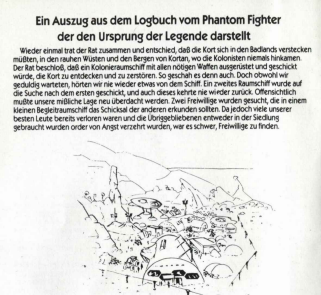
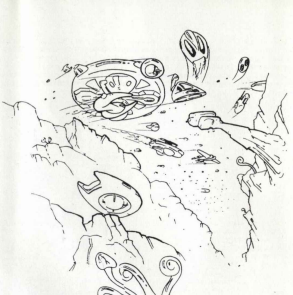
Ein Auszug aus dem Logbuch vom Phantom Fighter der den Ursprung der Legende darstellt

Wieder einmal trat der Rat zusammen und entschied, daß die Kort sich in den Badlands verstecken müßten, in den rauhen Wüsten und den Bergen von Kortan, wo die Kolonisten niemals hinkamen. Der Rat beschloß, daß ein Kolonieraumschiff mit allen nötigen Waffen ausgerüstet und geschickt würde, die Kort zu entdecken und zu zerstören. So geschah es denn auch. Doch obwohl wir geduldig warteten, hörten wir nie wieder etwas von dem Schiff. Ein zweites Raumschiff wurde auf die Suche nach dem ersten geschickt, und auch dieses kehrte nie wieder zurück. Offensichtlich mußte unsere mißliche Lage neu überdacht werden. Zwei Freiwillige wurden gesucht, die in einem kleinen Beiseitraumschiff das Schicksal der anderen erkunden sollten. Da jedoch nicht unserer besten Leute bereits verloren waren und die Übriggebliebenen entweder in der Siedlung gebraucht wurden oder von Angst verzehrt wurden, war es schwer, Freiwillige zu finden.



In dieser Situation beschloß ich, mich zu melden. Zwar hatte auch ich Angst, doch schien es, daß das Risiko dort draußen kaum größer war als in der Siedlung, außerdem war ich einer der wenigen, die mit dem Raumschiff umgehen konnten. Bald stellte sich heraus, daß mein Gefährte ein älterer Mann namens MacMixDune war. Man war nämlich zu dem Schluß gekommen, daß Pilotenfähigkeiten allein nicht ausreichten, sondern daß es erforderlichen Ausgang die Weisheit und Erfahrung eines Älteren notwendig sei. Nachdem wir das Raumschiff sorgfältig vorbereitet hatten, machten wir uns still auf den Weg. Unser Volk kennt keinen Ausdruck, um unsere Gefühle in jenem Moment zu beschreiben, doch einige Rassen würden von 'Lämmern, die zum Schlachten geführt werden', sprechen.

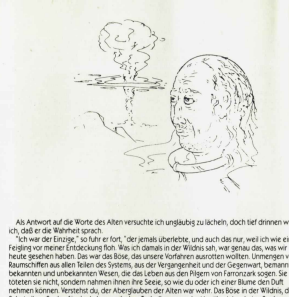
Langsam bewegten wir uns über die sandigen Ebenen dahin, die im Norden der Siedlung liegen, und kamen schließlich in eine große Talsenke, die wir als Deckung benutzen wollten, sobald wir in die Badlands kamen. Wir waren bereits eine ganze Tagereise von der Siedlung entfernt, als wir plötzlich von den Ebenen über uns einen lauten Knall hörten. Vorsichtig stiegen wir mit dem Raumschiff etwas höher, um der Ursache des Knalls nachzugehen. Sorgfältig vermieden wir es, uns zu zeigen, und suchten den Horizont ab, neugierig, was dieses ständig lauter werdende Geräusch wohl zu bedeuten habe. Plötzlich fülte sich der Himmel mit einer ganzen Flotte von Raumschiffen, Raumschiffen aus dem gesamten System und (wie MacMixDune bemerkte) aus verschiedenen Zeitperioden. Bevor ich noch über seine Bemerkung nachdenken konnte, erschienen die Raumschiffe plötzlich direkt über uns. So schnell wie die Flotten gekommen war, verschwanden sie auch wieder.



Schnell brachte ich unser Raumschiff aus dem Tal heraus, doch konnte ich nur noch einen Blick auf die am Horizont dahinziehende Flotte erhaschen. Es war, als wäre die Flotte nie dagewesen, doch als MacMixDune auf die schwarzen Raucheschwaden hinter uns wies, wurde uns der Ernst der Lage schnell klar. Die Kolonie!!!

Ich wendete das Raumschiff und griff nach der Schubkontrolle, doch MacMixDune hielt mich zurück. "Es ist zu spät," sagte er, "sie sind alle tot." Einen Moment lang starrte ich ihn ungläubig an – wie wollte er das wissen? Doch dann sah ich etwas in seinem Gesicht, das mich davon überzeugte, daß er es tatsächlich wußte; daß er wußte, was all dies bedeutete. MacMixDune blickte mich erwartungsvoll an, so, als wolle er mir etwas sagen. "Du bist zu jung," begann er, "um dich an die Frühgeschichte unseres Volkes zu erinnern. Zu jung, um zu wissen, was Geschichte ist und was nur Legenden. Wenn du so alt wärst wie ich, dann wüßtest du es nur zu gut."

"Vor langer Zeit, als unsere Vorfahren noch nicht lange auf Farronzark lebten, waren sie ein primitives Volk mit seltsamen Aberglauben und Bräuchen. Ihre Welt war voller Magie und voller Geheimnisse; ihr Leben war schwer und kurz, und der Tod war eine sehr reale Sache, eine alltägliche Möglichkeit. Wenn unsere Vorfahren fühlten, daß der Tod nahe war, unternahmen sie eine gefährliche Reise in die Wildnis. Man glaubte, daß sich in der Wildnis alles Böse verbarg und daß die einzige Möglichkeit, sich für das Leben nach dem Tode zu reinigen, darin bestand, dieses Böse zu finden und zu zerstören. Jahr für Jahr, Jahrhundert für Jahrhundert, begab sich unser Volk auf diesen gefährlichen Weg. Die, die ihn gingen, kamen niemals zurück, noch wurden sie jemals gefunden – bis auf mich!"



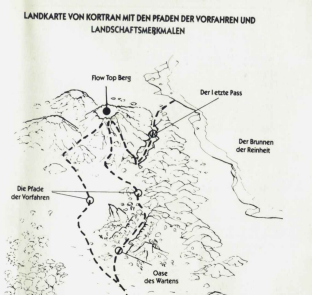
Als Antwort auf die Worte des Alten versuchte ich unglaubig zu lächeln, doch tief drinnen wußte ich, daß er die Wahrheit sprach.

"Ich war der Einzige," so fuhr er fort, "der jemals überlebte, und auch das nur, weil ich wie ein Feigling vor meiner Entdeckung floh. Was ich damals in der Wildnis sah, war genau das, was wir heute gesehen haben. Das war das Böse, das unsere Vorfahren ausrotten wollten. Unmengen von Raumschiffen aus allen Teilen des Systems, aus der Vergangenheit und der Gegenwart, bemannt mit bekannten und unbekannten Wesen, die das Leben aus den Planeten von Farronzark saugen. Sie töteten sie nicht, sondern nahmen ihnen ihre Seele, so wie du oder ich einer Blume den Duft nehmen können. Verstehst du, der Aberglauben der Alten war wahr. Das Böse in der Wildnis, der Schutz ihrer Seelen für das Leben nach dem Tod, alles war wahr. Nur überlebte ich, keine Seele, um das Leben nach dem Tod zu erreichen."

"Doch irgendwo, versteckt zwischen all dem Bösen, gefangen in einer Art Fegefeuer, gibt es diese Seelen noch, und sie warten auf ihre Errettung. Und du bist derjenige, der sie erretten kann. Ich bin nämlich verantwortlich für all dies. Ich wußte von Anfang an, was dies für ein Ort ist, die Landschaft, alles war genau wie in alten Zeiten. Wenn du so wild, so war dies eine Art Test, ein Test, um den Retter unserer Seelen zu finden, und das Schicksal hat bestimmt, daß du dieser Erretter sein sollst. Du bist der Phantomfighter, der erwählt ist, dem Pfad unserer Vorväter in die Wildnis zu folgen. Du bist auserwählt, das Böse zu zerstören, wo immer du es findest; in den Badlands und an allen anderen Orten des Schreckens, wo das Böse herrscht. Du wirst den Pfad weder und wieder gehen, bis alles Böse vernichtet ist und die Seelen unserer Vorfahren befreit sind. Du bist der Phantomfighter – ich wunsche dir Glück . . .

Nachtrag

Ab dies ist Vergangenheit – MacMixDune ist seit langem tot. Ich bin noch älter geworden, noch habe ich meine Seele verloren. Dies ist wirklich ein seltsamer Ort. Doch ist meine Aufgabe noch nicht beendet. Denn dazu braucht es mehr als Glück – viel mehr.



PHANTOM FIGHTER – PC VERSION

Gebrauchsanweisung

Diskette A einlegen und 'FIGHTER' tippen, return drücken.
Im Laufe des Spiels werden die anderen Disketten, die gebraucht werden, angegeben. Wenn Sie eine Höchstpunktzahltabelle auf Diskette wünschen, legen Sie eine formatierte Diskette ein, sobald die Aufforderung dazu erscheint.
Sämtliche Daten des Phantomfighters müssen ständig mit dem Schreibschutz versehen sein.
Wenn Sie den Phantomfighter von der Festplatte abspielen wollen, kopieren Sie die drei Disketten auf die Festplatte und tippen Sie 'FIGHTER', dann drücken Sie return.

Amiga-Version
Diskette in das Fach DFO einlegen und Maschine neu laden. Kurz darauf beginnt das Spiel.

Technische Details – Maschinelle Mindestanforderungen

CGA (4 Farben) braucht mindestens 512k und eine der grafischen Karten CGA, TGA oder EGA. TGA (Tandy 1000, 16 Farben) braucht mindestens 512k und eine grafische Karte TGA (Tandy Grafikadaptor).
EGA (IBM Größere Grafikkarte oder kompatibel, 16 Farben) braucht einen Mindestspeicher von 512k. Die EGA-Karte muß 256k haben, wie sie in allen kompatiblen PCs, einschließlich Amstrad 1640, paßt.

CPU-Anforderungen
Alle Versionen lassen sich auf einem Standard-CPU 8088/6 abspielen. Bei Maschinen mit einem 80186 CUP bei 8mhz oder weniger empfehlen wir die CGA-Version, weil die TGA-Version während des Spiels immer langsamer wird.

Steuerknüppelanforderungen
Alle Versionen funktionieren mit einer Standardsteuer, wobei die Pfeiltasten die vier möglichen Bewegungsrichtungen angeben und man die Leertaste zum Schießen benutzt. Wenn ein IBA-kompatibler Steuerknüppel in Port 1 angeschlossen wird, kann der Spieler außer mit der Tastatur auch mit jenem kontrolliert werden.

Ton
Die Tonefflekte funktionieren bei allen Standard-PCs. Keine weitere Hardware wird dafür benötigt.

Komputer
Das Spiel läßt sich mit allen IBM-PCs und allen echten kompatiblen PCs mit den entsprechenden grafischen Karten spielen. Die CGA-Version funktioniert mit EGA-, TGA- oder CGA-Karten, während die TGA- und EGA-Versionen nur mit einer TGA- bzw. EGA-Karte funktionieren.

SPIELERKLÄRUNG
Das Spiel besteht aus fünf Runden mit je sechs Schirmseiten, die sich von oben nach unten abrollen.

Folgenden Runden gibt es:
1 – Sandsturm
2 – Vulkan
3 – Cravasse
4 – Mondoberfläche
5 – Feindliche Verfolger

Folgende Waffen gibt es:
1 – Vorwärtslaser
2 – Diagonale
3 – Doppelte
4 – Dreifache
5 – Raketen
6 – Seitwärtslaser
7 – Jäger
8 – Velsetige (Seitwärtslaser & Jäger)
9 – Schilder
10 – Freunde
11 – Verteidiger

Jede Waffe bekommt man, indem man die Spielmarke aufnimmt, die einige feindliche Raumschiffe fallenlassen, wenn sie abgeschossen werden. Wenn Sie die Spielmarke aufnehmen, erhalten Sie eine weitere Waffe.

Raketen Raketen steuern den nächsten Feind automatisch an und ruhen nicht eher, bis er zerstört is. Man braucht sie nicht zu steuern. Höchstens 5 Raketen sind erlaubt.
Freunde Wenn der Freunde hat, erscheint 5 Sekunden nach jedem Schuß ein Freund in der momentanen Position. Dieser Freund bewegt sich dann aufwärts und feuert Jeder Laser ab. Währenddessen hat der Spieler einfache Vorwärtslaser.
Verteidiger Der Verteidiger ist ein kleiner Satellit, der in der Nähe des Spielers bleibt und alles tötet, was er berührt. Er hat eine große Wucht und kann versetzt werden, indem man den Spieler von ihm fortbewegt. Er tötet alle Feinde bis auf die großen.

Alle anderen Waffen sind Laserwaffen. Im allgemeinen müssen die feindlichen Schiffe zweimal getroffen werden, bevor sie sterben. Die großen Feinde allerdings können bis zu hundert Treffer aushalten . . .

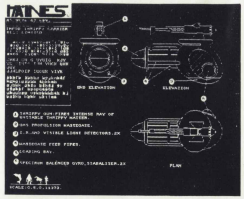
PHANTOM FIGHTER – AMIGA VERSION

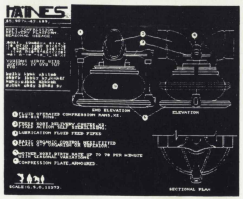
LADEN
Diskette einlegen und Maschine neu laden

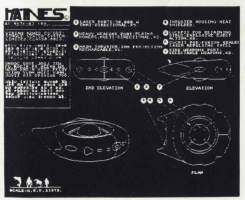
Spielerklärung (nur mit Steuerknüppel)
In jeder Runde müssen Sie sich durch die Schwärme feindlicher Raumschiffe hindurchkämpfen, um das Ziel zu erreichen. Sobald Sie das Ziel erreicht haben, müssen Sie herausfinden, wie das Böse zu zerstören ist, das Sie erwartet. Wenn Sie Erfolg haben, erscheint die nächste Runde automatisch.
Wenn Sie gelegentlich eine ganze Gruppe von Feinden abschießen, hinterläßt Ihnen diese eine Spielmarke. Das Abschießen dieser Spielmarke ermöglicht es Ihnen, sich die Waffensysteme anzueignen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Wenn es Ihnen dann noch gelingt, die Spielmarke aufzunehmen, so bekommen Sie das angezeigte Waffensystem.
Es gibt die folgenden Systeme:

F (Schneller)	Beschleunigt das Raumschiff
L (Laser)	Schnellere Laserschußfolge
D (Doppel)	Verdoppelt die Wirksamkeit der Laserschüsse
P (Plasma)	Plasmawaffensystem
S (Seiten)	Seitwärts schießende Waffen
H (Raketen)	Raketen, die den Feind automatisch ansteuern und zerstören. Diese Waffen sind bei sehr großen feindlichen Raumschiffen nutzlos.

Wenn Sie getötet werden, verlieren Sie all bereits gewonnenen Waffensysteme.





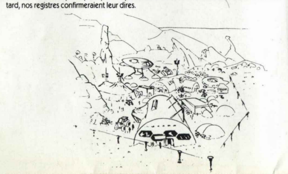


PHANTOM FIGHTER

MODE D'EMPLOI
ANLEITUNGEN

Quelques entrées du journal de bord de Phantom Fighter, reprenant les grands traits des origines de la légende . . .

Il y a très longtemps, nous nous préparâmes a coloniser notre système solaire. Nous n'étions pas un peuple guerrier, mais plutot un peuple curieux. Nous possédions cependant les moyens de coloniser par la force, si besoin était, ce qui fut souvent le cas. Notre planète, Farronzark, était devenue surpeuplée depuis de nombreuses années et ne pouvait plus subvenir à nos besoins. Comme cela avait été le cas pour bon nombre de peuples avant nous, nous étions donc forcés d'aller chercher d'autres terres dans les systèmes avoisinants. Beaucoup de planètes, bien trop nombreuses malheureusement, étaient aussi arides et inhospitalières que la nôtre. D'autres étaient riches et devinrent la nouvelle patrie de bon nombre d'entre nous, souvent invités par les formes de vie indigènes. A défaut d'invitation, nous nous installâmes de force. Nous ne fûmes pas invités par Kortran. Tout d'abord, ce monde, pourvu d'un climat, d'une atmosphère et d'une géologie similaires au nôtre, nous parut idéal. Mais en fait, ce monde était trop pareil au nôtre pour qu'il s'agisse d'une simple coïncidence. Les anciens déclarérent que le relief ressemblait étrangement à celui de Farronzark par le passé, avant que les villes ne se soient étendues et ne l'ait recouvert. Plus tard, nos registres confirmeraient leur dires.

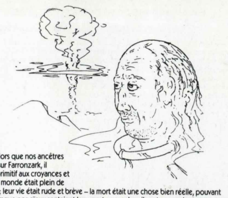


Il y existait certaines formes de vies, bien que rien de bien avance, la plus développée étant de simples boules de chair palpitante, munies d'une bouche et d'un système digestif, et de pratiquement rien d'autre. En toute logique, elles ne semblaient constituer aucune menace et nous les laissâmes donc errer librement à travers notre colonie. Très vite, elles devinrent très friantes de nos réserves et s'avérèrent être immunisées contre nos écrans friantes de défence domestiques. Le temps passa et ces êtres, que nous appelâmes les Korts, devinrent plus persistants, leur présence allant même jusqu'à constituer un véritable fléau. Un conseil se réunit, et il fut décrété que les Korts devaient être exterminés. La loi de génocide fut appliquée, des armes furent distribuées aux colons qui reçurent pour mission de détruire ce qui était maintenant officiellement devenu notre ennemi. Cette mesure ne se révéla qu'en partie efficace. Les colons, entraînés au maniement des armes, rapportèrent, des le début de notre expédition, avoir touché de nombreux Korts. Cependant, aucun corps ne fut retrouvé. Il semblait que nos armes n'avaient pas plus d'effet sur les Korts que nos écrans de defence domestiques. Cependant, plutôt soudainement, ils disparurent du jour au lendemain. Durant un certain temps, la colonie vécut dans la paix, vaquant aux occupations de tous les jours. Nous ne pensions plus trop à l'ennemi, lorsque nous découvrîmes que nos réserves avaient été pillées. Rien d'important n'avait été volé, juste de petites choses, dont nous n'avions pas vraiment besoin de toute façon. Cependant, cet événement sema la panique parmi nous. Les Korts seraient-ils donc revenus ? Nous savions maintenant quelle menace ils pouvaient représenter, il était évident qu'ils étaient d'une résistance incroyable et qu'ils pouvaient, si nous ne prenions pas de mesures contre eux, détruire la colonie. Une fois de plus le conseil se réunit, et conclut que les Korts devaient se cacher quelque part dans les Badlands, déserts arides et régions montagneuses de Kortan des lesquels les colons n'avaient jamais osé s'aventurer. Le conseil décréta qu'un vaisseau colonial serait équipé de toutes les armes semblant être nécessaires et envoyé pour découvrir l'endroit où se tenaient les Korts et les détruire. En vaisseau fut préparé en conséquence et partit. Nous attendâmes patiemment, mais nous n'en entendîmes plus jamais parler. Un second vaisseau fut envoyé à la recherche du premier, et ne revint jamais non plus. Il était clair qu'il nous fallait repenser notre situation. Le conseil fit appel à deux volontaires, qui partiraient dans un petit vaisseau d'escorte afin de déterminer le sort qui avait été réservé aux deux premiers bâtiments. Cependant, la plupart de nos meilleurs colons ayant déjà disparu, et ceux qui restaient étant indispensables à la base ou ayant trop peur de la quitter, il était difficile de trouver des volontaires.

Cette situation me décida à me porter volontaire – ce qui ne veut pas dire que je n'avais pas peur, mais il me semblait que je ne courais pas plus de risques dans le vaisseau que sur la base. De plus, j'étais l'un des rares colons à connaître l'appareil. Mon équipier dans cette aventure était l'un des anciens, un homme dénommé MacMixDune. Il avait été décidé que l'aptitude à piloter ne suffisait pas en elle-même, et que la sagesse et le savoir d'un ancien seraient nécessaires à la réussite d'une telle mission. Après avoir préparé soigneusement notre vaisseau, nous partîmes silencieusement. Notre peuple ne possède pas de mots pour décrire leurs sensations alors que nous nous en allions, bien que certaines races utiliseraient l'expression "comme un agneau qu'on mène à l'abattoir".

Lentement, nous rasons les plaines sableuses au nord du camp de base et descendons dans le grand graben, espérant ainsi nous y dissimuler alors que nous nous approchons des Badlands. Cela fait presque 24 heures que nous avons perdu tout contact, visuel et radio, avec la colonie lorsque soudain, un bruit de tonnerre retentit des plaintes au dessus de nous. MacMixDune et moi-même redressons lentement le vaisseau au niveau du sol pour voir de quoi il s'agit. Prenant soin de ne pas révéler notre position, nous scrutons l'horizon, curieux de savoir d'où provient ce bruit continu que se rapproche de plus en plus. Soudain, le ciel se remplit de vaisseaux, arrivant en vagues ininterrompues; des appareils venant de toutes les civilisations du Système et (comme MacMixDune me le fait remarquer) de différentes époques. Sans avoir eu le temps de réfléchir à son commentaire, mon attention est détournée par l'apparition soudaine de vaisseaux au dessus de nous. A peine la flotte est-elle arrivée, qu'elle disparaît. Rapidement, je fais remonter notre appareil au dessus de la vallée pour voir l'énorme armada foncer à toute vitesse vers l'horizon. C'est comme si l'incident n'était jamais arrivé, mais MacMixDune attire mon attention sur la colonne de fumée noire s'élevant derrière nous à l'horizon. La situation devient alors très vite un réalité. La colonie !!!

Faisant faire demi-tour au vaisseau, je me précipite sur les commandes du propulseur, mais MacMixDune m'arrête. "Il est trop tard," me dit-il, "Ils sont tous morts." Pendant un certain temps, je le regarde fixement sans pouvoir le croire – comment peut-il savoir ? Mais très vite je vois quelque chose sur son visage qui ne convaincs qu'effectivement, il sait; qu'il connaît cette chose dont nous venons d'être les témoins. Je m'assois en silence pendant quelques instants, pensant aux colons, alors que MacMixDune me regarde, attendant, me semble-t-il, pour me dire quelque chose. "Tu es trop jeune," dit-il enfin, "pour te rappeler des premiers jours de notre peuple. Trop jeune pour savoir ce qui est histoire et ce qui est légende."



"Il y a très longtemps, alors que nos ancêtres commençaient à vivre sur Farronzark, il s'agissait d'un peuple primitif aux croyances et aux rites étranges. Leur monde était plein de magique et de mystère; leur vie était rude et brève – la mort était une chose bien réelle, pouvant surgir à tout instant. Lorsque nos aïeux sentaient leur mort approcher, ils entreprenaient un voyage périlleux vers des régions reculées. Ils croyaient que tout le mal se trouvait dans ces régions et que le seul moyen pour eux de se purifier pour la vie dans l'au-dela était de chercher et de détruire ce mal. Année après année, siècle après siècle, notre peuple entreprit ce dangereux voyage. Ceux qui partirent ne revinrent jamais, et ne furent jamais retrouvés – tous, sauf moi !"

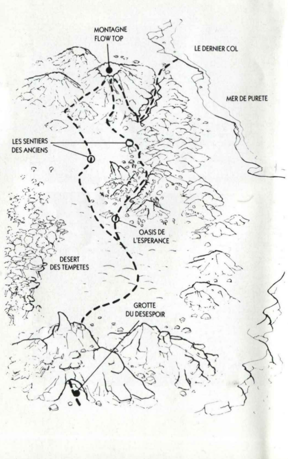
Je feins un sourire incrédule en entendant les mots de l'ancien mais, tout au fond de moi, je sais qu'il dit la vérité.

"J'étais," continue-t-il, "le seul à survivre, et cela uniquement parce que j'ai fui comme un poltron loin de ce que j'avais découvert. Ce que je vis dans ces régions sauvages, c'est ce que nous venons de voir aujourd'hui; c'est le mal que nos ancêtres cherchaient à détruire. Des hordes de vaisseaux venant de toutes les planètes du système, de différentes époques, passées et présentes, et pilotés par des êtres connus et inconnus. Des vaisseaux qui ont vidé les formes de vie des pèlerins farronzarkiens. Ils ne les ont pas tués mais ils les ont vidés de leur essence, de leur âme, tout comme toi et moi pourrions prendre la parfum d'une fleur. Tu vois, les croyances des anciens étaient vraies. Le mal dans les régions sauvages, la protection de leur âme pour une nouvelle vie, tout est vrai. Cependant, aucune âme n'a survécu pour accéder à ce nouveau monde. Elles sont quelque part, pourtant, cachées parmi cette horde du mal, prises dans une sorte de purgatoire, attendant le salut. Et c'est à toi de leur donner ce salut. Tu vois, je suis responsable de tout cela. Je savais ce qu'était cet endroit dès le départ, le relief, tout était identique à notre monde des temps anciens. Si tu veux, il s'agissait de nous tester, pour déterminer qui d'entre nous serait le sauveur de nos âmes. La destiné a décidé que tu serais celui-là. Tu es la Chasseur de Fantômes choisi pour suivre le chemin de nos ancêtres à travers les régions sauvages. Choisi pour détruire le mal partout où tu le trouveras; dans les Badlands et dans tous les vaisseaux de terreur qu'il a construit. Tu parcourras le chemin encore et encore jusqu'à ce que le mal ait été à détruit jamais et l'esprit de nos ancêtres libéré. Tu es le Phantom Fighter Bonne chance . . .

Epilogue

Voila l'histoire – MacMixDune est mort depuis longtemps. Je n'ai ni vieilli ni perdu mon âme. Ce monde est si étrange. Cependant ma quête continue. Ce dont j'ai besoin, ce n'est pas seulement de chance . . . j'ai besoin de bien plus que ça, bien plus !

CARTE DE KORTRAN FAISANT APPARAITRE LES SENTIERS DES ANCIENS ET LES RELIEFS



PHANTOM FIGHTER – PC VERSION

Chargement

Insérer le Disque A et taper FIGHTER, puis <retour>.
En cours de jeu, vous recevrez sur l'écran des instructions concernant les autres disques à utiliser.
Si vous souhaitez garder un tableau de scores élevés sur disque, insérer un disque formaté dans l'unité de disque lorsque vous recevrez sur l'écran un message vous demandant d'insérer un disque de scores élevés.
Ne jamais enlver l'encoche de barrage d'écriture des disques contenant Phantom Fighter
Si vous souhaitez exécuter Chasseur de Fantômes à partir de votre disque dur, copier les trois disques dans leur intégrité sur votre disque dur, puis taper FIGHTER <retour>.

Version Amiga

Insérer le disque dans l'unité de disque DFO et remettre la machine à zéro. Le jeu débutera après quelques instants.

Mode d'emploi

Details techniques:

Equipement minimum en matériel:
Version CGA (4 couleurs): ordinateur de 512k minimum avec carte de graphiques GCA, TGA ou EGA.
Version TGA (Tandy 6000 16 couleurs): ordinateur de 512k minimum équipé d'une carte de graphiques TGA (Tandy Graphics Adaptor – adaptateur de graphiques Tandy).
Version EGA (IBM Enhanced Graphics Card – carte de mise en valeur des graphiques IBM ou compatible – 16 couleurs): ordinateur de 512k minimum. La carte EGA installée devra être un EGA de 256k, identique à celui dont sont equipés tous les IBM et compatibles, y compris l'Amstrad 1640.

CPU:
Toutes les versions pourront être exécutées sur un CPU standard 8088/6. Pour les machines avec un 8086 à 8mhz ou moins, il est conseillé d'utiliser la version CGA du jeu, la version TGA ayant tendance à subir des perte de vitesse en cours de jeu.

Manette:
Toutes les versions pourront être utilisées avec un clavier standard, les touches fléchées représentant les quatre directions possible pour le mouvement, et la barre d'espacement la commande de mise à feu.
Si une manette, compatible avec IBM, est installée dans le même port 1, il sera possible d'utiliser cette dernière pour contrôler le jouer simultanément avec le clavier.

Sons:
Aucun matériel, en plus du PC standard, n'est nécessaire pour le bon fonctionnement des effets sonores.

Machines . . .
Le jeu peut être utilisé sur tous les ordinateurs personnels IBM et *vrais* compatibles avec les cartes de graphiques spécifiques. La version CGA fonctionnera sur les cartes EGA, TGA ou CGA, alors que les versions TGA et EGA ne fonctionneront que sur les cartes de graphiques TGA et EGA respectivement.

Détails de Jeu:
Le jeu se compose de 5 niveaux, longs de 6 écrans chacun, avec défilé vertical de haut en bas.
Niveaux:

1 – Tempête de Sable
2 – Volcan
3 – Crevasse
4 – Surface Lunaire
5 – Colère des extra-terrestres

Armes utilisées:

1 – Laser Horizontal
2 – Laser Diagonal
3 – Laser Double
4 – Laser Triple
5 – Court-Circuit
6 – Laser Latéral
7 – Laser Balayeur
8 – Laser Multiple (latéral et balayeur)
9 – Massue
10 – Amis
11 – Défenseur

Chaque arme est obtenue en récupérant la nacelle quittée par les extra-larrestres lorsqu'ils sont tués.iEn ramassant cette nacelle, vous pourrez obtenir l'arme suivante.

COURT-CIRCUIT

Le court-circuit s'arrime sur le premier extra-terrestre qu'il rencontre et ne lâche prise que quand l'extra-terrestre en question est mort. Il n'est pas nécessaire de viser pour le lancer. Il est permis d'utiliser un maximum de cinq court-circuits.

AMIS

Lorsque le joueur a des amis, toutes les 5 secondes suivant chaque tir, un ami sera laissé à la position du moment. A partir de ce moment, ce dernier commencera à faire feu avec ses lasers et à remonter l'écran. Dans une telleiuituation, le jouer n'est armé que de simples lasers horizontaux.

DEKECUAUR

Le dékacuaur auliun petit satellite restantiprès du joueur et tuant tout ce qu'il touche. Il possède une forte dqcamique et il estipossible de le faire virevolter en l'éloignant du joueur. Il tuera alors tous les extra-terrestres, à l'exception des plus gros.

Toutesiles autres armes ont des effets dailype laser. La plupart du temps, les extra-terrestres devront être touchés à deux reprises avant de mourir, à l'exception des plus gros. Il faudra parfois toucher ces derniers jusqu'à une centaine de fois . . .

PHANTOM FIGHTER – AMIGA VERSION

CHARGEMENT

Insérer le disque dans l'unité de disque et remettre la machine à zéro.

DETAILS DU JEU (Manette uniquement)

Pour terminer chaque niveau de jeu, vous devrez vous frayer un chemin à travers les nuées de vaisseaux extra-terrestres pour atteindre le niveau final de l'écran. Une fois parvenu à ce dernier point, il vous faudra trouver le moyen de détruire le mal qui vous y attend. Si vous y réussissez, le niveau suivant sera chargé automatiquement.

Lorsque vous tirez sur une vague complète d'extra-terrestres, ils pourront parfois laisser derrière eux un gage. En tirant sur ce gage, les systèmes d'armes tenus à votre disposition défileront sur l'écran. Si vous parvenez ensuite à ramasser ce gage, vous gagnerez alors le système d'arme apparu.

Ces systèmes sont les suivants:

F	(FASTER)	(Plus vite) – Accélère le mouvement de votre vaisseau
L	(LASERS)	Accélère la puissance de feu de vos lasers
D	(DOUBLES)	Doubles l'efficacité de la culasse de vos lasers
P	(PLASMA)	Système d'armes plasma
S	(SIDES)	(Côté) – Armes au tir latéral
H	(HOMERS)	(Court-circuit) – Missiles s'arrimant aux extra-terrestres et ne les lâchant plus. Les Court-circuits n'ont aucun effet sur les plus grands vaisseaux extra-terrestre.

Si vous êtes tué, vous perdez tout votre acquis en systèmes d'armes.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Nous essayons continuellement d'ameliorer la qualité de nos produits, et nous maintenons les standards de controle de qualité les plus eleves possibles dans la manufacture de notre gamme de produits.

Cependant, si vous deviez rencontrer qualques difficultés à charger ce produit, apres avoir verifie votre hardware *minutieusement*, nous nouse ferons un plaisir de remplacer le disque pour vous.

Si, apres avoir effectue ces verifications sans résultat, vous décidez de nous écrire, veuillez nous communiquer les renseignements suivants:

- Votre nome et votre addresse
- Le nom due produit
- S'il s'agit d'une cassette ou d'un disque
- Le marque et le modèle de votre ordinateur
- Quelle manette et quels peripheriques (le cas échéant) vous utilisez
- L'endroit et la date à laquelle vous avez acheté le produit
- La description complète du probleme rencontre
- Priere de no joindre ni bote ni emballage avec les disques

PROBLEME BEIM LADEN DES PROGRAMMS

Wir sind bemuht, unsere Produkte fortlaufend zu verbessern und bedienen uns genauester Qualitätskontrollen in unserem Herstellungsverfahren.

Sollten Sie beim Laden der Software auf Probleme stoßen, bitten wir sie *erst* Ihre Hardware sorgfältig zu überprufen. Falls sich das Problem auf keinen Hardware-Fehler zuruckverfolgen läßt, sind wir gerne bereit, Ihre Diskette zu ersetzen.

Falls diese Maßnahmen nicht erfolgreich sind, schreiben Sie uns bitte mit folgenden Angaben:

- Ihr Name und Anschrift
- der Name des Spiels
- ob auf Kassette oder Diskette
- welcher Computer
- welche Steuerknüppel oder andere Zusatzgerate
- wann und wo die Ware gekauft wurde
- eine komplette Beschreibung Ihrer Probleme
- bitte schicken Sie den Karton und die Verpackung nicht mit zuruck.

Générique:
Développement et programme par Emerald Software
Ilustration en couverture par Steinar Lund
Conception de l'emballage par Pillory Barn Ltd
Code de programme © Emerald Software Ltd 1988
Jeu © Martech Games Ltd 1988

Entwickelt und programmiert von Emerald Software
Hüllenentwurf: Steinar Lund
Packungdesign: Pillory Barn Ltd.
Programmcode © Emerald Software Ltd. 1988
Spiel © Martech Games Ltd. 1988