

SPITTING IMAGE

INSTRUCTIONS

SPITTING IMAGE

SAUVEZ LE MONDE!

Dans le courant des sept années à venir, une guerre mondiale va avoir lieu. Elle sera tellement énorme que même les suisses seront impliqués et si terrible que les italiens ont déjà capitulé. Un leader surgira de cette guerre pour gouverner le monde.

Votre mission sera d'arrêter ce leader et de sauver le monde.

Jouons a Spitting Image

1

Premiers Commentaires

Dès que le jeu est chargé, une brève introduction apparaît: elle précède la présentation au de joueur l'insurmontable tâche qui consiste à sauver le monde. Appuyez sur la touche tir si vous désirez sauter l'introduction.

2

A Propos de la Mapemonde

Apparaît ensuite à l'écran la mapemonde qui est cruciale pour détruire la crédibilité des leaders mondiaux.

A l'aide du joystick, sélectionnez parmi les leaders que vous n'aimeriez surtout pas voir à la tête du gouvernement, celui que vous détesteriez le plus avoir comme maître du monde. C'est donc lui qui sera votre adversaire. Puis choisissez le leader pour lequel vous aimeriez vous battre. Ce sera celui que vous devrez contrôler. Ainsi, vous vous envolerez instantanément vers le territoire du leader ciblé. Pour être en accord avec les nouvelles règles de 1992 dans la CEE, il n'y aura pas de marchandises exemptes de droits de douane durant le présent vol.

3

Ça Va Faire Mal

Pour détruire votre opposant vous devez gagner une des cinq séries de combats. La pire des humiliations est de perdre.

Le type qui se trouve en bas de la rue a fait mieux que vous alors que cela fait seulement une semaine qu'il joue sur micro et même sa mère aurait probablement battu votre score et aurait pu inscrire son nom au



Gorbachev s'amuse comme un petit fou. L'un de ses hobbies préférés est de se mettre à la mode en portant des jeans patte d'éléphant et des cravates roses à pois verts. Soyez vigilant car Gorbie a transformé la danse de John Travolta en art matériel et il en abuse de façon violente! Et surveillez bien son épouse Raïsa tout en combattant ce leader très dans le vent.



Thatcher est un leader particulièrement pervers. Munie de ses gants de boxe, elle se fraiera un passage parmi les plus coriaces opposants. Dennis apparaîtra pour lui donner un coup de main, surveillez donc les bouteilles de gin qui volent au ras du sol. Mais contrairement à ce que l'on croit, Maggie n'est pas invincible. Quoi qu'il en soit il vaut mieux l'éviter si l'on est du genre cardiaque.



Comme d'habitude, le Pape est plutôt gentil. Il n'a vraiment pas l'intention de blesser qui que ce soit, mais seulement, en jouant frénétiquement du banjo, il peut devenir un peu maladroit. Il a des cardinaux dans sa bande magnétique alors soyez vigilants! Pensez à vous accorder avant de faire passer à JP un mauvais moment.



Ronald Reagan a dû abandonner la présidence des Etats-unis. Quelle est sa nouvelle fonction? Promouvoir la dernière chaîne de hamburgers nommée "Chez Ronnie". Ronnie revient donc, déguisé en clown, il incite les plus branchés à goûter ses frites et son milkshake. Un authentique hamburger* de chez Ronnie traîne dans le coin et pourrait bien vous compliquer la vie. A la prochaine fois!

* 100% de tout sauf de boeuf.



Une journée très chargée peut être épuisante, alors dès que je rentre à la maison, j'enlève ma barbe. J'adore me balader avec des gants de marionnette sauf lorsque j'ai déjà été pris une ou deux fois entraîné de voler dans les magasins. Dans l'ensemble, mon travail me procure beaucoup de satisfactions. Je n'aimerais pas du tout avoir à rester assis sur mon tapis toute la journée.



Le président Botha est quelqu'un de très agréable.*

* rapport réalisé sous les restrictions des autorités sud africaines.

dessus du votre, ce qui serait vraiment gênant si votre ami le voyait, vous devriez donc vous confondre en excuses, et si par malheur il venait chez vous en voulant essayer le jeu vous devriez dire quelque chose du genre: "oh! il ne marche pas" il répondrait alors "mais non, ça marche très bien", et il le mettrait en marche, puis il lirait le nom de votre mère au dessus du votre et vous seriez obligé de prétendre qu'il s'agissait d'une blague mais il n'en croirait rien et il raconterait à tout le monde que vous avez fait un score minable et vos parents auraient tellement honte qu'ils prétendraient être morts uniquement pour pouvoir vous mettre dans un orphelinat ou ils n'auront pas à vous voir. Et si vous écoutiez notre conseil, vous jeteriez tout de suite le jeu et vous prétendriez n'y avoir jamais joué.

4

Franchement Incroyable

Si malgré tout vous gagnez les différentes séries, alors le leader cible aura perdu toute crédibilité. Vous serez donc renvoyé à l'écran de la mapemonde ou un squelette sera assis à la place du leader que vous venez de battre. A partir de là, vous devrez choisir à nouveau deux leaders. Du moment que vous gagnerez, le jeu continuera!

Vous vous demandez peut-être ce qu'il se passera lorsqu'il ne restera plus qu'un leader (lorsque vous serez seul face à un leader). Eh bien nous ne vous en dirons rien.

Dans certaines versions cassette du jeu, on vous demandera peut-être de charger les leaders mondiaux avant que le feu ne commence. Suivez les instructions à l'écran.

Jeu à Deux

Si tu veux te battre avec un ami, alors pointe l'icône "2" avec le curseur et appuyez sur la touche tir. Vous pouvez ensuite sélectionner un leader chacun. La lutte se déroule en une série de cinq combats – si vous en perdez un, vous ne pouvez pas sauver le monde.

Instructions de Chargement

Spectrum 48K Cassette: Charger "" et appuyez sur ENTER, puis commencez la cassette.

Spectrum 128K + 2 Cassette: Servez vous de la fonction "tape Loader" à partir du menu de départ, puis commencez la cassette.

Spectrum + 3 Cassette: servez vous de l'option "loader" à partir du premier menu assurez vous que le lecteur de disquettes est bien vide et puis commencez la cassette. Disquette: placez la disquette à l'intérieur du lecteur et utilisez l'option "loader" du premier menu.

Commodore 64/128 Cassette: Appuyez en même temps sur les touches SHIFT et sur RUN STOP, ensuite vous pouvez commencer la cassette. Disquette: insérez la disquette, "tape LOAD" "*" ,8,@ et appuyez sur RETURN.

Amstrad Cassette: Appuyez en même temps sur CTRL et sur la touche ENTER. Disquette: insérez la disquette de type 1 CPM et appuyez sur ENTER. 1 s'obtient en appuyant à la fois sur SHIFT et sur @.

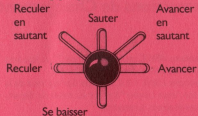
Amiga/Atari ST: Réinitialisez la machine et insérez la disquette.

Combat

C'est la partie du jeu la plus déroutante. Ronnie s'est, complètement trompé et même Maggie a mis 5 secondes à comprendre.

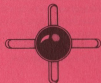
Mouvements Du Joystick

Sans appuyer sur la touche de tir.



Coup sur la tête

Mouvement special



Coup sur le corps

Coup sur le pied

En appuyant continuellement sur la touche de tir.

Ceci implique que le leader sélectionné regarde à gauche. Si il/elle regarde à droite, ses mouvements seront tels que si vous voulez porter un "coup sur la tête", le mouvement du joystick reste identique, mais si vous voulez porter un "coup sur le corps", vous pousserez le joystick sur la gauche. Compris? Je vous l'avez bien dit, c'est déroutant mais ce n'est pas difficile à maîtriser.

Mouvements Speciaux

Chaque leader a son propre mouvement spécial.
Aucun indice - C'est à vous de trouver.

Clavier

Avec les versions Amstrad et Spectrum, on peut utiliser le clavier au lieu du joystick. Vous devrez simplement suivre les instructions inscrites à l'écran.

Ce que pensent les celebrities de ce magnifique jeu



"Nous nous aimons tous, mais uniquement quand cela nous arrange"



"Je pourrais enfin surpasser Maggie".

"C'est mieux que notre jeu, Capitaine".



"Quest-ce que c'est SPITTING IMAGE!"



"Nancy m'a assuré que j'aimerais. Glup - c'est délicieux avec du ketchup et des cornichons"



"Je suis Bad, donc c'est Bad"

Copyright: © Spitting Image Production Ltd 1988. All rights reserved. This game is sold subject to the following conditions: All unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited blah blah blah blah blah blah blah blah blah blah

Credits: Original Concept: Mark Strachan and Dominic Wheatley. Designed by Geoff Atkinson of Spitting Image and Paul Holmes of Domark. Artistic support by Paul Cernick of Spitting Image. Music composed by Phil Pope for Spitting Image, programmed by David Whitaker for Domark. Eight bit versions written by Walking Circles, sixteen bit versions written by 'Acid' Soave Bak.

Published by Domark Ltd., 51-57 Ferry House, Lacy Road, Putney, London, SW15 1PR.