



KONAMI

RC 758

MSX



**SALAMANDER**<sup>TM</sup>

© KONAMI 1988

Manuel d'Utilisation · Bedienungsanleitung

Manual del Usuario



**User's Manual**

## 1. Salamander – The Story

"I am Van landroth Frehley, head of the Imperial Space Archaeology Institute on the planet Nemesis. Our home planet, Latis, is in the grip of a terrible danger.

The planet Latis, where life first began 120 million years ago, is located in the middle of the Telsa galaxy. Surrounding Latis are four other planets called Eioneus, Lavinia, Kierke and Odysseus. These are called the Latis planets.

These planets are the stars of civilisation, and their history has taken shape together with the prosperity of the second or modern day Latis civilisation. The first civilisation was ancient Latis, which flourished around 100 million years ago. The Ancient Latis people who built this civilisation were masters of a form of psycho-power known as the 'crush blow power', something which was beyond our imagination.

They used this power to prophesy the future. It is said that they could see more than 100 million years into the future, and what they prophesied was the destruction of their descendants. In other words, us.

They inscribed all that they prophesied on metal and stone tablets, which have become known as 'The Prediction'. So far only the preface and the first chapter have been found. My personal theory is that the others are hidden in underground ruins on the other planets.

In the Prediction Preface they wrote:

*'Since the time when the red sun sank into oblivion we knew that it was our fate to go into extinction before very long. We make this prophesy of the world to come, as we see it, to save our descendants. We write about the catastrophe to come in these six chapters of the prediction.'*

Analysis: The red sun refers to the time the Ancient sun of Latis

was extinguished.

Chapter One read:

*'When the giant devil who lives in a sea of flames awakens, an insane force will appear and heaven and earth will be swallowed up in darkness. The devil will be reborn with green skin and five eyes and will bring about two catastrophes.'*

Analysis: This is considered to be predicting the invasion of Latis by the Salamander forces. At the moment, there is no definitive interpretation for the devil 'with green skin and five eyes'.

The time for the prophesy to come true has now come upon us. This message has reached us on Nemesis:

'The four planets around Latis have been attacked by an unknown fighting group called Salamander. They have installed a fortified base on Odysseus and taken control of Lais. The people of Latis who still remain alive are retreating back to the Zot transport relay station. SOS...SOS..'

At my request, Lars XVIII, Emperor of Nemesis, has immediately ordered two space fighters to the scene.'

## 2. How to Play

### 1. Basic Play

1 Salamander can be played by one or two players, using a joystick or the keyboard, or both.

2 There are three different play modes:

1 PLAYER	- One player
EXCHANGE	- Two players alternating in play
DUAL PLAY	- Two players playing at the same time

3 Start play by selecting the play mode you require and pressing the space bar or the trigger button.

4 You have three ships, and gain an extra ship with every 100,000 points scored.

5 If you collide with an enemy, the landscape or an enemy missile etc., you will explode and lose a ship.

6 You must fight off the enemies, and move from stage to stage by defeating the enemy guardian that lingers at the end.

7 You can change your weapons by accumulating power capsules and selecting the new chosen weapon.

8 You can also obtain new weapons by collecting fifteen of the energy capsules that appear when you destroy an enemy pod.

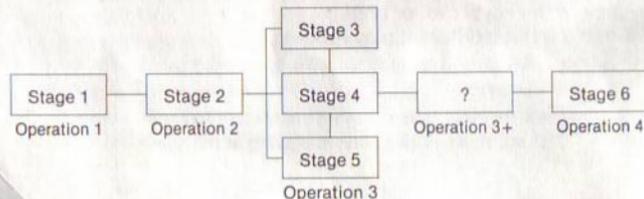
9 You can stop play temporarily by using the [F1] key.

10 To continue play after all ships have been lost, press the [F5] key while the music is playing.

11 In 1 PLAYER or EXCHANGE mode, you can change into DUAL PLAY at any time to allow two players to play simultaneously. First of all, press [F1] to pause the game, and then press [F5]. The 'In-Play selection mode' is then displayed, and by pressing the space bar when the arrow points to YES, the dual play mode is entered. Player 2 is then given three ships to start with.

## 2. Strategic Play

1 Salamander is structured as shown in the diagram below.



2 In operation 1 (stage 1) you must rescue the remaining survivors from the Latis planet.

3 In operation 2 (stage 2) you must lead the rescued Latis people to space station Zot.

4 Operation 3 is where the strategic play comes in. You have to select which stage to attempt within a time limit. The strengths of the enemy for each stage is displayed, but the longer you take in choosing, the tougher each stage becomes, as the enemy have more time to position themselves.

5 When you have cleared all of the stages in operation 3, you go on to the last stage, and operation 4. However, if you have Nemesis 2 plugged into the second slot, you get an extra stage: the mysterious Operation 3+. This unexpected puzzle stage is a major key towards saving Latis.

## 3. Obtaining 'The Prediction'

1 The Prediction is hidden at some point in each of the stages. It will give you a big clue on how to defeat the enemy.

2 To find The Prediction, you must enter the underground ruins of Ancient Latis. You will have to recognise these entrances as you play the game.

3 When you have found The Prediction, its contents are displayed on the screen.

4 The Prediction has a preface and six chapters. The preface and first chapter have already been discovered.

## 4. Fighting with an enemy guardian

To overcome an enemy guardian, you have to remove the defensive wall which protects the shield bar. A defensive wall can be removed by destroying one of its nuclei, but it is difficult to find the correct one as its identity changes each time the game is played.

### 3. Controlling play

#### 1. Basic Controls

	Keyboard		Joystick	
	Player 1	Player 2	Player 1	Player 2
Movement	↑ ← → ↓	E S F C	(Port A) Up/Down Left/Right	(Port B) Up/Down Left/Right
Firing button	SPACE	SHIFT	Trigger A	Trigger A
Power-up	N M	CTRL	Trigger B	Trigger B
Pause	F1	F1	—	—

#### 2. Combined Play (Only in dual play mode)

When two players are playing simultaneously, combined play becomes possible under certain conditions (See the Power-Up section for details). In combined play, the controls work as follows:

Player	Role	Controls
The player taking the combining device	Pilot	8-Direction Movement
The Other Player	Co-Pilot	Firing and Powering Up

### 4. The Crush Blow Operations

#### 1. The Situation On Latis

The Latis planets have been overrun and the ozone layer protecting the planets from cosmic rays has been destroyed by Zelos force generated by the Salamander army, making it impossible to live on the planets. A crush blow system has been set up to clear Latis of the Zelos force.

#### 2. The Crush Blow Operations

To succeed, each of the 4 operations making up the Crush Blow Operations must be cleared in turn:

Operation 1 (Stage 1)	Surprise landing on the planet Latis. Rescue the remaining Latis people and take them to the transport ship Layra.
Operation 2 (Stage 2)	Lead the transport ship Layra to the safety of space station Zot.
Operation 3 (Stages 3-5)	Exterminate the Salamander troops on planets Eioneus, Lavinia and Kierke, and install the crush blow system there.
	*Warning: The planet with the highest danger level has to be tackled first. Use the navigation computer to check the strengths of the enemy forces on each of the planets.
Operation 4	Liberate planet Odysseus, where the Salamander forces have built their fortress. Install the crush blow system there and set it working.

When Odysseus has been liberated, the crush blow system

should be installed and turned on immediately. There is only a short time in which to succeed...

### 3. Important points

Just winning battles in Salamander is not enough for the operation to succeed. It will help you a great deal to find the answer to the puzzle of The Prediction, which is hidden somewhere on Latis. Make sure that you read and refer to the research report describing all that has been discovered up till now about The Prediction.

### 4. The Stages

Stage 1	The Planet Latis	Strategic Cell Stage
Stage 2	Asteroid Belt	The passage between Latis and safe space.
Stage 3	The Planet Eioneus	Underground volcano stage
Stage 4	The Planet Lavinia	Mechanoid base stage
Stage 5	The Planet Kierke	Sub-space lifeform stage
Stage 6	The Planet Odysseus	The Last Fortress

## 5. Powering up

### 1. Standard attack equipment.

The following standard attack equipment is available for powering up. As you accumulate red power capsules, the weapon select sign at the bottom of the screen changes. When it reaches the required weapon, press the power up button.

### 2. Special Weapons

You can equip your ship with a new special weapon each time you collect 15 of the enemy capsules released when an enemy pod is destroyed.

1	SPEED UP	Allows your ship to move faster. There are seven speed steps.
2	NORMAL BEAM	Change back to normal fire.
3	2-WAY MISSILE	Two directional missile. It can be fired in the following directions: When the ship is in the top half of the screen (or right on vertical stages) the missiles fire up (or right). When the ship is in the bottom half of the screen (or left on vertical levels) the missiles fire down (or left)
4	RIPPLE LASER	Ring shaped laser. This has a wide scope for attacking enemies, but it has no penetration power.
5	LASER	Penetrating laser beam.
6	OPTION	Attack option crafts. Up to four options can be installed (When two players are playing simultaneously, the two players can have a total of three options between them).
7	FORCE SHIELD	Barrier that can resist up to ten hits from the enemy.

(1) Special weapons for individual play (Single player or Exchange mode)

1	HAWK WIND	Terrain following, 2-directional missile.
2	METEO LASER	Wide Laser beam. The only weapon that can destroy asteroid pods.
3	SCREW LASER	Wide laser beam.
4	HOMING MISSILE	Homing Missile that automatically aims for enemies.

(2) Weapons that can only be used in combined play.

5	TWIN SHOT	Laser which can fire two shots simultaneously. You can only select this if you are already equipped with Normal fire.
6	TRIPLE SHOT	Laser which fires three shots simultaneously. You can only select this if you are already equipped with Twin shot.
7	ARMING BALL	High frequency energy mine with its firing direction controlled by the co-pilot. You can only select this if you are already equipped with Ripple Laser.

**WARNING:** The weapon signs for these special weapons change in sequence from NORMAL to TWIN SHOT to TRIPLE SHOT, and from RIPPLE LASER to ARMING BALL.

### 3. Items

By taking some of the items hidden in space, you can gain special effects for a limited period only (The TRAMPLE MISSILE can be used at any time).

(1) Items appearing in normal play.

1	SCROLL STOP	Stops the screen scrolling.
2	OPTION HOLD	Fixes the position of your options to allow for formation attacks.
3	SPARK LIGHT	Can be used as an illumination flare when entering a dark zone.
4	TRAMPLE MISSILE	One Trample Missile is loaded each time that you take this item. Trample Missiles are fired by pressing the fire button, having a destructive force of between 10 and 16 times that of ordinary missiles and fire in a straight line. You can hold as many trample missiles as you like.
5	OPTION CHAIN	The Options are positioned at equal distances between player 1 and player 2. This item only appears in dual play mode.

(2) Special item that appears in dual play mode only.

<b>COMBINATION</b>	<p>By taking the Combination item, you can join forces with the other player for a limited period.</p> <p>The player who takes the item becomes the pilot, responsible for controlling the ship, whilst the other player controls the weapons.</p> <p>When players 1 and 2 are united the most powerful combination of weapons is selected from their power statuses. Energy pods are collected by the pilot, then the co-pilot, in sequence.</p>
--------------------	---

When the time limit is up, a warning sounds, and then the combination dissolves automatically. However, if you are hit by the enemy when joined together, you will not be destroyed but you will no longer be combined.

**Using Salamander with the Games Master** (see page 37)

## 1. Salamandre – L'histoire

Je m'appelle Van landroth Frehley, directeur de l'Institut impérial d'Archéologie spatiale sur la planète Némésis. Notre propre planète, Latis, est en proie à un terrible danger.

La planète Latis, où la vie commença il y a 120 millions d'années, se trouve au milieu de la galaxie Telsa. Autour de Latis se trouvent quatre autres planètes dénommées Eioneus, Lavinia, Kierke et Odysseus. On les appelle planètes de Latis.

Ces planètes sont les étoiles de la civilisation, et leur histoire s'est façonnée avec la prospérité de la civilisation de la deuxième Latis ou Latis moderne. La première civilisation était la Latis ancienne, qui se développa il y a environ 100 millions d'années. Les habitants de la Latis ancienne qui construisirent cette civilisation étaient maîtres d'une forme de psychopouvoir connu sous le nom de "pouvoir d'annihilation", quelque chose qui dépassait notre imagination.

Ils utilisaient ce pouvoir pour prédire l'avenir. Ils étaient censés pouvoir prédire l'avenir plus de 100 millions d'années à l'avance, et ce qu'ils prédisaient était la destruction de leurs descendants. Autrement dit, nous-mêmes.

Ils inscrivirent tout ce qu'ils prophétisaient sur des tablettes en métal et en pierre, et cela avait acquis le surnom de "la Prédiction". Jusque là, seuls ont été trouvés la préface et le premier chapitre. Ma propre théorie est que les autres sont cachés dans des ruines souterraines sur les autres planètes.

Dans la Préface de la Prédiction, ils écrivaient:

*"Depuis le jour où le soleil rouge tomba dans l'oubli, nous savions que nous étions destinés à disparaître avant longtemps. Nous faisons cette prophétie de ce qui nous attend, tel que nous le voyons, afin de sauver nos descendants. Nous écrivons sur la catastrophe future dans ces six chapitres de la prédiction."*

Analyse: La soleil rouge se rapporte au temps où l'ancien soleil de Latis s'éteignit.

Le 1er chapitre raconte:

*"Quand le grand diable qui vit dans une mer de feu s'éveillera, une force insensée apparaîtra et le ciel et la terre seront avalés par la nuit. Le diable renaîtra avec la peau verte et cinq yeux, et il suscitera deux catastrophes."*

Analyse: On considère que ceci annonce l'invasion de Latis par les forces de Salamandre. Il n'y a pas, en ce moment, d'interprétation qui fasse loi pour le diable "qui a la peau verte et cinq yeux".

Le moment est venu où la prophétie doit se réaliser. Ce message nous est parvenu sur Némésis:

"Les quatre planètes qui entourent Latis ont été attaquées par un groupe de combat inconnu appelé Salamandre. Il a installé une base fortifiée sur Odysseus et s'est emparé de Latis. Les habitants de Latis qui vivent encore sont en train de se réfugier sur la station de relais de transport Zot. SOS...SOS..."

A ma demande, Lars XVIII, empereur de Némésis, a immédiatement envoyé deux unités spatiales sur les lieux.

## 2. Comment jouer

### 1. Jeu de base

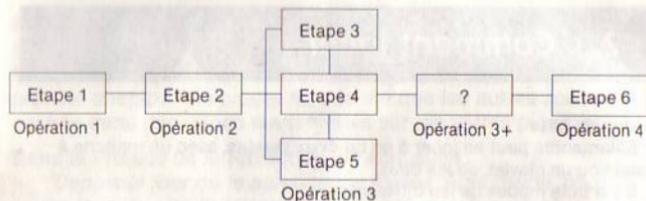
- 1 Salamandre peut se jouer à un ou deux joueurs, avec un manche à balais ou un clavier, ou les deux.
- 2 Il y a trois modes de jeu différents:

1 PLAYER	- 1 joueur
EXCHANGE	- Deux joueurs à tour de rôle
DUAL PLAY	- Deux joueurs en même temps

- 3 Commencez à jouer en choisissant le mode de jeu que vous voulez et en appuyant sur la barre d'espacement ou le bouton de déclenchement.
- 4 Vous avez trois vaisseaux, et vous obtenez un vaisseau supplémentaire par 100.000 points marqués.
- 5 Si vous entrez en collision avec un ennemi, le paysage ou un missile ennemi etc., vous exploserez et vous perdrez un vaisseau.
- 6 Vous devez repousser les ennemis et aller d'une étape à l'autre en venant à bout du gardien ennemi qui s'attarde à la fin.
- 7 Vous pouvez changer d'armes en accumulant des capsules d'énergie et en choisissant la nouvelle arme que vous voulez.
- 8 Vous pouvez aussi vous procurer de nouvelles armes en accumulant quinze des capsules d'énergie qui apparaissent quand vous détruisez une nacelle ennemie.
- 9 Vous pouvez arrêter momentanément le jeu à l'aide de la touche [F1].
- 10 Pour continuer à jouer après la perte de tous les vaisseaux, appuyez sur la touche [F5] pendant que la musique joue.
- 11 Dans le mode 1 PLAYER (joueur) ou EXCHANGE (échange), vous pouvez passer au DUAL PLAY (double jeu) à tout moment afin de permettre à deux joueurs de jouer simultanément. Tout d'abord, appuyez sur [F1] pour arrêter momentanément la partie, puis appuyez sur [F5]. Le mode de sélection "en cours de jeu" est alors affiché, et en appuyant sur la barre d'espacement quand la flèche pointe sur YES (OUI), on entre dans le mode double jeu. Le joueur No 2 reçoit alors trois vaisseaux pour commencer.

### 2. Jeu stratégique

- 1 Salamandre est structuré comme indiqué dans le diagramme au verso.



- Dans l'opération 1 (étape 1), vous devez sauver les survivants qui sont encore sur la planète Latis.
- Dans l'opération 2 (étape 2), vous devez mener les habitants de Latis que vous avez sauvés à la station spatiale Zot.
- L'opération 3 est celle où le jeu stratégique intervient. Vous avez à choisir quelle étape essayer dans un temps limite. Les forces de l'ennemi pour chaque étape sont affichées, mais plus vous mettez de temps à choisir, et plus chaque étape deviendra difficile, vu que l'ennemi aura davantage de temps pour se mettre en position.
- Quand vous avez passé par toutes les étapes de l'opération 3, vous passez à la dernière étape et à l'opération 4. Si, toutefois, Némésis 2 est enfichée dans la deuxième fente, vous avez droit à une étape supplémentaire, la mystérieuse opération 3+. Cette étape d'une énigme inattendue est un grand pas dans le sauvetage de Latis.

### 3. Comment obtenir "la Prédiction"

- La Prédiction est cachée à un moment quelconque dans chacune des étapes. Elle vous donnera une indication précieuse sur la façon de vaincre l'ennemi.
- Pour trouver la Prédiction, vous devez pénétrer dans les ruines souterraines de la Latis ancienne. Il vous faudra reconnaître ces entrées alors que vous jouez.
- Quand vous aurez trouvé la Prédiction, son contenu sera affiché sur l'écran.
- La Prédiction comprend une préface et six chapitres. La préface et le premier chapitre ont déjà été découverts.

### 4. Combat avec un gardien ennemi

Pour venir à bout d'un gardien ennemi, il vous faut abattre le mur défensif qui protège la barre de protection. On peut faire tomber un mur défensif en détruisant l'un de ses noyaux, mais il est difficile de trouver le bon, vu que son identité change chaque fois que l'on joue.

## 3. Commande du jeu

### 1. Commandes de base

	Clavier		Manche à balais	
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1	Joueur 2
Mouvement	↑ ← → ↓	E S F C	(Accès A) Haut/Bas Gauche/ Droite	(Accès B) Haut/Bas Gauche/ Droite
Bouton de mise à feu	SPACE (Espacement)	SHIFT	Déclen- chement A	Déclen- chement A
Puissance	N M	CTRL	Déclen- chement B	Déclen- chement B
Arrêt momentané	F1	F1	—	—

### 2. Jeu combiné (en mode double jeu seulement)

Quand deux joueurs sont en train de jouer en même temps, le jeu combiné devient possible dans certaines conditions (voir la section Surcroît de puissance pour tous détails). Dans le jeu combiné, les commandes fonctionnent comme suit:

Joueur	Rôle	Commandes
Le joueur adoptant le dispositif de combinaison	Pilote	Mouvement 8 directions
L'autre joueur	Copilote	Mise à feu et surcroît de puissance

## 4. Les opérations d'annihilation

### 1. La situation à Latis

Les planètes de Latis ont été envahies et la couche d'ozone qui protège les planètes des rayons cosmiques a été détruite par la force de Zelos engendrée par l'armée de Salamandre, rendant la vie impossible sur les planètes. Un système d'annihilation a été organisé pour débarrasser Latis de la force de Zelos.

### 2. Les opérations d'annihilation

Pour réussir, chacune des 4 opérations constituant les opérations d'annihilation doit être faite à tour de rôle:

Opération 1 (Étape 1)	Aterrissage surprise sur la planète Latis. Sauver les personnes qui restent à Latis et les amener à bord du vaisseau transporteur Layra.
Opération 2 (Étape 2)	Conduire le vaisseau transporteur Layra à la sécurité de la station spatiale Zot.
Opération 3 (Étape 3-5)	Exterminer les troupes de Salamandre sur les planètes Eioneus, Lavinia et Kierke, et y installer le système d'annihilation.  *ATTENTION: La planète présentant le plus grand risque doit être abordée la première. Utilisez l'ordinateur de navigation pour vérifier l'importance des forces ennemies sur chacune des planètes.
Opération 4	Libérer la planète Odysseus, où les forces de Salamandre ont construit leur forteresse. Y installer le système d'annihilation et le mettre en marche.

Une fois Odysseus libérée, le système d'annihilation doit être installé et déclenché sur le champ. Il reste très peu de temps pour réussir...

### 3. Points importants

Gagner des batailles à Salamandre n'est pas suffisant pour que l'opération réussisse. Vous devez trouver la réponse à l'énigme de la Prédiction, qui est cachée quelque part sur Latis et qui devrait beaucoup vous aider. Assurez-vous de lire et de vous reporter au rapport de recherche décrivant tout ce qui a été découvert jusqu'à maintenant sur la Prédiction.

### 4. Les étapes

Étape 1	La planète Latis	Étape de la cellule stratégique
Étape 2	Ceinture d'astéroïdes	Le passage entre Latis et l'espace sans danger.
Étape 3	La planète Eioneus	Étape du volcan souterrain
Étape 4	La planète Lavinia	Étape de base mécanoïde
Étape 5	La planète Kierke	Étape de forme de vie subspatiale
Étape 6	La planète Odysseus	La dernière forteresse

## 5. Surcroît de puissance

### 1. Equipement d'attaque standard

L'équipement d'attaque standard est disponible pour développer la puissance. Quand vous accumulez des capsules d'énergie rouges, le signe de sélection d'armes au bas de l'écran change. Quand vous arrivez à l'arme requise, appuyez sur le bouton de surcroît de puissance (power up button).

### 2. Armes spéciales

Vous pouvez équiper votre vaisseau d'une nouvelle arme spéciale chaque fois que vous accumulez 15 des capsules d'énergie libérées par l'ennemi quand une nacelle ennemie est détruite.

1	<b>SPEED UP</b> (Accélération)	Permet à votre vaisseau de se déplacer plus rapidement. Il y a sept pas de vitesse.
2	<b>NORMAL BEAM</b> (Faisceau normal)	Revenez au tir normal.
3	<b>2-WAY MISSILE</b> (Missile à 2 directions)	Missile bidirectionnel. Il peut être tiré dans les directions suivantes: Quand le vaisseau est dans la moitié supérieure de l'écran, (ou à droite lors d'étapes verticales), les missiles tirent vers le haut (ou la droite). Quand le vaisseau est dans la moitié inférieure de l'écran (ou à gauche lors d'étapes verticales), les missiles tirent vers le bas (ou la gauche).
4	<b>RIPPLE LASER</b> (Laser configuré)	Laser en forme annulaire. Ce dernier facilite l'attaque de l'ennemi, mais n'a pas de force de pénétration.
5	<b>LASER</b> (Laser)	Faisceau laser pénétrant.
6	<b>OPTION</b> (Option)	Vaisseaux d'option d'attaque. Jusqu'à quatre options peuvent être installées (quand deux joueurs jouent en simultané, les deux joueurs peuvent avoir un total de trois options entre eux deux).
7	<b>FORCE SHIELD</b> (Bouclier de force)	Barrière qui peut résister jusqu'à dix coups au but de l'ennemi.

(1) Armes spéciales pour jeu individuel (mode un seul joueur ou d'échange)

1	<b>HAWK WIND</b> (Faucon)	Missile bidirectionnel qui épouse le terrain.
2	<b>METEO LASER</b> (Laser météo)	Faisceau laser à large bande, la seule arme pouvant détruire les nacelles des astéroïdes.
3	<b>SCREW LASER</b> (Laser à vis)	Faisceau laser à large bande.
4	<b>HOMING MISSILE</b> (Missile autoguidé)	Missile autoguidé qui se dirige automatiquement sur les ennemis.

(2) Armes ne pouvant être utilisées qu'en mode combiné

5	<b>TWIN SHOT</b> (Coup double)	Laser qui ne peut tirer que deux coups à la fois. Vous ne pouvez choisir ce dernier que si vous êtes déjà équipé du tir normal.
6	<b>TRIPLE SHOT</b> (Coup triple)	Laser qui tire trois coups simultanément. Vous ne pouvez choisir ce dernier que si vous êtes déjà équipé du Coup double.
7	<b>Arming Ball</b> (Balle d'armement)	Mine d'énergie haute fréquence dont la direction de tir est commandée par le copilote. Vous ne pouvez choisir cette arme que si vous êtes déjà équipé du Laser configuré.

**ATTENTION:** Les signes d'armes pour ces armes spéciales changent en séquence du Coup normal au Coup double et au Coup triple, et du Laser configuré à la Balle d'armement.

### 3. Postes

En enlevant certains de ces postes cachés dans l'espace, vous pouvez obtenir des effets spéciaux pour une période limitée seulement (Le missile d'écrasement peut être utilisé à tout moment).

(1) Postes apparaissant dans le jeu normal.

1	<b>SCROLL STOP</b> (Arrêt de défilement)	Arrête le défilement de l'écran.
2	<b>OPTION HOLD</b> (Maintien d'option)	Fixe la position de vos options en fonction des attaques en formation.
3	<b>SPARK LIGHT</b> (Lampe à étincelles)	Peut être utilisée comme fusée éclairante en pénétrant dans une zone sombre.
4	<b>TRAMPLE MISSILE</b> (Missile d'écrasement)	Un missile d'écrasement est chargé chaque fois que vous choisissez ce poste. Les missiles d'écrasement se tirent en appuyant sur le bouton de tir, et ils ont une force de destruction qui se situe entre 10 et 16 fois celle des missiles ordinaires; leur trajectoire est rectiligne. Vous pouvez posséder autant de missiles d'écrasement que vous voulez.
5	<b>OPTION CHAIN</b> (Options en chaîne)	Les options sont positionnées à distances égales du joueur No 1 et du joueur No 2. Ce poste n'apparaît que dans le mode double jeu.

(2) Poste spécial qui n'apparaît qu'en mode double jeu seulement.

En prenant le poste combinaison, vous pouvez vous allier à l'autre joueur pour une période limitée.

Le joueur qui prend ce poste devient le pilote, responsable de la commande du vaisseau, cependant que l'autre joueur commande les armes.

Quand les joueurs No 1 et No 2 jouent de concert, leur niveau de puissance leur permet de choisir la combinaison d'armes la plus puissante de toutes. Les nacelles d'énergie sont accumulées par le pilote, puis le copilote, en séquence.

Quand le temps limite est arrivé à sa fin, un avertissement sonore se fait entendre, et la combinaison se dissout alors automatiquement. Toutefois, si vous êtes atteint par l'ennemi quand vous jouez de concert, vous ne serez pas détruit mais vous ne pourrez plus jouer en combinaison.

**Comment utiliser Salamandre avec le Games Master (voir page 38)**

## 1. Salamander – Die Geschichte

Ich bin Van Iandroth Frehley, Leiter des Kaiserlichen Instituts für Raumarcheologie auf dem Planeten Nemesis. Unser Heimatplanet Latis ist in tödlicher Gefahr.

Der Planet Latis, auf dem sich zuerst vor 120 Millionen Jahren Leben regte, befindet sich in der Mitte der Milchstraße Telsa und ist von vier anderen Planeten umgeben: Eioneus, Lavinia, Kierke und Odysseus. Diese vier heißen die Latis-Planeten.

Diese Planeten sind die Sterne der Zivilisation, und ihre Geschichte hat sich im Rahmen des Wohlstandes der zweiten oder neuzeitlichen Latis-Zivilisation entwickelt. Die erste Zivilisation war das alte Latis und war vor rund 100 Millionen Jahren in voller Blüte. Die Bewohner des alten Latis, die diese Zivilisation aufgebaut hatten, verfügten über eine Geistesgabe, die sie "Bruchschlagkraft" nannten, ein machtvolles Talent, das über unser Vorstellungsvermögen hinausgeht.

Sie benutzten diese Geisteskraft, um die Zukunft vorherzusagen. Es heißt, daß sie mehr als 100 Millionen Jahre in die Zukunft blicken konnten, und was sie prophezeiten, war der Untergang ihrer Nachkommen. In anderen Worten: unser Verderben.

Sie schrieben all ihre Prophezeiungen auf Metall- und Steintafeln auf, die heute als die "Weissagung" bekannt sind. Bisher sind nur das Vorwort und das erste Kapitel der Weissagung gefunden worden. Ich persönlich bin der Meinung, daß die anderen Kapitel in unterirdischen Ruinen auf den anderen Planeten verborgen sind.

Im Vorwort der Weissagung schrieben sie folgendes:

*"Seit der Zeit, als die rote Sonne ins Nichts versank, wußten wir, daß es unser Schicksal war, in nicht allzu langer Zeit auszusterben. Wir prophezeien diesen Werdegang, so wie wir ihn vorhersehen, um unsere Nachkommen zu retten, und wir beschreiben die bevorstehende Katastrophe in diesen sechs Kapiteln der Weissagung."*

Analyse: The rote Sonne bezieht sich auf die Zeit, als die alte Sonne von Latis erlosch.

Kapitel Eins lautet:

*"Wenn der Riesenteufel, der in einem Flammenmeer lebt, erwacht, wird eine irrsinnige Macht in Erscheinung treten, und Himmel und Erde werden in Dunkelheit versinken. Der Teufel wird mit grüner Haut und fünf Augen neu geboren werden und zwei Katastrophen herbeiführen."*

Analyse: Dies wird als Vorhersage der Invasion von Latis durch die Salamander-Streitkräfte interpretiert. Im Augenblick gibt es noch keine definitive Erklärung für den Teufel "mit grüner Haut und fünf Augen".

Der Zeitpunkt, zu dem die Prophezeiung Wirklichkeit wird, steht nun kurz bevor. Die folgende Botschaft hat uns hier auf Nemesis erreicht:

*"Die vier Planeten rund um Latis sind von einer unbekanntem Streitmacht mit Namen Salamander angegriffen worden, die eine Festung auf Odysseus errichtet und sich der Herrschaft über Latis bemächtigt hat. Die Bewohner von Latis, die noch am Leben sind, befinden sich auf dem Rückzug zur Transporthilfsstation Zot. SOS...SOS..."*

Auf mein Ersuchen hat Lars XVIII, Kaiser von Nemesis, mit sofortiger Wirkung zwei Raumschlachtschiffe in den Kampfbereich beordert.

Se puede unir fuerzas con el otro jugador durante un período de tiempo limitado tomando el elemento COMBINATION (combinación). El jugador que toma el elemento se convierte en piloto, responsable de los controles de la nave, mientras que el otro jugador controla las armas. Cuando los Jugadores 1 y 2 están unidos, se selecciona la combinación de armas más potente de sus estados de potencia. El piloto, y luego el copiloto, en secuencia, reúne compartimentos de energía.

Cuando se acaba el tiempo límite, suena una alarma y la combinación se inactiva automáticamente. Sin embargo, si les alcanza un disparo del enemigo mientras se encuentran unidos, no serán destruidos, sino que la combinación cesará.

### Empleo de Salamander con Games Master

Existen algunas restricciones cuando se emplea Salamander con Games Master.

**1. Se pueden emplear las funciones siguientes durante un juego:**

1 Pausa 2 Movimiento Lento 3 Avance de Pantalla 4 Modo de Clasificación (sólo Jugador 1).

**2. De las funciones de modificación, sólo puede cambiarse el número de vidas. Si el Jugador 2 necesita cambiarse también, debe proceder así:**

- 1 Emplee "Change Stage Number" para colocar la etapa en 1.
- 2 Emplee "Change Player Number" para fijar el número de jugador deseado.
- 3 Empezar el juego.

**3. No será posible terminar el juego si se cambia el número de etapa.**

**4 No se puede garantizar el funcionamiento de las demás funciones, especialmente las conectadas a impresoras, cintas o discos.**

There are some restrictions when using Salamander together with the Games Master.

**1. The following functions can be used during a game:**

1 Pause 2 Slow Motion 3 Frame Advance 4 Ranking Mode (Player 1 only)

**2. Of the modify functions, only the number of lives can be changed. If player 2 needs to be changed too, then you must proceed as follows.**

- 1 Use "Change Stage Number" to set the stage to 1.
- 2 Use "Change Player Number" to set the desired player number.
- 3 Start the game.

**3. It is not possible to complete the game if the stage number is changed.**

**4. None of the other functions can be guaranteed to work, especially those connected to printers, tapes or disks.**

Certaines restrictions sont imposées quand on utilise Salamandre avec le Games Master.

**1. On peut utiliser les fonctions suivantes au cours d'une partie:**

1 Arrêt momentané 2 Mouvement lent 3 Avance d'image 4 Mode de classement (Joueur No 1 seulement)

**2. Des fonctions de modification, seul le nombre de vies peut être changé. Si le joueur No 2 a également besoin d'être changé, alors vous devez procéder comme suit.**

- 1 Utilisez "Changer le numéro de l'étape" pour ramener l'étape à 1.
- 2 Utilisez "Changer le numéro du joueur" pour établir le numéro du joueur désiré.
- 3 Commencez à jouer.

**3. Il n'est pas possible de terminer la partie si le numéro de l'étape est changé.**

**4. Aucune des autres fonctions n'a un fonctionnement garanti, spécialement celles qui sont raccordées à des imprimantes, des bandes ou des disques.**

Es gibt einige Beschränkungen, wenn du Salamander in Verbindung mit Games Master benutzt.

**1. Die folgenden Funktionen können während eines Spiels verwendet werden:**

1 Pause 2 Zeitlupe 3 Bildvorschub 4 Rang-Modus (nur bei 1 Spieler)

**2. Von den Änderungsfunktionen kann nur die Anzahl der Leben geändert werden. Wenn Spieler 2 ebenfalls geändert werden muß, gehst du wie folgt vor:**

- 1 Nummer der Ebene mit der Option "Change Stage Number" auf 1 setzen.
- 2 Die gewünschte Spieler-Nummer mit der Option "Change Player Number" einstellen.
- 3 Spiel starten.

**3. Es ist nicht möglich, das Spiel zu vollenden, wenn die Nummer der Ebene geändert wird.**

**4. Keine der anderen Funktionen kann garantiert werden; dies gilt besonders für die, die mit Druckern, Bändern oder Disketten zusammenhängen.**