

SALAMANDER

 KONAMI

Imagine
...the name
of the game®



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



ITALIANO

COMMODORE

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

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), the follow C64 instructions.

This game loads in several parts, please follow on screen instructions.

DISK

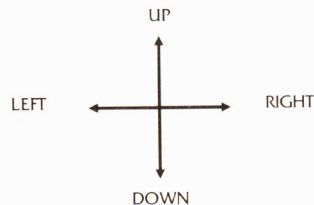
Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD "*",8,1 (RETURN). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

This game loads in several parts. please follow on screen instructions.

CONTROLS

Control is via the joystick in Port 2. The keyboard can be used to turn Music on or off (M), or to Pause the game (P).

Play is always one player against the computer.



FIRE — FIRE

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 Ripple 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. If you are quick enough to grab the shield token at the start of the level, you are rewarded by a partial protection against the hostile aliens — but again be careful, for the shield will only protect you against a few hard collisions — and when it starts to pulse rapidly it means it can only take one more hit.

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 is limited to a score line showing the player's current score. When a new ship is brought onto the screen, the number of ships remaining appears next to it.

A hi-score table is displayed at the end of the game. And it also alternates with the title screen before play commences.

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.
- Try to shoot all of the a wave of aliens for bonus, generally shoot anything of a contrasting colour: This colour indicates weak places where an alien can be killed easily.
- Do not collect too many speed-up tokens or the ship may move too fast for good control.

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 déchainées, 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. A la fin de chaque niveau se trouve un ennemi d'une taille et d'une puissance très importante que vous devrez détruire avant de pouvoir continuer.

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est reboîtinée jusqu'au début. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP puis suivez les instructions sur l'écran. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez les instructions du C64. Le chargement de ce jeu s'effectue en plusieurs parties, veuillez suivre les instructions affichées sur l'écran.

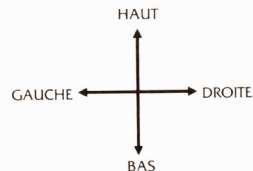
DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut. Tapez LOAD *.*8,1(RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement. Le chargement de ce jeu s'effectue en plusieurs parties, veuillez suivre les instructions affichées sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier au Port 2. On peut utiliser le clavier pour écouter ou supprimer la musique (M) ou pour faire une pause durant le jeu (P).

Le jeu se joue toujours avec un joueur affrontant l'ordinateur.



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'envahisseurs. 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'envahisseurs vous résisteront, mais attention! d'habitude, la mort est rapidement au rendez-vous pour ceux qui sont trop sûrs d'eux ou simplement trop avides.

Ce premier niveau contient au moins cinq types de terrain distincts et le meilleur moyen de survivre consiste à adapter votre style de jeu à chacun d'entre eux alors qu'ils déboulent le long de votre vaisseau. Si vous êtes suffisamment rapide pour réussir à attraper le bouclier symbolique au début du jeu, vous serez récompensé car il vous fournira une protection partielle contre les envahisseurs hostiles - mais de nouveau soyez prudent car le bouclier ne vous protégera que contre quelques rudes collisions - quand il commence à émettre des pulsations rapides, cela signifie qu'il ne peut recevoir qu'un seul coup supplémentaire.

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 se limite à une ligne de score indiquant au joueur son score du moment. Quand un nouveau vaisseau est introduit à l'écran, le nombre de vaisseaux restants s'affiche à côté.

Le tableau des records est affiché à la fin du jeu et en alternance avec l'écran titre avant que le jeu ne commence.

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
- Pour un bonus, essayez de tirer sur toute une vague d'envahisseurs; d'une manière générale, tirez sur tout ce qui est d'une couleur contrastée: cette couleur indique les points faibles où un envahisseur peut être atteint et tué aisément.
- Ne collectez pas trop de symboles d'accélération car le vaisseau risque de se déplacer trop rapidement pour permettre un bon contrôle.

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 Verzweiflung, 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

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FEUER-KNOPF drücken.

Dieses Spiel lädt sich in mehreren Teilen. Bitte den Bildschirmanleitungen folgen.

DISKETTE

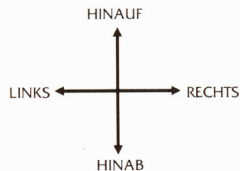
Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD **,8.1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

Dieses Spiel lädt sich in mehreren Teilen. Bitte den Bildschirmanleitungen folgen.

STEUERUNGEN

Steuerung erfolgt mittels Joystick in Port 2. Die Tastatur kann zum Ein- und Ausschalten der Musik (M) oder zum Unterbrechen (P) des Spiels benutzt werden.

Es kann immer nur ein Spieler gegen den Computer spielen.



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 vieles 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

Während des Spiels sind die Angaben am Bildschirm auf eine Punktstandszeile beschränkt, in der der laufende Punktstand angezeigt wird. Wenn ein neues Schiff auf den Bildschirm gebracht wird, erscheint daneben die Anzahl der restlichen Schiffe.

Eine Tabelle mit dem höchsten Punktstand wird am Spielende angezeigt. Sie wird auch abwechselnd mit den Titelbild angezeigt, bevor das Spiel beginnt.

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

HINWEISE

- Nimm immer Bonuswaffen mit.
- Versuche jede feindliche Angriffswelle gänzlich zu vernichten. Im Prinzip sollst Du auf alles schießen, das eine kontrastierende Farbe hat. Diese Farbe stellt einen schwachen Punkt dar, durch den sich ein Feind leicht töten läßt.
- Sammle nicht zuviele Beschleunigungspunkte, da das Schiff sonst zu schnell wird und Du es nicht mehr so gut steuern kannst.

SALAMANDER

Dopo l'infittà vi è la galassia maledetta delle forze del despotic SALAMANDER. Un eroe deve convincere i sui compatrioti ad andare con lui in un viaggio fino all'inferno. Mostri Organici distruttori, Ragni Nucleari, inferni che bruciano come mari in tormento. Caverne della Disperazione. Demoni che sorpassano la nostra immaginazione...

ORA E IL MOMENTO... VOI SIETE L'EROE.

Lo scopo ultimo è di distruggere un cervello enorme che controlla il regno di Salamander. Per riuscire, avete tre navicelle spaziali che hanno poche armi, ma sono in grado di quadruplicare la loro potenza di sparo. Ognuno dei 4 livelli è composto di diversi tipi di terreno e di avversari. Alla fine c'è un nemico enorme e potente che deve essere distrutto prima di poter continuare.

CARICAMENTO

Inserire la cassetta nel registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed accertarsi che il nastro sia all'inizio e che tutti i cavi siano ben collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo. SCHIACCIARE PLAY nel registratore. Questo programma caricherà automaticamente. Per il caricamento del C128, scrivere GO 64 (RETURN) poi seguire le istruzioni del C64.

Questo gioco si carica in parti diverse, seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disk drive, inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivere LOAD *.8,1 (RETURN), apparirà così il videata d'introduzione, ed il programma caricherà automaticamente.

Questo gioco si carica in parti diverse, seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

CONTROLLO

Il gioco viene controllato tramite il joystick nel Portello 2. La tasteria può essere usata per accendere o spegnere la Musica (M) or per fermare la partita (P).

Si gioca sempre un giocatore control il computer.



COME GIOCARE

Mentre la vostra navicella arriva all'inizio del livello uno, trovate la posizione migliore per distruggere tutte le ondate di alieni. Ognuna di queste ondate iniziali abbandoneranno un'arma se riuscite a distruggere l'intera fila di nemici. In questo modo potete iniziare il gioco con un'enorme quantità di armi. Con i Lasers ed i Missili più due multipli, pochi alieni riusciranno a battervi, ma fate attenzione! — La morte normalmente viene velocemente per coloro che si credono troppo potenti, o troppo avidi.

Per superare i cinque livelli diversi di terreno e per sopravvivere dovrete adattarvi ad ognuno di essi, via via che vi entrate con la navicella. Se siete abbastanza veloci per prendere lo scudo che appare all'inizio del livello, vi verrà data una protezione parziale contro gli alieni ostili — ma, fate attenzione, perchè lo scudo vi proteggerà soltanto contro alcune collisioni — e quando inizia a pulsare rapidamente vuol dire che ne può sopportare solo un'altra.

Per vincere contro Salamander dovrete essere furbi, abili e forse anche un po' fortunati — ricordatevi — non sapete che cosa c'è dietro l'angolo.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

I dati che appaiono sullo schermo durante il gioco si limitano ad una linea di punteggio corrente. Quando si usa un'altra navicella, apparirà il numero di navicelle rimaste.

A fine gioco apparirà un elenco di punteggi più elevati. Quest'elenco appare anche alternativamente al titolo del gioco prima che la partita inizi.

Vi vengono assegnati dei punti quando uccidete degli alieni e quando raccogliete delle armi extra. I punti vengono assegnati anche se il giocatore ha già quest'arma specifica.

SUGGERIMENTI

- Racogliete sempre le armi extra.
- Cercate di colpire tutti gli alieni che fanno parte di un'ondata iniziale, e tutto quello che è di un colore contrastante. Questo colore indica che l'alieno ha un punto debole, e può essere ucciso facilmente.
- No raccogliere troppi buoni di accelerazione, perchè la navicella si muoverà troppo velocemente per poterla controllare.

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 Peter Baron
Graphics by Bob Stevenson
Music by Mark Cooksey
Produced by D.C. Ward
© 1988 Imagine Software
© Konami

GENERIQUE

Programme de Peter Baron
Graphique de Bob Stevenson
Musique de Mark Cooksey
Produit par D.C. Ward
©1988 Imagine Software
©Konami

HERAUSGEBER

Programm von Peter Baron
Grafiken von Stuart Ruecraft
Produktion von D.C. Ward
© 1988 Imagine Software
© Konami

CREDITI

Codifica di Peter Baron
Parte Grafica di Bob Stevenson
Musica di Mark Cooksey
Prodotto da D.C. Ward
© 1988 Imagine Software
© Konami



Imagine is a registered trademark.