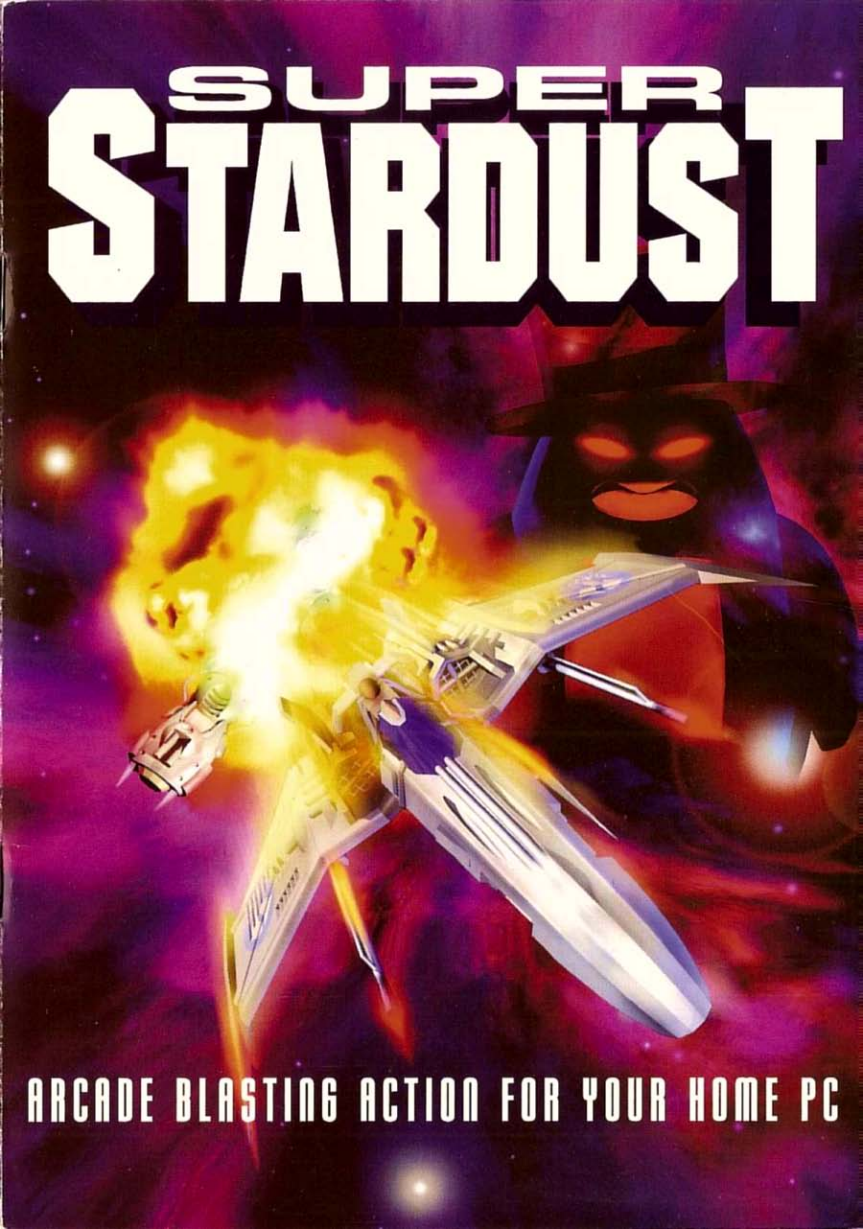
SUPER STARDUST



ARCADE BLASTING ACTION FOR YOUR HOME PC

Gametek presents:

SUPER STARDUST '96

Visit Gametek's Web Page
for Company and Product Information
http://www.gametek.com

Le Vieux Manuel

THE STORY

About a year ago Professor Schaumund, the most evil and twisted mutant penguin genius in the universe, tried once again to kidnap the lovely princess Voi Levi and conquer the whole galaxy. His evil agents controlling fleets of meteor-shaped spaceships bombarded the galaxy in an attempt to crush all resistance. You were sent out to defeat him in your small but powerful Panther PX2 fighter. Despite the Professor's newly acquired fleet of ruthless assassins and incredible firepower, there was nothing to stop you from ruining his plans. And so, the Professor was defeated once again and had no choice but to retreat, jump into hyperspace and accept his defeat.

Now the mad Professor is back for the ultimate revenge.
His eagerness to see you and your kind suffer is the only thing that has kept him going. The Professor begun to pay back on April the 1st, 2038 when he entered Earth space and blew Earth away from the galactic map. Lucky for you, you were stationed at Starbase Foak-474 at the time.

For the third time around, you're the only man crazy enough to face the Professor. This time it's personal though. You are once again equipped with your trusty Panther PX2i fighter, and with a few new modifications and enhancements made to the ship's controls and firepower you might actually have a small chance to beat the man. -That crazy penguin that is...

Good luck and blow that crazy bird thing to the sun. Over and out....

Le Vieux Manuel

MACHINE REQUIREMENTS

Minimum system :	386 / 4MB / VGA
Recommended system :	486-66MHz (or faster) / VGA+VESA Local Bus/ >4MB / SoundBlaster 16
Optimum system :	Pentium-75MHz (or faster) / VGA PCI / 8MB / SoundBlaster 16 / JoyPad

INSTALLING SUPER STARDUST '96

DISK VERSION:

Insert Super Stardust '96 disk 1 in the disk drive and type:
A: (or whatever your disk drive letter is)
INSTALL

CD-VERSION:

Insert Super Stardust '96 CD in your CD-drive
and type:
D: (or whatever your CD-drive letter is)
INSTALL

Super Stardust 96 requires around 535kB of conventional memory. If you don't have enough conventional memory you can create a boot disk to run the game.

HOW TO CREATE A BOOT DISK

From the MS-DOS prompt, type the following:
FORMAT A:/S
After this you are asked to insert a new disk into drive A:
NOTE: Do not format your Super Stardust 96 Install Disks!
To modify your boot disk config.sys, type EDIT A:\CONFIG.SYS

The following is an example of what the config.sys should contain:

DOS = HIGH, UMB (gives you more memory)
Device = C:\WINDOWS\Himem.Sys (XMS-memory driver. If you don't have Windows on your PC, use the path Himem.Sys can be found from, i.e. C:\DOS directory)

Le vieux Manuel

DeviceHigh=C:\WINDOWS\EMM386.Exe RAM (EMS-memory driver. If you don't have Windows on your PC, use the path EMM386. Exe can be found from, i.e. C:\DOS directory)

DEVICE = C:\CDROMDRV\CDMKE410.SYS/D:LASERWAV (this line is for the CD-ROM version only. If your CD-ROM device line already contains a /D:name option, replace the name with LASERWAV. This makes the CD-ROM driver use the name LASERVWAV).

After editing your config.sys in the EDIT program press and hold ALT and hit F followed by X, and then press Y to save and exit the EDIT program.

To modify your boot disk autoexec.bat, type EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

The following is an example of what the autoexec.bat should contain:

SET PROMPT=pg (shows you what drive and directory you are on in the command prompt)

SET BLASTER=A220 15 D1 H5 P3320 T6 (this lines is for Sound blaster 16 only. Creates an environment variable that all the sound card settings are saved to. See your soundcard instruction manual for further instructions)

C:\CDROMDRV\MSCDEX.EXE/D:LASERWAV/M:8/E (this line is for the CD-ROM version only! MSCDEX. EXE can also be found from C:DOS directory)

After editing you autoexec.bat in the EDIT program, press and hold ALT and hit F followed by X, and then press Y to save and exit the EDIT program.

Le Vieux Manuel

PLAYING SUPER STARDUST '96

NOTE: You CANNOT use the "MSDOS prompt" via Windows to boot up the game. You MUST exit Windows and go to DOS before attempting to start the game.

To do this in Windows 3.x, press and hold down ALT and hit F4. You will be asked if you want to exit Windows or not. Select "Yes".

To do this in Windows 95, press and hold down ALT and hit F4. You will be asked if you want to exit Windows or not. Select "Yes".

To do this in Windows 95, press and hold down ALT and hit F4. A "Shut Down Windows" menu will appear. From there, select "Restart the computer in MS-DOS mode?" and click on "Yes".

When you boot SUPER STARDUST '96, you will be greeted with an options screen. The options are:

ENTER SOUND SETUP

a) Autodetection - this automatically detects which sound card is in use.
b) Select Soundcard
c) Select Port
d) Select IRQ
e) Select High DMA
f) Select Mix Rate

ENTER VIDEO SETUP

a) Set to Standard VGA
b) Autodetect Video Card - automatically detects which video card is in use
c) Select Video Card
b) Select Soundcard
c) Select Port

NOTE: Once you have configured your sound and video cards for Super Stardust 96, you will not have to do it again (unless you make changes to your hardware) because the install program will save the settings to your hard drive.

START GAME

Press enter to start SUPER STARDUST 96!

Le Vieux Manuel

MAIN SCREEN OPTIONS

QUIT
Choose this to quit the game.

PASSWORD
This enables you to enter a code to restore one of your previous game positions. The passwords are always given at the end of every world. The passwords store everything except your current score, i.e. game position, lives, weapons and weapon power levels etc.

AUTOFIRE
You may choose whether the autofire is ON or OFF.
The default setting is ON.

JOYSTICK
This option enables the joystick. On or OFF.
The default setting is OFF.
Hint: Get a good microswitch joystick.

LIVES
You may choose from 1, 3 or 5 lives. Select the number of lives you want to have in the game.
Hint: Start with 5, and as you improve, reduce the number of lives you use.

HIGHSCORES
Press here to see who's good and who's not.

REDEFINE KEYS
Here you may define your own set of keyboard controls for use in the game.

OVERHEAD SECTION
Redefine the main game keys.

RESET NORMAL KEYS
Resets the key settings to default.

SET CLASSIC ARCADE KEYS
Play with the original arcade key setup.

Le Vieux Manuel

MAIN MENU

Takes you back to the main menu.

If you press ENTER on the OVERHEAD SECTION, you can redefine the tunnel controls:

TUNNEL SECTION

Redefine the tunnel game keys.

RESET NORMAL KEYS
Reset the key settings to default.

SET CLASSIC ARCADE KEYS
To play with the original arcade key setup.

By pressing ENTER on the TUNNEL SECTION you return to the OVERHEAD SECTION.

ADVANCED OPTIONS

Takes you to the advanced options screen.

MUSIC

Switch music ON or OFF.
The default setting is ON.

SOUND EFFECTS

Switch the sound effects ON or OFF.
The default setting is ON.

Le Vieux Manuel

DETAIL LEVEL

Sets the amount of detail on screen. Set the detail level low if your computer is slow to keep the game running smooth.

- VERY LOW (single explosions, no debris)
- LOW (same as very low, but with debris)
- MEDIUM (same as low, but with multiple explosions and engine glow)
- HIGH (same as medium, but with more debris)
- VERY HIGH (same as high, but with ammo glow)

TUNNEL CTRL

- NORMAL (push up to move up and push down to move down. This is the default setting.)
- REVERSE (flight simulator type control; push up to move down and push down to move up)

FRICTION

Sets the friction of your ship.

- VERY LOW (the ship slides like hell)
- LOW (the ship slides less)
- NORMAL (the default setting)
- HIGH (the ship slides less)
- VERY HIGH (the ship slides even lesser)
- MASSIVE (the sliding is almost nonexistent)

SOUND OPTIONS

(SOUNDBLASTER 16 (AWE 32) ONLY)
Sets the volume of music & sfx.

MASTER VOLUME
Sets the master volume of music and sound fx. (0-31)

OUTPUT GAIN
The output gain level. (0-3)

WAVE VOLUME
Sets the wave volume. (0-31)

CD VOLUME
Sets the cd music volume. (0-31)

TREBLE
Set the treble level to satisfy your needs. (0-15)

Le Vieux Manuel

BASS
Set the bass level to satisfy your needs. (0-15)

ADVANCED OPTIONS
Takes you back to the advanced options screen.

MAIN MENU
Takes you back to the main menu.

START GAME
Starts your journey to fight the evil penguin overlord, Professor Schaumund...

KEYBOARD CONTROL

MAIN GAME

THRUST	CURSOR UP
ROTATE LEFT	CURSOR LEFT
ROTATE RIGHT	CURSOR RIGHT
FIRE	CTRL
SHIELD	ALT
WEAPON SELECTOR	SPACE

THE CLASSIC ARCADE KEY SETUP

THRUST	ALT
ROTATE LEFT	A
ROTATE RIGHT	D
FIRE	RIGHT SHIFT
SHIELD	SPACE
WEAPON SELECTOR	CTRL

TUNNEL SECTIONS

FIRE	CTRL
UP	CURSOR UP
DOWN	CURSOR DOWN
LEFT	CURSOR LEFT
RIGHT	CURSOR RIGHT

Levieux Manuel

THE CLASSIC ARCADE KEY SETUP

FIRE	RIGHT SHIFT
UP	W
DOWN	S
LEFT	A
RIGHT	D

NONCUSTOMIZABLE KEYS

PAUSE	P
UNPAUSE	P / FIREBUTTON
WEAPON SELECTOR	SPACE
QUIT GAME	ESC

JOYSTICK CONTROL

MAIN GAME



Left —> Rotate Left
Right —> Rotate Right
Up —> Thrust
Firebutton 1 —> Fire
Firebutton 2 —> Shield

TUNNEL SECTION

NORMAL
Left —> Move Left
Right —> Move Right
Up —> Move Up
Down —> Move Down
Firebutton 1 —> Fire

Le vieux Manuel

REVERSE
Left —> Move Left
Right —> Move Right
Up —> Move Down
Down —> Move Up

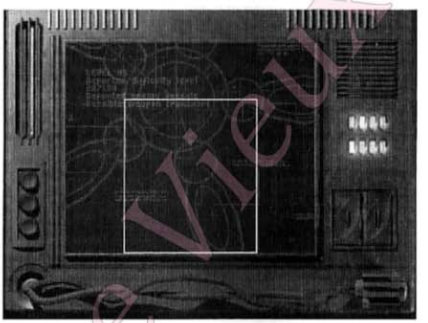


Firebutton 1 —> Fire

THE ACTUAL GAME

MAP SCREEN

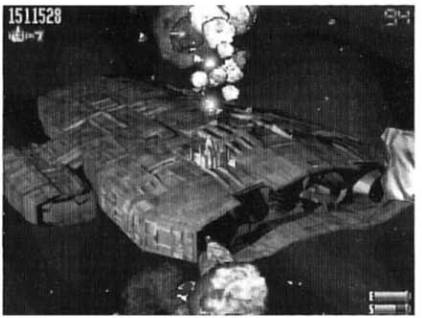
Once you start the game, and also between the levels, you will be confronted with the mapscreen. Move around in the mapscreen with the joystick or the cursor keys to select which quadrant you wish to defend next. Information about the quadrant's reported difficulty level and precence of enemy craft will be displayed on the screen when you highlight a given quadrant. To access a quadrant, press the fire button/key.



MAIN GAME

In the main game you must destroy all the meteors and enemy craft to complete a level.

Le vieux manuel



IN-GAME FEATURES

SCORE (TOP LEFT OF THE SCREEN)
Shows your current score.

LIVES (JUST BELOW THE SCORE)
Shows how many lives you have.

TIME (TOP RIGHT OF THE SCREEN)
Indicates the time you have left to clear a level. If you exceed the given time, Professor Schaumund's forces will have time to call for reinforcements, i.e. big trouble!!

ENERGY (LETTER "E" DOWN RIGHT OF THE SCREEN)
Once all your energy has been depleted, your ship will be destroyed.

SHIELD (LETTER "S" JUST BELOW THE ENERGY METER)
The shield can be used to prevent damage from collisions and repel enemy shots. But use it wisely as you only have so much of it...

Le Vieux Manuel

PICK-UPS

When a small rock is destroyed, a token will usually appear. Collect the tokens for the following power-ups:

1.  **EXTRA LIFE**
Gives you one extra ship.

2.  **FULL ENERGY**
Gives you full energy.

3.  **MEGA BOMB**
Destroys everything on the screen. (except for some aliens)

4.  **GUN POWER UP**
Gives you more gunpower.

5.  **FLAME BURST**
Creates a wheel of flames that destroys any enemies in range.

6.  **ENGINE POWER-UP**
Boosts your engine power increasing your ship's manoeuvrability and therefore giving it greater agility and speed.

7.  **SHIELD ENERGY**
Boosts your shield power.

8.  **POINTS**
Boosts your score by 1500 points.

Hint: The tokens constantly rotate and change if you leave them hanging around, (from 1-8) so make sure you grab the one you want in time.

Le Vieux Manuel

TUNNEL SECTIONS

In the tunnel sections you have to avoid collision with rocks, mines, blades etc. and blast everything you can into pieces. You also come across tokens in the tunnels which come in the form of a points token (P) and an extra life (X). If you wish, you may try to shoot the points tokens (P) to gain more points, but they bounce around when shot, so aim carefully. Every tunnel also has a guardian which you must take care of before proceeding. Good luck.



Hint: the more stuff you blow up, the more bonus points you'll get when you reach the end of a tunnel.

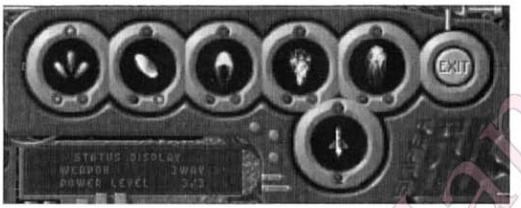
Le Vieux Manuel

WEAPONS

At certain points during your mission, you'll encounter a cargo ship carrying weapons. If a cargo ship is destroyed, it will leave a special weapon token behind.

Press the space bar to get to the weapon selector screen:

3-WAY BOUNCER PLASMA FLAMER BURSTER EXIT



MISSILES

When you have collected a new weapon after destroying a cargo ship, it will appear in one of the circular windows in the weapon selector screen. To activate a weapon, move around in the windows using the joystick or cursor keys to choose the one you want, then press and hold down fire and move the joystick (or press key) left, and then release the fire button. The selected weapon is now activated.

It is possible to re-route the power-ups you collect to a new weapon, while you still use the old (already powered up) one. To do this, choose the weapon you want to re-route the power-ups to, press and hold down fire and move the joystick (or press key) right.

Press the space bar or press fire on the exit window to return back to the game.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Coding :	Janne Heinonen SCY Wanton
Graphics :	Petteri Putkonen SCY Santtu Luopajärvi Jani Isoranta
CD-Music :	Slusnik Luna
Tracker Music :	Risto Vuori
Midas Sound System :	Petteri Kangaslampi Jarno Paananen
Copyright 1994-1996 by :	HOUSEMARQUE GAMES INC.
Published by :	GAMETEK

Le Vieux Manuel

LIMITED WARRANTY

To the original purchaser only. Gametek (UK) Ltd warrants the media to be free from defects in materials for 90 days. If during the first 90 days after purchase a defect in media should occur, the software may be returned to Gametek, who will replace the media at no charge. If at any time after the limited 90 day period the media becomes defective, the media may be returned to Gametek for replacement at a reasonable service charge.

Gametek (UK) Limited shall have no liability for any indirect or consequential loss or expense suffered by the purchaser, resulting from any defect or omission in the manual or other related items and processes and Gametek (UK) Limited's total liability, shall not in any circumstances exceed the cost of the defective product which gave rise to such liability in respect of any occurrence or series of occurrences.

IMPORTANT: The above warranty does not apply if you make any unauthorised attempt to modify or duplicate the product, or if the product has been damaged by accident or abuse.

TECHNICAL ASSISTANCE

If you have problems installing the game, or if, after installation is complete and the product fails to work properly, you may contact Gametek's technical support staff in any one of several ways.

Phone: (01753) 531.831
Weekdays, 9:15am-1:00pm and 2:00pm-5:15pm.
Fax: (01753) 554.340
Post: Technical Support – (name of game)
Gametek (UK) Ltd.
258 Bath Road
Slough, Berks SL1 4DX
WEB : http : //www.gametek.com

Please include your phone and/or fax number for a speedy reply.
Also include your computer information and as many details about the problem you are having with the game.
When contacting technical support, please be prepared. It will be easier to solve your technical problems if you are able to provide us with the following information:

- The brand name of the computer that you are operating.
- The DOS version installed on the system and its manufacturer.
- The name of the memory manager that you are using.
- The amount of system RAM installed on the computer.
- The amount of free Conventional and EMS memory you have available (refer to software system requirements).
- The mouse driver manufacturer and version that you are using.
- The Sound Card installed on the system.
- The Music Card or Daughter Board, if any, installed on the system.
- The Video Card on the system. Please include the amount of Video ram installed on the card.
- The VESA Driver that you are currently using.

All of the above information can be found by consulting your system's reference materials and/or using the diagnostics utilities available through your operating system.

Atari ST Amiga Manuals

GAMETEK Présente . . .

SUPER STARDUST '96

Rendez-vous sur le site Web de Gametek
pour obtenir des renseignements sur l'entreprise
et ses produits.

http://www.gametek.com

Le Vieux Manuel

L'HISTOIRE

Il y a environ un an, le Professeur Schaumund, le pingouin mutant génial le plus diabolique de l'univers, tenta à nouveau d'enlever la belle princesse Voi Levi et de conquérir la galaxie. Ses méchants soldats, aux commandes de flottes entières de vaisseaux en forme de météores, bombardèrent la galaxie afin d'anéantir toute résistance. On t'envoya en mission contre le Professeur, dans ton chasseur Panther PX2, un vaisseau petit mais puissant. Malgré cette toute nouvelle escadrille d'assassins sanguinaires et une puissance de feu extraordinaire, le Professeur ne réussit pas à t'arrêter. Il fut à nouveau vaincu et n'eut d'autre choix que de battre en retraite, s'enfuir dans l'hyperespace et accepter son échec.

Le Professeur est de retour pour se venger. Il est rongé par le désir de torturer ta petite personne et ta race entière. Sa quête mortelle avait commencé le 1er avril 2038, lorsqu'il pénétra dans l'espace terrien et fit disparaître la Terre de la carte galactique. Heureusement, à ce moment-là, tu étais posté sur la base stellaire Foak-474.

Pour la troisième fois, tu es le seul individu suffisamment fou pour affronter le Professeur. Cette fois-ci il en a après toi personnellement. Tu disposes toujours de ton fidèle chasseur Panther PX2i, qui a subi quelques modifications et modernisations au niveau des commandes et des armes. Tu as peut-être encore quelques chances de vaincre cet homme abominable; ou plutôt, ce pingouin fêlé...

Bonne chance contre cet oiseau de malheur! Il ne te reste plus qu'à lui voler dans les plumes. Terminé...

Le vieux Manuel

MATERIEL REQUIS

Système minimum:	386 / 4 Mo / VGA
Système recommandé:	486-66MHz (ou plus rapide) / VGA+VESA Local Bus/ >4 Mo / SoundBlaster 16
Système idéal:	Pentium-75MHz (ou plus rapide) / VGA PCI / 8 Mo / SoundBlaster 16 / JoyPad

INSTALLATION DE SUPER STARDUST '96

VERSION SUR DISQUETTE:

Place la disquette 1 de Super Stardust '96 dans ton lecteur de disquettes et tape:
A: (ou la lettre correspondant à ton lecteur de disquettes)
INSTALL

VERSION SUR CD:

Place le CD de Super Stardust '96 dans ton lecteur de CD-ROM et tape:
D: (ou la lettre correspondant à ton lecteur de CD-ROM)
INSTALL

Super Stardust 96 requiert environ 535 Ko de mémoire conventionnelle. Si tu ne disposes pas de la quantité nécessaire, tu peux créer une disquette d'initialisation pour lancer le jeu.

COMMENT CRÉER UNE DISQUETTE D'INITIALISATION:

A l'invite du MS-DOS, tape ce qui suit:
FORMAT A: /S
On te demande ensuite d'insérer une nouvelle disquette dans le lecteur A:
REMARQUE: ne formate pas tes disquettes d'installation de Super Stardust 96!
Pour modifier le fichier config.sys de ta disquette d'initialisation, tape EDIT A:\CONFIG.SYS.

Voici un exemple de ce que devrait contenir le fichier config.sys:

DOS=HIGH,UMB (cela te donne de la mémoire supplémentaire)

Le Vieux Manuel

Device=C:\WINDOWS\Himem.Sys (gestionnaire de la mémoire XMS. Si Windows n'est pas installé sur ton PC, utilise le chemin d'accès Himem.Sys à partir du répertoire C:\DOS).

DeviceHigh=C:\WINDOWS\EMM386.Exe RAM (gestionnaire de la mémoire EMS. Si Windows n'est pas installé sur ton PC, utilise le chemin d'accès EMM386.Exe à partir du répertoire C:\DOS).

DEVICE = C:\CDROMDRV\CDMKE410.SYS /D:LASERWAV (cette ligne est uniquement pour la version sur CD-ROM. Si la ligne de ton CD-ROM contient déjà un paramètre /D:(nom), remplace ce nom par LASERWAV. Cela oblige le gestionnaire de CD-ROM à utiliser le nom LASERWAV).

Après avoir modifié ton fichier config.sys à l'aide du programme d'EDITION, maintiens la touche ALT enfoncée et appuie sur F suivie de X. Appuie ensuite sur Y pour enregistrer et quitter le programme d'EDITION.

Pour modifier le fichier autoexec.bat de ta disquette d'initialisation, tape EDIT A:\AUTOEXEC.BAT.

Voici un exemple de ce que devrait contenir le fichier autoexec.bat:

SET PROMPT=pg (cela t'indique le lecteur et le répertoire où tu te trouves à l'invite de commande).

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (cette ligne est uniquement pour Sound Blaster 16. Cela crée une variable d'environnement vers laquelle tous les paramètres de carte sonore sont enregistrés. Pour plus d'instructions, consulte le manuel de ta carte sonore).

C:\CDROMDRV\MSCDEX.EXE /D:LASERWAV /M:8 /E (cette ligne est pour la version CD-ROM uniquement! MSCDEX.EXE peut également être trouvé à partir du répertoire C:\DOS).

Après avoir modifié ton fichier autoexec.bat à l'aide du programme d'EDITION, maintiens la touche ALT enfoncée et appuie sur F suivie de X. Appuie ensuite sur Y pour enregistrer et quitter le programme d'EDITION.

Le Vieux Manuel

JOUER A SUPER STARDUST '96

Remarque: tu NE PEUX PAS utiliser "l'invite du DOS" par l'intermédiaire de Windows pour lancer le jeu. Tu DOIS d'abord quitter Windows et retourner au DOS avant d'essayer de lancer le jeu.

Pour le faire sous Windows 3.x, maintiens la touche ALT enfoncée et appuie sur F4. On te demandera si tu veux quitter Windows ou non. Sélectionne "Oui".

Pour le faire sous Windows 95, maintiens la touche ALT enfoncée et appuie sur F4. Un menu "Arrêt de Windows" s'affiche. Sélectionne "Redémarrer l'ordinateur en mode MS-DOS?" et clique sur "Oui".

Après le lancement de SUPER STARDUST '96, tu vois apparaître un écran d'options. Les options sont les suivantes:

ENTER SOUND SETUP *(ENTRER CONFIGURATION SONORE)*

a) Auto detection (Détection automatique - cette option permet la détection automatique de la carte sonore utilisé.)
b) Select Soundcard (Sélectionner carte sonore)
c) Select Port (Sélectionner Port)
d) Select IRQ (Sélectionner IRQ)
e) Select High DMA (Sélectionner DMA Haut)
f) Select Mix Rate (Sélectionner taux de mixage)

ENTER VIDEO SETUP *(ENTRER CONFIGURATION VIDÉO)*

a) Set to Standard VGA (Réglage VGA standard)
b) Autodetect Video Card (Détection automatique de carte vidéo) - cette option détect automatiquement la carte vidéo utilisée.
c) Select Video Card (Sélectionner carte vidéo)

REMARQUE: une fois que tu auras configuré tes cartes vidéo et son par rapport à Super Stardust 96, tu n'auras plus besoin de le refaire (sauf si tu changes ton matériel).
Le programme d'installation enregistrera ta configuration sur le disque dur.

COMMENCER LA PARTIE

Appuie sur Entrée pour commencer une partie de SUPER STARDUST '96!

Le Jeux Manuel

OPTIONS DE L'ECRAN PRINCIPAL

QUIT *(QUITTER)*

Sélectionne cette option pour quitter la partie.

PASSWORD *(MOT DE PASSE)*

Cela te permet d'entrer un code qui restaure l'une des parties que tu as enregistrées au préalable. A la fin de chaque monde, on te donnera toujours un mot de passe. Celui-ci contient toutes les informations concernant la partie, ta progression, le nombre de vies, les armes et le niveau de puissance des armes, mais pas ton score actuel.

AUTOFIRE *(TIR AUTOMATIQUE)*

Tu peux choisir d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le tir automatique.
Cette option est activée (ON) par défaut.

JOYSTICK

Cette option te permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le joystick.
Cette option est désactivée (OFF) par défaut.
Conseil: un bon joystick est préférable.

LIVES *(VIES)*

Tu peux choisir d'avoir 1, 3 ou 5 vies. Sélectionne le nombre de vies que tu veux pour ta partie.
Conseil: commence avec 5 vies et réduis ce nombre, au fur et à mesure que tu t'améliores.

HIGHSCORES *(MEILLEURS SCORES)*

Sélectionne cette option pour voir ceux qui sont bons et ceux qui ne le sont pas.

REDEFINE KEYS *(REDEFINIR LES TOUCHES)*

Cela te permet de définir tes propres contrôles clavier pour le jeu.

OVERHEAD SECTION *(SECTION D'ENSEMBLE)*

Cela te permet de redéfinir les touches principales du jeu.

RESET NORMAL KEYS *(TOUCHES DE DEPART)*
Cela te permet d'adopter à nouveau les touches par défaut.

SET CLASSIC ARCADE KEYS *(TOUCHES D'ARCADE CLASSIQUES)*
Cela te permet de jouer avec les touches d'arcade d'origine.

Retro Manuals

MAIN MENU *(MENU PRINCIPAL)*

Cela te ramène au menu principal.

Si tu appuies sur ENTREE pour la SECTION D'ENSEMBLE, tu pourras redéfinir les contrôles du tunnel:

TUNNEL SECTION ***(SECTION DU TUNNEL)***
Tu peux redéfinir les touches de jeu du tunnel.

RESET NORMAL KEYS ***(TOUCHES DE DEPART)***
Cela te permet d'adopter à nouveau les touches par défaut.

SET CLASSIC ARCADE KEYS ***(TOUCHES D'ARCADE CLASSIQUES)***
Cela te permet de jouer avec les touches d'arcade d'origine.

Si tu appuies sur ENTREE pour la SECTION DU TUNNEL, tu retourneras à la SECTION D'ENSEMBLE.

ADVANCED OPTIONS *(OPTIONS AVANCEES)*

Cela t'amène à l'écran d'options avancées.

MUSIC *(MUSIQUE)*

Tu peux activer (ON) ou désactiver (OFF) la musique.
L'option est activée (ON) par défaut.

SOUND EFFECTS *(EFFETS SONORES)*

Tu peux activer (ON) ou désactiver (OFF) les effets sonores.
L'option est activée (ON) par défaut.

Le Vieux Manuel

DETAIL LEVEL *(NIVEAU DE DETAIL)*

Cela te permet de choisir la quantité de détails apparaissant à l'écran. Si ton ordinateur est lent, sélectionne un niveau plus bas pour que le jeu soit plus fluide.

- VERY LOW (TRES BAS) (des explosions simples, sans débris)
- LOW (BAS) (comme très bas, avec des débris)
- MEDIUM (MOYEN) (comme bas, avec des explosions multiples et l'éclat du moteur)
- HIGH (HAUT) (comme moyen, avec plus de débris)
- VERY HIGH (TRES HAUT) (comme haut, avec l'éclat des munitions)

TUNNEL CTRL *(CONTROLE DU TUNNEL)*

- NORMAL (haut pour aller vers le haut et bas pour aller vers le bas. C'est le réglage par défaut.)
- REVERSE (INVERSE) (contrôle de type simulateur de vol; haut pour aller vers le bas et bas pour aller vers le haut.)

FRICTION

Tu choisis le niveau de friction de ton vaisseau.

- VERY LOW (TRES BAS) (le vaisseau glisse beaucoup)
- LOW (BAS) (le vaisseau glisse moins)
- NORMAL (réglage par défaut)
- HIGH (HAUT) (le vaisseau glisse moins)
- VERY HIGH (TRES HAUT) (le vaisseau glisse encore moins)
- MASSIVE (ENORME) (le vaisseau ne glisse pratiquement pas)

SOUND OPTIONS *(OPTIONS SONORES)*

(SoundBlaster 16 (AWE 32) UNIQUEMENT)

Cela te permet de régler le volume d'ensemble de la musique et des effets sonores (0-31).

OUTPUT GAIN *(AMPLIFICATION DE SORTIE)*

Le niveau d'amplification de sortie. (0-3)

WAVE VOLUME *(VOLUME D'ONDE)*

Tu choisis le volume d'onde. (0-31)

CD VOLUME *(VOLUME DU CD)*

Tu choisis le volume de la musique du CD. (0-31)

Le Vieux Manuel

TREBLE *(AIGUS)*
Tu choisis le niveau des aigus selon tes préférences. (0-15)

BASS *(GRAVES)*
Tu choisis le niveau des graves selon tes préférences. (0-15)

ADVANCED OPTIONS *(OPTIONS AVANCEES)*
Cela te ramène à l'écran des options avancées.

MAIN MENU *(MENU PRINCIPAL)*
Cela te ramène au menu principal.

START GAME *(COMMENCER LA PARTIE)*
Tu peux commencer immédiatement ta mission contre le diabolique pingouin dictatorial, le Professeur Schaumund...

CONTROLES CLAVIER

PARTIE PRINCIPALE DU JEU

PROPULSION	FLECHE HAUT
VIRER A GAUCHE	FLECHE GAUCHE
VIRER A DROITE	FLECHE DROITE
TIR	CTRL
BOUCLIER	ALT
SELECTION D'ARMES	ESPACEMENT

TOUCHES D'ARCADE CLASSIQUES

PROPULSION	ALT
VIRER A GAUCHE	A
VIRER A DROITE	D
TIR	TOUCHE MAJ. DROITE
BOUCLIER	ESPACEMENT
SELECTION D'ARMES	CTRL

SECTIONS DU TUNNEL

TIR	CTRL
HAUT	FLECHE HAUT
BAS	FLECHE BAS
GAUCHE	FLECHE GAUCHE
DROITE	FLECHE DROITE

Le Vieux Manuel

TOUCHES D'ARCADE CLASSIQUES

TIR	TOUCHES MAJ. DROITE
HAUT	W
BAS	S
GAUCHE	A
DROITE	D

TOUCHES FIXES

AUTO DESTRUCTION	F6
PAUSE	P
REPRISE	P / BOUTON FEU
SELECTION D'ARMES	ESPACEMENT
QUITTER LA PARTIE	ECHAPPEMENT

CONTROLE DU JOYSTICK

PARTIE PRINCIPALE DU JEU



Gauche —> Virer à gauche
Droite —> Virer à droite
Haut —> Propulsion
Bouton feu 1 —> Tir
Bouton feu 2 —> Bouclier

SECTION DU TUNNEL

NORMAL
Gauche —> Aller à gauche
Droite —> Aller à droite
Haut —> Aller vers le haut
Bas —> Aller vers le bas
Bouton feu 1 —> Tir

Le Vieux Manuel

INVERSE
Gauche —> Aller à gauche
Droite —> Aller à droite
Haut —> Aller vers le bas
Bas —> Aller vers le haut

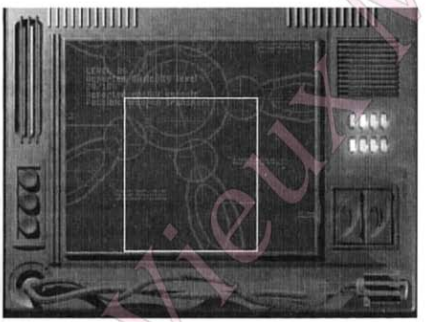


Bouton feu 1 —> Tir

LE JEU

ECRAN CARTE

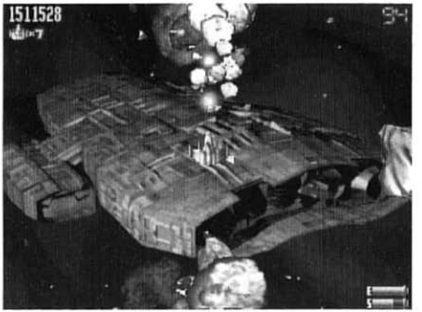
Lorsque tu commences à jouer, et entre les niveaux, tu obtiens l'écran carte. Tu peux te déplacer dessus à l'aide du joystick ou des touches flèches, puis sélectionner le quart que tu souhaites défendre. Lorsque tu mettras un quart en surbrillance, des renseignements sur son niveau de difficulté et le nombre de vaisseaux ennemis s'afficheront à l'écran. Pour accéder à un quart, appuie sur la touche ou le bouton feu.



PARTIE PRINCIPALE DU JEU

Pour terminer un niveau dans la partie principale du jeu, tu dois détruire tous les météores et les vaisseaux ennemis.

Le Vieux Manuel



INDICATEURS DU JEU

SCORE ***(en haut à gauche de l'écran)***
Cela t'indique ton score actuel.

LIVES ***(VIES) (juste au-dessous du score)***
Cela t'indique le nombre de vies dont tu disposes.

TIME ***(TEMPS) (en haut à droite de l'écran)***
Cela t'indique le temps qu'il te reste pour terminer un niveau. Si tu dépasses le délai, les armées du Professeur Schaumund auront le temps d'appeler des renforts; la catastrophe!!

ENERGIE ***(la lettre "E" en bas à droite de l'écran)***
Lorsque tu n'auras plus d'énergie, ton vaisseau sera détruit.

BOUCLIER ***(la lettre "S" juste au-dessous du compteur d'énergie)***
Tu peux utiliser le bouclier pour éviter d'endommager ton vaisseau au cours de collisions et pour repousser les tirs ennemis. Cependant, utilise-le à bon escient, car sa protection n'est pas éternelle...

Le Vieux Manuel

LES BONUS

En général, quand tu détruiras un petit rocher, tu verras apparaître un jeton. Ramasse les jetons pour obtenir les bonus suivants:

1.  VIE SUPPLEMENTAIRE

Cela te fournit un vaisseau supplémentaire.

2.  COMPLEMENT D'ENERGIE

Cela te redonne toute ton énergie.

3.  MEGABOMBE

Cela détruit tout ce qui se trouve sur l'écran (à l'exception de quelques aliens)

4.  PUISSANCE DE FEU

Cela augmente ta puissance de feu.

5.  JET DE FLAMMES

Cette boule de feu détruit tous les ennemis à sa portée.

6.  PUISSANCE DU MOTEUR

Cela augmente la puissance de ton moteur pour rendre ton vaisseau plus maniable et, ainsi, plus agile et plus rapide.

7.  ENERGIE DU BOUCLIER

Cela augmente la puissance de ton bouclier.

8.  POINTS

Cela augmente ton score de 1 500 points.

CONSEIL: si tu ignores les jetons pendant trop longtemps, ils tourneront et finiront par changer (de 1 à 8). Arrange-toi pour prendre à temps celui qui t'intéresse.

Le Vieux Manuel

SECTIONS DU TUNNEL

Dans les sections du tunnel, tu dois t'efforcer d'éviter les collisions avec les rochers, les mines, les lames, etc. et de détruire tout ce que tu peux. Tu y rencontreras également des jetons pour des bonus de points (P) et de vie supplémentaire (X). Pour gagner des points en plus, tu peux essayer de tirer sur les jetons de points (P), mais tire avec précision car ils partiront dans tous les sens. Chaque tunnel est protégé par un gardien dont il faudra que tu te débarrasses avant de pouvoir continuer. Bonne chance!



Conseil: plus tu détruiras de trucs, plus tu obtiendras de points supplémentaires quand tu arriveras au bout du tunnel.

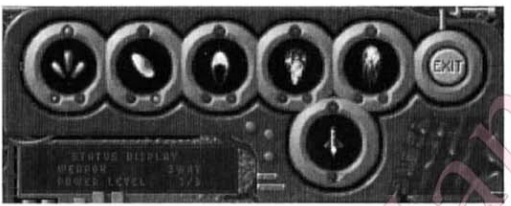
Le Vieux Manuel

ARMES

Au cours de tes missions, tu rencontreras un vaisseau-cargo transportant des armes. Si tu réussis à détruire un cargo, un jeton spécial d'armes apparaît.

Appuie sur la barre d'espacement pour passer à l'écran de sélection d'armes:

3 Fonctions Fusil à Rebonds, Fusil à Plasma, Lance-Flammes, Fusil Explosif SORTIE



MISSILES

Lorsque tu auras obtenu une nouvelle arme après avoir détruit un vaisseau-cargo, elle apparaîtra dans l'une des fenêtres circulaires de l'écran de sélection des armes. Pour activer une arme, choisis celle de ton choix dans la fenêtre, à l'aide du joystick ou des touches flèches. Maintiens ensuite la touche ou le bouton feu enfoncé et pousse le joystick vers la gauche ou appuie sur la touche gauche. Relâche le bouton ou la touche feu. L'arme sélectionnée est activée.

Tu peux décider d'affecter les bonus que tu obtiens à une autre arme, tout en continuant d'utiliser la même (déjà chargée). Pour le faire, sélectionne l'arme à laquelle tu veux affecter le bonus, maintiens le bouton ou la touche feu enfoncée, puis pousse le joystick vers la droite ou appuie sur la touche droite.

Appuie sur la barre d'espacement ou sur feu pour tirer sur la sortie et retourner à ta partie.

Le Vieux Manuel

CREDITS

Programmation:	Janne Heinonen SCY Wanton
Graphismes:	Petteri Putkonen SCY Santtu Luopajärvi Jani Isoranta
Musique CD:	Slusnik Luna
Musique du Jeu:	Risto Vuori
Système sonore Midas:	Petteri Kangaslampi Jarno Paananen
Copyright 1994-1996 de:	HOUSEMARQUE GAMES INC.
Publié par:	GAMETEK

Le Vieux Manuel

GARANTIE LIMITÉE

Gametek (UK) Ltd. garantit à l'acheteur initial uniquement que le support est exempt de tout défaut matériel pour une période de 90 jours. Si, au cours de la première période de 90 jours après la date d'achat, le matériel s'avérait défectueux, vous pouvez renvoyer le logiciel à Gametek, qui remplacera le support gratuitement. Si le support s'avérait défectueux après l'expiration de la période limitée de 90 jours, vous pouvez renvoyer le logiciel à Gametek qui le remplacera pour un coût raisonnable.

Gametek (UK) Limited ne pourra être tenu responsable de toute perte ou coût indirect ou subséquent subi par l'acheteur, découlant de toute erreur ou omission dans le manuel ou de tout autre élément ou procédure. L'ensemble de la responsabilité de Gametek (UK) Limited ne pourra en aucun cas dépasser le coût du produit défectueux qui donna lieu à une telle responsabilité par rapport à tout événement ou série d'événements.

IMPORTANT: la garantie ci-dessus n'est pas applicable lorsque vous décidez, sans autorisation, de modifier ou de copier le produit, ou dans le cas où le produit aurait été endommagé à la suite d'un accident ou d'un traitement abusif.

Le Vieux Manuel

ASSISTANCE TECHNIQUE DE GAMETEK

Si l'installation du jeu vous pose des problèmes ou si le jeu ne fonctionne pas correctement après son installation, vous pouvez contacter le service d'assistance technique de Gametek de la façon qui vous convient le mieux:

Téléphone : (01753) 531 831;
En semaine, de 9h15 à 13h00 et de 14h00 à 17h15.
Télécopie : (01753) 554 340
Courrier: Technical Support - (nom du jeu)
Gametek (UK) Ltd.
258 Bath Road
Slough, Berks SL1 4DX
England
WEB: http://www.gametek.com

Pour une réponse plus rapide, veuillez joindre votre numéro de téléphone ou de télécopie.

Veuillez également nous fournir tous les renseignements nécessaires concernant votre ordinateur, ainsi qu'une description détaillée des problèmes que vous pose le jeu.

Lorsque vous contactez le service d'assistance technique soyez prêt à nous renseigner. Nous pourrons résoudre vos problèmes plus facilement si vous disposez des renseignements suivants:

- la marque de l'ordinateur que vous utilisez;
- la version DOS installée dans votre ordinateur et son fabriquant;
- le nom du gestionnaire de mémoire que vous utilisez;
- la quantité de mémoire RAM installée dans votre ordinateur;
- la quantité de mémoires conventionnelle et EMS libres dont vous disposez (référence aux conditions requises par le logiciel);
- le fabriquant et la version du gestionnaire de souris que vous utilisez;
- la carte sonore installée dans votre système;
- la carte musicale, ou carte mère, installée dans votre système, si c'est le cas;
- la carte vidéo se trouvant dans votre système. Veuillez noter la quantité de mémoire RAM vidéo installée dans la carte;
- le gestionnaire VESA que vous utilisez actuellement;

Vous pouvez trouver tous ces renseignements sur les documents de référence de votre système et/ou en utilisant les programmes utilitaires de diagnostic disponibles dans votre système d'exploitation.

Le Linux Manuel

Distributed by:
Gametek (UK) Limited., 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX. United Kingdom.
Gametek, Inc. 2999 N.E. 191 Street, North Miami Beach, Florida. 33180 USA.
Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380 Genas Cedex. France.
Gametek Deutschland, GmbH Steinmetzstraße. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.