

SALAMANDER

 KONAMI

Imagine
the name
of the game[®]



ENGLISH



FRANCAIS



DEUTSCH

AMSTRAD

SALAMANDER

Beyond infinity lies the evil galaxy dominated by the forces of the despotic SALAMANDER. A hero must persuade his compatriots to join him on a journey into hell and beyond. Organic Monsters of destruction, Nuclear Spiders, Infernos burning like raging seas in torment, Caverns of Despair, Demons beyond the dimensions of our minds...

NOW IS THE TIME... YOU ARE THE HERO

The ultimate objective is to destroy a huge brain which controls the Salamander's domain. To achieve this, you have three space-ships that possess limited weaponry but have the capability to multiply their fire-power four times. Each of the 4 levels is made up of different types of terrain and opponents. At the end of which is a large and very powerful enemy who must be destroyed before you can continue.

LOADING

CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck, type RUN" and then press the ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached, then type |TAPE and then press the ENTER key. hen type RUN" and press the ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding SHIFT and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | Tape then press the RETURN key. Then type RUN" and press the RETURN key and follow the instruction as they appear on screen.

DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disc drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The game will load automatically.

DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press RETURN. The game will now load automatically.

CONTROLS

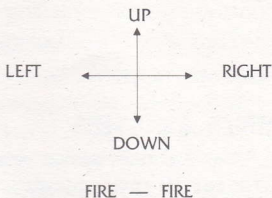
Control is via the Joystick or Keyboard.

KEYBOARD

UP — Q or ↑
DOWN — A or ↓
LEFT — I or ←
RIGHT — O or →
FIRE — SPACE BAR

Press CLR to pause/quit the game

JOYSTICK



GAME PLAY

As your ship races into the start of level one, learn the best position to destroy all of the waves of aliens. Each of these early waves will leave behind a bonus weapon if you destroy the whole row. In this way you can start the game with enormous weapon power. With Lasers and Missiles plus two multiples very few aliens can stand in your way, but be careful! — Death normally comes rapidly to those who are overconfident or just a little bit too greedy.

This first level consists of at least five distinct terrain types and the best way to survive is to adapt your playing style to suit each one as it comes hurtling by your ship.

To beat the Salamander you will require cunning, dexterity and may be a little luck — but always remember — who knows what is approaching around the next corner?

STATUS AND SCORING

The information on the screen during play shows the current score and the number of lives remaining for both players.

The hi-score is displayed at the end of the game.

Points are scored for killing aliens and collecting bonus weapons. Points are awarded even if the player already has a particular weapon.

HINTS AND TIPS

- Always collect bonus weapons.
- Dodge all small missiles.
- Whenever possible avoid the right hand side of the screen.

SALAMANDRE

Au-delà de l'infini règne la galaxie du mal, dominée par les forces de la despotique SALAMANDRE. Un héros doit persuader ses compatriotes de se joindre à lui dans un voyage jusqu'en enfer et même au-delà, un monde peuplé de Monstres Organiques de destruction, d'Araignées nucléaires, d'Enfers brûlant comme des mers déchaînées, de Cavernes du désespoir et de Démons

dépassant les dimensions de l'esprit humain ...

LE MOMENT EST VENU ... VOUS ETES LE HEROS

Votre objectif ultime consiste à détruire un énorme cerveau qui contrôle le domaine de la Salamandre. Pour y arriver, vous disposez de trois vaisseaux spatiaux qui possèdent un armement limité mais ont la possibilité de multiplier par quatre leur puissance de tir. Les quatre niveaux sont chacun constitués de types de terrain et d'opposants différents. Il y a à la fin de chaque niveau un ennemi d'une taille et d'une puissance très importante que vous devrez détruire avant de pouvoir continuer.

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche RETURN. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche RETURN puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE - CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE - CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN" DISC, appuyez sur RETURN et le jeu se chargera automatiquement.

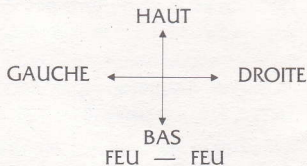
COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier qui peut être entièrement redéfini.

CLAVIER

HAUT — Q ou ↑
BAS — A ou ↓
GAUCHE — I ou ←
DROITE — O ou →
FEU — BARRE D'ESPACEMENT

LEVIER



Pour faire une pause/abandonner le jeu, appuyer sur CLR

LE JEU

Votre vaisseau s'aligne au départ du niveau un: apprenez à vous placer dans la meilleure position pour détruire toutes les vagues d'invasisseurs. Chacune de ces premières vagues laissera derrière elle une arme de bonus si vous réussissez à détruire toute la rangée. Grâce aux Lasers et aux Missiles plus deux à têtes multiples, très peu d'invasisseurs vous résisteront, mais attention! d'habitude, la mort est rapidement au rendez-vous pour ceux qui sont trop sûrs d'eux ou simplement un peu trop avides.

Ce premier niveau contient au moins cinq types de terrain distincts et le meilleur moyen de survivre est d'adapter votre style de jeu à chacun d'entre eux alors qu'ils déboulent le long de votre vaisseau.

Pour battre la Salamandre, il vous faudra ruse, dextérité et peut-être un peu de chance - mais n'oubliez surtout pas - vous ne savez jamais ce qui vous attend au prochain tournant!

STATUT ET SCORE

L'information affichée à l'écran durant le jeu indique le score du moment et le nombre de vies restantes pour les deux joueurs.

Le tableau des records est affiché à la fin du jeu.

Des points vous sont accordés quand vous tuez des envahisseurs et collectez des armes de bonus. Les points sont accordés même si le joueur a déjà une arme particulière.

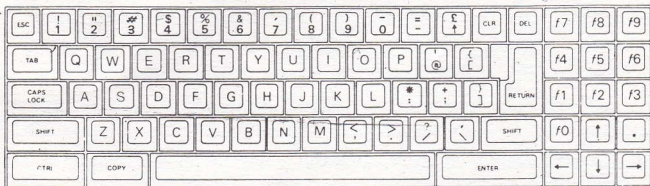
CONSEILS UTILES

- Collectez toujours les armes de bonus.
- Évitez tous les petits missiles
- Évitez dans toute la mesure du possible la droite de l'écran.

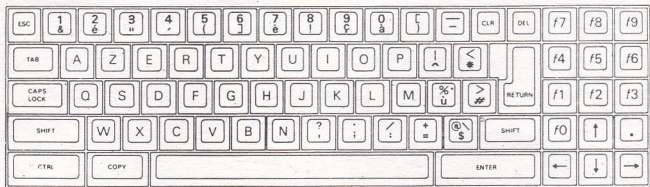
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

SALAMANDER

Jenseits der Unendlichkeit liegt das böse Sternensystem, das unter dem Joch des herrischen SALAMANDER steht. Unser Held muß seine Landsmänner dazu überreden, mit ihm auf eine Reise in die Hölle und in noch fernere Gefilde zu kommen. Organische Zerstörungsmonster, Nuklearspinnen, Infernos, die wie stürmische Meere toben, Höhlen der Verzweigung, Dämonen, die die Dimensionen unserer Gedanken sprengen,

Dies ist der Augenblick Du bist der Held

Dein oberstes Ziel ist es, das Riesengehirn, welches das Reich des SALAMANDER kontrolliert, zu zerstören. Für diese Aufgabe stehen Dir drei Weltraumschiffe zur Verfügung, die mit einer begrenzten Anzahl an Waffen bestückt sind, deren Feuerkraft Du aber vervierfachen kannst. In jeder Spielebene wirst Du ein anderes Gelände und andere Gegner vorfinden. Und am Ende dieser Ebenen wirst Du auf einen riesigen und äußerst starken Feind stoßen, den Du überwinden mußt, bevor Du Deinen Weg fortsetzen kannst.

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste

(Das | Symbol erhältst Du, indem Du die SHIFT-Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE — CPC 464

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

DISKETTE — CPC 664 und 6128

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke RETURN, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke RETURN. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

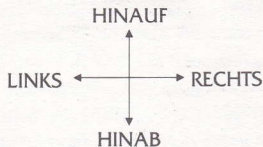
STEUERUNGEN

Die Steuerung erfolgt mittels Joystick oder Tastatur, welche vollkommen neu definiert werden kann.

TASTATUR

HINAUF — Q oder ↑
HINAB — A oder ↓
LINKS — I oder ←
RECHTS — O oder →
FEUER — LEERTASTE

JOYSTICK



Betätige CLR um das Spiel zu unterbrechen/beenden

SPIELEN

Versuche die Ideallage zu finden, wenn Dein Raumschiff in die erste Ebene vorstößt, so daß Du die angreifenden, feindlichen Wellen zerstören kannst. Nach jeder dieser Wellen wirst Du, sofern es Dir gelingt, die ganze Reihe zu zerstören, eine Bonuswaffe finden. Dadurch kannst Du das Spiel mit einem starken Waffenarsenal beginnen. Laser, Raketen und noch viele mehr. Nur wenige Feinde werden Dir widerstehen können. Sei aber vorsichtig! Der Tod ereilt viele schneller als sie denken, da sie zu zuversichtlich oder vielleicht etwas zu eifrig sind.

Die erste Ebene besteht aus fünf verschiedenartigen Geländen. Am besten wird es Dir gelingen zu überleben, wenn Du Deine Spielart dem Gelände, über das Dein Schiff gerade hinwegfliegt, anpaßt.

Um den Salamander zu bezwingen, brauchst Du eine gewisse Verschlagenheit, etwas Geschick und vielleicht ein bißchen Glück -vergiß aber nie — das nächste Übel wartet vielleicht schon um die nächste Ecke.

STATUS UND PUNKTEZÄHLUNG

Am Bildschirm wird der laufende Punktestand und die Anzahl der Leben, die beide Spieler übrig haben, angezeigt.

Der höchste Punktestand wird am Ende des Spieles angezeigt.

Punkte werden vergeben für das Töten von Feinden und für das Aufgreifen von Bonuswaffen. Wenn der Spieler eine bestimmte Waffe bereits hat, werden ihm dennoch Punkte zuerkannt.

HINWEISE

- Nimm immer Bonuswaffen mit.
- Weiche allen kleinen Raketen aus.
- Wenn es Dir möglich ist, versuche die rechte Bildschirmseite zu vermeiden.

SALAMANDER

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by Andrew Glaister

Graphics by Stuart Ruecraft

Produced by D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

© Konami

HERAUSGEBER

Programm von Andrew Glaister

Grafiken von Stuart Ruecraft

Produktion von D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

© Konami

GENERIQUE

Programme de Andrew Glaister

Graphique de Stuart Ruecraft

Produit par D.C. Ward

© 1988 Imagine Software

© Konami