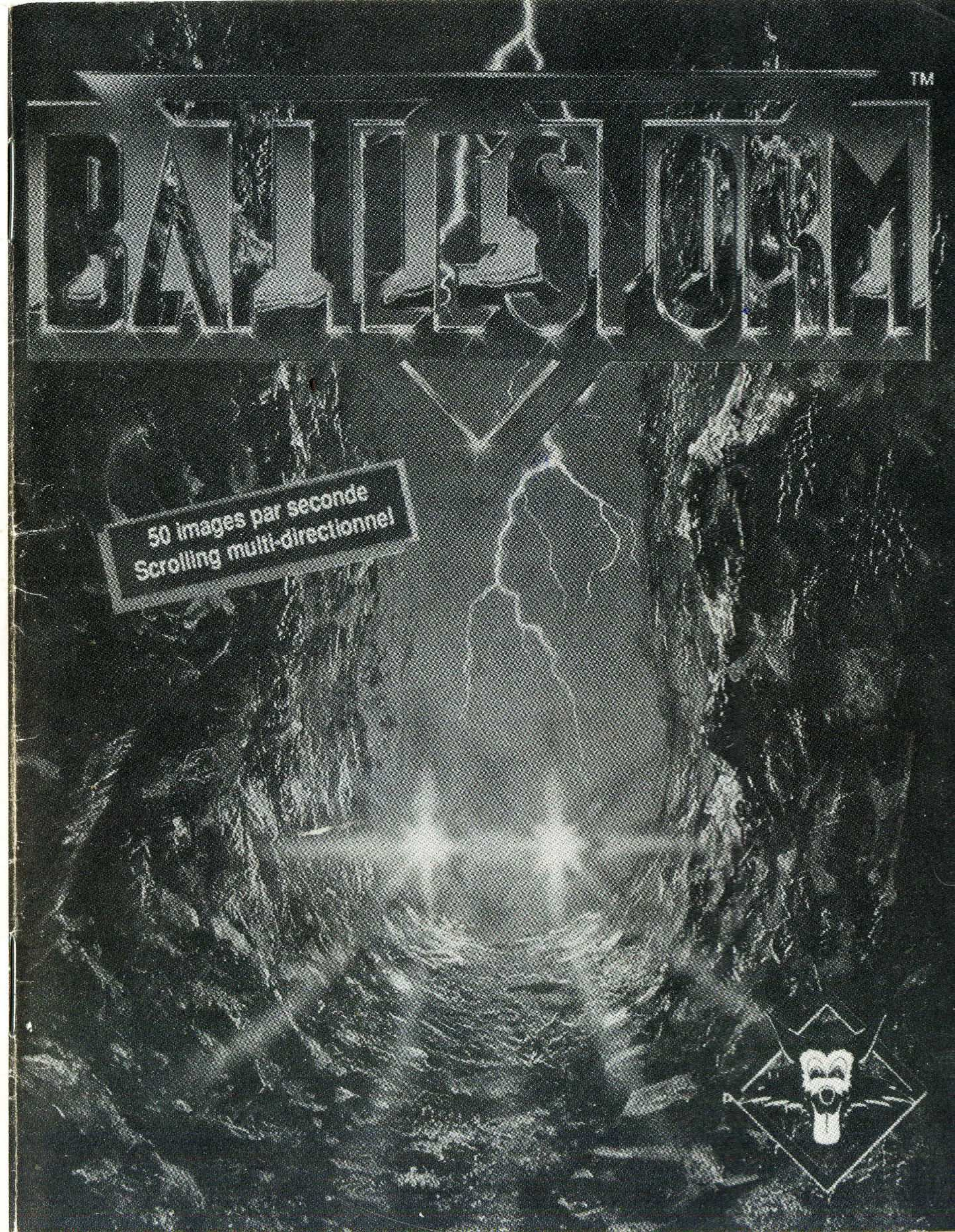




Copyright TITUS 1990

IMP. METAL S.p.A. - 95110 SANNOIS





Sommaire

1 - Installation	P. 2
2 - Votre Mission	P. 6
3 - Commandes	P. 7
4 - Le Jeu	P. 16
5 - Les Ennemis	P. 19
6 - Avertissement	P. 21

1 - INSTALLATION

PC/XT/AT/PS

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre premier lecteur interne (A). Votre ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche un A>.

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez la disquette "BATTLESTORM" dans le même lecteur. Pour lancer le jeu, tapez **STORM** et appuyez sur ENTER..

Si votre DOS se trouve sur disque dur, une fois celui-ci chargé, tapez **A:**, et lorsque l'ordinateur affiche A>, tapez **STORM** et appuyez sur ENTER.

Si vous désirez installer le jeu sur disque dur, tapez **HDSTORM**. Une fois tous les fichiers copiés, vous devez aller dans le répertoire *STORM* et taper **STORM**.

ATTENTION: Vous devez laisser la disquette dans le lecteur **A** car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection.

AMIGA 1000 512Ko

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur interne (DFO). L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette, et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

AMIGA 500, 2000, 3000 et 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette "BATTLESTORM" à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal. Le jeu se charge automatiquement.

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 et MEGA ST4 (équipés du TOS en ROM)

Vérifiez que votre ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée. Insérez la disquette de jeu dans le lecteur A, allumez votre écran puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

Attention: Laisser la disquette déprotégée en écriture car l'ordinateur y inscrit les meilleurs scores.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Allumez votre écran, puis votre ordinateur. Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez votre cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez votre écran, puis votre ordinateur. Insérez votre disquette, et tapez: RUN "STORM" puis appuyez sur ENTER. Lorsque que la présentation est à l'écran, vous devez maintenir la barre d'espace enfoncée pour passer à la suite du jeu.

COMMODORE 64 ET 128 DISQUETTE

Sur Commodore 128, tapez: GO64, puis LOAD "*",8,1. Sur Commodore 64 et SX64, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*",8,1.

COMMODORE 64 ET 128 CASSETTE

Sur Commodore 128, tapez: GO64, puis LOAD "*",8,1. Sur Commodore 64 et SX64, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*",8,1.

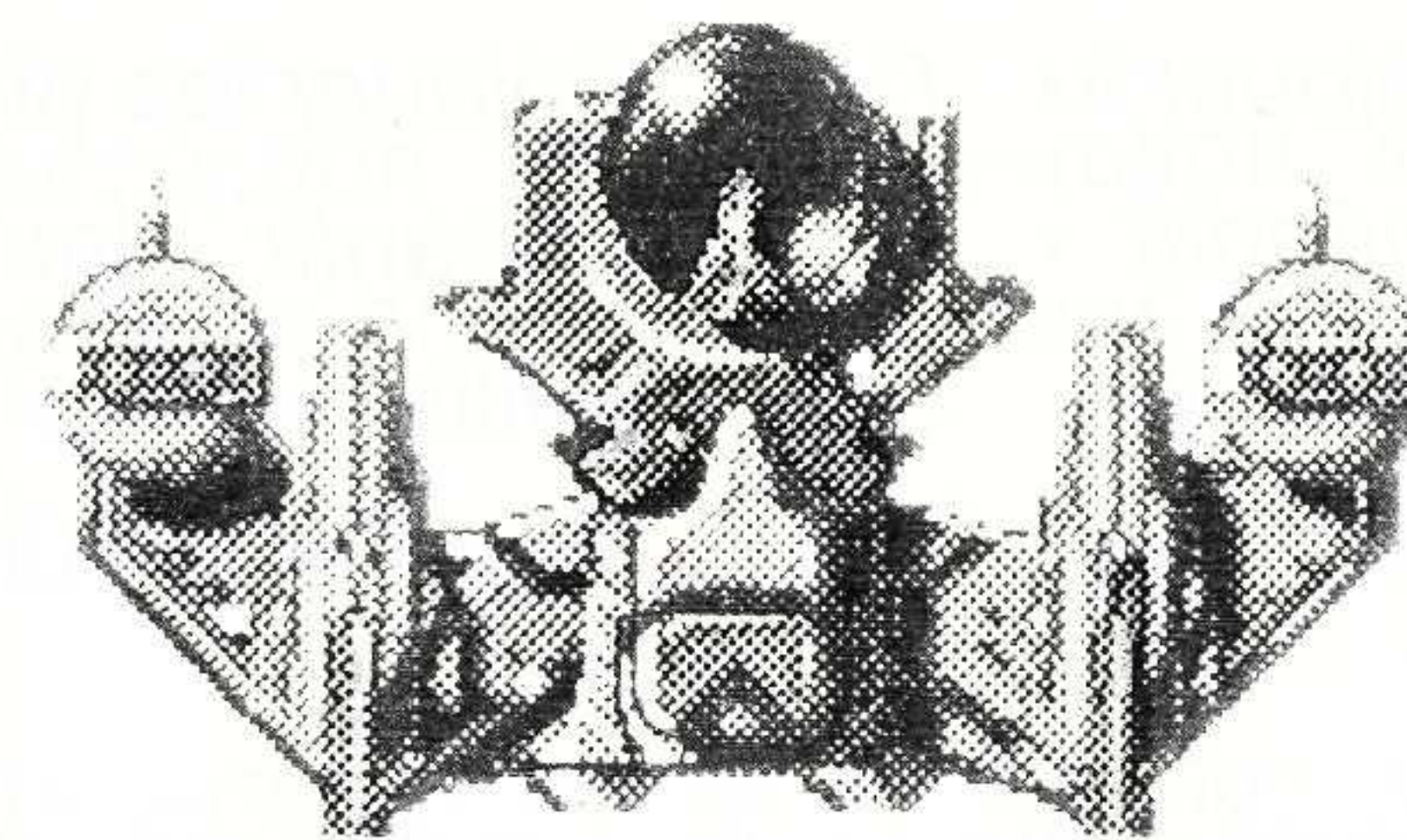
SPECTRUM CASSETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur, puis tapez: LOAD "". Appuyez sur ENTER puis sur PLAY.

SPECTRUM+2 CASSETTE ET +3 DISQUETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la cassette ou la disquette dans le lecteur, et appuyez sur ENTER.

ATTENTION: la disquette de jeu (toutes versions) ne doit jamais être retirée du lecteur pendant le temps d'utilisation. La disquette ne doit jamais être protégée en écriture, car les meilleurs scores y sont stockés.



2 - VOTRE MISSION

Après de longues années d'exploration aux confins de l'univers, vous revenez sur votre planète natale. Vous découvrez que 4 civilisations d'Aliens ont réduit à néant votre peuple et détruit la majeure partie de votre planète. Vous jurez alors de venger les vôtres.

Aux commandes de votre chasseur d'interception, vous vous jetez à la poursuite des BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre monde.

Afin d'annihiler une civilisation ennemie, vous devez:

- *Résister* face aux nombreux escadrons et bataillons de chasseurs aériens;
- *Déjouer* les plans des défenses ennemies au sol;
- *Anéantir* les BATTLESTORM, quartiers généraux des civilisations ennemies;
- *Détruire* les GUARDIAN et réduire à néant chaque civilisation.

Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

3 - COMMANDES

Après la phase de chargement, un écran de sélection apparaît. Vous pouvez choisir entre différentes options:

SKILL LEVEL (NIVEAU):

- <F1> PRACTICE (ENTRAINEMENT)
- <F2> ROCK APE (FACILE)
- <F3> AVERAGE (MOYEN)
- <F4> MASTER (DIFFICILE)

En mode **PRACTICE**, vous avez simplement accès au premier niveau. Votre Chasseur d'Interception est indestructible et vous ne pouvez donc pas être touché par les tirs ennemis. Ce mode vous permet de vous familiariser avec les commandes et le fonctionnement du jeu.

En niveau **ROCK APE**, votre Chasseur d'Interception a une vitesse de pointe peu élevée. D'autre part, les attaques ennemies sont de faible intensité.

Aux niveaux **AVERAGE** et **MASTER**, les commandes et les accélérations sont très rapides et les ennemis plus agressifs.

CONTROL MODE (mode de direction):

<F6> Relative Joystick Control (DIRECTION RELATIVE)

<F7> Absolute Joystick Control (DIRECTION ABSOLUE)

En contrôle relatif, les commandes sont les suivantes:

GAUCHERotation du vaisseau vers la gauche

DROITERotation du vaisseau vers la droite

HAUTAccélérer

BASRalentir

En contrôle absolu, les commandes sont les suivantes:

GAUCHEDéplacement du vaisseau vers la gauche

DROITEDéplacement du vaisseau vers la droite

HAUTDéplacement du vaisseau vers le haut

BASDéplacement du vaisseau vers le bas

Ainsi, en déplaçant votre joystick vers la gauche en mode RELATIF, votre vaisseau effectue une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre alors qu'en mode ABSOLU, le vaisseau effectue une rotation et se dirige vers la gauche. Si vous maintenez le joystick dans cette position, le vaisseau accélère dans cette direction.

IBM PC/AT/XT/PS au clavier

F5: Abandon de la partie

F6: Contrôle relatif du vaisseau

F7: Contrôle absolu du vaisseau

F9: Musique On/Off

F10: Pause

Barre Espace:..... Tir

En contrôle relatif:

← Rotation du vaisseau vers la gauche

→ Rotation du vaisseau vers la droite

↑ Accélérer

↓ Ralentir

En contrôle absolu:

← Déplacement du vaisseau vers la gauche

→ Déplacement du vaisseau vers la droite

↑ Déplacement du vaisseau vers le haut

↓ Déplacement du vaisseau vers le bas

AMIGA au clavier

- F1 Musique On/Off
- F5 Quitter le jeu
- F6 Contrôle relatif du vaisseau
- F7 Contrôle absolu du vaisseau
- F10 Pause
- Barre Espace..... Tir
- M..... Musique On/Off
- P. Pause

En contrôle relatif:

- ← Rotation du vaisseau vers la gauche
- Rotation du vaisseau vers la droite
- ↑ Accélérer
- ↓ Ralentir

En contrôle absolu:

- ← Déplacement du vaisseau vers la gauche
- Déplacement du vaisseau vers la droite
- ↑ Déplacement du vaisseau vers le haut
- ↓ Déplacement du vaisseau vers le bas

ATARI ST au clavier

- F1 Musique On/Off
- F5 Quitter le jeu
- F6 Contrôle relatif du vaisseau
- F7 Contrôle absolu du vaisseau
- F10 Pause
- Barre Espace Tir
- M..... Musique On/Off
- P Pause

En contrôle relatif:

- ← Rotation du vaisseau vers la gauche
- Rotation du vaisseau vers la droite
- ↑ Accélérer
- ↓ Ralentir

En contrôle absolu:

- ← Déplacement du vaisseau vers la gauche
- Déplacement du vaisseau vers la droite
- ↑ Déplacement du vaisseau vers le haut
- ↓ Déplacement du vaisseau vers le bas

AMSTRAD au clavier

- F5 Quitter le jeu
- F6 Contrôle relatif du vaisseau
- F7 Contrôle absolu du vaisseau
- P Pause
- Barre Espace Tir

En contrôle relatif:

- ← Rotation du vaisseau vers la gauche
- Rotation du vaisseau vers la droite
- ↑ Accélérer
- ↓ Ralentir

En contrôle absolu:

- ← Déplacement du vaisseau vers la gauche
- Déplacement du vaisseau vers la droite
- ↑ Déplacement du vaisseau vers le haut
- ↓ Déplacement du vaisseau vers le bas

COMMODORE 64/128 au clavier

- Q Quitter le jeu
- A Contrôle relatif du vaisseau
- R Contrôle absolu du vaisseau
- P Pause
- Barre Espace Tir

En contrôle relatif:

- S Rotation du vaisseau vers la gauche
- D Rotation du vaisseau vers la droite
- ; Accélérer
- / Ralentir

En contrôle absolu:

- S Déplacement du vaisseau vers la gauche
- D Déplacement du vaisseau vers la droite
- ; Déplacement du vaisseau vers le haut
- / Déplacement du vaisseau vers le bas

SPECTRUM au clavier

Q..... Quitter le jeu
 A..... Contrôle relatif du vaisseau
 R..... Contrôle absolu du vaisseau
 P..... Pause
 Barre Espace..... Tir

En contrôle relatif:

Z..... Rotation du vaisseau vers la gauche
 X..... Rotation du vaisseau vers la gauche
 K..... Accélérer
 M..... Ralentir

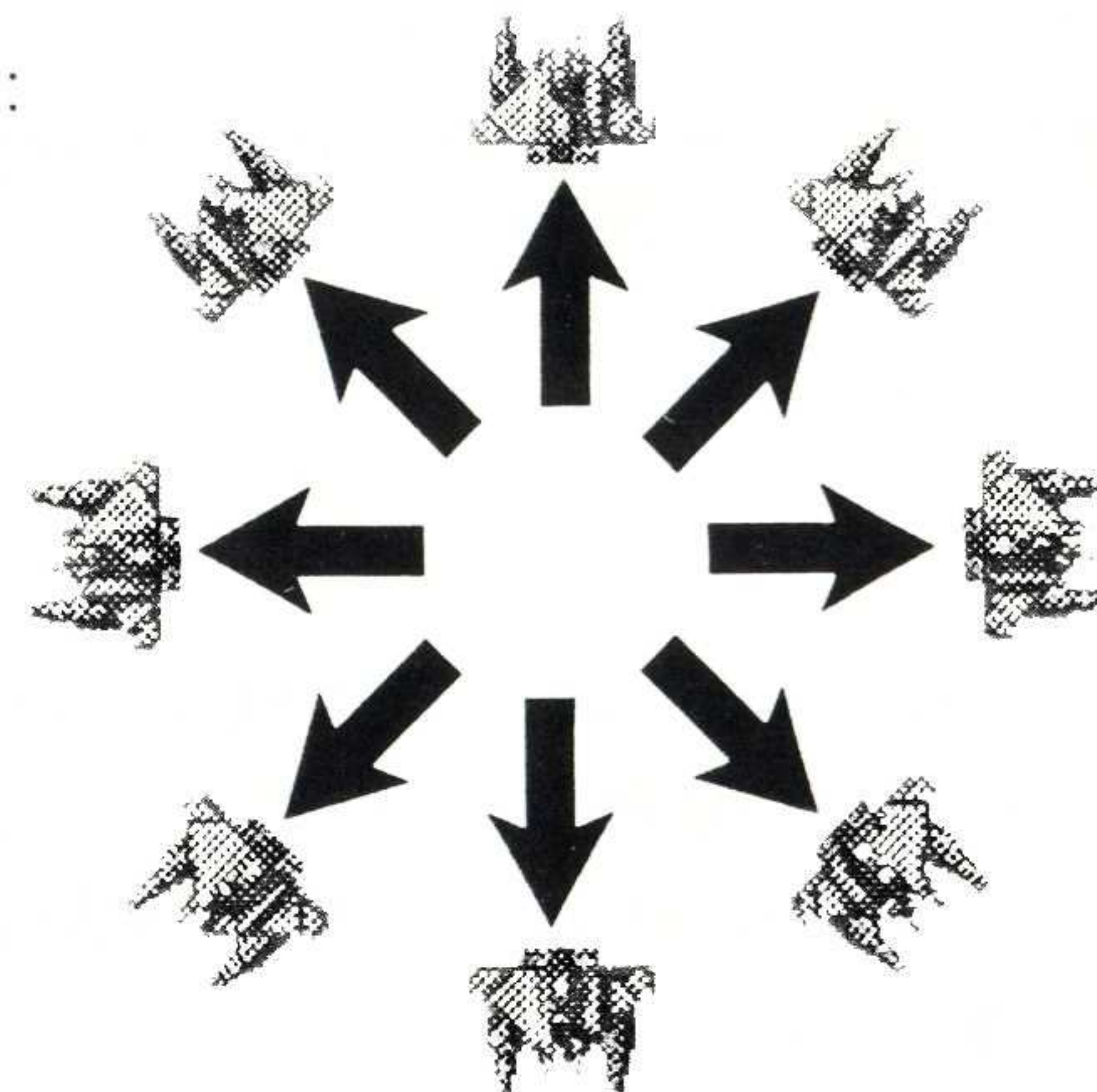
En contrôle absolu:

Z..... Déplacement du vaisseau vers la gauche
 X..... Déplacement du vaisseau vers la droite
 K..... Déplacement du vaisseau vers le haut
 M..... Déplacement du vaisseau vers le bas

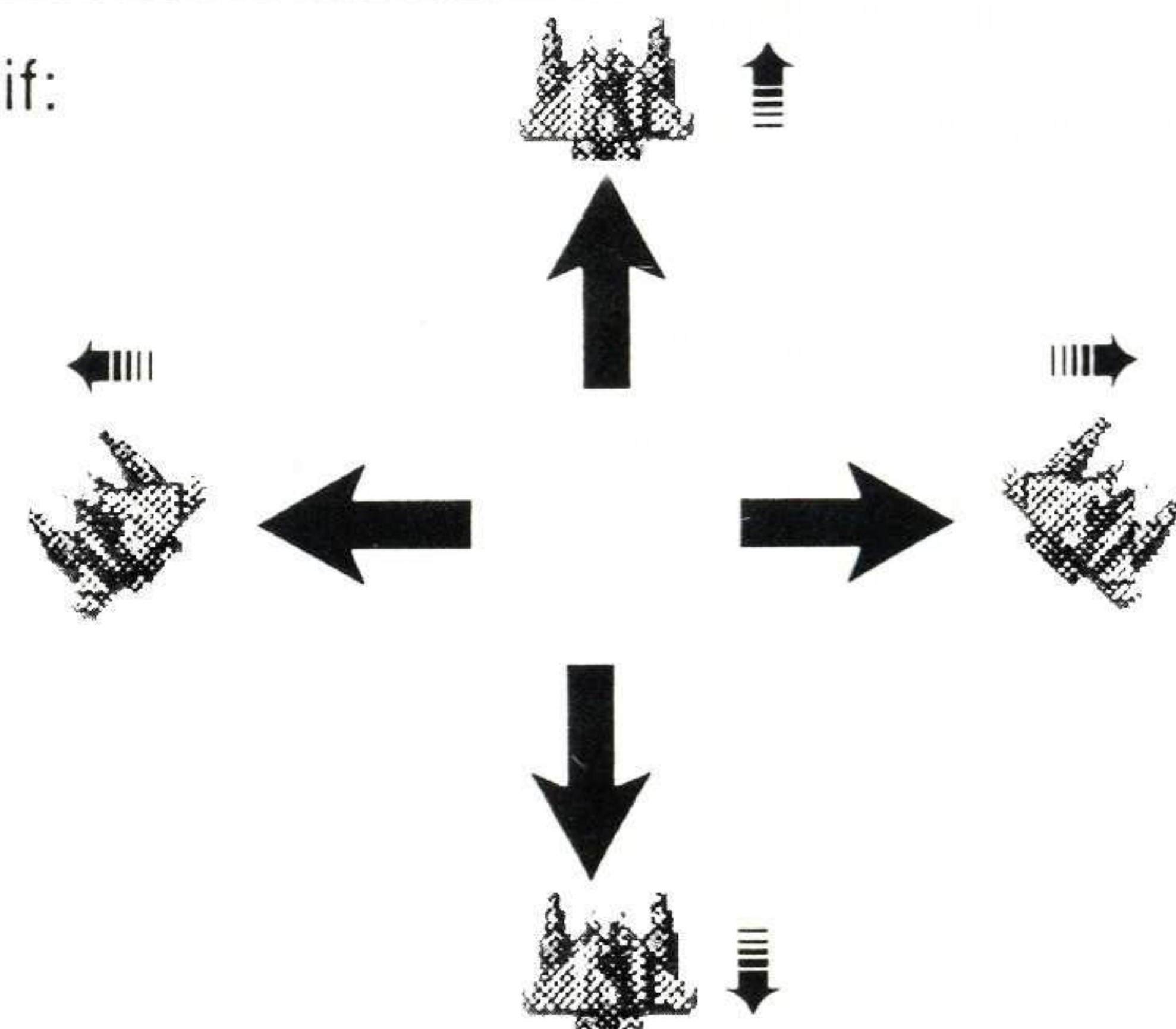
IBM PC-AMIGA-ATARI ST-AMSTRAD CPC-C64/128-SPECTRUM

Au Joystick (pour tirer, appuyez sur le bouton de feu.) :

En mode absolu:



En mode relatif:



4 - LE JEU

BATTLESTORM est composé de 4 différents LEVELS (niveaux), correspondant aux 4 civilisations d'Aliens.

Chaque niveau comprend un STAGE externe en scrolling multi-directionnel et un STAGE interne en scrolling vertical.

PODS

1 - ENERGIE

Pour survivre et poursuivre votre quête vengeresse, vous devez amasser des ENERGY PODS (réserves d'énergie).

Le nombre d'ENERGY PODS collectés est affiché au bas de l'écran. Chaque ENERGY POD vous protège contre un tir ennemi. Si vous êtes touché par un tir ennemi, votre réserve étant épuisée, votre chasseur d'interception explose.

En détruisant certains engins ennemis, des ENERGY PODS peuvent être libérés. Par exemple, en détruisant un escadron complet de DRONE FIGHTERS, vous obtiendrez un ENERGY POD.

D'autres PODS modifient l'équipement de votre vaisseau:

2 - ARMES

* STANDARD BULLETS (Tir Normal)

- Capacité offensive: Destruction du Niveau 1
- Cadence de tir: Moyenne

* BEAM POWERUP 1: PULSARS (Lasers à Pulsation)

- Capacité offensive: Destruction du Niveau 1
- Cadence de tir: Rapide

* BEAM POWERUP 2: TWINS (Lasers Doublés)

- Capacité offensive: Destruction du Niveau 2
- Cadence de tir: Rapide

* BEAM POWERUP 3: PLASMA (Lasers à Plasma)

- Capacité offensive: Destruction du Niveau 3
- Cadence de tir: Rapide

* HOMING MISSILES (Missiles thermo-guidés) 

- Reserves limitées
- Capacité offensive: Destruction du Niveau 4
- Prend pour cible tout ennemi à l'écran.

3 - EQUIPEMENTS

* TURBO 

- Vitesse de pointe augmentée.
- Accélérations plus fortes.

* AUTO SHIELD 

- Si vous êtes touché par un tir ennemi et que vous n'avez plus de PODS, un bouclier invisible vous protège pendant 30 secondes environ.

5 - LES ENNEMIS

A - Défense aérienne:

DRONE FIGHTER: 

Les escadrons de Drone Fighters vous attaquent par vague. Chaque type de Drone Fighters agit selon une tactique offensive. Ne faites pas de quartiers et éliminez-les au plus vite.

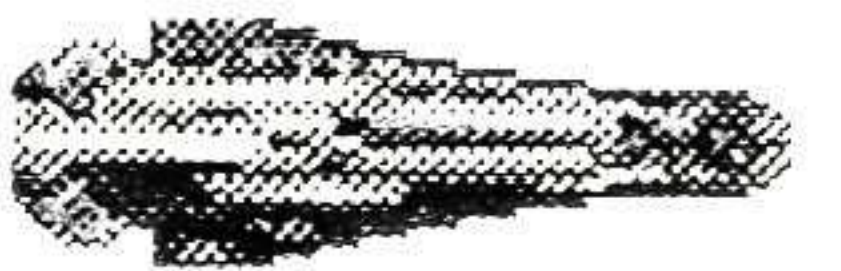
Dans les niveaux supérieurs, certains Drone Fighters sont plus résistants; 2 tirs sont alors nécessaires pour les éliminer.

MOTHERSHIP (Vaisseau mère):

A intervalles réguliers, des MOTHERSHIP apparaissent. Une flèche à l'écran vous guide vers eux. Vous devez éviter leurs mines magnétiques.

CRUISER

Ces engins dangereux sont réputés pour leur puissance offensive. Une fois détruit, ils libèrent des PODS.



BATTLESTORM

Un Battlestorm apparaît à la fin de chaque STAGE externe et vous poursuit sans répit. Orientez vos tirs sur les tourelles pour éliminer les BATTLESTORM.

B - Défense au sol

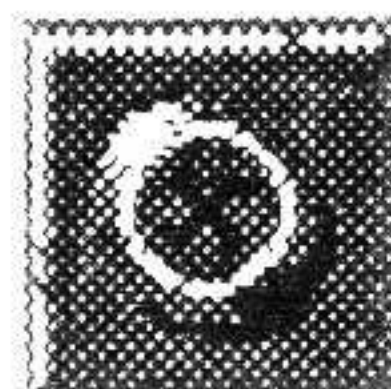
TRACKING GUN

Tourelle équipée de canon multi-directionnel.
Armement lourd.



TRAPDOOR GUN

Tourelle active par intermittence.
Tirs d'une efficacité exceptionnelle.



GUN EMPLACEMENT

Cadence de tir moyenne.



CRAWLERS



Défense mobile au sol. Armement lourd.
Tirs très précis.

E - AVERTISSEMENT

© TITUS 1990. BATTLESTORM est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droit d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

Le nom et le logo "BATTLESTORM" sont des marques déposées de TITUS.
Titus et le logo Titus sont des marques déposées par Titus.

IBM est une marque déposée et appartenant à International Business Machine, Corp.

Amiga, Kickstart et Workbench sont des marques déposées et appartenant à Commodore-Amiga Inc...

Commodore 64/128 sont des marques déposées et appartenant à Commodore Business Machine, Inc...

Atari ST, STF, STFM, STE et Mega ST sont des marques déposées et appartenant à Atari, Inc...

TOS est un nom déposé et appartenant à Atari, Inc...

Tandy est une marque déposée et appartenant à Tandy Computer Corporation.

Amstrad CPC, CPC+ et GX4000 sont des marques déposées et appartenant à Amstrad plc.

Spectrum est une marque déposée et appartenant à Amstrad plc.

AdLib est une marque déposée et appartenant à AdLib, Inc.

MS-DOS est une marque déposée et appartenant à Microsoft, Inc.