

SPONSORS



Vampz
shocks



THIS WAY UP

TUNNEL B1 MANUAL



TUNNEL B1



2

INTRODUCTION
CONTROLS

CRAFT CONTROL
MAP CONTROL
ADVANCED CONTROLS
SLIDE
STRAFE
SPEED

3

GETTING STARTED

THE MAIN MENU
THE OPTIONS MENU
THE PAUSE MENU
GAME OVER
HIGH SCORES

PLAYING TB1

MISSION OBJECTIVES
PICK-UPS
GENERATORS
DANGERS
END OF LEVEL

4

USE OF WEAPONRY

AMMUNITION
WEAPON LOCKING
PRIMARY AND
SECONDARY WEAPONS
OTHER PICK-UPS

SCREEN DISPLAYS

AN OVERALL VIEW
WEAPON DETAIL
ON-BOARD CPU
THE MAP

5
6
7
8

HINTS & TIPS
TECHNICAL SUPPORT
CREDITS



B1

B1

TUNNEL-B1



INTRODUCTION

introduction

In a future world the world remains the same: the need to protect, the need to preserve.

Upon twisted, groaning girders, in the sluice of a castoff generation, society has been built to the brink of its own destiny, developing weapons beyond its capacity to control. Gone are the safeguards of counter technology with no levels left in which to sink.

Everything is base and we scabble for the scraps of redundant ideologies. The die has been cast and the sides have been set. Yet it seems that even in this world there are those who are determined to rule by force.

It begins with one man - a dictator by any measure - and the creation of a weapon too fearsome to ignore, too deadly to employ by anyone other than he. That's all that is needed for our side to react. Even they see that this weapon has to be destroyed and the status quo restored.

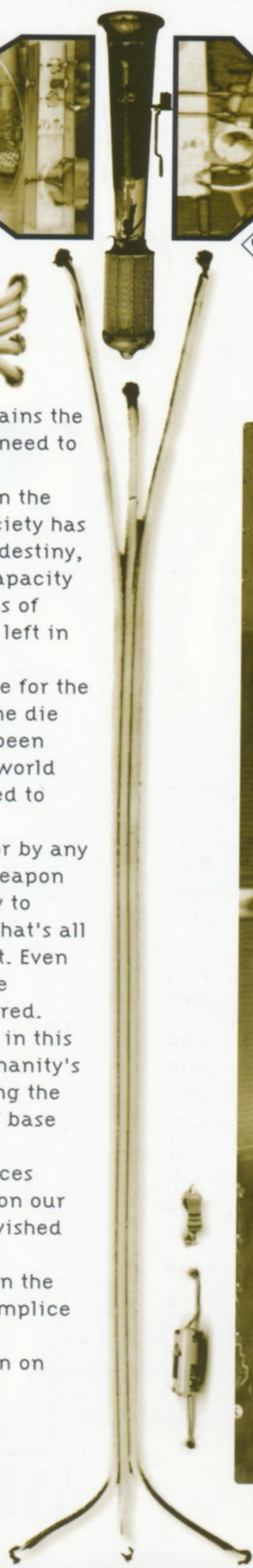
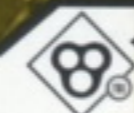
As for me, as desperate as anyone in this defiled world, I get to remove humanity's last, sweet chance at oblivion using the only edge possible in this world of base equations - skill.

It'll take skill to get past His defences now. Skill to destroy the one weapon our side never developed but always wished it had.

So it's up to me now. The craft is on the launch pad - another willing accomplice in this fetid war.

I know what must be done: weapon on weapon, destroy to preserve.

THIS ISN'T GOING TO BE EASY.



CONTROLS

controls



CRAFT CONTROL

Primary weapon Lock	HOME
Primary weapon Unlock	END
Rotate Left	LEFT CURSOR
Rotate Right	RIGHT CURSOR
Activate Boosters	8 (Numeric pad)
Brake / Reverse	DOWN CURSOR
Accelerate	UP CURSOR
Strafe	LEFT ALT
Slide	LEFT SHIFT

Toggle Primary Weapons	F5 - F8
Fire/use Primary Weapons	LEFT CTRL
Toggle Secondary Weapons	F1 - F4
Fire/use Secondary Weapons	SPACE BAR
Increase Primary Weapon Choice	INS
Decrease Primary Weapon Choice	DEL
Increase Secondary Weapon Choice	PGUP
Decrease Secondary Weapon Choice	PGDN

Pause Game	ESC or P
Cancel Pause	ESC or P

MAP CONTROL

Toggle Map Mode	on TAB
	off TAB or ESC
Scroll Map	CURSOR KEYS
View Player's Position	RETURN
Zoom In	+
Zoom Out	-

ADVANCED CONTROLS

Your craft is capable of advanced manoeuvres that operate far beyond the basic control method. Proficiency in the following areas will save your life.

SLIDE

Press the Slide Button (**LEFT SHIFT**) whilst rotating left or right. The slide is often essential to escaping attacks.

STRAFE

Press the Strafe Button (**LEFT ALT**) and move left or right to strafe. Strafe allows the craft to sweep smoothly to the left or right and vastly increases its manoeuvrability. This move may also be used in conjunction with Slide to take on powerful opponents.

SPEED

Press the Booster Button **8 (NUMERIC PAD)** to activate your craft's boosters. Controlling your craft at high speeds is an integral part of Tunnel B1. Extra time may be gained in which to search out any additional weapons. On certain stages this time will be vital to completing the mission.

GETTING STARTED

getting started

After pressing the **SPACE BAR** at the title screen, the Main Menu will appear. The Options Menu can be accessed from here or at the end of each level. Use the **Up** or **Down CURSORS** to highlight an option. Press the **SPACE BAR** or **RETURN** to select the highlighted option. To return to the previous screen press **Esc**.



TUNNEL B1



THE MAIN MENU

START GAME

Select this option to begin playing Tunnel B1.

OPTIONS

Select this option to enter the Options Menu.

LANGUAGE

Select this option to change the selected language.

QUIT To DOS

Select this option to leave the game and return to DOS.

THE OPTIONS MENU

DISK OPTIONS

The following two options can be accessed from here:

LOAD GAME

Use **UP** or **DOWN ARROWS** to highlight a game title and press **SPACE** or **RETURN** to load.

SAVE CONFIG

Press **UP** or **DOWN ARROW** to highlight a slot on your Hard Drive.

Press **SPACE** or **RETURN** to select the slot and use **LEFT** or **DOWN ARROWS** to cycle through the letters.

Press **SPACE** or **RETURN** to accept a letter.

Press **Esc** to quit the process.

Note: A game can be saved via the options offered at the End Of Level.

The Save Config option cannot be used to employ a different configuration after loading in a saved game.

DISPLAY CONFIG

Select this option and adjust the detail level (Low, Medium or High) by highlight the 'Detail' option and using the **LEFT** or **RIGHT ARROW KEYS**.

SOUND CONFIG

This screen allows you to adjust the audio levels for every aspect of the game.

Highlight a sound element using the **UP** or **DOWN ARROWS** and press **SPACE** or **RETURN** to play.

Adjust the volume by moving the slider **LEFT** or **RIGHT** using the **ARROW KEYS**.

DIFFICULTY

Change the level of difficulty (Normal or Hard) by pressing the **LEFT** or **RIGHT ARROW KEYS**. Change the number of lives allotted (to a maximum of 6) by cycling **LEFT** or **RIGHT** using the **ARROW KEYS**.

HIGH SCORES

View the high scores, who scored them and at which stage of the game.

THE PAUSE MENU

Accessed by pressing **Esc** or **P** during the game.

CONTINUE

Return to the action.

RESTATE MISSION

Select this option to instruct the onboard computer to display the Mission Brief again.

RESTART

Re-play Tunnel B1 from the start of the level in progress.

QUIT

Confirm your decision (select YES or NO) to quit the game and return to the Title Screen.

GAME OVER

When the last life has been lost the game ends and offers the following options:

CONTINUE (NUMBER OF CONTINUES REMAINING)

Select this option to continue from the level last played (assuming any Continues are left). You begin the game with two continues. Selecting Continue will clear the previous game's score, resulting in no high score entry.

RESTART

Restart from the first level. Selecting Restart will also clear the previous game's score, resulting in no high score entry.

QUIT

Quit the game and return to the Title Screen.

HIGH SCORES

To store your score achievements without completing the game, you must QUIT out of the game from either Pause, Stage Cleared or Game Over.



The object of the game is to carry out each of the compulsory Mission Objectives and progress to the next stage.

To start with, the player is armed with the basic Machine Gun. Any hits sustained by the craft will result in loss of energy (indicated on the ENERGY BAR). When the energy is fully depleted one life will be lost. This energy may be replenished as may certain kinds of ammunition.

MISSION OBJECTIVES

The mission objectives are provided in two ways: firstly as a Mission Brief and then as Map Symbols.

MISSION BRIEF

The On-board CPU outlines which phase of the main computer defences are being initiated and what primary and secondary objectives are involved. Negotiate each phase and progress into the Dictator's underworld by fighting the defences and fulfilling the mission objectives. Primary objectives must be completed whereas secondary objectives are optional but make

progress easier on later levels.

If, during a mission, these objectives alter then the computer will update the information.

To restate the brief select Restate Mission from the Pause Menu.

MAP SYMBOLS

These are marked out on the MAP which may be called up at any time during the game by pressing **M**.

Both the type and colour of these symbols is significant.

RED symbols indicate Primary Mission Objectives that **MUST** be completed.

YELLOW symbols indicate Secondary Mission Objectives that **SHOULD** be completed. GREEN symbols show optional objectives that may be carried out for bonuses.

The symbols have the following meaning:

<i>TARGET</i>	Destroy whatever appears at this location.
<i>ARROWS</i>	Reach this point within the allocated time span.
<i>CIRCLE</i>	Collect the object located at this position.
<i>SMALL WHITE TRIANGLE</i>	Player's position.
<i>RED X</i>	Level EXIT. Reach this point once RED and YELLOW Mission Objectives have been fulfilled.

PICK-UPS

Weapons and other useful items can, and sometimes must, be collected throughout the game. For a description of the weapons see Primary and Secondary Weapons. For a description of the other items see Other Pick-ups.

GENERATORS

Generators provide the power for specific security circuits within a level. To disable a circuit you must completely destroy the generator. Once this has been achieved, a countdown will appear at the





bottom left of the screen, beside a spanner icon depicted in the generator's colour. This countdown represents the time remaining until the circuit re-establishes itself.

Generators can be destroyed using Seeking Rockets, Seeking Missiles, Mines, Smart Bomb or Super Smart Bombs. The effects of disabling a circuit are as follows:

<i>BLUE, PURPLE AND RED</i>	All associated door and light barriers fail.
<i>CYAN</i>	All cyan based shields reduced in strength.

DANGERS

RADIOACTIVITY

When a generator or energy container is destroyed, dangerous levels of radioactivity are released.

Most areas around generators are contained by heavy shield doors although these do not completely prevent radiation leakage.

When an energy container is destroyed the player has the chance to collect its contents. Unless this is carried out within a short time the container will explode, leaking radioactivity.

Radiation causes energy to deplete until the area is vacated.

ALARMS

Alarms are triggered by passing through certain areas or by guardians rising up the Tunnel section shafts. When activated, all alarms will result in hostile action being taken.

LIGHT BARRIERS AND SENSORS

Passing through any colour of lightbarrier will trigger a reaction somewhere within the level. This can take the form of doors opening or closing or alarms being set off.

Red Sensors are activated by driving

the craft over them. When the light changes to green, a door will open.

SHIELDS

Whether the shield is Cyan or Orange based, its strength can be determined by its transparency. The greater the shield's density, the greater its power. Orange based Shield Systems are 50% more resistant than Cyan.

Cyan based Systems can be disabled through the destruction of their Generator.

Both are vulnerable to attack.

END OF LEVEL

The end of a level is marked by a circle of yellow arrows.

Once this has been reached, your achievements will be assessed with points awarded for every RED, YELLOW and GREEN objective achieved. If the bonus for a group of objectives is shown in red, then you have achieved all of that group's objectives. If the bonus is shown in grey, then there were no objectives of that colour on the level.

When assessment is complete:

Highlight 'CONTINUE' and press the **SPACE BAR** (or **Esc**) to load the next level.

Highlight 'OPTIONS' and press the **SPACE BAR** to access the options to either save game, adjust detail config, adjust sound config or quit.

A score of 1,000,000 is rewarded by an extra life with additional lives for every 1,000,000 after that.



USE OF WEAPONRY

use of weaponry

At the start of the game your craft is armed with a simple Machine Gun. Other, more powerful weapons will become available at various locations throughout the game.

Each additional weapon to be collected is installed in your vehicle and indicated on the Weapon Detail strip at the top of the screen.

AMMUNITION

All weapons except for the Machine Gun require ammunition. Collecting ammunition for a weapon before actually collecting the weapon will result in a dimmed weapon symbol being displayed. The ammunition count is indicated below the symbol and can be replenished (to a maximum of 99) by collecting the 'Extra Containers'. Some opponents will drop these containers when defeated.

WEAPON LOCKING

Select a weapon capable of locking - (Seeking Rocket or Seeking Missile). Green target arrows will appear. Press the lock-on button and the arrows will turn red and indicate they are locked onto an opponent. Press the lock-on button once more to lock onto an opponent's weapon. The arrows will change from red to blue. Fire!
To abort the lock, hold down the Unlock button - target will revert to green status.
Opponents are easier to destroy using a Blue Lock. However, when targetted in this fashion, the enemy vehicle will not leave any collectibles behind.

PRIMARY AND SECONDARY WEAPONS

Primary weapons appear on the right hand side of the Weapon Strip as cyan symbols.

Secondary weapons appear on the left hand side of the Weapon Strip as orange symbols.

Only installed weapons can be activated.

PRIMARY WEAPONS

MACHINE GUN

This basic, weak weapon requires no ammunition and is the fall back support for your craft.

Upgrades available: TWIN BARREL and TRIPLE BARREL.

ROCKET

Standard rockets affect a burst area upon impact. Any craft, even the player's, will take damage if caught within this area.

Upgrades available: TWIN ROCKETS and SEEKING ROCKETS.

Seeking Rockets can be locked onto a target before firing.

MISSILE

Similar to Rockets though with the advantage of being smaller and far more manoeuvrable.

Upgrades available: TWIN MISSILE and SEEKING MISSILE.

The Seeking Missile can be locked onto a target before firing.

ARGON LASER

The Argon Laser is primarily used to deplete an opponent's shield capacity but causes relatively little damage to the target craft.

Upgrades available: TWIN LASER and NEON LASER.

The Neon laser inflicts twice normal damage.





SECONDARY WEAPONS

FLARES

When an opponent uses Seeking Rockets, firing a flare will attract them away from the player's craft.

Mines Useful for detonating other minefields, blowing doors or containers, or as a strategic aid in regular combat.

MINES

Mines are deployed directly before the player's craft and continue to slide along the same trajectory (see The Hints And Tips).

SMART BOMB

Affects both craft and firepower in a wide area burst. Only strong amour plating or shields can withstand a smart bomb explosion.

SUPER SMART BOMB

Five individual components must be assemble to create the Super Smart Bomb that releases ten times the energy harnessed by the regular smart bomb. Only the very strongest opponents can hope to withstand such an attack.

OTHER PICK-UPS

BOOSTERS

Collect these for extra speed boosts (to a maximum of 3). Once activated, Boosters will last for a short time before your craft resumes normal speed (see The Hints And Tips).

The percentage of booster energy remaining is shown by a counter beneath the booster icon.

ENERGY

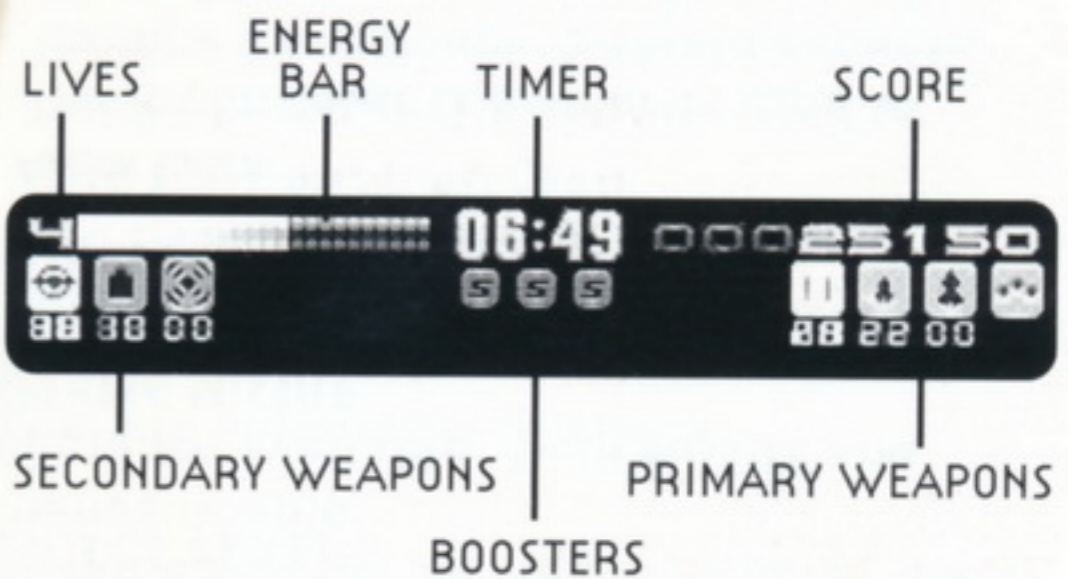
Replenishes depleted energy levels.

TIME

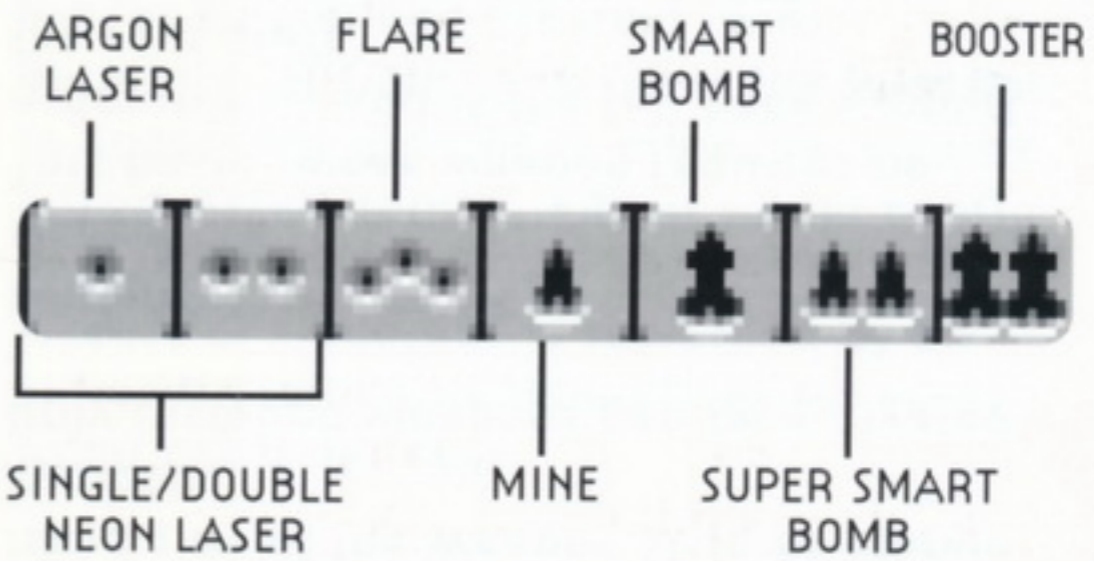
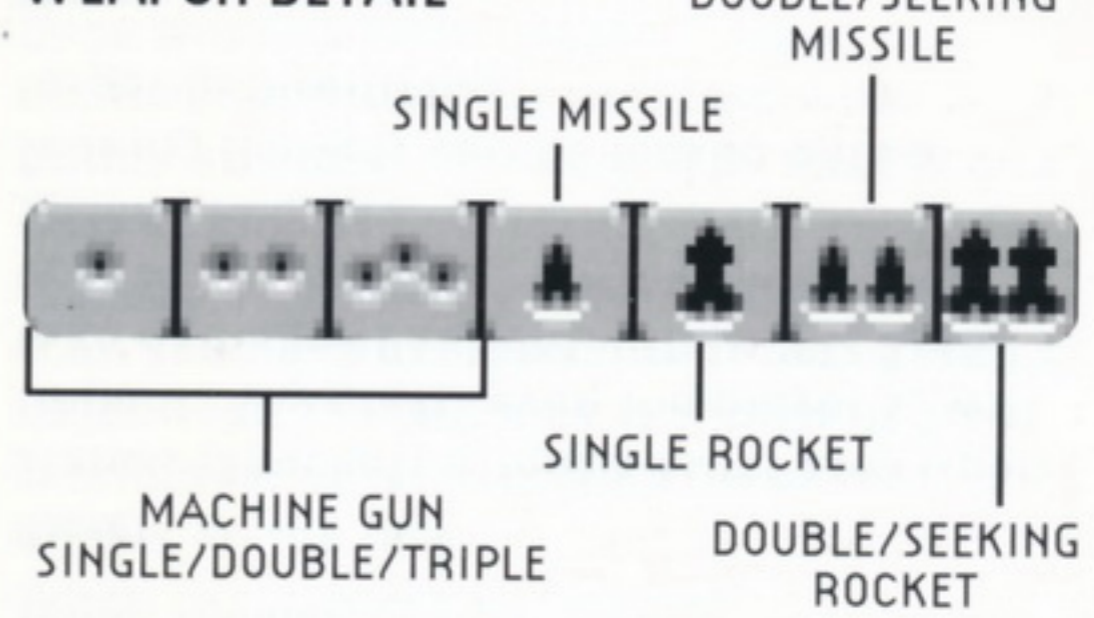
Adds vital seconds to help complete time dependent levels.

SCREEN DISPLAYS

AN OVERALL VIEW



WEAPON DETAIL



Symbols displayed here represent all installed weapon systems. Primary weapons are on the right side of the screen. Secondary weapons are on the left side of the screen.

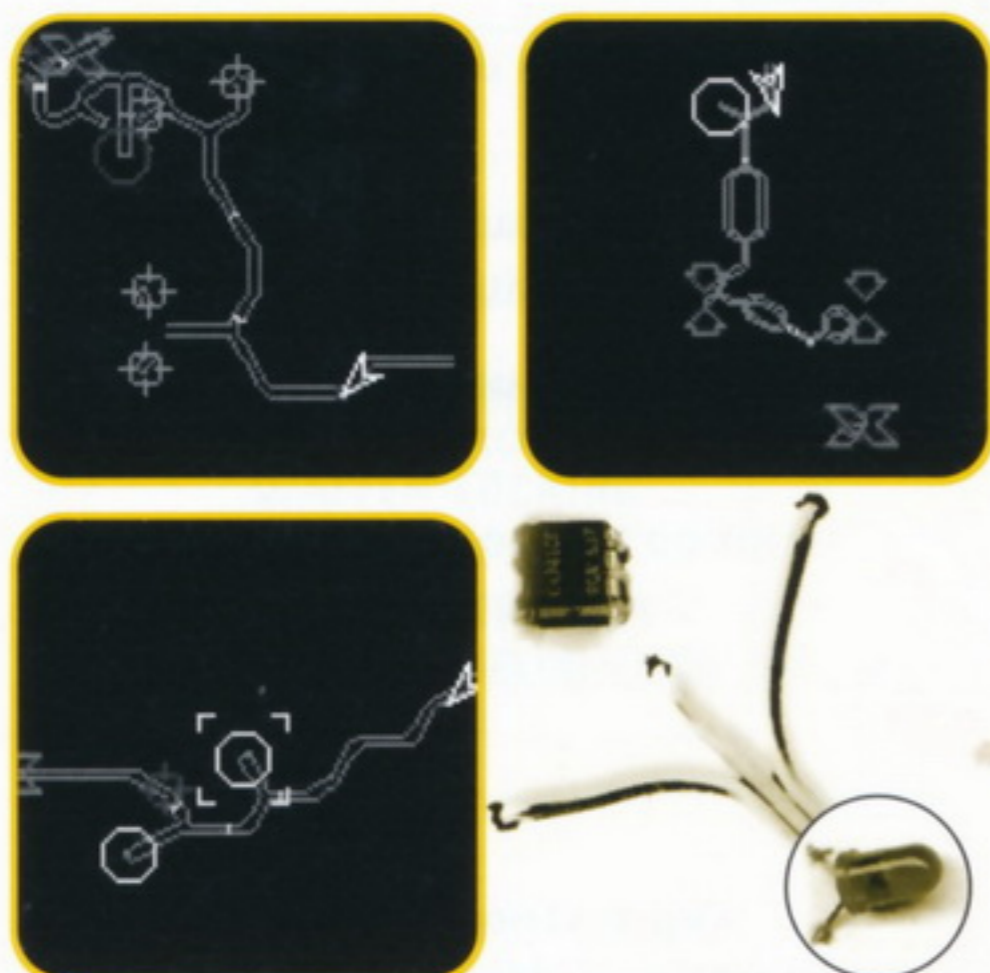
If a particular weapon requires ammunition then a two digit counter is placed beneath its symbol.

This counter indicates how much ammunition is currently available for the weapon. When zero, this counter is coloured orange.

ON-BOARD CPU

The Mission Brief and any additional information that requires the player's immediate attention is displayed here during play and without interrupting the game flow. To restate the mission brief select Restate Mission from the Pause Menu.

THE MAP



Press **TAB** to call up the Map.

Zoom In by pressing **+**.

Zoom Out by pressing **-**.

Realtime freezes whenever the Map is onscreen. From here you can plan your route by using the Directional buttons to scroll the display. The MAP also shows a series of Symbols that refer to the Mission Objectives. For a description of these see Mission Objectives.

HINTS & TIPS

hints & tips

- Whenever an ON-BOARD CPU message appears, be sure to check your map.
- To avoid becoming trapped in rooms be sure to keep a careful eye on the timer and generator repair countdown.
- When you reach the Tunnel levels - DO NOT rush in!
- Master the Strafe and Slide controls (see Advanced Controls). They will be vital skills for tight timer situations.
- Following certain enemies can be a help.
- Mines can be 'kicked' as well as placed though practice is strongly advised.
- Some enemies may require more than one hit.
- The B1's advanced targeting systems ensures missiles and rockets are capable of attacking around corners.
- If, whilst using a BOOSTER, the craft comes to a halt, press the booster button again for a quick burst of acceleration. This is done at the cost of some booster energy.



B1

9

B1

9

TUNNEL B1



TECHNICAL SUPPORT

technical support

CREDITS

credits

If you have any problems running or playing this game, please contact us by fax, email or telephone. The line is open from 10.00 am to 7 pm every weekday (except Bank Holidays) and from 10.00 am to 2 pm on Saturdays. The fax and email are available 24 hours a day.

t: 0161 288 7102

f: 0161 288 7098

for technical support:

e: helpline@www.ocean.co.uk

general queries:

ocean@www.ocean.co.uk

Alternatively, many questions can be answered by visiting our web site.

Internet:

<http://www.ocean.co.uk>

CompuServe:

106057.135@compuserve.com

Programmed by:
Neon

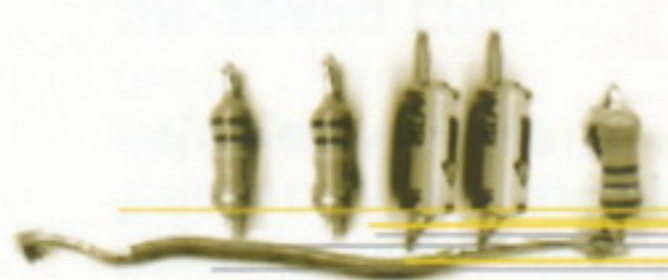
Graphics by:
Neon

Produced by:
**Mike Delves &
Paul Tresise**

Assistant Producer:
Tony Burns

Tested by:
OCEAN Q.A.
(Paul Johnson -
Team Leader,
Lee Fallon and
Stuart Arrowsmith)

Manual Design by:
OCEAN KREATIVE





INHALT

INHALT



12



EINLEITUNG
STEUERUNGEN



FAHRZEUGSTEUERUNG
KARTENSTEUERUNG
FORTGESCHRITTENE STEUERUNGEN
GLEITEN
STRAFE-MOVE
GESCHWINDIGKEIT

13

13
13
13
13
13
13

13



SPIELSTART

DAS HAUPTMENÜ
DAS OPTIONSMENÜ
DAS PAUSENMENÜ
GAME OVER
HIGH SCORES

14
14
14
14
15

SPIELEN VON
TUNNEL B1

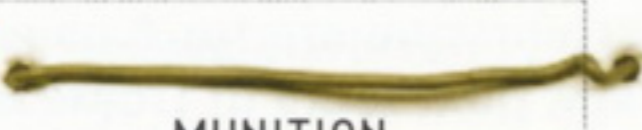


MISSIONSZIELE
SAMMELOBJEKTE
GENERATOREN
GEFAHREN
ENDE DES LEVELS

15

15
15
16
16
16
16
17

17



EINSATZ DER WAFFEN

MUNITION
WAFFEN-LOCKING
PRIMÄR- UND
SEKUNDÄRWAFFEN
ANDERE SAMMELOBJEKTE

17
17
17
18
18

BILDSCHIRMANZEIGEN



ÜBERBLICK
WAFFENDETAILS
BORDCOMPUTER-CPU
DIE KARTE

19

19
19
19
19
19

20



HINTS UND TIPS
TECHNISCHER SUPPORT
MITWIRKENDE

20
20
20



B1

11

B1

11

TUNNEL B1



EINLEITUNG

EINLEITUNG

Auch in einer Zukunftswelt bleibt die Welt die gleiche: mit dem Wunsch nach Schutz, dem Wunsch nach Erhaltung. Auf verdrehten, knarrenden Trägern in der Schleuse einer ausgestoßenen Generation wurde die Gesellschaft bis an den Rand ihres Schicksals getrieben und entwickelt Waffen, die nicht mehr zu kontrollieren sind. Vorbei sind die Zeiten der Sicherheit durch Gegentechnologie, es gibt keinen Level mehr, auf den man zurückweichen könnte.

Alles ist primitiv, und wir kratzen die Reste verbleibender Ideologien zusammen. Die Würfel sind gefallen, die Grenzen stehen fest. Und doch scheint es, daß es selbst in einer Welt wie dieser Menschen gibt, die entschlossen sind, durch Gewalt zu herrschen.

Es fängt an mit einem Mann - einem Diktator durch und durch - und mit der Schaffung einer Waffe, die zu furchterregend ist, um sie zu ignorieren, zu tödlich, als daß sie ein anderer einsetzen würde. Mehr ist nicht nötig, damit unsere Seite reagiert. Fest steht, daß diese Waffe zerstört und der Status quo wiederhergestellt werden muß.

Was mich betrifft, der ich in dieser besudelten Welt ebenso verzweifelt bin wie alle anderen, ich kann die letzte süße Möglichkeit, daß die Menschheit in Vergessenheit gerät, abwenden mit dem einzigen Mittel, das in dieser Welt noch möglich ist - Geschicklichkeit.

Ich muß geschickt sein, um Seine Verteidigungsstellungen zu überwinden, um die eine Waffe zu vernichten, die

unsere Seite nie entwickelt hat, aber immer haben wollte.

Also liegt es nun bei mir. Das Fahrzeug steht auf der Startrampe bereit - ein williger Verbündeter in diesem üblen Krieg. Ich weiß, was zu tun ist: Waffe für Waffe, vernichten, um zu bewahren.

DAS WIRD NICHT LEICHT SEIN.



STEUERUNGEN

STEUERUNGEN

FAHRZEUGSTEUERUNG

Primärwaffen-Lock	HOME
Primärwaffen-Unlock	ENDE
Linksdrehung	CURSOR LINKS
Rechtsdrehung	CURSOR RECHTS
Booster aktivieren	O(AUF ZAHLENTASTENFELD)
Bremsen/Rückwärts Beschleunigen	CURSOR UNTEN CURSOR OBEN
Bestreichen (Strafe-Move)	ALT LINKS
Gleiten	UMSCHALT LINKS
Zwischen den Primärwaffen umschalten	F5 - F8
Feuern / Primärwaffen einsetzen	STRG LINKS
Zwischen Sekundärwaffen umschalten	F1 - F4
Feuern/Sekundärwaffen einsetzen	LEERTASTE
Primärwaffenauswahl erhöhen	EINFG
Primärwaffenauswahl vermindern	ENTF
Sekundärwaffenauswahl erhöhen	BILD OBEN
Sekundärwaffenauswahl vermindern	BILD UNTEN
Spielpause	ESC oder P

KARTENSTEUERUNG

Kartenmodus	ein	TAB
	aus	TAB oder ESC
Karte scrollen		CURSORTASTEN
Spielerposition ansehen		RETURN
Heranzoomen	+	
Herauszoomen	-	

FORTGESCHRITTENE STEUERUNGEN

Ihr Fahrzeug ist in der Lage, Manöver auszuführen, die weit über die Grundsteuerungen hinausgehen. Geschicklichkeit auf den folgenden Gebieten rettet Ihr Leben.

GLEITEN

Die **GLEITTaste (UMSCHALT LINKS)** und gleichzeitig nach links oder rechts drehen.

Oft kann man Angriffen nur durch Gleiten ausweichen.

BESTREICHEN (STRAFE-MOVE)

Dazu die **STRAFE-Taste (ALT LINKS)** drücken und nach links oder rechts bewegen.

Durch Bestreichen kann das Fahrzeug ruhig nach links oder rechts abschwanken, was dessen Manövrierfähigkeit erheblich steigert.

Dieser Move kann auch in Verbindung mit dem Gleiten bei starken Gegnern eingesetzt werden.

GESCHWINDIGKEIT

Die **BOOSTER-Taste (ZAHLENFELD 0)** drücken, um die Booster Ihres Fahrzeuges zu aktivieren.

Die Steuerung Ihres Fahrzeuges bei hohen Geschwindigkeiten ist ein wichtiger Bestandteil von Tunnel B1. Damit gewinnen Sie extra Zeit, während der zusätzliche Waffen gesucht werden können. In bestimmten Stages kann diese Zeit lebenswichtig zur Erfüllung der Mission sein.

SPIELSTART

SPIELSTART

Wenn der Titel-Screen erscheint, öffnen Sie durch Drücken der **LEERTASTE** das Hauptmenü.

Das Optionsmenü kann von hier aus oder am Ende jeden Levels aufgerufen werden.



B1

13



TUNNEL B1

B1

13

Mit den Cursortasten **OBEN** oder **UNTEN** wird eine Option hervorgehoben. Durch Drücken der **LEERTASTE** oder **RETURN** wird die markierte Option angewählt.

Um zum vorherigen Menü zurückzukehren **ESC** drücken.

DAS HAUPTMENÜ

SPIELSTART (START GAME)

Wählen Sie diese Option, um ein Tunnel B1-Spiel zu starten.

OPTIONEN

Zum Aufrufen des Optionsmenüs wird diese Option angewählt.

SPRACHE (LANGUAGE)

Um die ausgewählte Sprache zu ändern, wählen Sie diese Option.

BEENDEN UND ZU DOS ZURÜCKKEHREN

Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden und zu DOS zurückzukehren.

DAS OPTIONSMENÜ

DISKETTENOPTIONEN

Von hier aus haben Sie Zugang zu den folgenden zwei Optionen:

SPIEL LADEN

Mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** ein Spiel hervorheben und durch Betätigen von **LEERTASTE** oder **RETURN** das Spiel laden.

KONFIGURATION SPEICHERN (SAVE CONFIG)

Mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** einen Slot auf Ihrer Festplatte hervorheben. Mit der **LEERTASTE** oder mit **RETURN** wird der Slot angewählt und mit den Pfeiltasten **LINKS** und **RECHTS** werden die Buchstaben durchlaufen und mit der **LEERTASTE** oder **RETURN** übernommen. Mit **ESC** beenden Sie den Vorgang.

Hinweis: Ein Spiel kann über die angebotenen Optionen am Ende des

Levels gespeichert werden.

Die Option Konfiguration speichern ist für das Einstellen einer anderen Konfiguration nach dem Laden eines gespeicherten Spiels nicht verfügbar.

DISPLAY-KONFIGURATION

Wählen Sie diese Option zum Einstellen des Detailgrades (Niedrig, Mittel oder Hoch) durch Hervorheben der Option 'Detail' und Betätigen der Pfeiltasten Links oder Rechts.

SOUND-KONFIGURATION

Dieser Screen ermöglicht die Einstellung der Audio-Levels für jeden Spielaspekt. Ein Soundelement wird mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** hervorgehoben und durch Drücken von **LEERTASTE** oder **RETURN** abgespielt.

Die Lautstärke wird am Schiebeschalter mit den Pfeiltasten **Links** oder **Rechts** eingestellt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Zwischen den Schwierigkeitsgraden (Normal oder Schwer) mit den Pfeiltasten **Links** oder **Rechts** wechseln. Die Anzahl der zugewiesenen Leben (bis maximal 6) kann mit den Pfeiltasten **Links** oder **Rechts** durchlaufen werden.

HIGH SCORES

Anzeige der High Scores, wer sie erzielt hat und in welcher Stage.

DAS PAUSENMENÜ

Es wird geöffnet durch Drücken von **ESC** oder **P** während des Spieles.

FORTSETZEN (CONTINUE)

Zurück zur Action.

MISSION ANZEIGEN (RESTATE MISSION)

Diese Option wird angewählt, um den Bordcomputer anzuweisen, den Missionsauftrag noch einmal anzuzeigen.

NEUSTART (RESTART)

Tunnel B1 vom Beginn des jeweiligen Levels an noch einmal spielen.

BEENDEN (QUIT)

Bestätigen Sie Ihre Entscheidung (mit YES oder NO) zum Verlassen des Spieles und zur Rückkehr zum Titel-Screen.

GAME OVER

Bei Verlust des letzten Lebens endet das Spiel, und die folgenden Optionen werden angeboten:

CONTINUE (ANZAHL DER VERBLEIBENDEN CONTINUES)

Mit dieser Option kehren Sie zu dem zuletzt gespieltem Level zurück (es müssen aber noch Continues übrig sein). Zu Beginn des Spiels stehen zwei Continues zur Verfügung. Durch Auswahl von Continue wird die Punktzahl des vorherigen Spieles gelöscht und es erfolgt kein Eintrag in den High Scores.

NEUSTART (RESTART)

Bewirkt den Neustart vom Beginn des ersten Levels an. Der Neustart löscht ebenso die Punktzahlen des vorherigen Spieles und es erfolgt kein Eintrag in den High Scores.

BEENDEN (QUIT)

Spiel beenden und zum Titel-Screen zurückkehren.

HIGH SCORES

Um die erreichte Punktzahl noch vor Spielende zu speichern, müssen Sie das Spiel aus Pause, Stage Cleared, oder Game Over BEENDEN.

SPIELEN VON TUNNEL B1

SPIELEN VON TUNNEL B1

Der Sinn des Spieles besteht darin, jedes obligatorische Missionsziel zu erreichen und in die nächste Stage vorzurücken.

Am Anfang ist der Spieler mit einem einfachen Maschinengewehr bewaffnet. Die Treffer, die das Fahrzeug abbekommt, führen zu einem Verlust an Energie (wird angezeigt am ENERGIEBALKEN). Wenn die Energie völlig ausgeht, kostet das ein Leben. Diese Energie kann wieder aufgefüllt werden, bestimmte Munitionsarten ebenfalls.

MISSIONSZIELE

Die Missionsziele werden auf zwei Arten angegeben: zuerst als Missionsauftrag und dann als Kartensymbole.

MISSIONSAUFTRAG

Die Bordcomputer-CPU zeigt an, welche Phase der Hauptcomputerverteidigung gestartet wird und um welche Primär- und Sekundärziele es sich handelt. Navigieren Sie durch jede Phase und rücken Sie in die Unterwelt des Diktators vor, überwinden Sie die Verteidigung und erfüllen Sie das Missionsziel. Die Primärziele müssen erreicht werden, während die Sekundärziele nicht zwingend sind, aber das Vorrücken in späteren Levels wird dadurch erleichtert. Falls sich diese Ziele während einer Mission ändern, bringt der Computer die Informationen auf den neuesten Stand. Um den Auftrag erneut anzuzeigen, wird Mission anzeigen (Restate Mission) im Pause-Menü angewählt.

KARTENSYMBOLE

Diese sind deutlich auf der KARTE markiert und können mit M jederzeit im Spielablauf abgerufen werden.

Sowohl der Typ als auch die Farbe der Symbole sind wichtig.

Die ROTEN Symbole kennzeichnen primäre Missionsziele und MÜSSEN erreicht werden. Die GELBEN Symbole kennzeichnen sekundäre Missionsziele und SOLLTEN vollendet werden. GRÜNE Symbole zeigen optionale Ziele an, für die es Bonuspunkte gibt.



TUNNEL B1



Die Symbole haben folgende Bedeutung:

ZIELSCHEIBE

Alles, was in diesem Bereich auftaucht, zerstören.

Pfeile

Diesen Punkt in der vorgegebenen Zeitspanne erreichen.

Kreis

Einsammeln des dort befindlichen Objekts.

Kleines weißes Dreieck

Spielerposition

ROTES X

Level-Ausgang. Zu diesem Punkt gelangt man, wenn die ROTEN und GELBEN Missionsziele erfüllt wurden.

SAMMELOBJEKTE

Waffen und andere nützliche Dinge können (manchmal müssen sie auch) während des Spiels gesammelt werden. Siehe Primär- und Sekundärwaffen für eine Beschreibung. Für eine Beschreibung der anderen Items siehe Andere Sammelobjekte.

GENERATOREN

Die Generatoren liefern die Antriebsenergie für spezifische Sicherheitsstromkreise innerhalb eines Levels. Um einen Stromkreis abzuschalten, müssen Sie den Generator völlig zerstören. Ist das erreicht, erscheint ein Countdown am unteren linken Bildschirm neben einem Schraubenschlüssel-Icon in der Farbe des Generators. Dieser Countdown repräsentiert die Zeit, die vergeht, bis der Stromkreis sich selbst wieder hergestellt hat.

Die Generatoren können mit Suchraketen, Zielsuch-Missiles, Minen, Smart-Bomben oder Super-Smart-Bomben zerstört werden.

Wird ein Stromkreis abgeschaltet, hat das folgende Konsequenzen:

BLAU, VIOLETT, ROT

Alle angeschlossenen Türen und Lichtschranken fallen aus.

Türkis

Alle türkisfarbenen Schutzschilder werden in ihrer Wirksamkeit geschwächt.

GEFAHREN

RADIOAKTIVITÄT

Wenn ein Generator oder ein Energiecontainer zerstört wird, wird gefährliche Radioaktivität freigesetzt. Die meisten Gebiete um einen Generator sind mit Abschirmungstüren versehen, die jedoch radioaktive Undichtheiten nicht ganz verhindern.

Wenn ein Energiecontainer zerstört wurde, hat der Spieler die Möglichkeit, dessen Komponenten einzusammeln. Falls dies nicht innerhalb kurzer Zeit geschieht, explodiert der Container und Radioaktivität wird freigesetzt. Die Radioaktivität bewirkt, daß die Energie solange abnimmt, bis das Gebiet verlassen wird.

ALARME

Alarmer werden ausgelöst beim Passieren bestimmter Zonen oder durch Wächter in den Tunnelschächten. Die Auslösung von Alarmen führt zu feindlichen Aktivitäten.

LICHTSCHRANKEN UND SENSOREN

Das Passieren der verschiedenfarbigen Lichtschranken löst an einer beliebigen Stelle des Levels eine Reaktion in Form von Türen, die sich öffnen oder schließen, oder von aktivierten Alarmen aus. Die roten Sensoren werden aktiviert, wenn man mit dem Fahrzeug über diese hinwegfährt. Wenn das Licht auf Grün wechselt, öffnet sich eine Tür.

SCHUTZSCHILDER

Ganz gleich, ob die Grundfarbe des Schutzschildes Türkis oder Orange ist, seine Stärke wird durch seine Transparenz festgelegt. Je größer die Dichte, umso größer ist die Wirksamkeit. Die orangefarbenen Schutzschildsysteme haben 50% mehr Resistenz als die türkisfarbenen.

Die türkisfarbenen Systeme können durch Zerstörung ihres Generators unwirksam gemacht werden.

Beide sind durch Angriffe verwundbar.

ENDE EINES LEVELS

Das Ende eines Levels ist gekennzeichnet durch einen Kreis gelber Pfeile.

Ist dies erreicht, werden Ihre Resultate mit einer Punktbewertung für jedes erfüllte ROTE, GELBE und GRÜNE Ziel quittiert. Wenn der Bonus für eine Gruppe in Rot angezeigt wird, dann haben Sie alle Ziele dieser Gruppe erreicht. Wird der Bonus in Grau angezeigt, dann waren keine Ziele in der entsprechenden Farbe in diesem Level.

Wenn die Bewertung beendet ist:

Um den nächsten Level zu laden, 'CONTINUE' hervorheben und die **LEERTASTE** (oder **ESC**) drücken. 'OPTIONS' hervorheben und die **LEERTASTE** drücken, um das Spiel zu speichern (save game), die Detailkonfiguration zu ändern (detail config), die Soundkonfiguration zu ändern (sound config) oder das Spiel zu beenden (quit).

Eine Punktzahl von 1000000 wird mit einem extra Leben belohnt, auch für alle weiteren 1000000 Punkte gibt es jeweils ein zusätzliches Leben.

EINSATZ DER WAFFEN

EINSATZ DER WAFFEN

Am Anfang des Spieles ist Ihr Fahrzeug mit einem einfachen Maschinengewehr ausgerüstet. Andere, wirksamere Waffen werden an verschiedenen Locations im Spiel verfügbar sein. Jede eingesammelte Waffe wird in Ihrem Fahrzeug installiert und in der Waffenleiste am oberen Bildschirmrand angezeigt.

MUNITION

Alle Waffen, außer dem Maschinengewehr, benötigen Munition. Wird Munition für eine Waffe eingesammelt, die noch nicht gefunden wurde, erscheint das Waffensymbol abgeblendet. Der Munitionsvorrat wird unter dem Symbol angezeigt und kann durch Einsammeln von "Extra Containers" aufgefüllt werden (bis maximal 99). Einige Gegner lassen diese Container fallen, wenn sie besiegt wurden.

WAFFEN-LOCKING

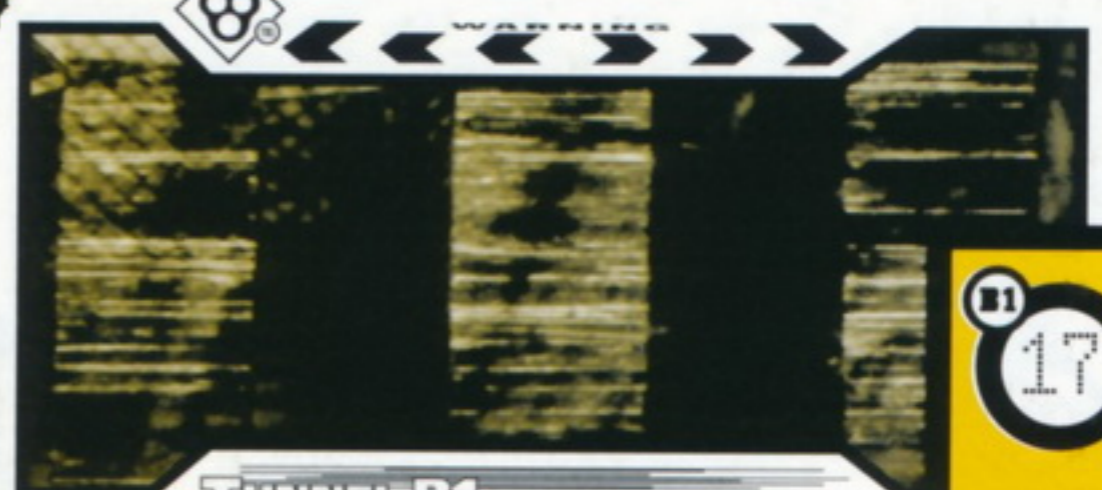
Auswahl einer Waffe, die locking-fähig ist - (Suchraketen oder Zielsuch-Missiles). Grüne Zielpfeile erscheinen.

Nach Drücken der Lock-on-Taste werden die Pfeile rot und zeigen die Ausrichtung auf einen Gegner an.

Wird die Lock-on-Taste noch einmal gedrückt, erfolgt das Locking auf die gegnerische Waffe. Die Farbe der Pfeile wechselt von rot zu blau.

Feuern!

Um das Locking abubrechen, wird das B1-Fahrzeug bewegt, bis das Ziel nicht mehr sichtbar ist. Damit wird das Locking abgebrochen. Mit einem Blue Lock ist die Vernichtung von Feinden einfacher, der Feind läßt jedoch keine Sammelobjekte zurück.



B1

17

B1

17

TUNNEL B1



PRIMÄR- UND SEKUNDÄRWAFFEN

Primärwaffen erscheinen auf der rechten Seite der Waffenleiste als türkisfarbene Symbole.

Sekundärwaffen erscheinen auf der linken Seite der Waffenleiste als orangefarbene Symbole. Nur installierte Waffen können aktiviert werden.

PRIMÄRWAFFEN

MASCHINENGEWEHR

Diese schwache Grundwaffe braucht keine Munition und ist die Rückhaltunterstützung Ihres Fahrzeuges. Verfügbare Steigerungen: DOPPELLAUF und DREIERLAUF.

RAKETE

Die Standardraketen bewirken eine Explosion im Gebiet des Aufprallortes. Alle Fahrzeuge, auch das des Spielers, werden beschädigt, wenn sie sich in dem Gebiet aufhalten.

Verfügbare Steigerungen: DOPPELRAKETEN und ZIELSUCHRAKETEN.

Die Zielsuchraketen lassen sich mit einem Lock-on vor dem Abfeuern auf das Ziel ausrichten.

MISSILE

Ähneln der Rakete, hat jedoch den Vorteil der kleineren Bauform und der besseren Manövrierfähigkeit.

Verfügbare Steigerungen: DOPPEL-MISSILE und ZIELSUCH-MISSILE.

Die Zielsuch-Missile läßt sich mit einem Lock-on vor dem Abfeuern auf das Ziel ausrichten.

ARGON-LASER

Der Argon-Laser dient vor allem der Schwächung der feindlichen Schutzschildkapazität, verursacht aber relativ wenig Schaden am Zielfahrzeug. Verfügbare Steigerungen: DOPPELLASER und NEON-LASER.

Der Neon-Laser verursacht doppelt so viel Schaden wie der normale.



SEKUNDÄRWAFFEN

LEUCHTKUGELN

Wenn ein Gegner eine Zielsuchrakete benutzt, kann eine Leuchtkugel das Geschöß vom Fahrzeug des Spielers ablenken.

MINEN

Sind wirksam bei Sprengungen anderer Minenfelder, zum Aufsprengen von Türen und Containern oder als strategische Hilfsmittel in regulären Kämpfen. Die Minen werden direkt vor dem Fahrzeug des Spielers eingesetzt und gleiten entlang derselben Flugbahn (siehe Hinweise und Tips).

SMART-BOMBEN

Wirken auf Fahrzeuge und Feuerkraft in einem weitreichenden Explosionsgebiet. Nur starke Panzerplatten oder Schutzschilde können einer Smart-Bombe widerstehen.

SUPER-SMART-BOMBE

Fünf individuelle Komponenten müssen montiert werden, um eine Super-Smart-Bombe zu bauen, die zehnmal so viel Energie freisetzt wie die übliche Smart-Bombe.

Nur die stärksten Gegner können hoffen, daß sie einem solchen Angriff widerstehen.

ANDERE SAMMELOBJEKTE

BOOSTER

Diese können für eine extra Geschwindigkeitsverstärkung gesammelt werden (bis maximal 3). Aktivierte Booster sind nur für kurze Zeit wirksam, bevor Ihr Fahrzeug die normale Geschwindigkeit wieder annimmt (siehe Hinweise und Tips). Die prozentual verbleibende Beschleunigungsenergie wird an einem Zähler unter dem Booster-Icon angezeigt.

ENERGIE

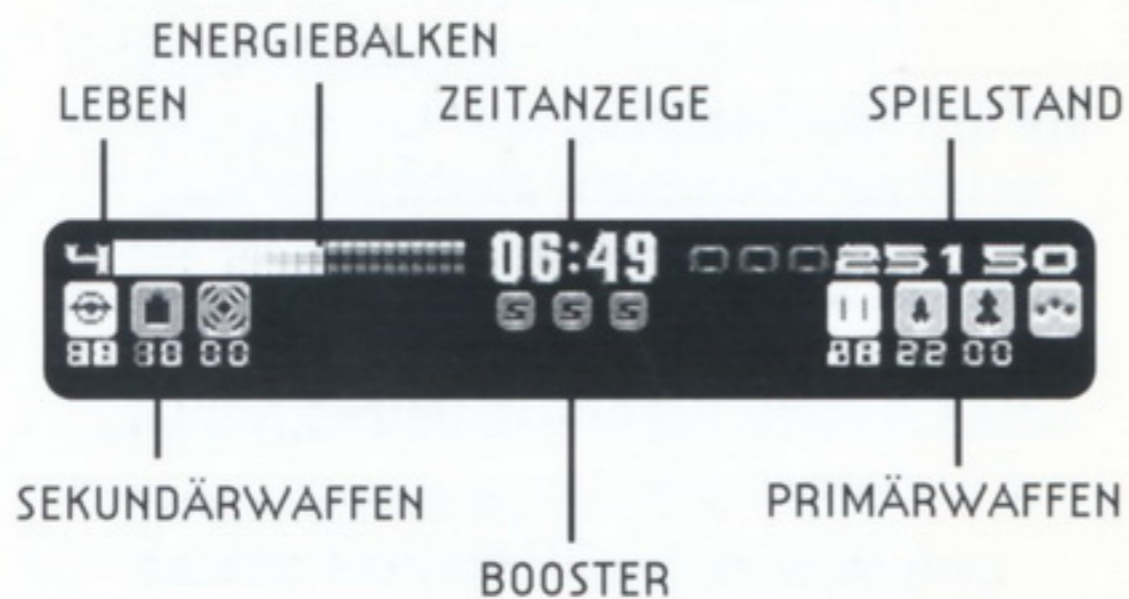
Auffüllung verminderter Energievorräte.

ZEIT

Gewinnen lebenswichtiger Sekunden für zeitabhängige Levels.

BILDSCHIRMANZEIGEN

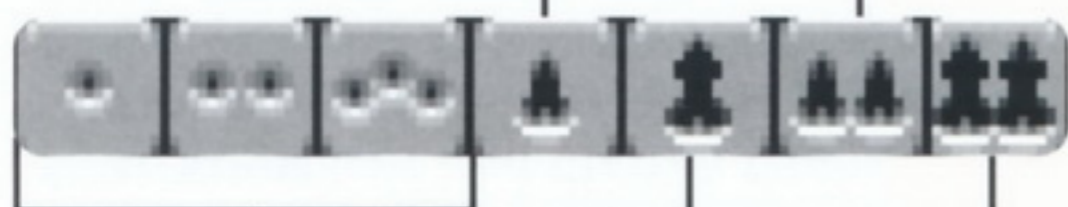
GESAMTÜBERSICHT



WAFFENDETAILS

DOPPEL-MISSILE/ ZIELSUCH-MISSILE

EINZEL-MISSILE



MASCHINENGEWEHR 1/2/3

EINZELRAKETE

DOPPELRAKETE/ ZIELSUCHRAKETE

EINZEL- ARGON- LASER

LEUCHTKUGEL

SMART- BOMBE

BOOSTER

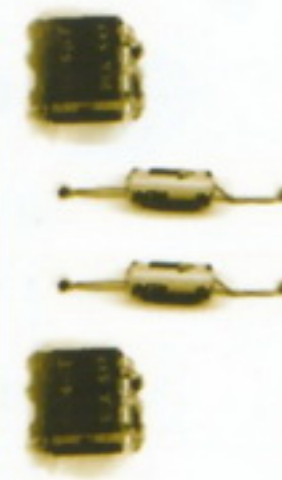
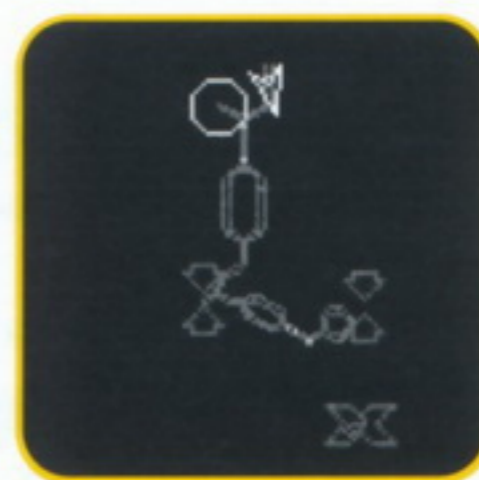


EINZEL-NEON LASER /DOPPEL-NEON-LASER

MINE

SUPER-SMART- BOMBE

DIE KARTE



Mit **TAB** die Karte aufrufen.

Mit + hereinzoomen.

Mit - herauszoomen.

Die Echtzeit wird angehalten, wenn die Karte aufgeschlagen wird. Von hier aus können Sie Ihre Route planen, indem Sie mit den Pfeiltasten scrollen. Die KARTE enthält außerdem eine Reihe von Symbolen, die sich auf die Missionsziele beziehen, welche unter Missionsziele genauer beschrieben werden.



B1

19

B1

19

TUNNEL-B1



WENN SIE DIE TUNNEL-LEVELS ERREICHEN - NICHT HINEINEILEN!

HINTS UND TIPS

HINTS UND TIPS

- Sobald auf der BORDCOMPUTER-CPU eine Nachricht erscheint, sollten Sie auf Ihrer Karte nachsehen.
- Damit Sie in Räumen nicht eingesperrt werden, behalten Sie den Timer und den Generator-Reparatur-Countdown sehr genau im Auge.
- Wenn Sie die Tunnel-Levels erreichen - NICHT hineineilen!
- Meistern Sie die Steuerungen für Strafe-Moves und Gleiten (siehe Fortgeschrittene Steuerungen). Das steigert Ihre Überlebensfähigkeit in schwierigen Timer-Situationen.
- Die Verfolgung bestimmter Feinde kann eine Hilfe sein.
- Die Minen können "getreten" und gelegt werden, wobei ausgiebiges Üben ratsam ist.
- Einige Gegner erfordern mehr als nur einen Treffer.
- Die fortgeschrittenen B1-Zielsuchsysteme machen es möglich, daß Missiles und Raketen auch um die Ecke angreifen.
- Wenn bei Benutzung der BOOSTER das Fahrzeug zum Stehen kommt, müssen Sie die Booster-Taste noch einmal drücken, um einen Beschleunigungsschub zu erhalten. Das geht jedoch auf Kosten von eschleunigungsenergie.



TECHNISCHER SUPPORT

TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie Probleme bei der Installation oder Fragen zum Spiel haben, wenden Sie sich bitte an die Bomico-Hotline Tel. Nr.: 06107-94 51 45. Hotline Fax-Nummer: 01607-930 60.

Diese steht Ihnen Montags bis Freitags in der Zeit von 15.00 bis 18.00 Uhr zur Verfügung.

Sollten Sie ein Modem besitzen, lohnt sich ein Besuch in der Bomico-Mailbox: "House of Fun".

24 Stunden Online - Nr.: 06107-93 02 22 (2400 - 14.400 bps)

MITWIRKENDE

MITWIRKENDE

Programmierung:

Neon

Grafiken:

Neon

Produzenten:

Mike Delves & Paul Tresise

Produktionsassistentz:

Tony Burns

Test:

OCEAN Q.A. - (Paul Johnson - Teamleiter, Lee Fallon und Stuart Arrowsmith)

Handbuchdesign:

OCEAN KREATIVE





AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.



PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- ✦ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ✦ Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- ✦ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ✦ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ✦ En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.



TUNNELB1

B1

21

B1

21



WARRIORS



WARRIORS



TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES



23



INTRODUCTION
COMMANDES



24

CONTROLE DU VAISSEAU
CONTROLE DE LA CARTE
COMMANDES AVANCEES
LA GLISSADE
LE MITRAILLAGE
LA VITESSE

24



POUR COMMENCER

LE MENU PRINCIPAL
LE MENU D'OPTIONS
LE MENU PAUSE
FIN DE JEU
MEILLEURS SCORES

24

LE JEU

28



UTILISATION
DES ARMES

LES MUNITIONS
LE VERROUILLAGE DES ARMES
ARMES PRIMAIRES ET
SECONDAIRES

26

LES OBJECTIFS DE MISSION
LES OBJETS A RECUPERER
LES GENERATEURS
LES DANGERS
FIN DE NIVEAU

29



LES AFFICHAGES
A L'ECRAN

AUTRES OBJETS A RECUPERER

30

VUE D'ENSEMBLE
DETAIL DES ARMES
L'ORDINATEUR DE BORD
LA CARTE

B1
B1
B1
B1



TRUCS ET ASTUCES
SUPPORT TECHNIQUE
CREDITS



INTRODUCTION

INTRODUCTION

Dans un monde futur, rien n'a changé: besoin de protéger, besoin de préserver. Sur des poutres tordues et grinçantes, dans les égouts d'une génération laissée pour compte, la société a atteint le bord du précipice de son destin, en développant des armes qu'elle n'a plus la capacité de maîtriser. Plus aucune précaution n'entrave le pouvoir de la technologie et le monde ne peut plus aujourd'hui tomber plus bas. La bassesse règne partout et l'on se rue sur les déchets d'idéologies superflues. Les dés sont jetés et les camps ont été désignés. Et pourtant, on dirait que, même dans ce monde, il reste encore quelques individus résolus à gouverner par la force.

Tout commence avec un homme - un dictateur - et la création d'une arme trop terrible pour que l'on puisse l'ignorer, trop mortelle pour être employée par un autre que lui. Il n'en faut pas plus pour que notre camp réagisse. Même eux se rendent compte que cette arme doit être détruite et le statu quo rétabli.

Quant à moi, tout aussi désespéré que quiconque dans ce monde profané, je dois supprimer la dernière arme capable de réduire l'humanité au néant en utilisant le seul avantage qu'il reste dans ce monde d'équations abjectes - le talent.

Et il en faudra, du talent, pour passer au travers de Ses défenses. Il en faudra pour détruire la seule arme que notre camp, à son grand regret, n'a jamais été capable de mettre au point.

C'est donc à moi de jouer maintenant.

Le vaisseau est sur la rampe de lancement - un autre complice consentant dans cette guerre fétide.

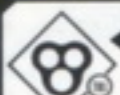
Je sais ce qu'il faut faire: arme contre arme, détruire pour préserver.

CELA NE VA PAS ÊTRE FACILE.



B1

23



B1

23

TUNNELB1



COMMANDES

COMMANDES

CONTRÔLE DU VAISSEAU

Verrouillage arme primaire	ORIG.
Déverrouillage arme primaire	FIN
Rotation gauche	CURSEUR GAUCHE
Rotation droite	CURSEUR DROIT

Activation boosters	0 (sur le pavé numérique)
Freinage/marche arrière	CURSEUR BAS
Accélération	CURSEUR HAUT
Mitrailage	ALT GAUCHE
Glissade	MAJ GAUCHE

Commutation armes primaires	F5 - F8
Tir/Utilisation armes primaires	CTRL GAUCHE
Commutation armes secondaires	F1 - F4
Tir/Utilisation armes secondaires	ESPACE
Augmenter choix d'armes primaires	INS
Diminuer choix d'armes primaires	SUPPR.
Augmenter choix d'armes secondaires	PG PREC
Diminuer choix d'armes secondaires	PG SUIV
Pause	Echap ou P

CONTRÔLE DE LA CARTE

Mode carte	marche	TAB
	arrêt	TAB ou Echap
Défilment carte		TOUCHES DU CURSEUR
Visualiser position du joueur		RETOUR
Zoom avant		+
Zoom arrière		-

COMMANDES AVANCÉES

Votre vaisseau est capable de manœuvres avancées qui vont bien au-delà de la méthode de commande de base. La maîtrise des techniques suivantes vous permettra de sauver votre peau.

LA GLISSADE

Appuyez sur la touche **Glissade (MAJ. GAUCHE)**, tout en effectuant une rotation sur la gauche ou la droite.

La glissade est souvent essentielle pour échapper aux attaques.

LE MITRAILLAGE

Appuyez sur la touche Mitrailage (**ALT GAUCHE**) et déplacez-vous sur la gauche ou sur la droite pour mitrailler.

Le mitrailage permet au vaisseau de se déplacer en douceur sur la gauche ou sur la droite et augmente considérablement sa manœuvrabilité. Ce mouvement peut également s'utiliser en conjonction avec la Glissade pour affronter des adversaires puissants.

LA VITESSE

Appuyez sur la touche **Booster (0 sur pavé numérique)** pour activer les moteurs auxiliaires de votre vaisseau.

La maîtrise de votre vaisseau à de très grandes vitesses fait partie intégrante de Tunnel B1. Vous pouvez ainsi gagner du temps qui vous servira à rechercher des armes supplémentaires. Dans certains secteurs, ce temps sera d'une importance vitale pour accomplir la mission.

POUR COMMENCER

POUR COMMENCER

Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** lorsque l'écran titre est affiché pour faire apparaître le menu principal. Vous pouvez passer au menu d'option à partir du menu principal ou à la fin de chaque niveau.

Utilisez les flèches du curseur **HAUT** et **BAS** pour sélectionner une option.

Appuyez sur **ESPACE** ou **RETOUR** pour valider l'option sélectionnée.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur **Echap**.

LE MENU PRINCIPAL

LANCER LE JEU

Sélectionnez cette option pour commencer à jouer.

OPTIONS

Sélectionnez cette option pour passer au menu d'options.

LANGUE

Sélectionnez cette option pour modifier la langue sélectionnée.

ABANDON ET RETOUR À DOS

Sélectionnez cette option pour quitter le jeu et revenir à DOS.

LE MENU D'OPTIONS

OPTIONS DISQUE

Vous pouvez accéder à partir d'ici aux deux options suivantes:

CHARGEMENT JEU

Utilisez les flèches **HAUT** et **BAS** pour sélectionner un titre de jeu et appuyez sur **ESPACE** ou retour pour charger.

SAUVEGARDER CONFIG.

Appuyez sur les flèches **HAUT** ou **BAS** pour choisir un logement sur votre disque dur. Appuyez sur **ESPACE** ou **RETOUR** pour sélectionner le logement et utilisez les flèches **GAUCHE** ou **DROITE** pour passer d'une lettre à l'autre.

Appuyez sur **ESPACE** ou **RETOUR** pour valider les lettres. Appuyez sur **Echap** pour abandonner l'opération.

Remarque: il est possible de sauvegarder un jeu en utilisant l'option qui apparaît à la fin de chaque niveau.

L'option sauvegarder configuration ne peut pas être utilisée pour employer une configuration différente après chargement d'un jeu sauvegardé.

CONFIGURATION AFFICHAGE

Sélectionnez cette option pour ajuster le niveau de détails (faible, moyen ou élevé) en choisissant l'option "Détail" et en utilisant les **TOUCHES FLECHEES gauche** ou **droite**.

CONFIGURATION SON

Cet écran vous permet de régler les niveaux audio pour chaque aspect du jeu. Sélectionnez un élément du son au moyen des flèches **HAUT** et **BAS** et appuyez sur **ESPACE** ou **RETOUR** pour l'écouter.

Vous pouvez permuter mono/stéréo en appuyant sur les **TOUCHES FLECHEES GAUCHE** ou **DROITE**.

DIFFICULTÉ

Modifiez le niveau de difficulté (normal ou difficile) en appuyant sur les **TOUCHES FLECHEES gauche** ou **droite**.

Modifiez le nombre de vies qui vous sont accordées (6 maximum) en appuyant sur les **TOUCHES FLECHEES gauche** ou **droite**.

MEILLEURS SCORES

Vous permet de visualiser les meilleurs scores, qui les a obtenus et dans quel secteur du jeu.

LE MENU PAUSE

Vous pouvez y accéder en appuyant sur **Echap** ou **P** durant la partie.

CONTINUER

Reprend l'action.

RÉPÉTER MISSION

Select this option to instruct the onboard. Sélectionnez cette option pour demander à l'ordinateur de bord d'afficher à nouveau le briefing de la mission.

RECOMMENCER

Pour recommencer Tunnel B1 au début du niveau en cours.

ABANDONNER

Confirmez votre décision (sélectionnez OUI ou NON) pour abandonner le jeu et revenir à l'écran des meilleurs scores.

FIN DE JEU

Une fois que vous avez perdu votre dernière vie, la partie se termine; les options suivantes vous sont proposées:





CONTINUER

(NOMBRE DE CONTINUATIONS RESTANTES)

Sélectionnez cette option pour continuer à partir du dernier niveau joué (s'il vous reste des continuations). Vous commencez la partie avec deux continuations. En sélectionnant "Continuer", vous effacerez le score de la partie précédente, ce qui signifie que vous ne serez pas inscrit au tableau des meilleurs scores.

RECOMMENCER

Pour recommencer à partir du premier niveau. En sélectionnant "Recommencer", vous effacez également le score de la partie précédente, ce qui signifie que vous ne serez pas inscrit au tableau des meilleurs scores.

ABANDONNER

Pour abandonne le jeu et revenir à l'écran titre.

MEILLEURS SCORES

Pour enregistrer votre score sans terminer la partie, vous devez choisir d'ABANDONNER le jeu, soit lorsque la pause est mise, soit lorsque vous avez terminé le secteur, soit lorsque la partie est terminée.

LES OBJECTIFS DE MISSION

Les objectifs de mission vous sont communiqués de deux manières: un briefing de mission et des symboles de carte.

LE BRIEFING DE MISSION

L'ordinateur de bord indique quelle phase des défenses de l'ordinateur principal est activée et quels sont les objectifs primaires et secondaires. Négociez chaque phase et progressez dans le monde sous-terrain du dictateur en mettant à mal ses défenses et en remplissant les objectifs de la mission. Les objectifs primaires sont obligatoires, tandis que les objectifs secondaires sont facultatifs mais faciliteront votre progression sur les niveaux supérieurs. Si ces objectifs changent au cours de la mission, l'ordinateur vous communiquera une mise à jour. Pour répéter le briefing, sélectionnez Répéter Mission à partir du menu pause.

SYMBOLES DE CARTE

Ils apparaissent sur la CARTE que vous pouvez visualiser à tout moment du jeu en appuyant sur M. Le type et la couleur de ces symboles ont une signification. Les symboles ROUGES correspondent aux objectifs primaires qui sont OBLIGATOIRES. Les symboles JAUNES indiquent les objectifs secondaires CONSEILLES. Les objectifs VERTS correspondent à des objectifs facultatifs qui peuvent vous rapporter des bonus.

Les symboles ont les significations suivantes:

- CIBLE** Détruisez tout objet présent à cet emplacement.
- FLÈCHES** Atteignez ce point dans le temps imparti.
- CERCLE** Atteignez ce point dans le temps imparti.



Le but du jeu est de réaliser chacun des objectifs de mission et de progresser jusqu'au secteur suivant.

Pour commencer, le joueur est armé de la mitrailleuse de base. Tout coup porté au vaisseau causera une perte d'énergie (indiquée par la BARRE D'ENERGIE). Lorsque le niveau d'énergie atteint zéro, vous perdez une vie. Il est possible de faire l'appoint d'énergie, comme de certains types de munitions.

PETIT TRIANGLE Position du joueur
BLANC

X ROUGE SORTIE du niveau. Ne vous rendez sur ce point qu'une fois les objectifs ROUGES et JAUNES remplis.

LES OBJETS À RÉCUPÉRER

Tout au long de la partie, vous pourrez, et dans certains cas vous devrez, récupérer des armes et autres objets utiles. Vous trouverez une description des armes dans la section "Armes primaires et secondaires". Pour une description des autres objets, voir "Autres objets à récupérer".

LES GÉNÉRATEURS

Les générateurs alimentent les circuits de sécurité spécifiques des niveaux. Pour désactiver un circuit, il vous faut totalement détruire son générateur.

Ensuite, un compte à rebours apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran, à côté d'une icône en forme de clef à molette de la couleur du générateur. Ce compte à rebours correspond au temps qu'il vous reste avant que le circuit ne se rétablisse.

Les générateurs peuvent être détruits par les roquettes à tête chercheuse, les missiles à tête chercheuse, les mines, les bombes intelligentes ou les super bombes intelligentes.

La désactivation d'un circuit entraîne les effets suivants:

BLEU, VIOLET ET ROUGE

Toutes les portes et barrages lumineux tombent en panne

CYAN

La force de tous les écrans de protection cyans est réduite.

LES DANGERS

RADIOACTIVITÉ

La destruction d'un générateur ou d'un conteneur d'énergie relâche de dangereuses quantités de radioactivité. La plupart des zones qui entourent les générateurs sont protégées par des portes fortement blindées mais qui n'empêchent pas totalement le passage des radiations. Lors de la destruction d'un conteneur d'énergie, le joueur a la possibilité d'en récupérer le contenu. S'il ne le fait pas très rapidement, le conteneur explosera et dégagera sa radioactivité.

Les radiations entraînent un épuisement de votre énergie tant que vous n'avez pas évacué la zone contaminée.

LES ALARMES

Les alarmes se déclenchent lorsque vous traversez certaines zones où lorsque les gardiens montent par les puits de la section Tunnel. Une fois activées, les alarmes déclenchent des actions hostiles.

BARRAGES LUMINEUX ET DÉTECTEURS

Si vous traversez un barrage lumineux, quelle que soit sa couleur, une réaction sera déclenchée quelque part sur le niveau. Il peut s'agir de l'ouverture ou de la fermeture de certaines portes ou du déclenchement d'alarmes.

Les détecteurs rouges s'activent lorsque le vaisseau leur passe dessus. Quand la lumière passe au vert, une porte s'ouvre.

LES ÉCRANS DE PROTECTION

Que l'écran soit cyan ou orange, sa puissance est déterminée par sa transparence. Plus un écran est dense, plus il est puissant.

Les écrans de type orange sont 50% plus résistants que les écrans cyans.

Il est possible de désactiver les écrans cyans en détruisant leurs générateurs. Les deux types d'écran sont vulnérables aux attaques.



TB1

B1

27



TUNNEL-B1

B1

27



FIN DE NIVEAU

La fin du niveau est indiquée par un cercle de flèches jaunes.

Une fois que vous atteignez ce point, vos résultats sont évalués et vous recevez des points pour chaque objectif ROUGE, JAUNE et VERT atteint. Si le bonus correspondant à un groupe d'objectifs apparaît en rouge, cela signifie que vous avez rempli tous les objectifs du groupe. Si le bonus apparaît en gris, cela signifie qu'il n'y avait pas d'objectifs de cette couleur sur le niveau.

Lorsque votre évaluation est terminée: Sélectionnez "Continuer" et appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** (ou **Echap**) pour charger le niveau suivant.

Sélectionnez "Options" et appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** (ou **Echap**) pour accéder aux options de sauvegarde des données, de réglage de la configuration du contrôleur, au réglage de la configuration son ou abandonner.

Vous recevez une vie supplémentaire à chaque fois que vous obtenez 1.000.000 points.



UTILISATION DES ARMES

UTILISATION DES ARMES

Au début du jeu, votre vaisseau n'est armé que d'une simple mitrailleuse. D'autres armes plus puissantes seront disponibles en différents points du jeu. Chaque arme supplémentaire récupérée est montée sur votre véhicule et indiquée sur la bande de détail des armes qui apparaît en haut de l'écran.

LES MUNITIONS

Toutes les armes, à l'exception de la mitrailleuse, nécessitent des munitions. Si vous récupérez des



munitions avant d'avoir récupéré l'arme, le symbole de l'arme apparaîtra plus pâle sur l'écran. Le nombre de munitions disponibles est indiqué au-dessous du symbole et peut augmenter (jusqu'à un maximum de 99) si vous récupérez des "conteneurs supplémentaires". Certains adversaires laissent tomber des conteneurs de ce type lorsqu'ils sont vaincus.

LE VERROUILLAGE DES ARMES

Sélectionnez une arme capable de verrouiller (roquette - ou missile - à tête chercheuse).

Des flèches de ciblage vertes apparaissent.

Appuyez sur la touche de verrouillage et les flèches passent au rouge, ce qu'il vous indique qu'elles ont verrouillé sur un adversaire.

Appuyez une deuxième fois sur la touche de verrouillage pour verrouiller sur l'arme de l'adversaire. Les flèches deviendront bleues.

Tirez!

Pour annuler le verrouillage, maintenez la touche de déverrouillage enfoncée - la cible repassera au vert.

Les adversaires sont plus faciles à détruire au moyen d'un verrouillage bleu. Toutefois, un adversaire verrouillé en bleu ne laisse derrière lui aucun objet à récupérer.

ARMES PRIMAIRES ET SECONDAIRES

Les armes primaires apparaissent sur la droite de la bande de détail des armes sous la forme de symboles cyans.

Les armes secondaires apparaissent sur la droite de la bande de détail des armes sous la forme de symboles oranges.

Seules les armes installées peuvent être activées.

LES ARMES PRIMAIRES

MITRAILLEUSE

Cette arme de base ne nécessite pas de munitions et constitue l'arme de réserve de votre vaisseau.

Améliorations disponibles: DOUBLE CANON et TRIPLE CANON.

ROQUETTES

Les roquettes standards endommagent leur zone d'impact. Tout vaisseau se trouvant dans la zone d'impact, y compris celui du joueur, sera endommagé.

Améliorations disponibles: ROQUETTES DOUBLES et ROQUETTES A TETE CHERCHEUSE. La roquette à tête chercheuse vous permet de verrouiller sur une cible avant de tirer.

MISSILES

Similaires aux roquettes, ils présentent l'avantage d'être plus petits et bien plus faciles à manœuvrer.

Améliorations disponibles: MISSILES DOUBLES et MISSILES A TETE CHERCHEUSE. Le missile à tête chercheuse vous permet de verrouiller sur une cible avant de tirer.

LASER À L'ARGON

Le laser à l'argon sert principalement à épuiser l'énergie des écrans de protection ennemis, mais cause relativement peu de dommages au vaisseau ciblé.

Améliorations disponibles: LASER DOUBLE et LASER AU NEON.

Le laser au néon inflige deux fois plus de dommages.

LES ARMES SECONDAIRES

FUSÉES

Lorsqu'un adversaire utilise des roquettes à tête chercheuse contre vous, l'envoi d'une fusée éclairante les détourne de votre vaisseau.

MINES

Utiles pour faire exploser d'autres

champs de mine, des portes ou des conteneurs, ou comme arme de combat stratégique.

Les mines tombent directement devant le vaisseau du joueur et poursuivent leur trajectoire (voir Trucs et astuces)

BOMBES INTELLIGENTES

Elles affectent à la fois le vaisseau et la puissance de tir sur une large zone d'explosion. Seuls de solides blindages ou de puissants écrans de protection peuvent résister à l'explosion d'une bombe intelligente.

BOMBES SUPER INTELLIGENTES

La construction d'une bombe super intelligente nécessite l'assemblage de cinq composants individuels; elle dégage dix fois plus d'énergie qu'une bombe intelligente ordinaire. Seuls des adversaires extrêmement puissants peuvent espérer survivre à une attaque de ce type.

AUTRES OBJETS À RÉCUPÉRER

BOOSTERS

Ces rétro-fusées vous permettent d'augmenter votre vitesse (vous pouvez en récupérer 3 au maximum). Une fois activés, les boosters durent quelques instants, et votre vaisseau retrouve ensuite sa vitesse normale (voir Trucs et astuces).

Le pourcentage d'énergie booster qu'il vous reste est indiqué par le compteur qui apparaît sous l'icône booster.

ENERGIE

Vous permet de faire l'appoint d'énergie.

TEMPS

Vous apporte quelques précieuses secondes supplémentaires pour terminer le niveau.



B1

29

B1

29

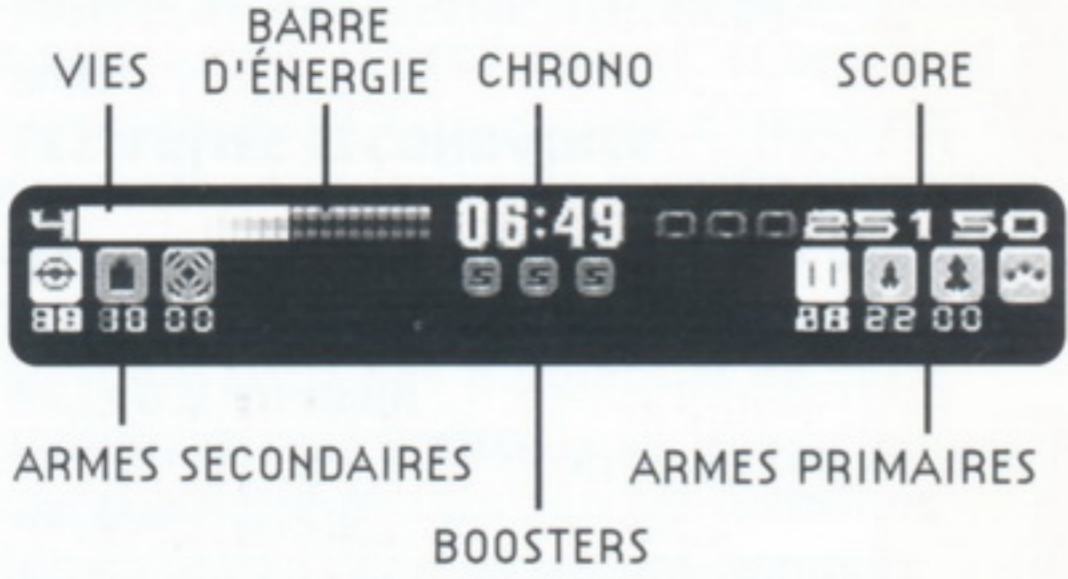
TUNNEL-B1



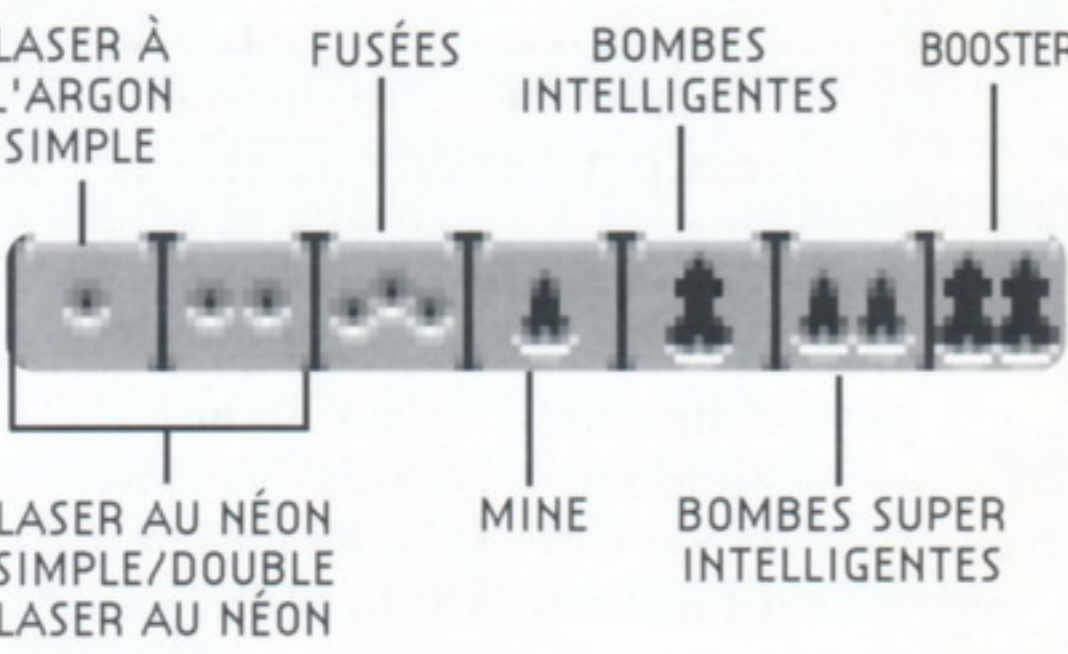
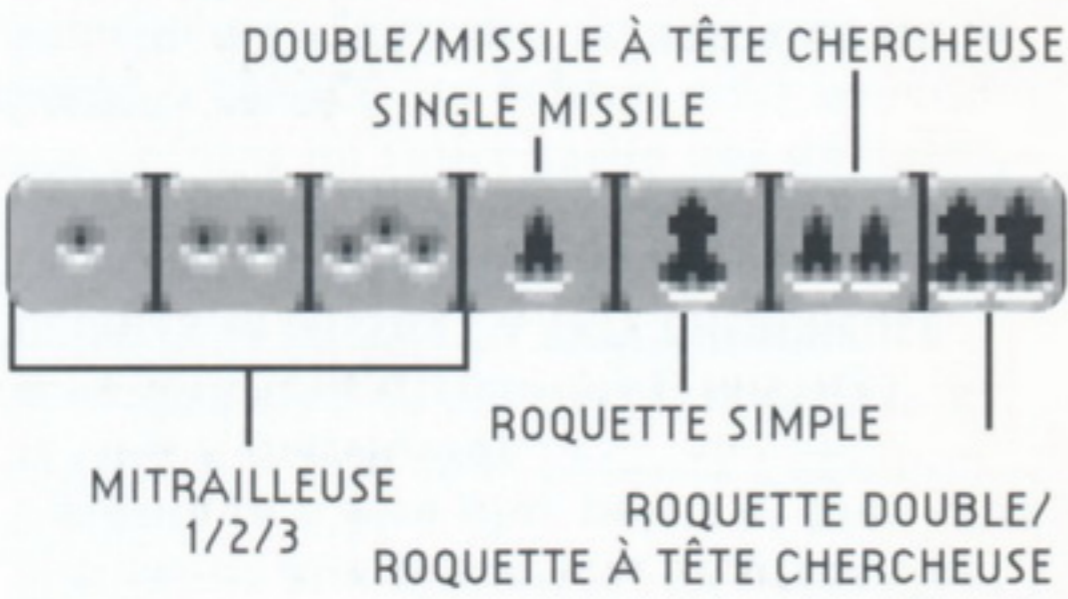
LES AFFICHAGES A L'ECRAN

LES AFFICHAGES A L'ECRAN

VUE D'ENSEMBLE



DÉTAIL DES ARMES



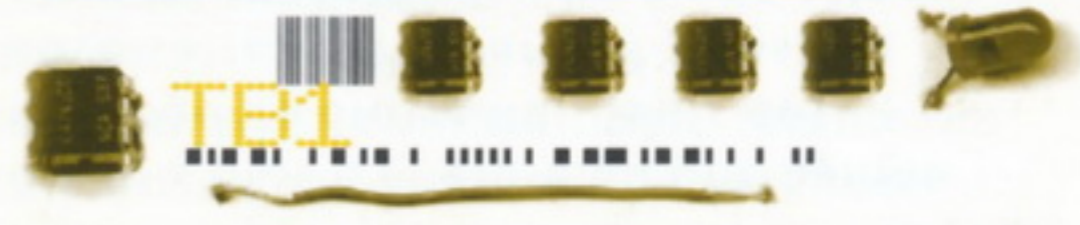
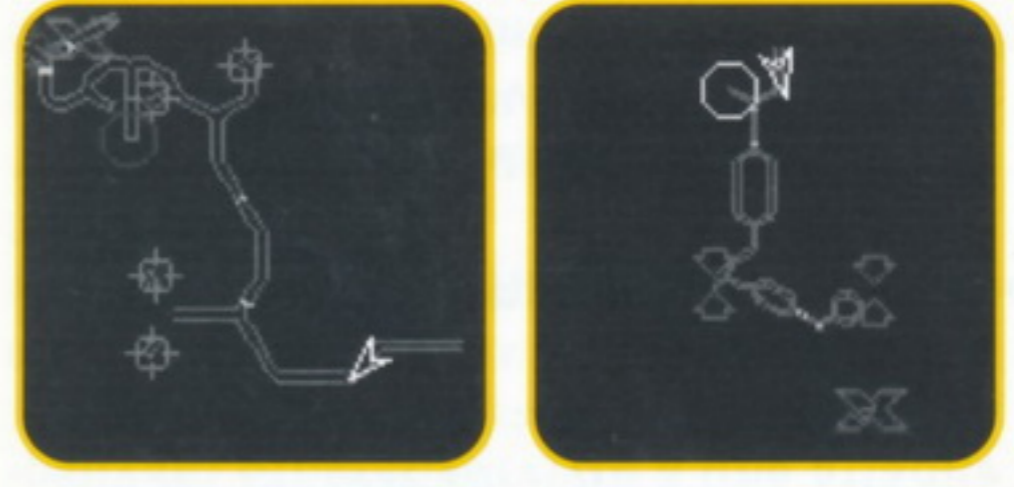
Les symboles affichés ici représentent tous les systèmes d'armement installés. Les armes primaires se trouvent sur le côté droit de l'écran et les armes secondaires sur le côté gauche. Lorsqu'une arme nécessite des munitions, un compteur à deux

chiffres apparaît sous son symbole. Il indique le nombre de munitions actuellement disponibles pour l'arme en question. Le compteur est orange lorsqu'il marque zéro.

L'ORDINATEUR DE BORD

L'ordinateur de bord affiche le briefing de la mission ainsi que toutes les autres informations nécessitant l'attention immédiate du joueur en cours de partie, sans interruption du déroulement du jeu. Pour réafficher le briefing, sélectionnez Répéter Mission à partir du menu pause.

LA CARTE



Appuyez sur **TAB** pour faire apparaître la carte.
Appuyez sur **+** pour effectuer un zoom avant.
Appuyez sur **-** pour effectuer un zoom arrière.

Le défilement du temps s'interrompt lorsque la carte est affichée. Vous pouvez alors planifier votre trajectoire en faisant défiler la carte au moyen de la manette. La CARTE affiche également toute une série de symboles se rapportant aux objectifs de la mission. Vous en trouverez une description dans la section Les objectifs de la mission.

TRUCS ET ASTUCES

TRUCS ET ASTUCES

- Jetez un coup d'œil à votre carte à chaque fois que l'ordinateur de bord vous transmet un message.
- Pour éviter de vous faire piéger dans certaines pièces, gardez toujours l'œil sur le chrono et sur le compte à rebours de réparation du générateur.
- Quand vous atteignez les niveaux Tunnel - ne vous précipitez PAS!
- Apprenez à maîtriser les commandes de mitrailleuse et de glissade (voir Commandes Avancées). Ces techniques vous seront essentielles lorsque votre temps sera limité.
- Il peut être utile de poursuivre certains ennemis.
- Il est possible de taper dans les mines pour les lancer, mais attention, cette technique nécessite de l'entraînement.
- L'élimination de certains ennemis nécessite plusieurs coups.
- Les systèmes de ciblage sophistiqués du B1 permettent aux missiles et aux roquettes de poursuivre leurs cibles dans les coins.
- Si votre vaisseau s'arrête brutalement pendant que vous utilisez un BOOSTER, appuyez une deuxième fois sur la touche booster pour une poussée rapide d'accélération. Cette opération s'effectue au détriment de l'énergie du booster.



SUPPORT TECHNIQUE

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous avez le moindre problème pour installer ou pour jouer à ce jeu, téléphonez à notre assistance technique au (1) 40.53.03.48, du lundi au vendredi, de 9 H à 12 H et de 14H à 18H, sauf les jours fériés. Pour obtenir des trucs et astuces, appelez le 36.68.33.68.



CREDITS

credits

Programmation:

Neon

Graphisme:

Neon

Produit par:

Mike Delves & Paul Tresise

Assistant de production:

Tony Burns

Tests:

A.Q. OCEAN - Paul Johnson (chef d'équipe), Lee Fallon et Stuart Arrowsmith

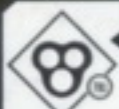
Conception manuel:

OCEAN KREATIVE



B1

31



B1

31

TUNNEL B1

B1
32

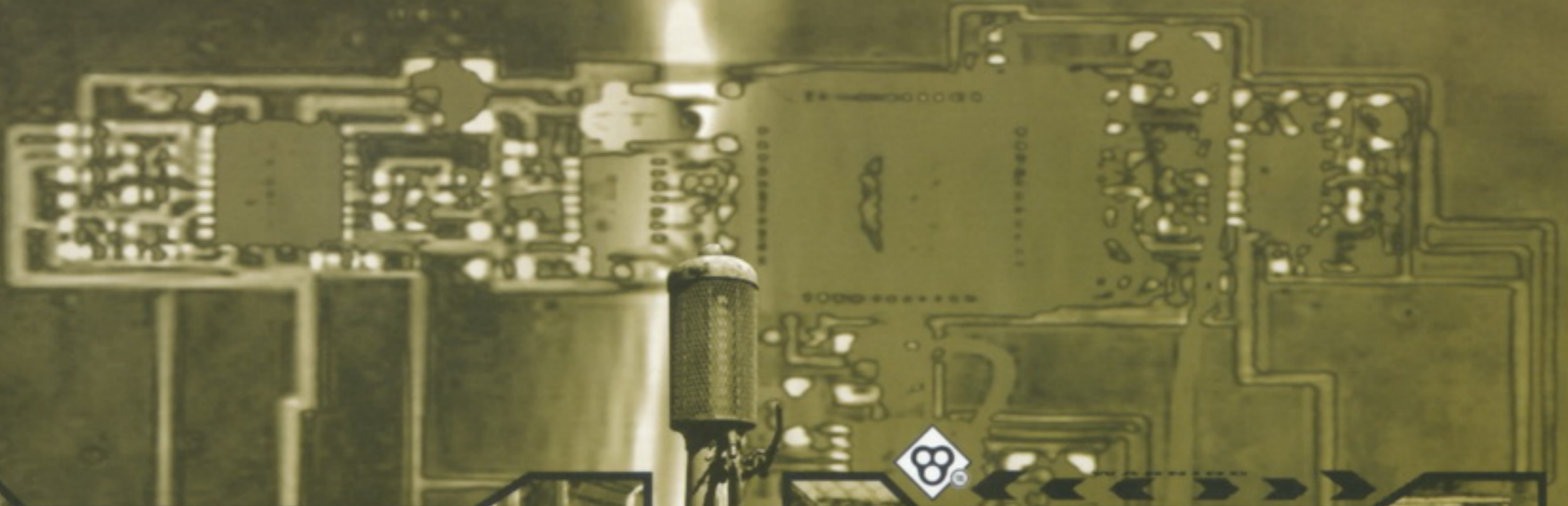


TUNNEL B1

A rectangular inset image showing a close-up of the tunnel floor, highlighting the circular patterns and the metallic texture.

B1
32





TUNNEL B1

OCEAN SOFTWARE LTD.
2 CASTLE STREET
CASTLEFIELD
MANCHESTER
M 3 4 L 2
E N G L A N D

<http://www.ocean.co.uk>



NEON

ocean

TUNNEL B1

© 1996 OCEAN SOFTWARE LIMITED.