

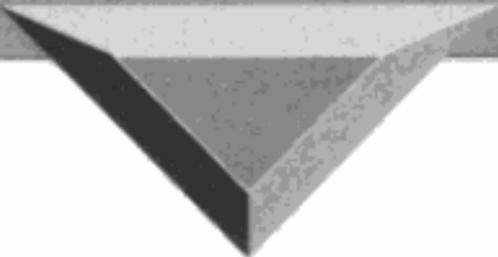
ATARI ST... CBM AMIGA...

# SPACEGUN



ocean<sup>®</sup>

...INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....!



SCENARIO

CHARGEMENT

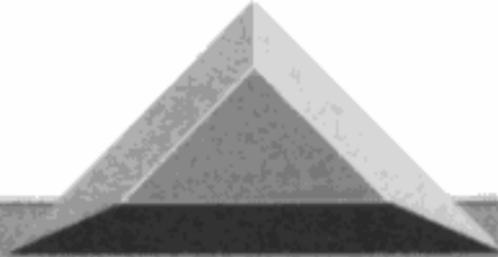
COMMANDES

LE JEU

STATUS ET SCORES

CONSEILS

GENERIQUE



...SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO.....SCE

En l'an 2039 les hommes ont commencé une exploration profonde de l'espace. Toutefois au travers de cette profonde expansion spatiale il existe maints dangers inconnus, attendant les voyageurs et explorateurs fourbus.

Un message de détresse a été émis à partir d'un vaisseau spatial endommagé. Vous avez reçu le message. Serez-vous capable de sortir les otages sans défense des griffes des pirates de l'espace?

Courez dans les coursives et les pièces remplies d'extra-terrestres de toutes dimensions ainsi qu'à la surface de la planète dans des régions beaucoup plus dangereuses, pour rechercher les survivants.

...CHARGEMENT.....CHARGEMENT.....CHARGEMENT.....CHA

### ATARI ST

Mettez votre ordinateur sous tension, ainsi que votre lecteur, insérez la disquette 1 et lorsqu'elle vous sera demandée, introduisez la disquette 2. Ce programme va se charger automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

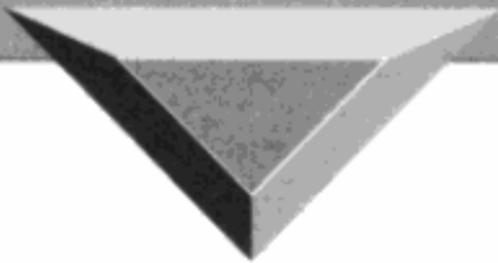
### AMIGA 500

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A et le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### AMIGA 1000

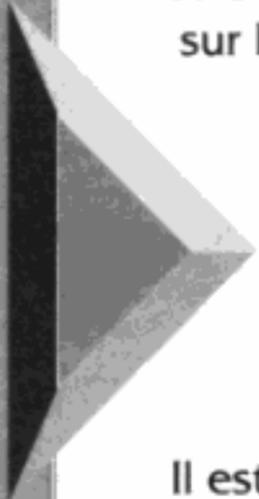
Insérez la disquette Système. Lorsque les utilitaires apparaissent à l'écran introduisez la disquette 1 de jeu. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

...COMMANDES.....COMMANDES.....COMMANDES.....COM

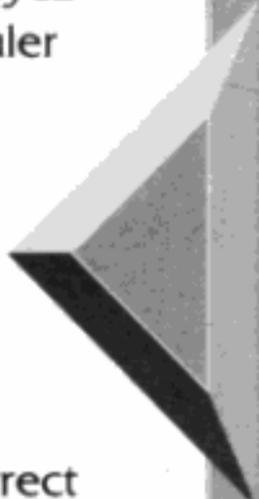


C'est un jeu à un ou deux joueurs pouvant être contrôlé soit avec la souris, le joystick ou un Trojan Light Phazer.

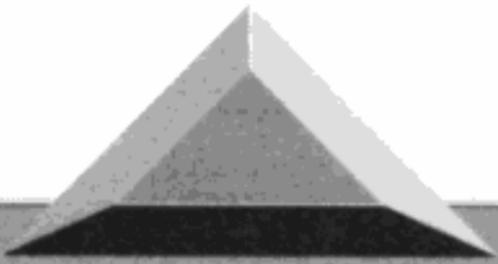
Pendant les titres appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour faire apparaître à l'écran des options. Appuyez sur RETOUR pour mettre en surbrillance l'article suivant du menu et appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour faire dérouler les différentes options de l'article en surbrillance.



Utilisez le menu pour relier le contrôleur à chaque port de jeu pour avoir la musique ou les effets sonores pendant le jeu.



Il est important qu'un contrôleur de type correct soit connecté au port approprié sinon le jeu ne peut fonctionner correctement. Notez qu'un Trojan Light Phazer ne peut être connecté qu'au port 2 d'un Amiga ou au port de série d'un Atari ST.



...COMMANDES.....COMMANDES.....COMMANDES.....COM



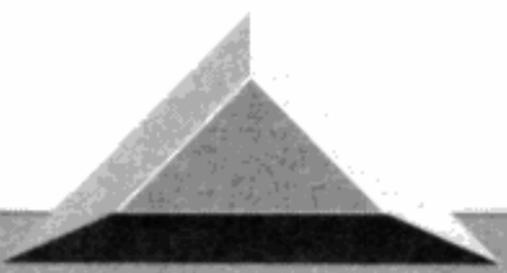
Pour démarrer le jeu appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pendant que l'article du menu de DEBUT DE JEU est en surbrillance ou appuyez sur FEU avec un des deux contrôleurs.

Si un Trojan Light Phazer est sélectionnée il doit être calibré en tirant sur les cibles affichées sur un écran de calibrage qui apparaîtra avant que le jeu ne démarre. Si cet écran apparaît et qu'un Trojan Light Phazer n'a pas été branché, alors appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir à l'écran d'options.

Le Joueur 1 apparait comme étant le joueur bleu à la gauche de l'écran et utilise le contrôleur branché au Port 1.

Le Joueur 2 apparait comme étant le joueur rouge à la droite de l'écran et utilise le contrôleur branché au Port 2.

Tout joueur peut rejoindre le jeu à n'importe quel moment en pressant la gâchette de tir de leur contrôleur. Si cela semble ne pas fonctionner cela



...COMMANDES.....COMMANDES.....COMMANDES.....COM

vient, peut-être, du fait que le mauvais contrôleur est relié au port.

Pendant le jeu une souris ou un joystick pourra actionner le viseur et le bouton gauche de la souris ou la gâchette du joystick pourront faire feu. si un Trojan Light Phazer est utilisé il faudra simplement viser l'écran et tirer en pressant la gâchette. Il est à remarquer que la gâchette doit être relâchée pour effectuer un nouveau tir.

Le bouton droit de la souris ou une des clefs suivantes peuvent sélectionner une arme dans l'arsenal disponible:

AMIGA

ATARI ST

JOUEUR 1: ALT GAUCHE

ALTERNATE

JOUEUR 2: ALT DROIT

TOUCHE NUMERIQUE 0

Pendant le jeu pressez la commande HELP pour mettre le jeu en pause. Pressez soit RETOUR pour le redémarrer ou faites ESC pour retourner à la page de titres.

...LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU....

Voyagez dans les coursives du vaisseau de l'espace et sur la surface en friche de la planète pour retrouver les otages devant être sauvés.

En passant les murs, des lumières flashantes peuvent apparaître, et en tirant sur celles-ci vous verrez surgir les objets suivants que vous pouvez récupérer en tirant dessus:

Un lance-flamme – Brûlez ces extra-terrestres!

Une grenade – Explotez-les en petites morceaux!

Une lame – Tranchez-les en deux!

Un fusil réfrigérant – Laissez-les debout!

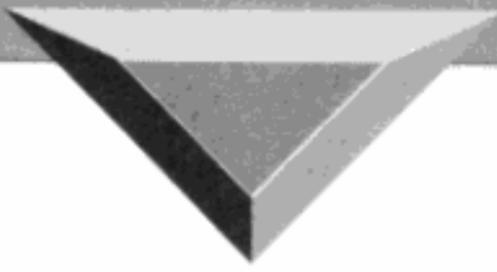
Armure – Protégez-vous!

Tube rouge – Reprenez des forces à une unité d'énergie

Tube jaune – Rechargez-vous complètement en énergie.

Si une arme est continuellement en train de faire feu, son taux de rechargement diminuera et sa

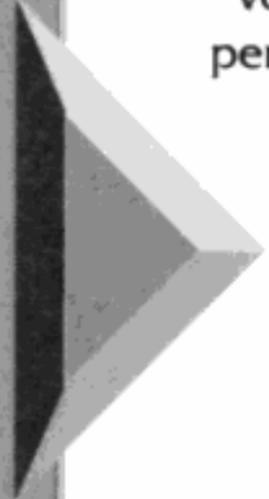
...LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU....



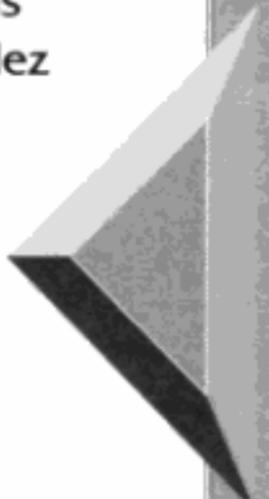
puissance de feu deviendra de plus en plus faible.  
Le taux de rechargement des armes s'accroît si le  
tir est en rafale.

Dans certains endroits du jeu vous rencontrerez  
de fortes sentinelles que vous devrez conquérir  
afin de pouvoir continuer.

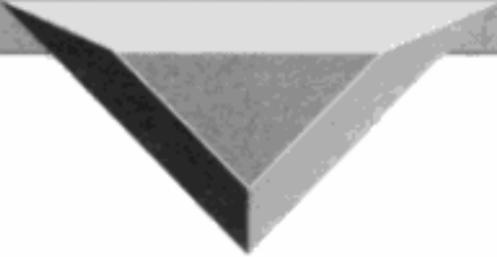
Vous échouerez dans votre mission si vous  
perdez toute votre énergie ou si vous perdez  
tous vos otages.



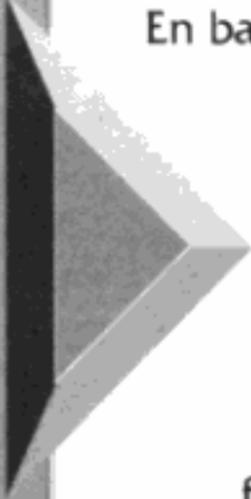
Dans certaines versions vous  
pouvez avoir un choix de direction  
pour vous déplacer à certains  
points du complexe. Sélectionnez  
une direction en tirant sur la flèche  
appropriée qui apparaîtra.



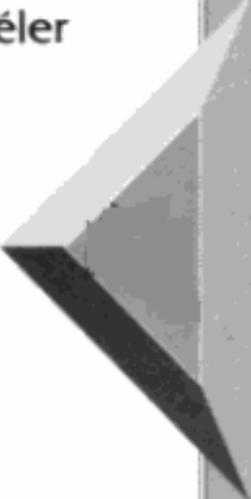
...STATUS ET SCORES.....STATUS ET SCORES.....STATU



En haut de l'écran sont inscrits les scores des joueurs en lice, le temps restant pour terminer la section du complexe en cours, et le nombre d'otages dans cette section. Un symbole graphique sera à blanc si les otages n'ont pas été trouvés, rempli s'ils ont été secourus, ou coché s'ils ont été tués.



En bas de l'écran un radar est affiché pour révéler la présence d'extra-terrestres dans le voisinage et, pour chaque joueur, un affichage indique le nombre actuel d'armes spéciales dans son arsenal et quelle est celle utilisée à cet instant; L'énergie en cours restant disponible s'affiche sur un segment fractionné avec le taux de rechargement de l'arme employée.



...CONSEILS.....CONSEILS.....CONSEILS.....CONSEILS.....CON

Concentrez-vous sur les grands extraterrestres.

Utilisez des armes spéciales sur les groupes importants pour obtenir de meilleurs résultats.

Prenez autant d'armes que possible.

Rappelez vous qu'aucun extraterrestre n'apparaîtra sur le radar.

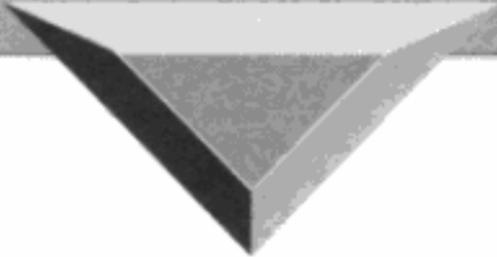
Ne chopez pas le bourdon sinon la vie deviendra difficile.

### SPACE GUN

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soient, sans la permission écrites de Ocean Software Ltd.

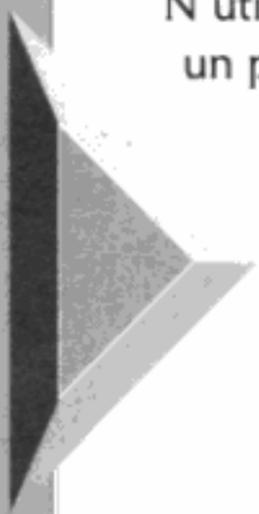
Tous droits réservés.

...GENERIQUE.....GENERIQUE.....GENERIQUE.....GENERIQUE....



CE LOGICIEL PRODUIT-PROGRAMME A ETE  
SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX  
PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE.  
VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES  
INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus.  
N'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec  
un produit OCEAN car il pourrait être altéré et  
rendre le disque inutilisable.



©1991 Taito Corp. Tous Droits  
Réservés.

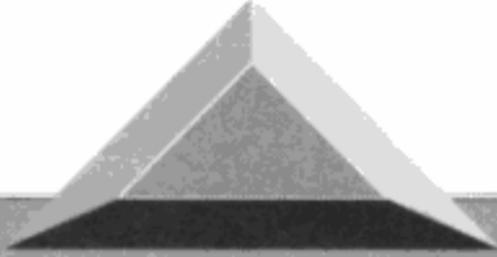
Conversion par Images Software Ltd.  
Amiga/ST programmé par Henry Clark

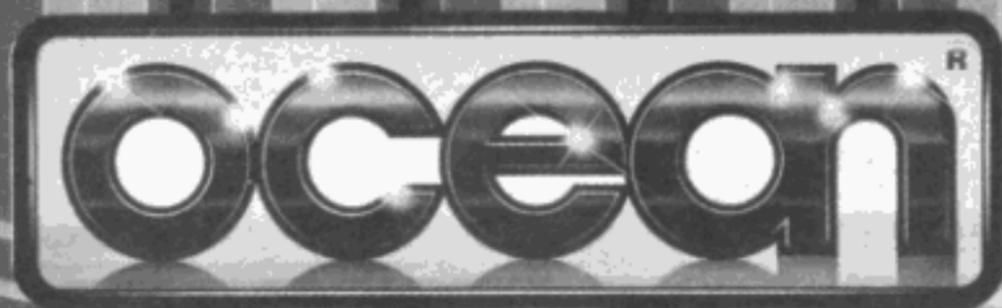
Graphique par Keith Ross

Musique par Sonic Projects

Produite par D.C. Ward

©1992 Ocean Software Ltd.



The logo features the word "ocean" in a bold, lowercase, sans-serif font. The letters are rendered in a dark, metallic color with a bright, circular highlight on the left side of each letter, giving them a three-dimensional, reflective appearance. The text is enclosed within a dark, rectangular frame with rounded corners and a metallic finish, similar to the letters themselves. A small registered trademark symbol (®) is positioned at the top right of the frame.

**ocean**®

ocean is a registered trademark.