

# MEGANOVA

## THE WEAPON

---

### LOADING INSTRUCTIONS

Press CONTROL and ENTER (INTRO) keys together.  
Press PLAY on the cassette.

---

Philipus Sunset, an interstellar megapilot from the TERRA 1 confederation, has "borrowed" the SPROCKET SYSTEM, stealing it from the dreadful DROWHAR empire. Rough times are looming: Philipus has to get back to his base with the SPROCKET SYSTEM in tip-top condition.

You enter the caves of OTNIREBAL, and when you come out an imperial gigaship traps you. Surprise! Your old pals from DROWHAR are waiting for you. Be tough and pray whatever you know: the battle will be final.

At last you enter the atmosphere of TERRA, where the confederation's headquarters are located. Watch out for the swarms of imperial ships. Destroy them all. The countdown has begun!

### FX TRIPLE LOAD

#### FIRST LOAD

**PHASE ONE:** You fight on the surface of MEGANOVA against the troops of the DROWHAR empire until you reach an underground entrance.

**PHASE TWO:** You must get past the columns of SHAN-MULOC. The only way to escape alive is by destroying the gates that block your access to the labyrinth of OTNIREBAL.

## **SECOND LOAD:**

**PHASE THREE:** You are in the labyrinth of OTNIREBAL.

Noone has entered and come out alive, so be quick-witted and very careful, and if you're lucky you might live to tell us about it.

**PHASE FOUR:** If you're still at it, on leaving MEGANOVA you will be attacked by an interstellar ship. You know what you're supposed to do.

## **THIRD LOAD:**

**PHASE FIVE:** Will you be able to escape from TERRA 1 and succeed in your mission? May good fortune be with you!

## **ENEMIES**

A vast array of baddies are waiting for you. They are all elite pilots, so be careful.

## **POWERS**

"Powers" are objects that float in space which will be very useful if you pick any up. As you collect them you will obtain more speed, faster shooting and missiles, a protective shield or an extra life.

1. **SPEED POWER:** Your speed will increase as much as the structure of your ship can withstand.
2. **SHOOTING POWER:** This increases your shooting power so that you can destroy everything in sight.
3. **SHIELD POWER:** It makes your ship immune to the enemy attacks.
4. **SHOOTING POWER 2:** The power of your weapons will triple.
5. **LIFE POWER:** This gives you an extra life.

## **POINTS**

There are two ways you can get points: by completing a phase and by killing enemies. When you start out you have five lives.

# CONTROLS

	SPEC	AMST	MSX
UP	Q	Q	Q
DOWN	A	A	A
BACKWARDS	O	O	O
FORWARDS	P	P	P
FIRE	SPACE	SPACE	SPACE
STOP	0	CLR	STOP
START	9	ESC	ESC

© *Alternative Software Limited 1989*

**PROGRAMMERS**—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

# MEGANOVA

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez simultanément sur CONTROL et ENTER (INTRO).

Appuyez sur PLAY sur la cassette.

PHILIPUS SUNSET, megapilote interplanétaire de la Confédération TERRA 1, a "emprunte" le SYSTEME SPROCKET, qu'il a en effet volé à l'affreux empire DROWHAR. Ca s'annonce plutôt mal: il faut que PHILIPUS regagne sa base, le SYSTEME SPROCKET toujours en bon état.

Ayant pénétré dans les cavernes d'OTNIREBAL, vous vous faites prendre en sortant au piège tendu par l'un des gigavaisseaux impériaux. Mauvaise surprise! Voilà vos vieux copains de DROWHAR qui vous attendent...

Alors, il faut faire le dur (et prier un bon coup): la bataille sera décisive.

Vous rentrez enfin dans l'atmosphère de TERRA, planète où se situe le quartier général de la confédération. Tenez-vous sur vos gardes contre les astronefs impériaux. Il faut les détruire tous. Le compte à rebours a commencé!

## JEU FX A TROIS STADES DE CHARGEMENT

### PREMIER STADE DE CHARGEMENT

PREMIERE PHASE: Vous vous battez sur le sol de MEGANOVA contre l'armée impériale de DROWHAR pour atteindre une entrée souterraine.

PHASE DEUX: Il vous faut franchir les colonnes de SHAN-MULOC. La seule façon d'échapper à la mort est de détruire les portes vous empêchant d'accéder au labyrinthe d'OTNIREBAL.

### DEUXIEME STADE DE CHARGEMENT

PHASE TROIS: Vous voilà dans le labyrinthe D'OTNIREBAL. Nul n'a su y échapper, mais si vous vous tenez sur vos gardes - et avec un peu de chance - il n'est pas exclu que vous viviez assez longtemps pour nous raconter tout cela.

PHASE QUATRE: A supposer que vous soyez toujours en vie, en partant de MEGANOVA vous serez attaqué par un vaisseau interplanétaire. Pas besoin de vous dire ce qu'il faut faire.

### TROISIEME STADE DE CHARGEMENT

PHASE CINQ: Serez-vous capable d'échapper à TERRA 1 pour mener votre mission à bonne fin? On verra bien... bonne chance!

## VOS ENNEMIS

Toute une armée de méchants vous guettent. Ce sont tous des pilotes d'élite, alors faites bien attention...

## LES "PUISSANCES"

Ce sont des objets qui flottent dans l'espace et qui peuvent vous être très utiles. En les ramassant, vous aurez la possibilité d'aller plus vite, réaliser un tir plus rapide, obtenir un bouclier ou une vie supplémentaire.

- 1 PUISSANCE "VITESSE": votre vitesse augmente au maximum.
- 2 PUISSANCE "TIR": votre puissance de feu augmente pour vous permettre de détruire tout ce que vous voyez.
- 3 PUISSANCE "BOUCLIER": votre vaisseau devient immunisé contre des attaques.
- 4 PUISSANCE "TIR" 2: votre puissance de feu se multiplie par trois.
- 5 PUISSANCE "VIE": vous gagnez une vie supplémentaire.

## POINTS

Vous disposez de deux moyens de marquer des points: achever une phase/descendre un ennemi. Vous avez cinq vies pour commencer.

## COMMANDES

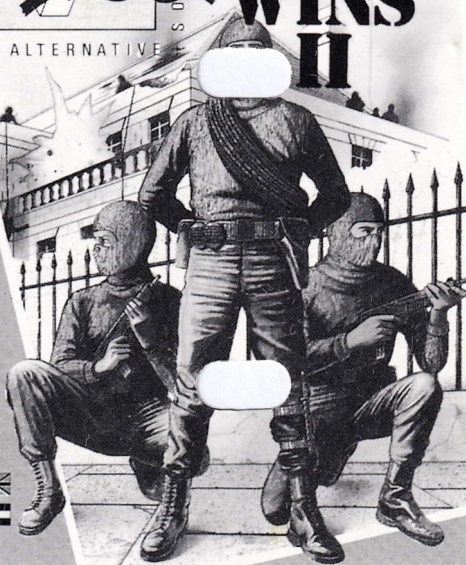
	SPEC	AMST	MSX
VERS LE HAUT	Q	Q	Q
VERS LE BAS	A	A	A
EN ARRIERE	O	O	O
EN AVANT	P	P	P
FEU	ESPACE	ESPACE	ESPACE
POUR ARRETER	O	CLR	STOP
POUR COMMENCER	9	ESC	ESC



SOFTWARE

# WHO DARES WINS II

ALTERNATIVE



SPECTRUM 48/128+2

AMSTRAD

MSX

**ANOTHER MEGA GAME FROM ALTERNATIVE**