

ATARI ST... CBM AMIGA... ENGLISH... FRANCAIS... DEUTSCH.



ocean[®]

ocean is a registered trademark.

ocean[®]

...INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....IN

SCENARIO	2
LOADING	3
CONTROLS	4
GAMEPLAY	7
STATUS AND SCORING ...	9
HINTS AND TIPS	10
CREDITS	12

...SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO.....SCE

In the year 2039 AD man has begun deep space exploration. However throughout the deep expanse of space there are many unknown dangers awaiting weary travellers and explorers.

From a crippled space ship a distress call is transmitted. You have received the message. Will you be able to rescue the helpless hostages from the clutches of the astral hijackers?

Travel through corridors and rooms packed with aliens of all sizes searching for survivors and out onto the planet surface to more dangerous regions.

2

3

...LOADING.....LOADING.....LOADING.....LOADING.....LOADING.

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert disk 1 into the drive, then when prompted, insert disk 2. This program will then load automatically. Follow on-screen instructions.

AMIGA 500

Turn on the computer. Insert disk 1 in drive A and the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the System disk. When the Workbench disk illustration appears insert the game disk 1. The program will then automatically load and run.

...CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROLS.....

This is a one or two player game controlled by mouse, joystick or a Trojan Light Phazer.

During the titles press SPACE bar to bring up an options screen. Press RETURN to highlight the next menu item and press SPACE bar to cycle through the highlighted item's possible options.

Use the menu to set the controller attached to each game port and whether to have music or sound effects during the game.

It is important that a controller of the correct type is connected to the appropriate port otherwise the game may not function correctly. Note that a Trojan Light Phazer can only be connected to port 2 on an Amiga or the serial port on an Atari ST.

To start the game press SPACE bar while the START GAME menu item is highlighted or press FIRE on one of the two controllers.

4

...CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROLS.....

If a Trojan Light Phazer has been selected as one of the controllers it must be calibrated by shooting at the targets displayed on a calibration screen which will appear before the game starts. If this screen appears and a Light Phazer is not connected press any key to revert to the options screen.

Player 1 appears as the blue player on the left of the screen and uses the controller plugged into Port 1.

Player 2 appears as the red player on the right of the screen and uses the controller plugged into Port 2.

Either player may join in the game at any time by pressing the firing button on their controller. If this appears not to work it may be because the wrong controller is connected to the port.

During the game a mouse or joystick will move the gunsight and a left mouse button or a

5

...CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROLS.....CONTROLS.....

The joystick fire button will fire. If a Trojan Light Phazer is used it should simply be aimed at the screen and will fire when the trigger is pulled. Note that the trigger must be released before the gun can be aimed again. A mouse right button or one of the following keys will select a weapon from the available arsenal:

AMIGA

PLAYER 1: LEFT ALT ALTERNATE
PLAYER 2: RIGHT ALT NUMERIC PAD 0

During the game press HELP to pause the game. Press either RETURN to resume play or ESC to return to the titles page.

ATARI ST

...GAMEPLAY.....GAMEPLAY.....GAMEPLAY.....GAMEPLAY.

Travel through the corridors of the space ship and the barren planet surface searching for trapped hostages which must be rescued.

As you pass walls flashing lights may appear and firing at these will produce one of the following pickups which can be collected by shooting them:

a flame-thrower - scorch those aliens!
a grenade - blow 'em to smithereens!

a blade - cut 'em in two!
a freeze-gun - leave 'em standing!
body armour - protect yourself!
red tube - refresh yourself with some energy units
yellow tube - restore yourself to full energy.

If a weapon is continually fired its recharge rate will drop and its firepower will become less and less effective. The weapons' recharge rate will increase if firing is ceased.

..GAMEPLAY.....GAMEPLAY.....GAMEPLAY.....GAMEPLAY

In some parts of the complex you will encounter large guardians which must be conquered before you can continue.

You will fail in your mission if you lose all your energy or lose all your hostages.

On some implementations you may have a choice of direction to travel at certain points in the complex. Select a direction by shooting the appropriate arrow which will appear.

..STATUS AND SCORING.....STATUS AND SCORING.....STATU

At the top of the screen are the scores for the player(s) taking part, the time remaining to complete the current section of the complex and the number of hostages in that section. A hostage icon will be blank if they have not been found, filled if they have been rescued or crossed out if they have been killed.

At the bottom of the screen is a radar display which will reveal some of the aliens in the vicinity and, for each player taking part, a display indicating the current number of special weapons in their arsenal and which weapon is currently selected, the current energy available to the player shown as a segmented bar and the current weapon recharge rate.

...HINTS AND TIPS.....HINTS AND TIPS.....HINTS AND TIPS.....

Concentrate on large aliens first. Use special weapons on large groups for best results. Collect as many different weapons as possible. Remember that not all aliens will appear on the radar. Don't get the blues or life will become tricky!

SPACE GUN

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

All rights are reserved worldwide.

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

...HINTS AND TIPS.....HINTS AND TIPS.....HINTS AND TIPS.....

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.



CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.

...CREDITS.....CREDITS.....CREDITS.....CREDITS.....CREDITS

...INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....INDEX.....I

© 1991 Taito Corp. All Rights Reserved.
Conversion by Images Software Ltd.
Amiga/ST Programmed by Henry Clark
Graphics by Keith Ross
Music by Sonic Projects
Produced by D. C. Ward
© 1992 Ocean Software Ltd.

12

SCENARIO	14
CHARGEMENT	15
COMMANDES	16
LE JEU	19
STATUS ET SCORES	21
CONSEILS	22
GENERIQUE	23

13

...SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO.....SCENARIO.....SCE

En l'an 2039 les hommes ont commencé une exploration profonde de l'espace. Toutefois au travers de cette profonde expansion spatiale il existe maints dangers inconnus, attendant les voyageurs et explorateurs fourbus.

Un message de détresse a été émis à partir d'un vaisseau spatial endommagé. Vous avez reçu le message. Serez-vous capable de sortir les otages sans défense des griffes des pirates de l'espace?

Courrez dans les coursives et les pièces remplies d'extra-terrestres de toutes dimensions ainsi qu'à la surface de la planète dans des régions beaucoup plus dangereuses, pour rechercher les survivants.

14

ATARI ST

Mettez votre ordinateur sous tension, ainsi que votre lecteur, insérez la disquette 1 et lorsqu'elle vous sera demandée, introduisez la disquette 2. Ce programme va se charger automatiquement.

Suivez les instructions à l'écran.

AMIGA 500

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette 1 dans le lecteur A et le programme va se charger et démarrer automatiquement.

AMIGA 1000

Insérez la disquette Système. Lorsque les utilitaires apparaissent à l'écran introduisez la disquette 1 de jeu. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

15

...COMMANDES.....COMMANDES.....COMMANDES.....COM

C'est un jeu à un ou deux joueurs pouvant être contrôlé soit avec la souris, le joystick ou un Trojan Light Phazer.

Pendant les titres appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour faire apparaître à l'écran des options. Appuyez sur RETOUR pour mettre en surbrillance l'article suivant du menu et appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pour faire dérouler les différentes options de l'article en surbrillance.

Utilisez le menu pour relier le contrôleur à chaque port de jeu pour avoir la musique ou les effets sonores pendant le jeu.

Il est important qu'un contrôleur de type correct soit connecté au port approprié sinon le jeu ne peut fonctionner correctement. Notez qu'un Trojan Light Phazer ne peut être connecté qu'au port 2 d'un Amiga ou au port de série d'un Atari ST.

16

Pour démarrer le jeu appuyez sur la barre d'ESPACEMENT pendant que l'article du menu de DEBUT DE JEU est en surbrillance ou appuyez sur FEU avec un des deux contrôleurs.

Si un Trojan Light Phazer est sélectionnée il doit être calibré en tirant sur les cibles affichées sur un écran de calibrage qui apparaîtra avant que le jeu ne démarre. Si cet écran apparaît et qu'un Trojan Light Phazer n'a pas été branché, alors appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir à l'écran d'options.

Le Joueur 1 apparaît comme étant le joueur bleu à la gauche de l'écran et utilise le contrôleur branché au Port 1.

Le Joueur 2 apparaît comme étant le joueur rouge à la droite de l'écran et utilise le contrôleur branché au Port 2.

Tout joueur peut rejoindre le jeu à n'importe quel moment en pressant la gâchette de tir de leur contrôleur. Si cela semble ne pas fonctionner cela

17

...COMMANDES.....COMMANDES.....COMMANDES.....COM

...LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....

vient, peut-être, du fait que le mauvais contrôleur est relié au port.

Pendant le jeu une souris ou un joystick pourra actionner le viseur et le bouton gauche de la souris ou la gâchette du joystick pourront faire feu. si un Trojan Light Phazer est utilisé il faudra simplement viser l'écran et tirer en pressant la gâchette. Il est à remarquer que la gâchette doit être relâchée pour effectuer un nouveau tir.

Le bouton droit de la souris ou une des clefs suivantes peuvent sélectionner une arme dans l'arsenal disponible:

AMIGA

ATARI ST

JOUEUR 1: ALT GAUCHE

ALTERNATE

JOUEUR 2: ALT DROIT TOUCHE NUMERIQUE 0

Pendant le jeu pressez la commande HELP pour mettre le jeu en pause. Pressez soit RETOUR pour le redémarrer ou faites ESC pour retourner à la page de titres.

18

19

Voyagez dans les coursives du vaisseau de l'espace et sur la surface en friche de la planète pour retrouver les otages devant être sauvés.

En passant les murs, des lumières flashantes peuvent apparaître, et en tirant sur celles-ci vous verrez surgir les objets suivants que vous pouvez récupérer en tirant dessus:

Un lance-flamme – Brûlez ces extra-terrestres!
Une grenade – Explosiez-les en petites morceaux!

Une lame – Tranchez-les en deux!
Un fusil réfrigérant – Laissez-les debout!

Armure – Protégez-vous!
Tube rouge – Reprenez des forces à une unité d'énergie

Tube jaune – Rechargez-vous complètement en énergie.

Si une arme est continuellement en train de faire feu, son taux de recharge diminuera et sa

...LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU.....LE JEU....

puissance de feu deviendra de plus en plus faible. Le taux de rechargement des armes s'accroît si le tir est en rafale.

Dans certains endroits du jeu vous rencontrerez de fortes sentinelles que vous devrez conquérir afin de pouvoir continuer.

Vous échouerez dans votre mission si vous perdez toute votre énergie ou si vous perdez tous vos otages.

Dans certaines versions vous pouvez avoir un choix de direction pour vous déplacer à certains points du complexe. Sélectionnez une direction en tirant sur la flèche appropriée qui apparaîtra.

20

...STATUS ET SCORES.....STATUS ET SCORES.....STATU

En haut de l'écran sont inscrits les scores des joueurs en lice, le temps restant pour terminer la section du complexe en cours, et le nombre d'otages dans cette section. Un symbole graphique sera à blanc si les otages n'ont pas été trouvés, rempli s'ils ont été secourus, ou coché s'ils ont été tués.

En bas de l'écran un radar est affiché pour révéler la présence d'extra-terrestres dans le voisinage et, pour chaque joueur, un affichage indique le nombre actuel d'armes spéciales dans son arsenal et quelle est celle utilisée à cet instant; L'énergie en cours restant disponible s'affiche sur un segment fractionné avec le taux de rechargement de l'arme employée.

21

...CONSEILS.....CONSEILS.....CONSEILS.....CONSEILS.....CON

Concentrez-vous sur les grands extraterrestres.

Utilisez des armes spéciales sur les groupes importants pour obtenir de meilleurs résultats.

Prenez autant d'armes que possible.

Rappelez vous qu'aucun extraterrestre n'apparaîtra sur le radar.

Ne chopez pas le bourdon sinon la vie deviendra difficile.

SPACE GUN

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soient, sans la permission écrites de Ocean Software Ltd.

Tous droits réservés.

22

...GENERIQUE.....GENERIQUE.....GENERIQUE.....GENERIQUE....

CE LOGICIEL PRODUIT-PROGRAMME A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE.
VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus.

N'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec un produit OCEAN car il pourrait être altéré et rendre le disque inutilisable.

©1991 Taito Corp. Tous Droits Réservés.

Conversion par Images Software Ltd.

Amiga/ST programmé par Henry Clark

Graphique par Keith Ross

Musique par Sonic Projects

Produite par D.C. Ward

©1992 Ocean Software Ltd.

23

...INHALT.....INHALT.....INHALT.....INHALT.....INHALT.....INH

SZENARIUM	25
LADEN	26
STEUERUNG	27
SPIELGESCHEHEN	30
STATUS UND PUNKTEWERTUNG	32
HINWEISE UND TIPS	33
MITARBEITERVERZEICHNIS	34

24

...Szenarium.....Szenarium.....Szenarium.....Szenariu

Im Jahre 2039 n.Chr. hat die Menschheit mit der Erforschung des tiefen Weltalls begonnen. Überall in den Weiten des Weltraums warten jedoch viele unbekannte Gefahren auf erschöpfte Reisende und Forscher.

Von einem beschädigten Raumschiff ergeht ein Notruf. Du hast diese Nachricht empfangen. Wirst Du die hilflosen Geiseln aus den Fängen der astralen Entführer befreien können?

Die Suche nach Überlebenden führt Dich durch Gänge und Räume voll von außerirdischen Wesen jeder Größe und bringt Dich schließlich auf die Oberfläche des Planeten mit ihren gefährlichen Regionen.

25

...LADEN.....LADEN.....LADEN.....LADEN.....LADEN.....LADE

ATARI ST

Den Computer und das Diskettenlaufwerk einschalten, dann Diskette 1 ins Laufwerk eingeben und, sobald Dich der Computer dazu auffordert, Diskette 2 einlegen. Das Programm wird jetzt automatisch geladen. Folge den Bildschirminstruktionen.

AMIGA 500

Computer einschalten. Diskette 1 ins Laufwerk A einlegen. Das Programm wird jetzt automatisch geladen und abgespielt.

AMIGA 1000

Die Systemdiskette einlegen. Sobald die 'Workbench'- Diskettenillustration erscheint, die Spieldiskette 1 eingeben. Das Programm wird jetzt automatisch geladen und abgespielt.

26

...STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUERU

Dies ist ein Spiel für ein oder zwei Spieler, das mit Hilfe einer Maus, eines Joysticks oder eines Trojan Light Phazers gesteuert wird.

Während der Titel die LEERTASTE drücken, um den Optionsschirm hervorzuholen. Die RETURN-Taste drücken, um den nächsten Menüposten hervorzuheben und dann die LEERTASTE drücken, um die für den hervorgehobenen Posten vorhandenen Optionen durchzugehen.

Benutze das Menü sowohl, um die Steuerung einzustellen, die sich an jedem Spielanschluß befindet, als auch, um Musik oder Geräuscheffekte während des Spiels zu veranlassen.

Es ist wichtig, daß eine Steuerung des richtigen Typs an den entsprechenden Anschluß angeschlossen ist, weil andernfalls das Spiel nicht richtig funktioniert. Bitte beachte, daß ein Trojan Light Phazer nur an den Anschluß 2 eines Amiga oder den seriellen Anschluß eines Atari ST angeschlossen werden kann.

27

...STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUERU

...STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUERUNG.....STEUERU

Um mit dem Spiel zu beginnen, drücke die LEERTASTE während das START GAME Menü gezeigt wird oder drücke FEUER an einer der beiden Steuerungen.

Falls ein Trojan Light Phazer als eine der Steuerungen gewählt worden ist, muß er durch Einschießen auf Ziele kalibriert werden, die auf dem Kalibrierungsschirm vor Spielbeginn erscheinen. Falls dieser Schirm gezeigt wird ohne daß ein Light Phazer angeschlossen ist, bewirkt das Drücken einer beliebigen Taste die Rückkehr zum Optionsschirm.

Spieler 1 erscheint als der blaue Spieler auf der linken Seite des Schirms und benutzt die an den Anschlußpunkt 1 angeschlossene Steuerung.

Spieler 2 erscheint als der rote Spieler auf der rechten Seite des Schirms und benutzt die an den Anschluß 2 angeschlossene Steuerung.

28

Jeder Spieler kann sich jederzeit am Spiel beteiligen, indem er die Schußtaste seiner Steuerung betätigt. Sollte dies nicht funktionieren, so ist es möglich, daß die Steuerung am falschen Anschluß angeschlossen ist.

Während des Spiels kann das Visier mit einer Maus oder einem Joystick bewegt werden. Eine Taste links an der Maus oder eine Schußtaste am Joystick wird zum Feuern verwendet. Falls ein Trojan Light Phazer benutzt wird, genügt es, diesen auf den Bildschirm zu richten und den Drücker zu betätigen. Bitte beachten, daß der Drücker vor dem Anvisieren eines neuen Ziels losgelassen werden muß. Mit einer Taste rechts an der Maus oder einer der folgenden Tasten kann eine Waffe aus dem vorhandenen Arsenal gewählt werden:

AMIGA

Spieler 1 LINKS ALT
Spieler 2 RECHTS ALT

ATARI ST

ALTERNATE
ZEHNERTASTATUR 0

29

...SPIELGESCHEHEN.....SPIELGESCHEHEN.....SPIELGESCHEHEN

Drücke HELP während des Spiels, um das Spiel zu unterbrechen. Drücke entweder die RETURN-Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen oder ESC, um zur Titelseite zurückzukehren.

...

Durchsuche die Gänge des Raumschiffes und die wüste Planetenoberfläche nach gefangengehaltenen Geiseln, die befreit werden müssen.

Beim Passieren von Wänden können Blinklichter aufleuchten.

Schüsse auf diese Blinklichter produzieren die folgenden

Gegenstände, die durch weiteres Schießen gesammelt werden können:

Ein Flammenwerfer – Verbrenn die Außerirdischen!

Eine Granate – Jag sie in die Luft!

Eine Klinge – Hau sie in Stücke!

Eine Gefrierkanone – Verwandel sie in Eiszapfen!
Körperpanzerung – Schütz Dich!

30

31

...SPIELGESCHEHEN.....SPIELGESCHEHEN.....SPIELGESCHEHEN

Roter Schlauch – Erfrisch Dich mit einigen Energienheiten.

Gelber Schlauch – Stell Deine Energie wieder voll her.

Falls eine Waffe kontinuierlich gefeuert wird, verringert sich ihre Aufladegeschwindigkeit und damit ihre Feuerkraft. Die Aufladegeschwindigkeit der Waffe nimmt zu, sobald das Feuern eingestellt wird.

In einigen Teilen des Komplexes wirst Du auf große Hüter stoßen, die überwältigt werden müssen bevor Du weitermachen kannst.

Deine Mission ist gescheitert, falls Du Deine gesamte Energie verbraucht oder alle Geiseln verlierst.

Bei der Durchführung gewisser Aufgaben hast Du an bestimmten Punkten im Komplex eine Richtungswahl vorzunehmen. Wähle eine Richtung, indem Du den entsprechenden Pfeil abschießt, der an diesen Punkten erscheint.

...STATUS UND PUNKTEWERTUNG.....STATUS UND PUNK

Oben auf dem Bildschirm erscheinen die Punktzahlen der/des teilnehmenden Spieler/s, die für den Durchlauf des dargestellten Komplexabschnittes noch verbleibende Zeit sowie die Anzahl der Geiseln in diesem Abschnitt. Geiselbilder sind leer, solange die Geiseln nicht gefunden sind; ausgefüllt, sobald Geiseln befreit worden sind und durchkreuzt, wenn Geiseln getötet worden sind.

Unten auf dem Bildschirm ist eine Radaranzeige, auf der einige der Außerirdischen erscheinen, die sich in der Nähe befinden.

Außerdem wird für jeden Spieler angegeben, welche Spezialwaffen noch im Arsenal sind, welche Waffen momentan im Einsatz sind, die augenblickliche Aufladegeschwindigkeit der Waffen und die momentan noch verfügbare Energie, die als segmentierter Balken dargestellt ist.

32

Konzentriere Dich zuerst auf die großen außerirdischen Wesen.

Bei Anwendung von Spezialwaffen auf große Gruppen werden die besten Ergebnisse erzielt.

Sammel soviele verschiedene Waffen wie möglich.

Vergiß nicht, daß nicht alle Außerirdischen auf dem Radarschirm erscheinen.

Laß den Kopf nicht hängen oder Dein Leben wird problematisch!

SPACE GUN

Programmierungskode, graphische Darstellung und Bildmaterial sind das Urheberrecht der Ocean Software Limited und dürfen in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden ohne die schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DIESES SOFTWAREPRODUKT IST SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND GEMÄSS DEN HÖCHSTEN QUALITÄTSANFORDERUNGEN HERGESTELLT

33

...MITARBEITERVERZEICHNIS.....MITARBEITERVERZEICHNIS

WORDEN. BITTE DIE LADEINSTRUKTIONEN MIT
SORGFALT LESEN.

Dieses Spiel ist auf Viren überprüft worden.

Bitte kein Diskettenhilfsprogramm für Ocean-
Produkte benutzen, weil dadurch Daten verfälscht
werden können, so daß die Diskette
unbrauchbar wird.

©1991 Taito Corp. Alle Rechte
vorbehalten.

Konversion durch Images
Software Ltd.

Amiga/ST programmiert von Henry Clark

Graphik von Keith Ross

Musik von Sonic Projects

Produziert von D. C. Ward

©1992 Ocean Software Ltd.