SALAMANDER

Au-delà de l'infini règne la galaxie du mal, dominée par les forces de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit persuader ses compatriotes de se joindre à lui dans un voyage jusqu'en enfer et même au-delà, un monde peuplé de Monstres Organiques de destruction, d'Araignées nucléaires, d'Enfers brûlant comme des mers déchaînées, de Cavernes du désespoir et de Démons

dépassant les dimensions de l'esprit humain ...

LE MOMENT EST VENU ... VOUS ETES LE HEROS

Votre objectif ultime consiste à détruire un énorme cerveau qui contrôle le domaine de la Salamandre. Pour y arriver, vous disposez de trois vaisseaux spatiaux qui possèdent un armement limité mais ont la possibilité de multiplier par quatre leur puissance de tir. Les quatre niveaux sont chacun constitués de types de terrain et d'opposants différents. Il y à la fin de chaque niveau un ennemi d'une taille et d'une puissance très importante que vous devrez détruire avant de pouvoir continuer.

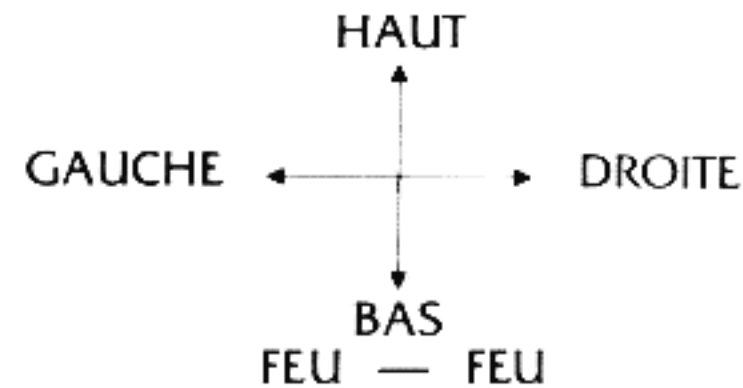
COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier qui peut êtreèentièrement redéfini.

CLAVIER

HAUT — Q ou ↑
BAS — A oU ↓
GAUCHE — I ou ←
DROITE — O ou →
FEU — BARRE D'ESPACEMENT

LEVIER



Pour faire une pause/abandonner le jeu, appuyer sur CLR

LE JEU

Votre vaisseau s'aligne au départ du niveau un: apprenez à vous placer dans la meilleure position pour détruire toutes les vagues d'envahisseurs. Chacune de ces premières vagues laissera derrière elle une arme de bonus si vous réussissez à détruire toute la rangée. Grâce aux Lasers et aux Missiles plus deux àètêtes multiples, très peu d'envahisseurs vous résisteront, mais attention! d'habitude, la mort est rapidement au rendez-vous pour ceux qui sont trop sûrs d'eux ou simplement un peu trop avides.

Ce premier niveau contient au moins cinq types de terrain distincts et le meilleur moyen de survivre est d'adapter votre style de jeu à chacun d'entre eux alors qu'ils déboulent le long de votre vaisseau.

Pour battre la Salamandre, il vous faudra ruse, dextérité et peut-être un peu de chance - mais n'oubliez surtout pas - vous ne savez jamais ce qui vous attend au prochain tournant!

STATUT ET SCORE

L'information affichée à l'écran durant le jeu indique le score du moment et le nombre de vies restantes pour les deux joueurs.

Le tableau des records est affiché à la fin du jeu.

Des points vous sont accordés quand vous tuez des envahisseurs et collectez des armes de bonus. Les points sont accordés même si le joueur a déjà une arme particulière.

CONSEILS UTILES

- Collectez toujours les armes de bonus.
- Evitez tous les petits missiles
- Evitez dans toute la mesure du possible la droite de l'écran.

GENERIQUE

Programme de Andrew Glaister

Graphique de Stuart Ruecraft

Produit par D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

© Konami

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY

AZERTY

EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.