



Taken from Amiga-Manuals-Website

COPYRIGHT

(c)1991/1992 Play Byte/Head-On Technology, Software, Handbook, Text, Graphics and Names are protected by copyright. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means whatsoever, or translated into any other language, without the written permission of Play Byte/Head-On Technology.

TRADEMARKS

"AMIGA", "KICKSTART", "WORKBENCH", "COMMODORE" are registered trademarks of Commodore Business Machines Inc.

"IBM" is a registered trademark of the IBM Corp.

All other product names used in these instructions may be registered trademarks of the manufacturers in question.

DROITS D'AUTEUR

© 1991/1992 Play Byte/Head-On Technology. Le texte, les graphismes et les noms sont protégés par les droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen, ou traduite dans une langue quelconque, sans la permission écrite de Play Byte/Head-On Technology.

MARQUES DEPOSEES

"AMIGA", "KICKSTART", "WORKBENCH", et "COMMODORE" sont des marques déposées de Commodore Business Machines Inc.

"IBM" est une marque déposée de IBM Corp.

Les noms de tous les autres produits mentionnés dans ces instructions peuvent être des marques déposées des fabricants en question.

URHEBERRECHT

(c) 1991/1992 Play Byte/Head-On Technology. Software, Handbuch, Text, Grafik und Namen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung von Play Byte/Head-On Technology in jeglicher Art und Weise reproduziert, gesendet, übertragen oder in eine andere Sprache übersetzt werden.

WARENZEICHEN

"AMIGA", "KICKSTART", "WORKBENCH", "COMMODORE" sind eingetragene Warenzeichen der Commodore Business Machines Inc.

"IBM" ist ein eingetragenes Warenzeichen der IBM Corp.

Alle anderen in dieser Anleitung verwendeten Produktnamen sind gegebenenfalls eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Produzenten.

FRANCAIS

LE SYSTEME	3
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	3
INSTALLATION SUR DISQUE DUR	5
PILOTAGE DE L'HELICOPTERE	6
LE JEU	7
LE MENU OPTIONS	10
USAGE DU CLAVIER	10
IBM PC ET COMPATIBLES	11
CREDITS	13



LE SYSTEME

AMIGA

Pour jouer à partir d'une disquette ou d'un disque dur, vous devez avoir au moins 512Ko de Fast-RAM, en plus du Chip-RAM incorporé. Dans la mesure du possible, vous devriez avoir 512Ko de Chip-RAM supplémentaires. Si vous n'avez que 512Ko de Chip-RAM, vous devriez amorcer UGH! à partir du Workbench, sans qu'aucun autre programme ne soit amorcé en parallèle. Pour que le jeu fonctionne convenablement, il vous faut un minimum de 400Ko de Chip-RAM de libre. Si la mémoire disponible n'est pas suffisante, UGH! ne démarrera pas.

UGH! a été testé sur les versions Amiga DOS 1,2, 2,0 et 2,1, et il devrait fonctionner parfaitement sur ces systèmes. Afin d'éviter tout problème, suivez soigneusement les instructions de chargement.

IBM PC ET COMPATIBLES

Il est essentiel que votre ordinateur soit muni d'une carte VGA. Pour éviter les problèmes, vous devez vous débarrasser de tous les programmes résidents (appelés les TSR). Pour la musique et les effets sonores, vous aurez besoin d'un AdLib ou d'une autre carte sonore compatible à 100%.

UGH! fonctionnera sur MS-DOS ou autres systèmes compatibles, si vous avez 500Ko de mémoire principale avant de commencer le programme.

C64

Aucune modification de hardware ou logiciel n'est nécessaire pour le C64.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA 500, 500+, 600, 2000, 2500, 3000

Eteignez votre Amiga. Introduisez la disquette UGH! dans le lecteur interne de votre ordinateur puis rallumez.





AMIGA 1000

Eteignez votre Amiga 1000 et introduisez la disquette Kickstart. Rallumez votre Amiga et attendez que l'on vous demande d'introduire la disquette Workbench. Introduisez alors la disquette UGH! dans le lecteur interne de votre Amiga.

C64 DISQUETTE

Eteignez votre C64 et le lecteur de disquettes. Ensuite, allumez d'abord le lecteur de disquettes puis l'ordinateur. Introduisez la disquette UGH! dans le lecteur. Tapez maintenant la commande LOAD"*,8,1 et appuyez sur <RETURN>. UGH! démarrera automatiquement et vous indiquera le moment où il faudra retourner la disquette.

C64 CASSETTE

Eteignez votre ordinateur. Introduisez la disquette dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur et appuyez sur les touches SHIFT et RUN-STOP en même temps. Dès que le message "Press play on tape" (appuyer sur Play sur la cassette) apparaît, activez votre cassette de données (Datasette). UGH! démarrera automatiquement et affichera toutes les instructions qui vous permettront de jouer sans aucun problème.

IBM PC ET COMPATIBLES

Allumez votre ordinateur normalement. Introduisez la disquette UGH! dans le lecteur approprié et passez à ce lecteur en entrant la lettre d'identification (A ou B), suivie de deux points et de <RETURN>. Exemple:

A:<RETURN>

Après cela, il vous suffit d'entrer "UGH!" pour que le programme démarre automatiquement.





INSTALLATION SUR DISQUE DUR

AMIGA

Etape 1

Amorcez votre Amiga à partir du disque dur. Dès que l'écran Workbench apparaît, introduisez la disquette UGH! dans le lecteur.

Etape 2

Ouvrez la disquette en cliquant deux fois sur son symbole. Au bout d'un moment, deux symboles de fichier (icônes) apparaîtront dans la fenêtre ouverte. Une de ces icônes contrôle le programme principal du jeu et sert à amorcer UGH! à partir du Workbench. L'autre icône est appelée "Install" et correspond au programme d'installation standard des jeux Blue Byte/Play Byte.

Etape 3

Commencez le programme d'installation en cliquant deux fois sur son icône.

Etape 4

La fenêtre affiche deux possibilités d'entrer les informations. Le nom du lecteur de disquette dans lequel vous avez introduit la disquette UGH! doit être entré dans la case supérieure. Cette case représente normalement le lecteur interne "DFO:", et le texte "DFO:" est déjà présent dans cette case. Si votre disquette UGH! se trouve dans l'un des lecteurs externes, entrez le code approprié (DF1-DF3). Confirmez à l'aide de la touche <RETURN>.

La case inférieure représente le lecteur de destination. Etant donné que le disque dur est toujours appelé "DHO:", on a donc déjà donné à cette case le nom approprié. Si vous voulez installer UGH! dans un autre endroit, entrez le nom se rapportant à votre configuration. Etant donné que vous êtes une de ces personnes bien ordonnées, vous choisirez, sans doute, de placer UGH! dans un tiroir ou un sous-répertoire. Pour cela, entrez le nom d'un tiroir, après celui du code de votre lecteur. Si ce tiroir existe déjà, UGH! y sera installé. Dans le cas contraire, le programme d'installation créera un index du même nom ainsi qu'une icône appropriée. Vous pouvez aussi créer plusieurs sous-répertoires groupés en leur donnant des noms consécutivement.





Pour cela, il vous suffit de séparer les noms avec la touche "/". Quand vous êtes certain que toutes vos entrées sont correctes, vous pouvez commencer le programme d'installation.

Le programme procédera automatiquement à l'installation. Il vous indiquera aussi la fin de l'installation, après quoi, vous pourrez quitter le programme d'installation. UGH! sera alors installé sur votre disque dur et vous pourrez démarrer le programme à partir du Workbench en cliquant deux fois sur l'icône de ce programme.

IBM PC ET COMPATIBLES

Allumez votre ordinateur comme d'habitude. Introduisez la disquette UGH! dans le lecteur approprié et passez à ce lecteur en entrant la lettre correspondante (A ou B), suivie de deux points et de <RETURN>. Exemple:

A:<RETURN>

Entrez ensuite "INSTALL" et suivez les instructions de l'écran. Une fois l'installation terminée, passez à l'index dans lequel vous avez installé UGH! et entrez "UGH!" pour démarrer le programme.

PILOTAGE DE L'HELICOPTERE

Vous pouvez déplacer le vieil hélicoptère sur l'écran à l'aide du joystick.

Pour le faire monter, poussez le joystick vers le haut; plus vous maintenez le joystick dans cette position, plus l'hélicoptère montera rapidement.

Quand vous relâchez le joystick, l'hélicoptère commencera à descendre automatiquement et de plus en plus rapidement.

Pour augmenter la vitesse de descente de l'hélicoptère, tirez le joystick. Pour déplacer l'hélicoptère vers la gauche ou vers la droite, poussez le joystick dans la direction appropriée. Il est également possible de faire plonger l'hélicoptère: plus la vitesse de descente augmente, plus l'hélicoptère plonge profondément dans l'eau.





LE JEU

Le but du jeu est de ramasser les personnages qui apparaissent à l'entrée des cavernes, à l'aide de l'hélicoptère, et de les transporter à la caverne indiquée. Vous atterrissez à côté du personnage habitant la caverne; ce personnage vous indiquera, sous forme de bulles à texte, où il veut aller et montera à bord de l'hélicoptère. Vous irez alors à cette destination et y déposerez le personnage automatiquement. Si vous arrivez à transporter le personnage à destination très rapidement, il vous récompensera en vous offrant un symbole bonus (Score). Si vous entrez en collision avec l'un des habitants des cavernes durant l'atterrissage, il glissera de sa plate-forme et tombera dans l'eau. Pour repêcher un personnage, posez-vous sur l'eau et il se mettra à nager vers l'hélicoptère.

Cependant, le vieil homme ne peut pas être secouru: en raison de sa faible constitution physique, il se noiera au bout de quelques instants.

Un seul personnage (ou objet) à la fois peut être chargé à bord de l'hélicoptère.

La destination de chaque personnage "chargé" sera indiquée dans la barre des statuts.

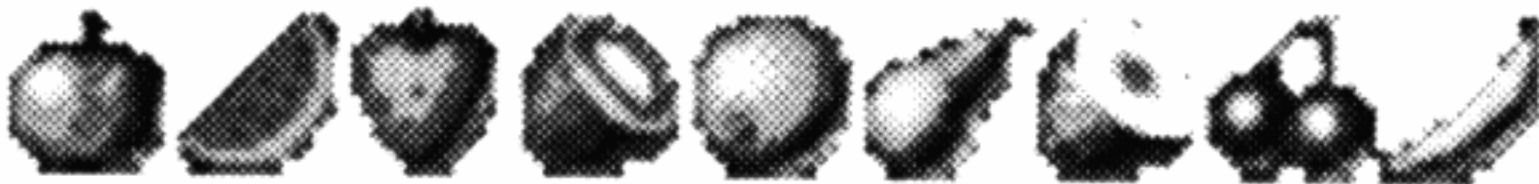
L'ARBRE ET LA PIERRE



Pour mener à bien votre mission, vous devez accumuler de l'énergie. Lancez la pierre (que vous aviez ramassée auparavant) dans l'arbre et récupérez le symbole du fruit qui



apparaît. (Vous ramassez la pierre en atterrissant dessus). Vous pouvez lancer la pierre de l'hélicoptère à l'aide du bouton Feu.

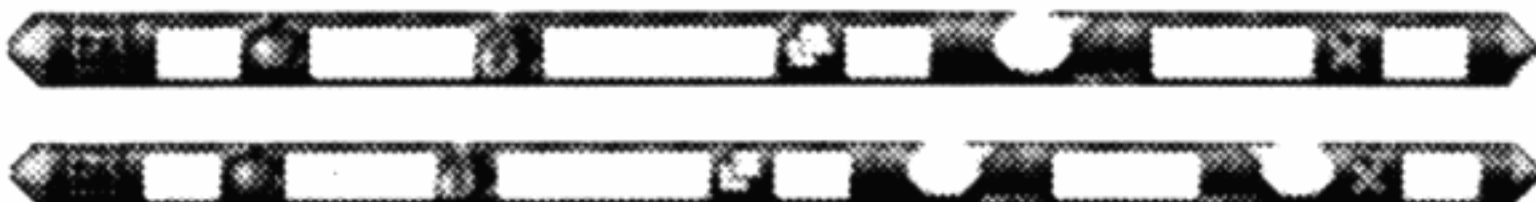


Evitez les animaux agressifs ou assommez-les avec la pierre.



LA LIGNE DES STATUTS

Pendant le jeu, la Ligne des Statuts apparaîtra au bas de l'écran. Elle vous fournira les informations dont vous aurez besoin pour jouer (énergie, score, ordres de transport, etc)



Les informations affichées sont, de gauche à droite:

Nombre de Vies

Indique le nombre de vies (hélicoptères) qu'il reste au joueur (ou aux joueurs). Chaque joueur démarre avec 3 vies.

Barre d'Energie

Au début de chaque niveau, la barre d'énergie est pleine. Souvenez-vous que votre réserve d'énergie diminue quand votre hélicoptère est dans les airs (la taille de la barre d'énergie diminue).

Bourse

Les points que vous marquez sont indiqués à droite de la Bourse.

Liste des Missions

Elle indique le nombre de missions à effectuer.

Bulles à Texte / Indicateur de Personnages

Le personnage se trouvant dans l'hélicoptère, ou la pierre, apparaissent à côté de la bulle (ou des bulles) à texte. La bulle à texte indique la destination vers laquelle vous volez.

Compteur de Bonus

Dès que le personnage monte dans l'hélicoptère, le Compteur de Bonus indique le score. Plus vous emmenez le personnage à destination rapidement, plus vous marquez de points.

Multiplicateur de Bonus

Il indique le facteur par lequel le Compteur de Bonus est multiplié, en fonction de l'envergure de la mission.





OPTION 2 JOUEURS

Si vous choisissez l'option 2 joueurs du Menu Options (F4), vous pouvez jouer simultanément avec un autre joueur en TEAM-MODE (Mode Equipe). Cela signifie que les deux joueurs, équipés chacun d'un hélicoptère, doivent effectuer les tâches ensemble (transport des personnages, collecte d'énergie, combat contre l'ennemi, etc). Les joueurs peuvent se partager le "travail": un joueur peut ainsi s'occuper du ravitaillement en énergie pendant que l'autre s'adonne au transport. Si un hélicoptère est détruit ou si l'énergie est épuisée, le niveau se termine et la partie reprend à partir du début. Si un niveau est interrompu trois fois, la partie est perdue. (Ceci s'applique aussi à une partie à un joueur).

LES ADVERSAIRES

Un jeu qui ne consiste qu'à transporter les gens d'un endroit à l'autre risque de s'avérer ennuyeux à la longue. Pour vous compliquer l'existence, nous avons ajouté un certain nombre d'adversaires:

Trioptère



Tant que vous ne le dérangez pas, il restera inoffensif sur sa plate-forme, mais si vous atterrissez sur son fief, il vous prendra pour un intrus et vous attaquera avec sa corne. Si vous n'arrivez pas à vous dégager, vous pouvez l'étourdir avec votre pierre pendant quelques secondes.

Dinosaure

Il dort paisiblement sur sa plate-forme et il a l'air inoffensif, mais ses ronflements sonores sont une menace constante pour votre hélicoptère.



Ptérodactyle



Il est l'adversaire le plus dangereux. Si vous le touchez, votre hélicoptère s'écrasera immédiatement. Juste avant l'apparition du Ptérodactyle, vous entendrez un cri: préparez-vous alors à vous replier.





LE MENU OPTIONS

Si vous appuyez sur le bouton Feu après avoir chargé le jeu, le Menu Options apparaîtra à l'écran. Si vous êtes satisfait des réglages par défaut, appuyez sur la touche F1 pour commencer la partie.

F2 PASSWORD (ENTRER MOT DE PASSE)

En appuyant sur cette touche, vous pouvez accéder au mot de passe pour le niveau que vous voulez jouer. Appuyez sur la touche <RETURN> pour confirmer.

F3 MEDIUM (MOYEN)

Cette touche vous permet de régler le niveau de difficulté pour la partie. Nous vous conseillons de commencer avec l'option "EASY" (FACILE).

F4 ONE PLAYER (UN JOUEUR)

En appuyant sur cette touche, vous pouvez changer le mode de jeu (mode 1 joueur / mode 2 joueurs).

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Si vous obtenez un bon score à la fin de la partie, vous pourrez inscrire votre nom dans le Tableau des Meilleurs Scores qui apparaîtra à l'écran.

USAGE DU CLAVIER

AMIGA

Touche ESC

Si vous appuyez sur cette touche au cours de la partie, le programme s'arrêtera et vous renverra au Menu Options, après que vous ayez entré votre score dans le Tableau des Meilleurs Scores (si ce score est assez bon pour y figurer).





"P"

Cette touche interrompt la partie pendant un court instant. Pour continuer, appuyez de nouveau sur "P".

"Q"

Cette touche sert à quitter la partie et à retourner au Workbench.

C 64

RUN STOP

Cette touche interrompt partie pendant un court instant. Pour continuer, appuyez de nouveau sur "RUN/STOP".

IBM PC ET COMPATIBLES

Touche ESC

Si vous appuyez sur cette touche au cours de la partie, le programme s'arrêtera et vous renverra au Menu Options, après que vous ayez entré votre score dans le Tableau des Meilleurs Scores (si ce score est assez bon pour y figurer).

"P"

Cette touche interrompt la partie pendant un court instant. Pour continuer, appuyez de nouveau sur "P".

"Q"

Cette touche sert à quitter la partie et à retourner à MS-DOS.

Vous pouvez jouer à UGH!, sans l'aide du joystick, en utilisant les touches du clavier:

Joueur 1

"W" ou Flèche Haut = l'hélicoptère monte

"A" ou Flèche Gauche = l'hélicoptère vole vers la gauche

"S" ou Flèche Droite = l'hélicoptère vole vers la droite

"Y" ou Flèche Bas = l'hélicoptère tombe

"STRG" ou "CTRL" = relâcher la pierre ramassée auparavant

Joueur 2

Touche 8 = l'hélicoptère monte

Touche 4 = l'hélicoptère vole vers la gauche





Touche 6 = l'hélicoptère vole vers la droite
Touche 2 = l'hélicoptère tombe
Touche 0 = relâcher la pierre ramassée auparavant





CREDITS

ORIGINAL AMIGA PROGRAM

Producer: EGO Soft

Program: Thomas Klinger and Björn Roy

Graphics: Thomas Klinger

Music and Effects: Rudolf Stember

Level Design: Peter Schmitz and Björn Roy

C 64 CONVERSION

Producer: HAIP Software

Program: Hans "MC" Ippisch

PC CONVERSION

Program: Mario Knezovic

Music and Effects: Haiko Ruttmann

Manual: Lothar Schmitt and Haiko Ruttmann

