensuite.)

Une fois votre personnage sélectionné, commencez à jouer. Utilisez l'arme et les tactiques que vous possédez pour vaincre tout adversaire qui pourrait apparaître.

Les dégâts et blessures que votre arme peut infliger dépendent de deux facteurs:

1. De l'agressivité de chaque coup. Ceci dépend combien de temps le bouton de **FEU** reste abaissé (un affichage graphique apparaîtra en bas de l'écran).
2. Du nombre de icônes d'armes que vous ramassez au cours de votre progression à travers chaque niveau.

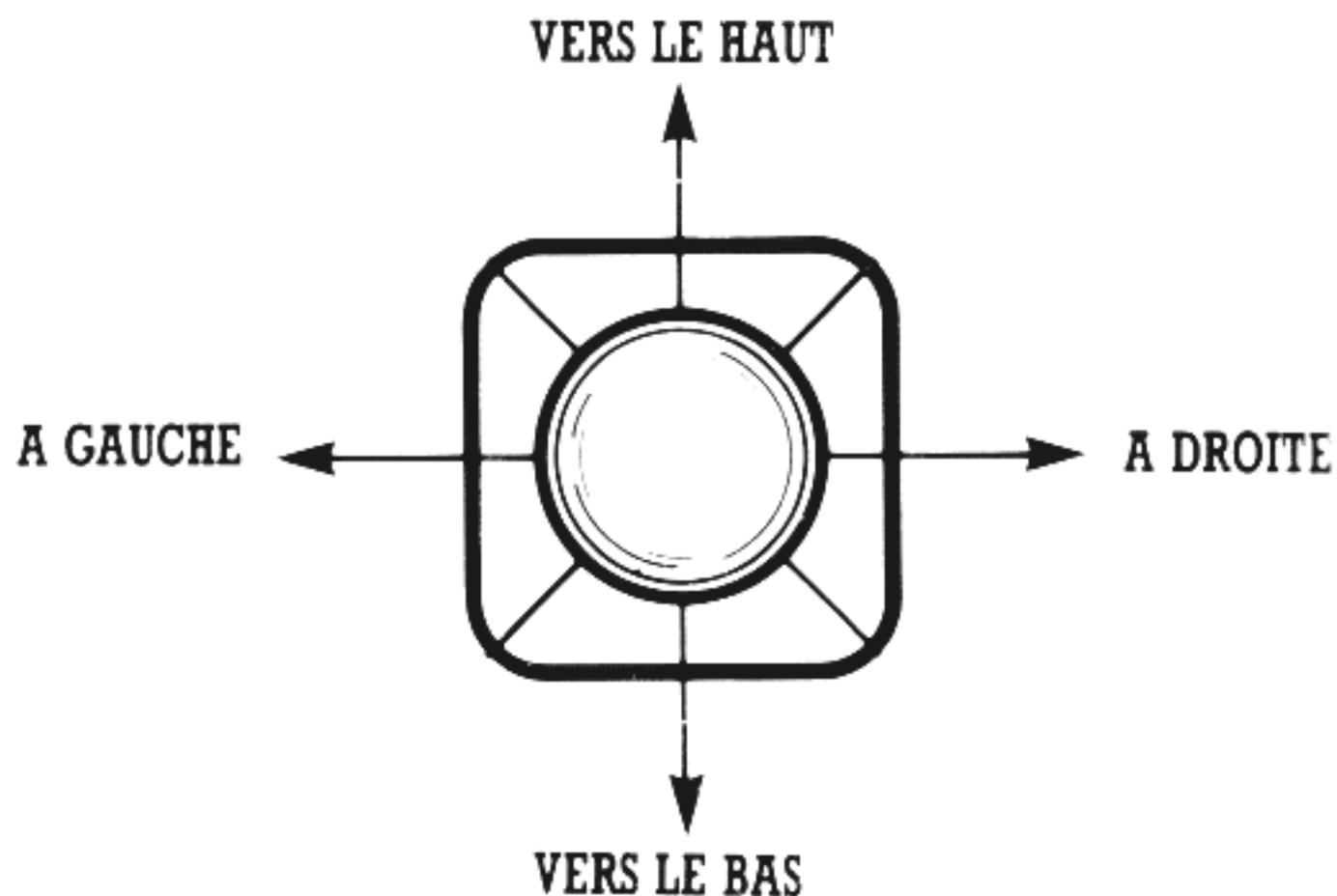
Des 'tactiques' spéciales vous sont disponibles lorsque vous vous trouvez dans une situation dangereuse. Notez cependant que l'utilisation d'une de ces tactiques diminue votre puissance physique. Lorsque toute votre

puissance physique est epuisee vous perdez une vie. On vous donne trois vies par jeu.

COMMANDES

CBM 64/128

Un joueur. Manche à balai seulement (port 2).



BARRE D'ESPACEMENT - TACTIQUES

SPECTRUM

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - A gauche, **P** - A droite, **ESPACE** - Feu, **ENTER** - Tactiques.

Compatible avec Sinclair Kempston.

AMSTRAD

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - À gauche, **P** - À droite, **ESPACE**
- Feu, **RETURN/ENTER** - Tactiques.

Compatible avec manche à balai.

ATARI ST/CBM AMIGA

Manche à balai seulement.

Joueur Un - Manche à balai un

Joueur Deux - Manche à balai deux

F9 - Pause, **F10** - Recommence le jeu

(Les tactiques sont utilisées quand on vous les montre à l'écran quand le bouton de **TIR** est abaissé et quand la barre indicatrice est complètement chargée).

IBM PC & COMPATIBLES

Clavier:

Q - Vers le haut, **A** - Vers le bas, **O** - À gauche, **P** - À droite, **ESPACE**
- Feu, **RETURN** - Tactiques.

Clavier Numérique

8 - Vers le haut, **2** - Vers le bas, **4** - À gauche, **6** - À droite, - - Feu.
RETURN - Tactiques.

© 1990 CAPCOM Co. Ltd. Tous droits réservés. Ce jeu a été manufacturé sous licence de CAPCOM Co. Ltd., Japon. **DYNASTY WARS™**, **CAPCOM™** ou **CAPCOM®** sont des marques déposées de CAPCOM Co. Ltd. Manufacturé et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Les droits d'auteur de ce programme sont toujours en vigueur. Toute copie non-autorisée, toute location ou revente, par quelque manière d'échange ou de rachat que ce soit, sont strictement interdites.