



Gremlins 2

DISPOSABLE
HERO

GREMLINS

© BERKLEY

Z

DISPOSABLE HERO

L'HISTOIRE DES MONDES LIBRES...

Vers le milieu du 24^{ième} siècle les humains se sont consacrés aux étoiles, en découvrant des nouvelles mondes - des mondes étrangers et parfois dangereux. En 2549 l'alliance Mondes Libres était conclue afin de garantir une coopération pacifique entre les majeurs systèmes solaires.

En 2723 la découverte d'un nouveau système stellaire révélait l'existence de formes de vie intelligentes. Le système s'appellait Meegan 12; des signes d'une technologie avancée menait à la connaissance que l'homme n'était plus seul dans l'univers... Dès le commencement du 29^{ième} siècle les Mondes Libres furent attaqués par des forces inconnues. Cette guerre, généralement connue comme The Blaze, se terminait en 2874: la population des Mondes Libres était pratiquement réduite de moitié et la technologie fut baissée jusqu'à un niveau à peine plus élevé que celui de la Terre au 20^{ième} siècle. La communication entre les systèmes stellaires individuels était presque impossible. Dans l'année 2867 une petite groupe d'hommes et femmes fut sélectionnée pour un groupement tactique très spécialisé : D-HERO. D-HERO était considéré comme le seul moyen pour récupérer la technologie perdue et pour regagner la liberté. Ils réussissaient à construire le prototype d'un cosmonef apte à pénétrer dans les bastions des extraterrestres. Des CYANOTYPIES furent interceptées par les résicapés du groupement tactique pendant un transport extra-terrestre. La méthode von Vonnegut (l'ouverture d'interruptions 'lieu/temps' à des points désirés) créait la possibilité de pousser le cosmonef pendant son vol par le territoire ennemi; le nef est remorqué vers la Fabrique, où des renforcements sont concus et effectués. Le rumeur court qu'un nef perfectionné est en dessin. Maintenant c'est à l'homme qui vole la machine: ce sont ses réflexes et ses capacités tactiques qui comptent...

ETES-VOUS DE TAILLE A ENTRER DANS LE GROUPEMENT TACTIQUE

D-HERO ?



PROTECTION

Lorsque vous chargez D-Hero, vous verrez apparaître un prompt à l'écran vous demandant d'entrer soit un nombre, soit une lettre se trouvant sur la roue codée, que vous trouverez dans l'emballage du jeu. Une image apparaîtra sur l'écran et vous devrez la 'recréer' en utilisant la roue codée, et en entrant le nombre indiqué dans la fenêtre se trouvant à l'écran. Lorsque vous aurez donné la bonne réponse, l'Ecran D-Hero apparaîtra.

CONFIGURATIONS NÉCESSAIRES DU SYSTÈME

D-HERO demande un Amiga, mémoire minimale UN mégabyte et un manche à balai, raccordé à la porte no. 2.

INSTRUCTIONS DE CHARGE

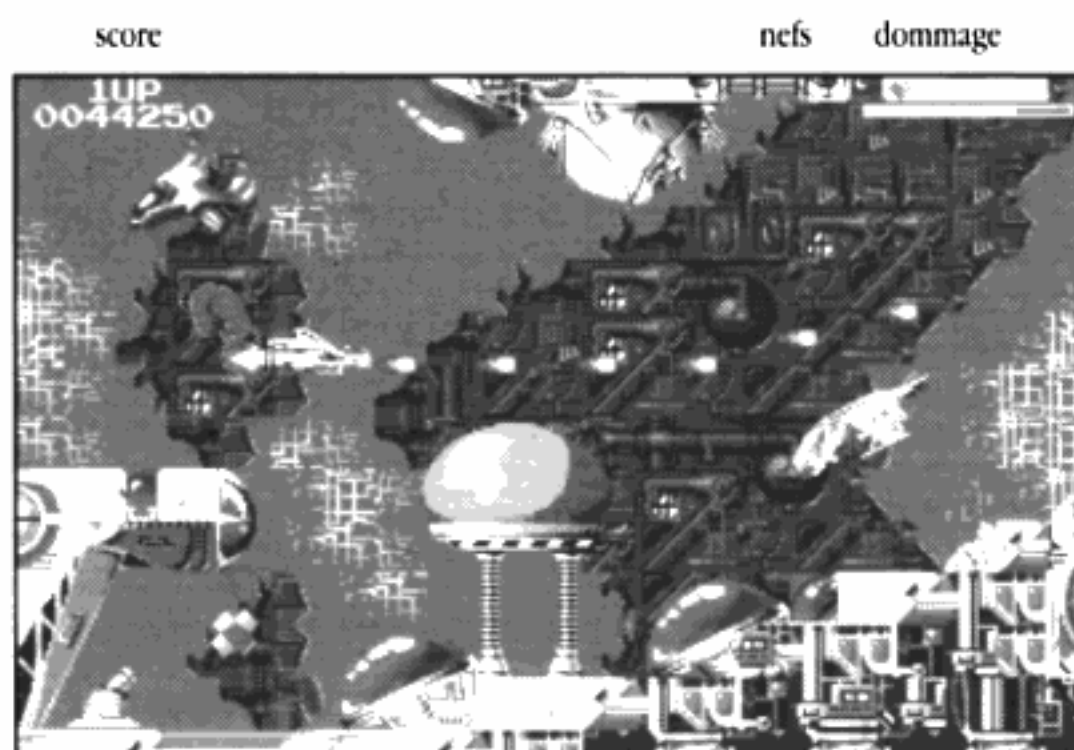
- Remettez votre Amiga en appuyant sur les deux touches Amiga et la touche CTRL, insérez le Disque Un et le programme se charge automatiquement.
- N'insérez le Disque 2 qu'après le système vous l'a demandé; si vous avez une seconde unité de disques, vous pouvez insérer le Disque 2 là-dedans.
- D-HERO ne peut pas être installé sur un disque dur; pourtant il ne faut pas déconnecter le disque dur.






COMMENT Y ARRIVER

En arrivant à l'écran de titres vous pouvez faire votre sélection d'options par une simple manoeuvre du manche à balai et en appuyant sur la touche 'feu' dès qu'elle s'allume.

JOUER LE D-HERO, INFORMATIONS D'ACTION

Ligne de Mode : la ligne 'dommage' indique l'ampleur de dommage tolérable. 'Cyanotypies' donne le nombre de machines en construction.



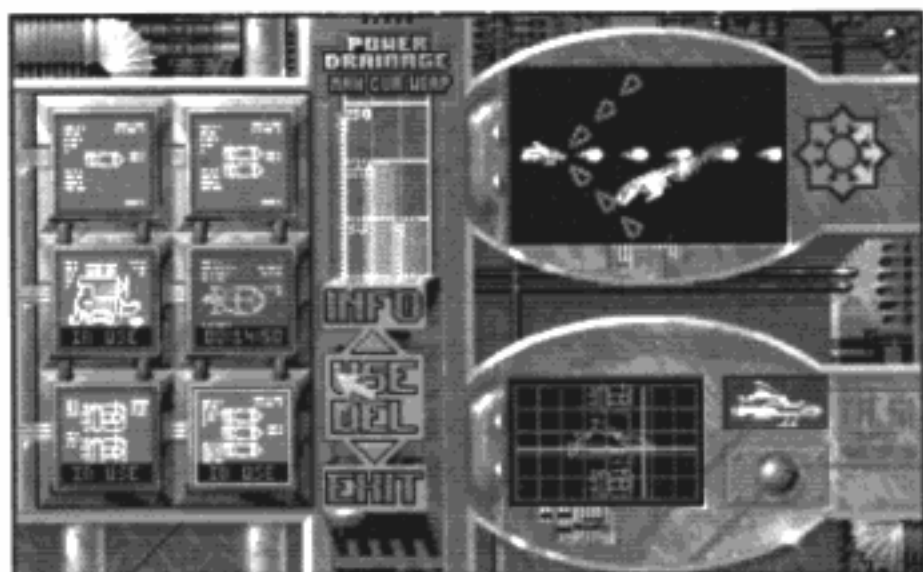
-  **1. Nef** : celui-ci est le nef avec lequel vous commencez....
-  **2. Usine** : en entrant votre nef dans ce 'dôme de remorquage' vous pouvez reposer votre doigt; entrez l'Usine afin de rattraper les derniers moyens d'oublié.
-  **3. Canons** : parfois ceux-ci tirent dans une certaine direction; parfois, pourtant, ils pointent vers votre nef.
-  **4. Extra-terrestres** : soyez préparé à l'imprévu.
-  **5. Bonifications** : à reconnaître par leur aspect flottant, partiellement causé par le chronosynclastic infundibulum of von Vonnegut.
 - I. D-pod : réparation de dommages.
 - II. Cyanotypie : pour renseignements ultérieurs, voir ci-après



Vous commencez votre vol avec trois cosmonefs, absence d'armement et un ligne de dommages plein. Vous prenez des dommages dans vos collisions avec les extra-terrestres et leur armement. Le degré de dommage dépend de l'extraterrestre vous vous heurtez avec. Pourtant ce sont les structures extraterrestres qui vous apportent une télescope. Aussi quand la ligne de dommages est baissée à zéro vous perdez votre nef (cependant, vous recevez un avertissement préalable: fumée du moteur de votre nef).

Votre nef peut être revalorisé par l'assimilation de cyanotypies. Ce sont les plans techniques pour des gadgets. Quand vous en assimilez un, il est transmis à l'Usine afin d'y construire le pièce de machine représenté. Ceci prend du temps, qui ne se raccourcit pas quand vous attendez dans l'Usine.

DANS L'USINE



Déplacez la flèche et appuyez le bouton 'feu' pour jeter un regard sur les cyanotypies, pour constater leur phase de réalisation, ou afin de vous renseigner sur les tests militaires de l'arme représentée.

Le nef que vous utilisez connaît à la fois ses possibilités et ses limitations. L'énergie accumulée des gadgets utilisés doit être la même ou plus que celle produite par la machine. Parfois le surface de montage pour l'arme complétée ne suffit pas; par conséquent, il n'y a pas moyen de charger le dos de votre nef avec tout l'armement disponible. L'indication des armes complétées s'allume dans les colonnes 'cyanotypies'.

Attention : les cyanotypies ne sont pas TOUTES des armes!

Quand vous perdez un nef, ceci n'affecte pas du tout les stocks d'armement. Après sa construction, l'assemblage d'une arme est facile. Car c'est high-tech, hein?



CREDZ

This significant piece of software was

produced by:

**LAURENS 'MATJO LAU' VAN DER DONK
MARIO VAN ZEIST**

programmed by:

MARIO 'SNAKEMAN' VAN ZEIST

graphically visualised by:

HEIN 'THUMBS UP' HOLT

graphics arts & visual FX by:

ARTHUR 'WAS IT MY FAULT?' VAN JOLE

soundtrack and sound FX by:

**RICK HOEKMAN
HEIN HOLT**

cover artwork:

MR. JOHN BERKEY

d-zign, layout & DTP:

JACCO VAN 'T RIET

The team would like to thank the following for their excellent efforts:

**BERT(US) VAN DER DONK
SUZANNE SCHELLENS
MAGISTER COMPUTER DEN HAAG**

Marielle Unterberg, Roger Large, Leon van de Goor, Mirjam Schellens (yes it's her!), Bram Leyten, Sealung Li, Mirjam Zondag, Arndt vom Hofe, Detlef & Bettina Frenken, Chris Hulsbeck, Manfred Trenz, Ramiro Vacez, Stavros Fasoulas, Stephanie ter Horst, Frank te Hennepe, Marc Albinet, Bart Meeuwissen, Erik Glersen, M.Friedlander, Yves Grolet, Laurent Larminier, Henk Wijnands, Bill Clinton (yes it's him!), Dennis Ottenhof, Yann Robert, Franck Sauer, John Joosten, Marcel Hoks, Floris van Rijswijk and the rest of neutral objection, Thomasz van Os, Janneke Waaning, Robert Hootsen, Paul Noomen & the rest of Stantorian, Jaap Berends, Carla Molewijk, Niels, Marco van Steen, Karin van Zeist, Petra Schardt, Han & Jolanda Van Lieorp, Georgia Sittrop, Willie Becker, Peter Thierolf, Rudolf Stember, Mark Langerak, Richard Groenendijk, John Wheatman, Lars Verhoeff, Harald Holt, Queen B, Speak Easy, George Bray (Morrissey), Eric Barca, Luuk Holt, Blackmail, Debbie Kuipers, Bert Aartsen, Hans Wetsteijn & All at Magister Computer.

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the disk are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.



© 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.

CARVER, 2-4 CARVER STREET
SHEFFIELD, S1 4FS, ENGLAND

TEL: 0742 753423

© 1993 EUPHORIA, ALL RIGHTS RESERVED.

UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR RE-SALE BY ANY MEANS ARE STRICTLY PROHIBITED.
MADE IN THE NETHERLANDS.