



# SALAMANDER<sup>TM</sup>

© 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.

