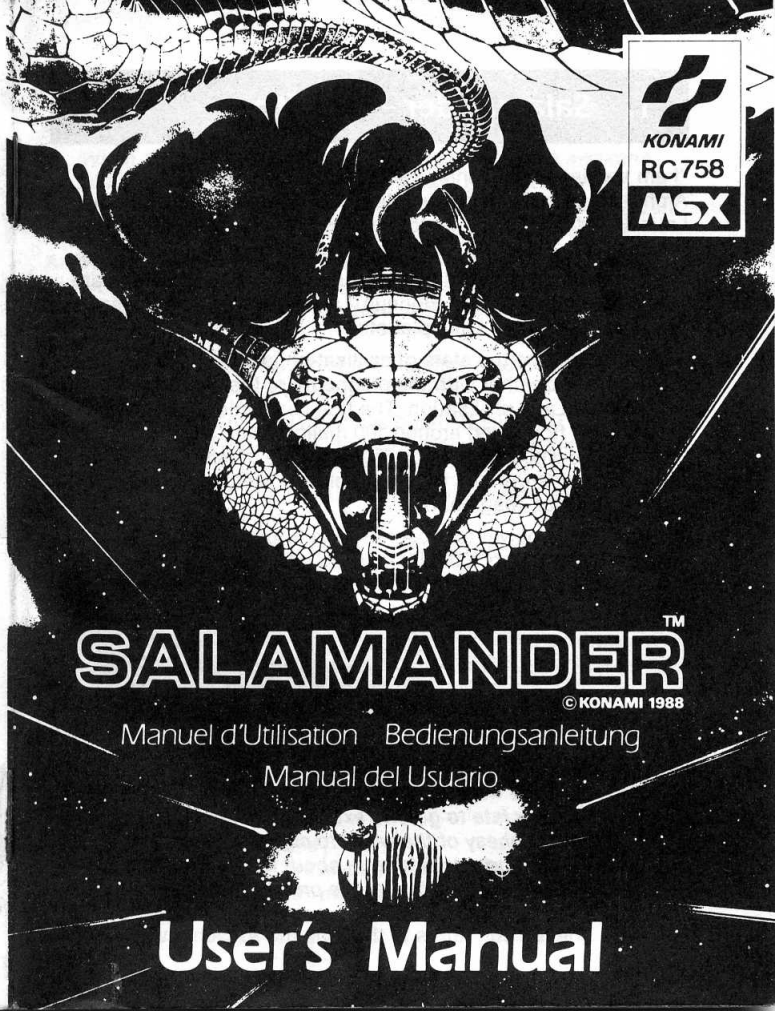


KONAMI
RC758
MSX

SALAMANDER™

©KONAMI 1988

Manuel d'Utilisation Bedienungsanleitung
Manual del Usuario

User's Manual

COMBINATION	By taking the Combination item, you can join forces with the other player for a limited period. The player who takes the item becomes the pilot, responsible for controlling the ship, whilst the other player controls the weapons. When players 1 and 2 are united the most powerful combination of weapons is selected from their power statuses. Energy pods are collected by the pilot, then the co-pilot, in sequence.

When the time limit is up, a warning sounds, and then the combination dissolves automatically. However, if you are hit by the enemy when joined together, you will not be destroyed but you will no longer be combined.

Using Salamander with the Games Master (see page 37)

1. Salamandre – L'histoire

Je m'appelle Van landroth Frehley, directeur de l'Institut impérial d'Archéologie spatiale sur la planète Némésis. Notre propre planète, Latis, est en proie à un terrible danger.

La planète Latis, où la vie commença il y a 120 millions d'années, se trouve au milieu de la galaxie Telsa. Autour de Latis se trouvent quatre autres planètes dénommées Eioneus, Lavinia, Kierke et Odysseus. On les appelle planètes de Latis.

Ces planètes sont les étoiles de la civilisation, et leur histoire s'est façonnée avec la prospérité de la civilisation de la deuxième Latis ou Latis moderne. La première civilisation était la Latis ancienne, qui se développa il y a environ 100 millions d'années. Les habitants de la Latis ancienne qui construisirent cette civilisation étaient maîtres d'une forme de psychopouvoir connu sous le nom de "pouvoir d'annihilation", quelque chose qui dépassait notre imagination. .

Ils utilisaient ce pouvoir pour prédire l'avenir. Ils étaient censés pouvoir prédire l'avenir plus de 100 millions d'années à l'avance, et ce qu'ils prédisaient était la destruction de leurs descendants. Autrement dit, nous-mêmes.

Ils inscrivaient tout ce qu'ils prophétisaient sur des tablettes en métal et en pierre, et cela avait acquis le surnom de "la Prédiction". Jusque là, seuls ont été trouvés la préface et le premier chapitre. Ma propre théorie est que les autres sont cachés dans des ruines souterraines sur les autres planètes.

Dans la Préface de la Prédiction, ils écrivaient:

"Depuis le jour où le soleil rouge tomba dans l'oubli, nous savions que nous étions destinés à disparaître avant longtemps. Nous faisons cette prophétie de ce qui nous attend, tel que nous le voyons, afin de sauver nos descendants. Nous écrivons sur la catastrophe future dans ces six chapitres de la prédiction."

Analyse: La soleil rouge se rapporte au temps où l'ancien soleil de Latis s'éteignit.

Le 1er chapitre raconte:

"Quand le grand diable qui vit dans une mer de feu s'éveillera, une force insensée apparaîtra et le ciel et la terre seront avalés par la nuit. Le diable renaîtra avec la peau verte et cinq yeux, et il suscitera deux catastrophes.

Analyse: On considère que ceci annonce l'invasion de Latis par les forces de Salamandre. Il n'y a pas, en ce moment, d'interprétation qui fasse loi pour le diable "qui a la peau verte et cinq yeux".

Le moment est venu où la prophétie doit se réaliser. Ce message nous est parvenu sur Némésis:

"Les quatre planètes qui entourent Latis ont été attaquées par un groupe de combat inconnu appelé Salamandre. Il a installé une base fortifiée sur Odysseus et s'est emparé de Latis. Les habitants de Latis qui vivent encore sont en train de se réfugier sur la station de relais de transport Zot. SOS...SOS..."

A ma demande, Lars XVIII, empereur de Némésis, a immédiatement envoyé deux unités spatiales sur les lieux.

2. Comment jouer

1. Jeu de base

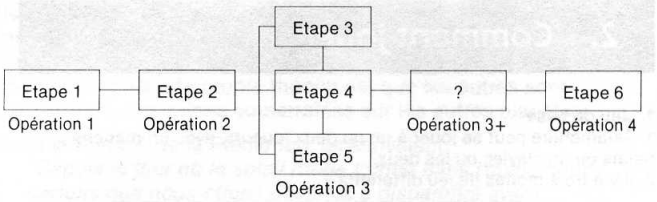
1 Salamandre peut se jouer à un ou deux joueurs, avec un manche à balais ou un clavier, ou les deux.
2 Il y a trois modes de jeu différents:

1 PLAYER	- 1 joueur
EXCHANGE	- Deux joueurs à tour de rôle
DUAL PLAY	- Deux joueurs en même temps

3 Commencez à jouer en choisissant le mode de jeu que vous voulez et en appuyant sur la barre d'espacement ou le bouton de déclenchement.
4 Vous avez trois vaisseaux, et vous obtenez un vaisseau additionnel par 100.000 points marqués.
5 Si vous entrez en collision avec un ennemi, le paysage ou un missile ennemi etc., vous exploserez et vous perdrez un vaisseau.
6 Vous devez repousser les ennemis et aller d'une étape à l'autre en venant à bout du gardien ennemi qui s'attarde à la fin.
7 Vous pouvez changer d'armes en accumulant des capsules d'énergie et en choisissant la nouvelle arme que vous voulez.
8 Vous pouvez aussi vous procurer de nouvelles armes en accumulant quinze des capsules d'énergie qui apparaissent quand vous détruisez une nacelle ennemie.
9 Vous pouvez arrêter momentanément le jeu à l'aide de la touche F1.
10 Pour continuer à jouer après la perte de tous les vaisseaux, appuyez sur la touche F5 pendant que la musique joue.
11 Dans le mode 1 PLAYER (joueur) ou EXCHANGE (échange), vous pouvez passer au DUAL PLAY (double jeu) à tout moment afin de permettre à deux joueurs de jouer simultanément. Tout d'abord, appuyez sur F1 pour arrêter momentanément la partie, puis appuyez sur F5. Le mode de sélection "en cours de jeu" est alors affiché, et en appuyant sur la barre d'espacement quand la flèche pointe sur YES (OUI), on entre dans le mode double jeu. Le joueur No 2 reçoit alors trois vaisseaux pour commencer.

2. Jeu stratégique

1 Salamandre est structuré comme indiqué dans le diagramme au verso.



2 Dans l'opération 1 (étape 1), vous devez sauver les survivants qui sont encore sur la planète Latis.
3 Dans l'opération 2 (étape 2), vous devez mener les habitants de Latis que vous avez sauvés à la station spatiale Zot.
4 L'opération 3 est celle où le jeu stratégique intervient. Vous avez à choisir quelle étape essayer dans un temps limite. Les forces de l'ennemi pour chaque étape sont affichées, mais plus vous mettrez de temps à choisir, et plus chaque étape deviendra difficile, vu que l'ennemi aura davantage de temps pour se mettre en position.
5 Quand vous avez passé par toutes les étapes de l'opération 3, vous passez à la dernière étape et à l'opération 4. Si, toutefois, Némésis 2 est enfichée dans la deuxième fente, vous avez droit à une étape supplémentaire, la mystérieuse opération 3+. Cette étape d'une énigme inattendue est un grand pas dans le sauvetage de Latis.

3. Comment obtenir "la Prédiction"
1 La Prédiction est cachée à un moment quelconque dans chacune des étapes. Elle vous donnera une indication précieuse sur la façon de vaincre l'ennemi.
2 Pour trouver la Prédiction, vous devez pénétrer dans les ruines souterraines de la Latis ancienne. Il vous faudra reconnaître ces entrées alors que vous jouez.
3 Quand vous aurez trouvé la Prédiction, son contenu sera affiché sur l'écran.
4 La Prédiction comprend une préface et six chapitres. La préface et le premier chapitre ont déjà été découverts.

4. Combat avec un gardien ennemi
Pour venir à bout d'un gardien ennemi, il vous faut abattre le mur défensif qui protège la barre de protection. On peut faire tomber un mur défensif en détruisant l'un de ses noyaux, mais il est difficile de trouver le bon, vu que son identité change chaque fois que l'on joue.

3. Commande du jeu

1. Commandes de base

	Clavier		Manche à balais	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
Mouvement	↑ ← → ↓	E S F C	(Accès A) Haut/Bas Gauche/ Droite	(Accès B) Haut/Bas Gauche/ Droite
Bouton de mise à feu	SPACE (Espacement)	SHIFT	Déclen-chement A	Déclen-chement A
Puissance	N M	CTRL	Déclen-chement B	Déclen-chement B
Arrêt momentané	F1	F1	—	—

2. Jeu combiné (en mode double jeu seulement)
Quand deux joueurs sont en train de jouer en même temps, le jeu combiné devient possible dans certaines conditions (voir la section Surcroît de puissance pour tous détails). Dans le jeu combiné, les commandes fonctionnent comme suit:

Joueur	Rôle	Commandes
Le joueur adoptant le dispositif de combinaison	Pilote	Mouvement 8 directions
L'autre joueur	Copilote	Mise à feu et surcroît de puissance

4. Les opérations d'annihilation

1. La situation à Latis
Les planètes de Latis ont été envahies et la couche d'ozone qui protège les planètes des rayons cosmiques a été détruite par la force de Zelos engendrée par l'armée de Salamandre, rendant la vie impossible sur les planètes. Un système d'annihilation a été organisé pour débarrasser Latis de la force de Zelos.

2. Les opérations d'annihilation
Pour réussir, chacune des 4 opérations constituant les opérations d'annihilation doit être faite à tour de rôle:

Opération 1 (Etape 1)	Atterrissage surprise sur la planète Latis. Sauver les personnes qui restent à Latis et les amener à bord du vaisseau transporteur Layra.
Opération 2 (Etape 2)	Conduire le vaisseau transporteur Layra à la sécurité de la station spatiale Zot.
Opération 3 (Etape 3-5)	Exterminer les troupes de Salamandre sur les planètes Eioneus, Lavinia et Kierke, et y installer le système d'annihilation.
	*ATTENTION: La planète présentant le plus grand risque doit être abordée la première. Utilisez l'ordinateur de navigation pour vérifier l'importance des forces ennemies sur chacune des planètes.
Opération 4	Libérer la planète Odysseus, où les forces de Salamandre ont construit leur forteresse. Y installer le système d'annihilation et le mettre en marche.

Une fois Odysseus libérée, le système d'annihilation doit être installé et déclenché sur le champ. Il reste très peu de temps pour réussir...

3. Points importants
Gagner des batailles à Salamandre n'est pas suffisant pour que l'opération réussisse. Vous devez trouver la réponse à l'énigme de la Prédiction, qui est cachée quelque part sur Latis et qui devrait beaucoup vous aider. Assurez-vous de lire et de vous reporter au rapport de recherche décrivant tout ce qui a été découvert jusqu'à maintenant sur la Prédiction.

4. Les étapes

Etape 1	La planète Latis	Etape de la cellule stratégique
Etape 2	Ceinture d'astéroïdes	Le passage entre Latis et l'espace sans danger.
Etape 3	La planète Eioneus	Etape du volcan souterrain
Etape 4	La planète Lavinia	Etape de base mécanoïde
Etape 5	La planète Kierke	Etape de forme de vie subspatiale
Etape 6	La planète Odysseus	La dernière forteresse

5. Surcroît de puissance

1. Equipement d'attaque standard
L'équipement d'attaque standard est disponible pour développer la puissance. Quand vous accumulez des capsules d'énergie rouges, le signe de sélection d'armes au bas de l'écran change. Quand vous arrivez à l'arme requise, appuyez sur le bouton de surcroît de puissance (power up button).

2. Armes spéciales
Vous pouvez équiper votre vaisseau d'une nouvelle arme spéciale chaque fois que vous accumulez 15 des capsules d'énergie libérées par l'ennemi quand une nacelle ennemie est détruite.

1	SPEED UP (Accélération)	Permet à votre vaisseau de se déplacer plus rapidement. Il y a sept pas de vitesse.
2	NORMAL BEAM (Faisceau normal)	Revenez au tir normal.
3	2-WAY MISSILE (Missile à 2 directions)	Missile bidirectionnel. Il peut être tiré dans les directions suivantes: Quand le vaisseau est dans la moitié supérieure de l'écran, (ou à droite lors d'étapes verticales), les missiles tirent vers le haut (ou la droite). Quand le vaisseau est dans la moitié inférieure de l'écran (ou à gauche lors d'étapes verticales), les missiles tirent vers le bas (ou la gauche).
4	RIPPLE LASER (Laser configuré)	Laser en forme annulaire. Ce dernier facilite l'attaque de l'ennemi, mais n'a pas de force de pénétration.
5	LASER (Laser)	Faisceau laser pénétrant.
6	OPTION (Option)	Vaisseaux d'option d'attaque. Jusqu'à quatre options peuvent être installées (quand deux joueurs jouent en simultané, les deux joueurs peuvent avoir un total de trois options entre eux deux).
7	FORCE SHIELD (Bouclier de force)	Barrière qui peut résister jusqu'à dix coups au but de l'ennemi.

(1) Armes spéciales pour jeu individuel (mode un seul joueur ou d'échange)

1	HAWK WIND (Faucon)	Missile bidirectionnel qui épouse le terrain.
2	METEO LASER (Laser météo)	Faisceau laser à large bande, la seule arme pouvant détruire les nacelles des astéroïdes.
3	SCREW LASER (Laser à vis)	Faisceau laser à large bande.
4	HOMING MISSILE (Missile autoguidé)	Missile autoguidé qui se dirige automatiquement sur les ennemis.

(2) Armes ne pouvant être utilisées qu'en mode combiné

5	TWIN SHOT (Coup double)	Laser qui ne peut tirer que deux coups à la fois. Vous ne pouvez choisir ce dernier que si vous êtes déjà équipé du tir normal.
6	TRIPLE SHOT (Coup triple)	Laser qui tire trois coups simultanément. Vous ne pouvez choisir ce dernier que si vous êtes déjà équipé du Coup double.
7	Arming Ball (Balle d'armement)	Mine d'énergie haute fréquence dont la direction de tir est commandée par le copilote. Vous ne pouvez choisir cette arme que si vous êtes déjà équipé du Laser configuré.

ATTENTION: Les signes d'armes pour ces armes spéciales changent en séquence du Coup normal au Coup double et au Coup triple, et du Laser configuré à la Balle d'armement.

3. Postes

En enlevant certains de ces postes cachés dans l'espace, vous pouvez obtenir des effets spéciaux pour une période limitée seulement (Le missile d'écrasement peut être utilisé à tout moment).

(1) Postes apparaissant dans le jeu normal.

1	SCROLL STOP (Arrêt de défilement)	Arrête le défilement de l'écran.
2	OPTION HOLD (Maintien d'option)	Fixe la position de vos options en fonction des attaques en formation.
3	SPARK LIGHT (Lampe à étincelles)	Peut être utilisée comme fusée éclairante en pénétrant dans une zone sombre.
4	TRAMPLE MISSILE (Missile d'écrasement)	Un missile d'écrasement est chargé chaque fois que vous choisissez ce poste. Les missiles d'écrasement se tirent en appuyant sur le bouton de tir, et ils ont une force de destruction qui se situe entre 10 et 16 fois celle des missiles ordinaires; leur trajectoire est rectiligne. Vous pouvez posséder autant de missiles d'écrasement que vous voulez.
5	OPTION CHAIN (Options en chaîne)	Les options sont positionnées à distances égales du joueur No 1 et du joueur No 2. Ce poste n'apparaît que dans le mode double jeu.

(2) Poste spécial qui n'apparaît qu'en mode double jeu seulement.

COMBINATION (combinaison)	En prenant le poste combinaison, vous pouvez vous allier à l'autre joueur pour une période limitée. Le joueur qui prend ce poste devient le pilote, responsable de la commande du vaisseau, cependant que l'autre joueur commande les armes. Quand les joueurs No 1 et No 2 jouent de concert, leur niveau de puissance leur permet de choisir la combinaison d'armes la plus puissante de toutes. Les nacelles d'énergie sont accumulées par le pilote, puis le copilote, en séquence.

Quand le temps limite est arrivé à sa fin, un avertissement sonore se fait entendre, et la combinaison se dissout alors automatiquement. Toutefois, si vous êtes atteint par l'ennemi quand vous jouez de concert, vous ne serez pas détruit mais vous ne pourrez plus jouer en combinaison.

Comment utiliser Salamandre avec le Games Master (voir page 38)

Certaines restrictions sont imposées quand on utilise Salamandre avec le Games Master.

1. On peut utiliser les fonctions suivantes au cours d'une partie:
1 Arrêt momentané 2 Mouvement lent 3 Avance d'image 4 Mode de classement (Joueur No 1 seulement)

2. Des fonctions de modification, seul le nombre de vies peut être changé. Si le joueur No 2 a également besoin d'être changé, alors vous devez procéder comme suit.

1 Utilisez "Changer le numéro de l'étape" pour ramener l'étape à 1.
2 Utilisez "Changer le numéro du joueur" pour établir le numéro du joueur désiré.
3 Commencez à jouer.

3. Il n'est pas possible de terminer la partie si le numéro de l'étape est changé.

4. Aucune des autres fonctions n'a un fonctionnement garanti, spécialement celles qui sont raccordées à des imprimantes, des bandes ou des disques.

Es gibt einige Beschränkungen, wenn du Salamander in Verbindung mit Games Master benutzt.

1. Die folgenden Funktionen können während eines Spiels verwendet werden:
1 Pause 2 Zeitlupe 3 Bildvorschub 4 Rang-Modus (nur bei 1 Spieler)

2. Von den Änderungsfunktionen kann nur die Anzahl der Leben geändert werden. Wenn Spieler 2 ebenfalls geändert werden muß, gehst du wie folgt vor:

1 Nummer der Ebene mit der Option "Change Stage Number" auf 1 setzen.
2 Die gewünschte Spieler-Nummer mit der Option "Change Player Number" einstellen.
3 Spiel starten.

3. Es ist nicht möglich, das Spiel zu vollenden, wenn die Nummer der Ebene geändert wird.

4. Keine der anderen Funktionen kann garantiert werden; dies gilt besonders für die, die mit Druckern, Bändern oder Disketten zusammenhängen.