

CUPER

STARDUST



TEAM 17

4UPER STARDUST



A1200 £29.99
CD32 £29.99

There's a war out there... and it's coming your way. Gigantic meteors hurl toward Earth, promising mass death and destruction unless you can stop them. Warring aliens thunder through the starbelts, intent on taking advantage of mankind's stretched resources.

You are the world's leading aerial combat pilot and it is you who must take control of the Panther PX-2. It is you who must not only blow apart every threatening meteor but you must also repel the alien forces.

Fear is for the weak. Mercy is for the foolish. Power, strength and victory are the only words which can mean anything to you - have you got what it takes?

- Thirty levels of hair-raising action.
- 256 Colour graphics.
- 12 channel Music.
- Four spectacular tunnel sequences.
- Hordes of stunning 3-D raytraced enemies.
- Underwater missions, plus two special secret missions.



ALIEN BREED TOWER ASSAULT



In the depths of space a holocaust has occurred. Intelligent and hostile alien life-forms have taken over the Military Research Unit in the planet Azarin 2E. Chaos and destruction have been wrought on the innocent colonists.

Now it's your job to reclaim the station for humankind. Travel through the tractless voids of space, then endure over 50 levels of Alien blasting mayhem. Watch your ammunition and energy levels in preparation for the showdown with the Alien Queen.

Amiga £19.99
IBM PC £29.99
CD32 £29.99
PC CDR £34.99

- Fantastic new 'retreat' mode, fire as you back off.
- Over 50 huge levels of Alien blasting
- Non-linear game sequence - Over 250 ways to complete the game
- New aliens - Cocoon aliens, invisible aliens and more.
- Dark levels where you can only spot the Aliens by their baby-blue eyes!
- CD version feature stunning 3D space-opera animation.

Super Stardust The Story

One year ago, Professor Schaumund, the most evil and twisted genius ever to have lived, launched a violent attack on your galaxy in the hope of imprisoning the beautiful princess Voi Levi. His evil agents, controlling vast meteor-spaceships bombarded the galaxy in an attempt to crush all resistance. but you in your small but powerful Lynx X1 spaceship rose to the challenge, and defeated the evil genius.

Now the Evil Professor Schaumund is back, a with new, more terrifying army of destruction, still intent on conquering the galaxy and enslaving the princess. He is willing to sacrifice millions of innocent lives to achieve his despicable goal.

Once again the galaxy turns to you, their finest fighter pilot, to save them from impending doom. You are equipped with the all-new, super powerful Panther PX2 fighter, but remember this time, Professor Schaumund wants to get even with you for defeating him before.

You'll need your senses working overtime, your reactions balanced on a hair trigger and your determination set to full power to defeat the evil Professor.

Good luck son, you've only got thirteen hours to save the galaxy!

Loading Super Stardust

To load Super Stardust, simply place disk one in your internal floppy drive and turn on the machine, or perform a reset by pressing the [Ctrl] key and both [Amiga] keys simultaneously.

Swap disk when prompted to do so on screen. Super Stardust will recognise external disk drives.

Playing Super Stardust

When you boot super stardust you will be presented with an options screen. Here are the functions you will find on that screen

English

Page 3



Load Hi-scores

Loads the currently saved hi-score table from disk.

Save Hi-scores

Saves the current hi-score table to disk.

Clear Password

Clears the password entry option so that you can re-start the game at the beginning.

Enter Password

This enables you to enter a code to allow you to start the game at a later level, assuming you have previously reached this level.

Music

On or off.

Autofire

On or off.

Lives

3, 4 or 5. Select the number of lives you have to complete the game. Start with 5, and as you improve reduce the number you use.

Tunnel Control

Normal or reverse. This switches between arcade style joystick (up moves ship up) control and flightsim style joystick (up moves ship down) style control.



Keyboard Control

MAIN GAME

Type A

Cursor up	Thrust
Cursor left	Rotate left
Cursor right	Rotate right

Left/right alt	Shield
Left/right shift	Fire weapon
	Brake in the special missions

Space	Weapon selector
Esc	Quit game
P	Pause

Type B

< >	Thrust
Left shift	Rotate left
Left Amiga	Rotate right

Right/left alt	Shield
Right shift	Fire weapon
	Brake in the special missions

Space	Weapon selector
Esc	Quit game
P	Pause

Tunnel Sections

Cursor up	Move up
Cursor down	Move down
Cursor left	Move left
Cursor right	Move right

Left/right shift	Fire
Esc	Quit game
P	Pause

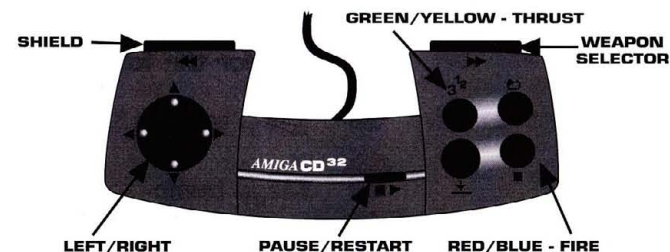
Detail

High or low.

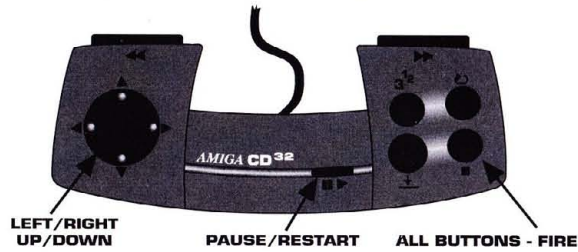
This adjusts the level of graphical detail.

CD32 Controls

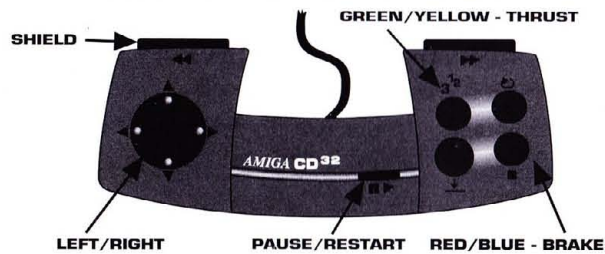
JOYPAD CONTROL - MAIN GAME



JOYPAD CONTROL - TUNNEL SECTIONS



JOYPAD CONTROL - SPECIAL MISSIONS



Space Sections

In these sections you must destroy all the rocks to complete the level. Many of these sections also contain alien space ships. Often these must be destroyed too, but sometimes it is sufficient to merely avoid them. Warp Tunnel sections

Pick-ups

Shooting some rocks in both the tunnel and space sections will produce a small golden icon. Collect these icon for the following power ups:



Extra life



Extra energy



Mega bomb



Gun power up



Flame burst



Engine power



Shield energy



Points

The Main Screen

Your main screen display contains data vital to the success of your mission.

Score (top left)

How many points you have managed to achieve.

Ships (below score)

How many lives you have remaining.

Time (top right)

How long you have left to complete the level. If you exceed this time Professor Schaumund's forces will have time to call for reinforcements.

Energy

Once all your energy has been depleted, your ship will be easy prey for the Professor' forces.

Shield

The shield can be used to prevent damage from collisions and repel enemy shots. But use it sparingly, you have finite shield power

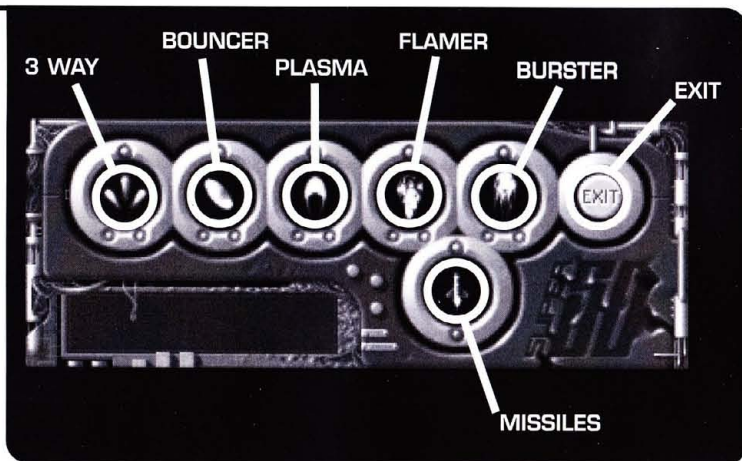
Map Screen

Once you start the game, and between levels you will be confronted with the mapscreen. Move around this screen with the joystick or cursor keys to select which quadrant you wish to defend next. Information about the difficulty, and incidence of enemy craft will be displayed when you highlight any given quadrant. To choose a quadrant, press the fire button/key.

Weapons Pick-Ups

At certain points during the game destroying an alien ship will result in a token being dropped. Collect these and you will be awarded a new weapon.

Press the space bar to be presented with the weapon selector screen:



When you have been awarded a weapon it will appear in one of the circular windows. To select a weapon, move along the windows using the joystick or cursor keys.

It is possible to re-route the power-ups you collect to a new weapon, while you still use the old (already powered-up) one. To do this, select the new weapon, and while you have the fire button (or key) depressed, also press the joystick down and to the right, or use the down-right keyboard combination.

Once you wish to use a weapon. Re-select it and press the fire and down-left combination/joystick position. The space bar or exit window will return you to the game.

Machine Requirements

Super Stardust requires an Amiga computer with at least two megabytes of RAM and an AGA chipset. This means that the game will only run on an A1200, A4000 computer or the CD32 console.

Hard Disk Installation

Super Stardust may be installed to the hard drive of AGA machines. To do this, boot from disk 2. You will be prompted to insert a blank, formatted disk. The

program will now create a HD install disk. Once this has occurred:

Reboot your machine to the Workbench. Insert the HD install disk, double click on its icon and drag the HD install icon into the drawer that you wish to install Super Stardust into. Now double click the install icon and follow the on-screen prompts. Once it has finished, re-boot your machine.

You will be required to place any of the Super Stardust disks in DFO: while you are running the game from hard disk.

Super Stardust is a production of Bloodhouse Software Limited in association with Team 17.

Bloodhouse

Coding
Ray Tracing

Scy
Petteri Putkonen
Scy
Santtu Luopajarvi

Graphics
A1200 Music
CD Music
Loading system
Music player

Destop
Rib
Nikke & Niko
Wanton
Guru

Team 17

Product Management

Martyn Brown
Marcus Dyson

Press Relations
Packaging Design

Alan Bunker
Paul Sharp

Piracy Notice

Copying games is wrong, not that that bothers most people. But more importantly, copying games means that software houses are finding it increasingly difficult to support the Amiga.

If you want to continue playing games of the same

Vor einem Jahr überfiel Professor Schaumund, das bösartigste und verbittertste Wesen, das es je gab, eure Galaxie und hoffte, die schöne Prinzessin Voi Levi gefangennehmen zu können. Seine üblen Spießgesellen kamen in riesigen Meteor-Raumschiffen und bombardierten die Galaxie, um jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken. Aber du hast dich mit deinem kleinen, aber mächtigen Raumschiff Lynx X1 der Herausforderung gestellt und das Böse besiegt.

Nun erscheint Schaumund erneut auf der Bildfläche, und diesmal hat er einen neuen, noch schrecklicheren Apparat der Zerstörung zur Verfügung. Es ist noch immer sein Ansinnen, die Galaxie zu erobern und die Prinzessin zu seiner Sklavin zu machen. Er ist bereit, diesem niederträchtigen Vorhaben Millionen unschuldiger Leben zu opfern.

Die Galaxie wendet sich erneut an dich, den besten Kampfpiloten, um Hilfe, sie vor dem bevorstehenden Übel zu retten. Du bist mit dem nagelneuen, supermächtigen Kampfschiff Panther PX2 ausgerüstet. Aber denke daran, daß Professor Schaumund sich jetzt dafür rächen will, daß du ihn das letzte Mal besiegt hast!

Du mußt ganz bei der Sache sein, mußt blitzschnell reagieren können und wild entschlossen sein, um den bösen Professor zu besiegen. Viel Glück, mein Sohn, du hast nur dreizehn Stunden Zeit, die Galaxie zu retten!

Zum Laden von Super Stardust legt man die Diskette einfach in das interne Diskettenlaufwerk ein und schaltet das Gerät ein, oder man setzt den Computer zurück, indem man die [Ctrl]-Taste und beide [A]-Tasten drückt.

Erscheint die Bereitschaftsmeldung auf dem Bildschirm, so tauscht man die Diskette aus. Super Stardust erkennt externe Diskettenlaufwerke.



Ist Super Stardust gebootet, erscheint ein Optionsmenü auf dem Bildschirm.

Die folgenden Funktionen erscheinen auf dem Bildschirm:

Laden der höchsten Punktzahlen
Lädt die augenblicklich gespeicherte Punktetabelle von der Diskette.

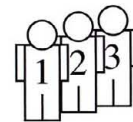
Speichern der höchsten Punktzahlen
Speichert die augenblickliche Punktetabelle auf der Diskette.

Löschen des Paßwortes
Lischt die Option für den Zugang mittels Paßworts, so daß das Spiel wieder von Anfang an begonnen werden kann.

Eingeben des Paßwortes
Damit kann man ein Kennwort eingeben, so daß man das Spiel auf einem späteren Level beginnen kann, vorausgesetzt, daß dieser Level zuvor bereits erreicht wurde.

Musik
An oder Aus.

Autofire
An oder Aus.



Leben: 3,4 oder 5.
Man wählt die Anzahl der Leben aus, die man zum Spielen zur Verfügung hat. Man sollte mit 5 anfangen, je besser man das Spiel meistert, umso geringer die Anzahl der Leben, die man wählt.

Tunnelsteuerung
Normal oder Rückwärts. Dies wählt zwischen Arcade-Style-Steuerknüppel (oben bewegt das Raumschiff nach oben) und flugsimulierter Steuerung (oben bewegt das Raumschiff nach unten).

HAUPTSPIEL

TYP A

Cursor oben	Schub
Cursor links	Drehung nach links
Cursor rechts	Drehung nach rechts

Linke/Rechte alt-Taste	Schutzschild
Linke/Rechte Shift-Taste	Abschuß der Waffe
	Bremse bei den Sondereinsätzen

Auswahl	Der Raumwaffen
Esc	Abbruch des Spiels
P	Pause

TYP B

< >	Schub
Linke Shift-Taste	Drehung nach links
Linke Amiga-Taste	Drehung nach rechts

Rechte/Linke alt-Taste	Schutzschild
Rechte Shift-Taste	Abschuß der Waffe
	Bremse bei den Sondereinsätzen

Auswahl	Der Raumwaffen
Esc	Abbruch des Spiels
P	Pause

TUNNELABSCHNITTE

Cursor nach oben	Bewegung nach oben
Cursor nach unten	Bewegung nach unten
Cursor nach links	Bewegung nach links
Cursor nach rechts	Bewegung nach rechts

Linke/Rechte Shift-Taste	Feuer
Esc	Abbruch des Spiels
P	Pause

Detail

Hoch oder Niedrig. Damit wird der Grad des graphischen Details eingestellt.

**Tastatur
CD32**

JOYPAD CONTROL - HAUPTSPIEL



JOYPAD CONTROL - TUNNELABSCHNITTE



JOYPAD CONTROL - DEN SONDEREINSÄTZEN



Raumabschnitte

In diesen Abschnitten müssen alle Felsen zerstört werden, um den Level zu meistern. In vielen dieser Abschnitte sind außerdem fremde Raumschiffe vorhanden. Diese müssen oft ebenfalls zerstört werden,

manchmal genügt es jedoch, ihnen einfach auszuweichen. Übergang zu den Tunnelabschnitten

Pick-ups

Der Abschluß einiger Felsen im Tunnel und im Raum erzeugt ein kleines goldenes Symbol. Diese Symbole müssen gesammelt werden und führen zu folgenden Power-Verstärkungen:

	Extra Leben		Extra Energie
	Verstärkung		Mega-Bombengewehr
	Flammenwerfer		Triebwerksschub
	Schutzschild		Energiepunkte

Der Hauptbildschirm

Der Hauptbildschirm enthält Daten, die für den Erfolg der Mission von größter Bedeutung sind.

Punkttestand (oben links)

Die Anzeige gibt die erreichte Punktzahl an.

Schiffe (unter dem Punkttestand)

Die Anzeige gibt an, wieviele Leben noch zur Verfügung stehen.

Zeit (oben rechts)

Die Anzeige gibt an, wieviel Zeit verbleibt, um den Level zu meistern. Wird die Zeit überschritten, so haben Professor Schaumunds Streitkräfte Zeit, Verstärkung anzufordern.

Energie

Ist die vorhandene Energie aufgebraucht, so ist dein Raumschiff eine leichte Beute für die Streitkräfte des Professors.

Schutzschild

Das Schutzschild kann dazu eingesetzt werden, Schäden bei Zusammenstößen zu vermeiden und Schüsse des

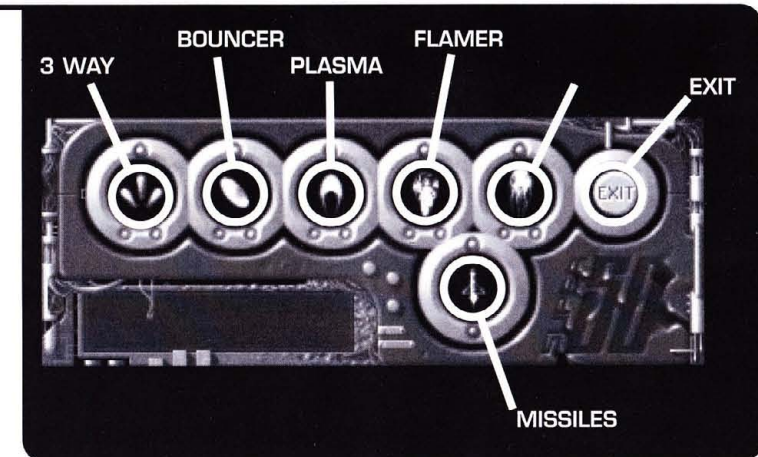
Feindes abzuwehren. Es sollte jedoch sparsam eingesetzt werden, da die Energie des Schutzschildes begrenzt ist.

Der Kartenbildschirm

Nach Spielbeginn sowie zwischen den einzelnen Levels taucht der Kartenbildschirm auf. Man kann sich mittels des Steuerknüppels oder mittels der Cursortasten auf dem Bildschirm umherbewegen und damit auswählen, welches Feld als nächstes verteidigt werden soll. Wird ein bestimmtes Feld gewählt, so erscheinen Informationen über den Schwierigkeitsgrad und das Vorhandensein feindlicher Raumschiffe. Um ein bestimmtes Feld auszuwählen, drückt man den Schußknopf/bzw. -taste.

Aufnahme von Waffen

An bestimmten Punkten im Spielverlauf führt die Zerstörung eines fremden Raumschiffes dazu, daß eine Marke fällt. Werden diese Marken gesammelt, so können sie gegen eine neue Waffe eingelistet werden.



Wird eine neue Waffe zugeteilt, so erscheint sie in einem der runden Fenster. Zur Auswahl der Waffe

bewegt man sich mittels des Steuerknüppels oder der Cursortasten an den Fenstern entlang.

Es ist möglich, die gesammelten Power-Verstärkungen auf eine neue Waffe zu übertragen, während man die alte (bereits aufgeladene) weiterbenutzt. Dazu wählt man die neue Waffe, drückt den Schußknopf (bzw. die Taste) und drückt gleichzeitig den Steuerknüppel nach unten und nach rechts oder benutzt die Tastatur-Kombination unten-rechts.

Wenn man die Waffe einsetzen will, wählt man sie erneut und drückt den Schußknopf und die unten-links Kombination/bzw. Steuerknüppelposition.

Durch Drücken der Leertaste kommt man zurück zum Spiel.

Geräteanforderungen

Für Super Stardust braucht man einen Amiga-Computer mit mindestens zwei Megabytes RAM und ein AGA Chipset. Das bedeutet, daß das Spiel lediglich auf einem A1200 oder einem A4000 Computer funktioniert.

Installation auf das festplattenlaufwerk

Super Stardust kann auf das Festplattenlaufwerk von AGA-Geräten installiert werden. Dazu sollte man von der Diskette 2 aus booten. Es erscheint die Anweisung, eine leere, formatierte Diskette einzulegen. Das Programm erstellt dann eine HD-Installationsdiskette. Wenn dieser Vorgang abgeschlossen ist:

Man rebootet das Gerät zur Workbench. Man legt die HD-Installationsdiskette ein, klickt das Symbol doppelt an und bewegt das HD-Installierungssymbol in die Schublade, in der Super Stardust installiert werden soll. Dann klickt man das Installierungssymbol doppelt an und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach Abschluß dieses Vorgangs rebootet man das Gerät. Es ist erforderlich, eine der Super Stardust-Disketten in DFO einzulegen, wenn das Spiel vom Festplattenlaufwerk

Super Stardust The Story

L'année dernière, le professeur Schaumund, scientifique à la méchanceté et au génie jamais surpassés, a lancé une attaque farouche sur votre galaxie dans l'espoir d'emprisonner la belle princesse Voi Levi.

Aux commandes de vastes vaisseaux spatiaux-météores, ses agents du mal ont bombardé la galaxie pour tenter d'écraser toute résistance. A bord de votre vaisseau Lynx X1, très puissant malgré sa petite taille, vous avez relevé le défi et êtes parvenus à repousser ce génie du mal.

Aujourd'hui, Schaumund revient, accompagné d'une nouvelle armée destructrice encore plus terrible, avec toujours la même volonté de conquête de la galaxie et d'enlèvement de la princesse pour en faire son esclave. Il est prêt à sacrifier des millions d'innocents pour parvenir à ses fins méprisables.

Une fois de plus, la galaxie se tourne vers vous, le plus fin de ses pilotes de combat, pour la sauver du destin qui la menace. Vous êtes équipé du tout nouveau Panther PX2, avion de combat super puissant, mais attention, car cette fois le professeur Schaumund veut prendre sa revanche sur vous pour l'avoir battu la dernière fois.

Vos 5 sens vont devoir fonctionner jour et nuit et vos réflexes être réglés au quart de seconde. Votre détermination de vaincre le professeur doit être sans faille.

Bonne chance, mon fils, vous ne disposez que de 13 heures pour sauver la galaxie!

Chargement de Super Stardust

Pour charger Super Stardust, il vous suffit d'introduire la disquette numéro 1 dans l'unité interne et de mettre en marche l'appareil, ou d'appuyer en même temps sur la touche [Ctrl] et les deux touches [A] pour effectuer une réinitialisation.

Quand le message vous le demande, changez de disquette. Super Stardust reconnaîtra les unités externes si elles existent.

Aux commandes de Super Stardust

Quand vous amorcez Super Stardust, un écran d'options s'affiche. Voici le détail des fonctions disponibles sur cet écran.



Charger les scores (Load Hi-scores)
Affiche le tableau des scores sauvegardés sur la disquette..



Sauvegarder les scores (Save Hi-scores)
Sauvegarde le tableau des scores sur la disquette.

Annuler le mot de passe (Clear password)
Annule l'option d'entrée du mot de passe pour permettre de redémarrer le jeu au début.

Entrer le mot de passe (Enter password)
Permet d'entrer un code, afin de pouvoir démarrer le jeu à un niveau supérieur (à condition d'avoir déjà atteint ce niveau préalablement).

Musique (Music)
Avec ou sans.

Feu-auto (Autofire)
Avec ou sans.



Vies 3, 4 ou 5 (Lives)
Sélectionne le nombre de vies dont vous disposez jusqu'à la fin du jeu. Pour commencer, choisissez-en 5 puis réduisez le nombre au fur et à mesure que vous progressez.

Commandes du manche normal ou inversé (Tunnel Control)
Permet de faire passer le manche à balai de type arcade (c'est-à-dire mouvement du manche vers le haut entraînant un déplacement du vaisseau vers le haut) en type simulateur de vol (c'est-à-dire l'inverse : mouvement du manche vers le haut entraînant un déplacement du vaisseau vers le bas) et vice versa.

Commandes du clavier

JEU PRINCIPAL

TYPE A

Flèche haut
Flèche gauche
Flèche droite
Gauche/droite alt
Gauche/droite shift

Poussée
Rotation vers la gauche
Rotation vers la droite
Bouclier
Tirer à l'aide de l'arme
Freins dans les missions spéciales
Sélecteur d'armement
Quitter le jeu
Pause

Sidéral
Esc
P

TYPE B

< >
Gauche Shift
Gauche Amiga
Droite/gauche alt
Droite shift

Poussée
Rotation vers la gauche
Rotation vers la droite
Bouclier
Tirer à l'aide de l'arme
Freins dans les missions spéciales
Sélecteur d'armement
Quitter le jeu
Pause

Sidéral
Esc
P

SECTIONS DANS LE TUNNEL

Flèche haut
Flèche bas
Flèche gauche

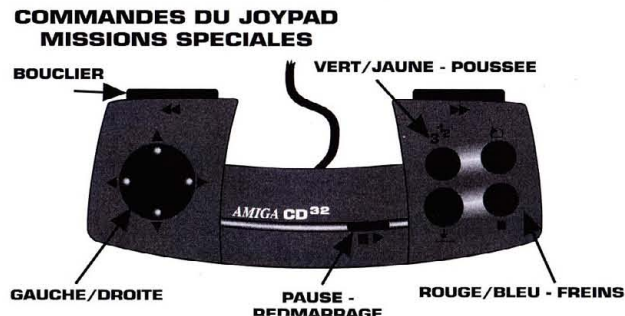
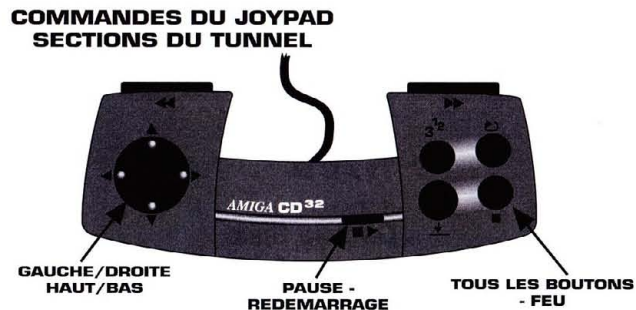
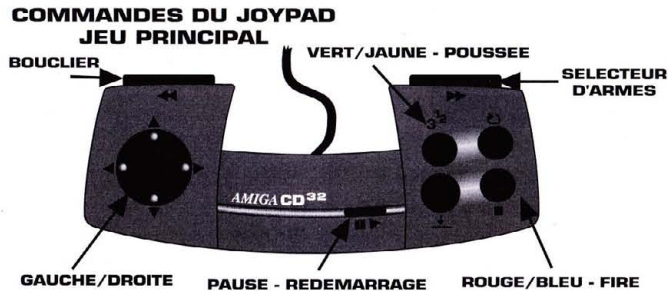
Déplacement vers le haut
Déplacement vers le bas
Déplacement vers la gauche

Flèche droite Déplacement vers la droite

Gauche/droite shift Feu
Esc Quitter le jeu
P Pause

Détail
Max ou Min (High/Low)
Permet d'augmenter/diminuer le détail des graphismes

Commandes du CD32



Sections sidérales

Dans ces sections, pour compléter le niveau vous devez détruire tous les météores. Des vaisseaux ennemis peuvent également se présenter. Vous devez souvent les détruire, mais parfois, il suffit de les éviter.

Sections du tunnel

Icônes dorées

Si vous descendez des météores à la fois dans les sections sidérales et dans le tunnel, une petite icône dorée s'affichera. Collectez ces icônes pour obtenir les recharges de puissance ci-dessous:



Ecran principal

L'écran principal affiche les données vitales pour le succès de votre mission.

Score (en haut, à gauche)
Le nombre de points que vous avez totalisé

Vaisseaux (au-dessous du score)
Le nombre de vies encore en votre possession

Temps (en haut, à droite)
Le temps qu'il vous reste pour achever ce niveau. Si vous dépassez les délais, les forces du professeur Schaumund auront le temps d'appeler des renforts.

Energie
Une fois que vos réserves d'énergie seront épuisées, votre vaisseau sera une proie facile pour les sbires du professeur.

Bouclier

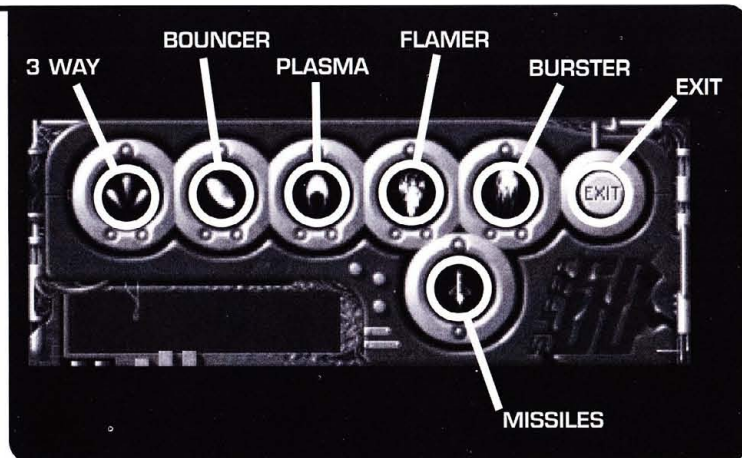
Le bouclier peut servir à éviter que les collisions n'endommagent votre vaisseau et à repousser les tirs de l'ennemi. Utilisez-le néanmoins prudemment, car vous disposez de réserves limitées.

Carte

Une fois le jeu démarré, ainsi qu'entre deux niveaux, la carte s'affiche. Déplacez-vous dans l'écran à l'aide du manche ou des touches fléchées pour sélectionner dans quelle partie du quadrant vous désirez évoluer. Des informations sur la difficulté et l'incidence des vaisseaux ennemis s'afficheront quand vous sélectionnez un quadrant. Pour choisir un quadrant, appuyez sur le bouton/la touche Feu.

Indices à ramasser

A certains stades dans le jeu, le fait de détruire un vaisseau ennemi aura pour conséquence l'apparition d'un indice. Collectez ces indices pour obtenir une nouvelle arme.



Quand une arme vous est attribuée, elle apparaît dans l'une des fenêtres circulaires. Pour choisir une arme, déplacez-vous entre les fenêtres à l'aide du manche ou des touches fléchées.

Il est possible de réattribuer les indices que vous êtes en train de collecter et de choisir une autre arme, différente de celle que vous êtes en train d'utiliser (qui vous a été attribuée la dernière fois que vous avez récolté assez d'indices). Pour cela, sélectionnez l'arme de votre choix, et tout en enfonçant le bouton (ou la touche) Feu, appuyez en même temps sur le manche et vers la droite, ou bien servez-vous de la combinaison de touches bas-droite. Quand vous désirez utiliser une arme, resélectionnez-la et appuyez sur le bouton Feu et sur la combinaison de touches bas-gauche/position du manche. Pour revenir au jeu, appuyez sur la barre d'espacement.

Exigences matérielles

Super Stardust tourne sur un ordinateur Amiga comportant au minimum deux mégaoctets de mémoire vive et une puce AGA. Ceci signifie que le jeu ne fonctionnera que sur un ordinateur de type A1200 ou A4000.

Installation sur disque dur

Vous pouvez installer Super Stardust sur le disque dur d'un ordinateur AGA. Pour cela, amorcez l'ordinateur à l'aide de la disquette numéro 2. Un message vous demandera d'introduire une disquette vierge formatée. Le programme créera ensuite une disquette d'installation HD. Une fois cette disquette créée : Réinitialisez votre ordinateur sur le Workbench.

Introduisez la disquette d'installation HD, cliquez deux fois sur son icône et faites glisser l'icône de la disquette d'installation HD dans le tiroir dans lequel vous souhaitez installer Super Stardust. Ensuite, cliquez deux fois sur l'icône d'installation et respectez les consignes qui s'affichent à l'écran. Une fois l'installation achevée,

Super Stardust The Story

Un anno fa il Professor Schaumund, il genio più malefico e perverso che sia mai esistito, lanciò un violento attacco alla tua galassia, sperando di catturare come prigioniera la bellissima principessa Voi Levi. I suoi malvagi assistenti, alla guida di enormi navi spaziali a forma di meteoriti, bombardarono la galassia, nel tentativo di annientare qualsiasi resistenza; tu, però, nella tua piccola ma potente aeronave Lynx X1, riuscisti ad opposti ed a sconfiggere il maledetto genio.

Schaumund è tornato alla carica con un nuovo ed ancora più temibile esercito, con la ferma intenzione di conquistare la galassia ed assoggettare la principessa. disposto a sacrificare milioni di vite innocenti pur di raggiungere questo suo folle e deplorabile obiettivo.

Ancora una volta la galassia confida in te, nelle tue capacità di pilota di caccia, il migliore, e forse l'unico che possa salvarla da questo tragico e fatale destino. Avrai a tua disposizione il nuovo ed estremamente potente cacciabombardiere Panther PX2 ma ricorda che, questa volta, il Professor Schaumund intende vendicarsi della sconfitta subita.

Per vincere il malvagio Professore, dovrai mettercela proprio tutta: dovrai stare all'erta, essere pronto a reagire ma, soprattutto, determinato a sconfiggere il nemico. Buona fortuna, ragazzo! Hai a tua disposizione solo tredici ore per salvare la galassia!

Loading Super Stardust

Caricamento del gioco Super Stardust Per caricare Super Stardust, colloca il dischetto nel drive interno ed accendi il computer o resetta la macchina premendo il tasto [Ctrl] ed entrambi i tasti [A].

Quando sullo schermo ne viene fatta richiesta, cambia il dischetto. Super Stardust riconosce i drive esterni.

Giocare a Super Stardust



Quando lanci il programma Super Stardust, a video apparirà lo schermo delle opzioni, qui descritte:

Load Hi-scores (Caricamento punteggi alti)
Carica dal disco la tabella dei punteggi più alti attualmente salvata.

Save Hi-scores (Salvataggio punteggi alti)
Salva sul disco la tabella dei punteggi più alti.

Clear Password (Cancellazione password)
Cancella l'opzione di immissione della password, consentendoti di ricominciare il gioco dall'inizio.

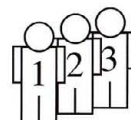
Enter Password (Immissione password)
Ti consente di specificare un codice che permette di riprendere il gioco al livello raggiunto senza dover ricominciare da capo.

Music (Musica)
On, attivata oppure Off, disattivata

Autofire (Fuoco automatico)
On, attivato oppure Off, disattivato

Lives (Vite)
3, 4 o 5. Seleziona il numero di vite con cui dovrai completare il gioco. Inizia con 5 e, quando migliorerai le tue abilità, riduci il numero di vite a tua disposizione.

Tunnel control (Controllo tunnel)
Normal (Normale) o Reverse (Retromarcia). Questa opzione ti consente di passare dal controllo del joystick stile arcade (l'aeronave si muove nella stessa direzione del joystick) allo stile di simulazione di volo (quando sposti il joystick verso l'alto, l'aeronave si sposta verso il basso).



Comandi dalla tastiera

Gioco principale

TIPO A

Freccia in alto
Freccia sinistra
Freccia destra

Avanzamento
Rotazione a sinistra
Rotazione a destra

Alt sinistro/destro
Maiu sinistro/destro
Nelle missioni special

Scudo di protezione
Attivazione arma
freno

Selettore armi spaziali
Esc
P

Abbandono del gioco
Pausa

TIPO B

< >
Maiu sinistro
Amiga sinistro

Avanzamento
Rotazione a sinistra
Rotazione a destra

Alt sinistro/destro
Maiu destro
Nelle missioni speciali

Scudo di protezione
Attivazione arma
Freno

Selettore armi spaziali
Esc
P

Abbandono del gioco
Pausa

SEZIONI DEL TUNNEL

Freccia in alto
Freccia in basso
Freccia sinistra
Freccia destra

Movimento verso l'alto
Movimento verso il basso
Movimento verso sinistra
Movimento verso destra

Maiu sinistra/destra
Esc
P

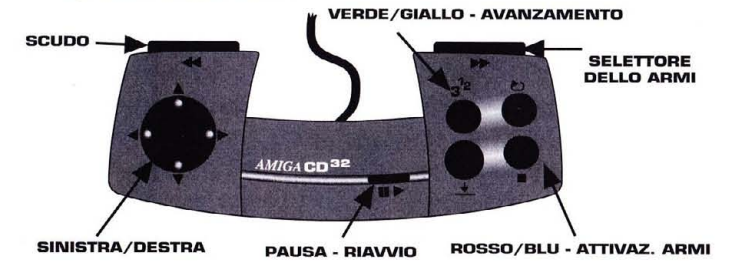
Attivazione arma
Abbandono del gioco
Pausa

Detail (Dettagli)

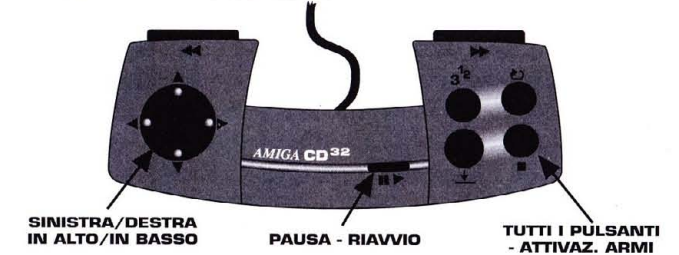
Questa opzione serve a regolare il livello dei dettagli grafici; puoi scegliere tra High (Alto) e Low (Basso).

Comandi dalla CD32

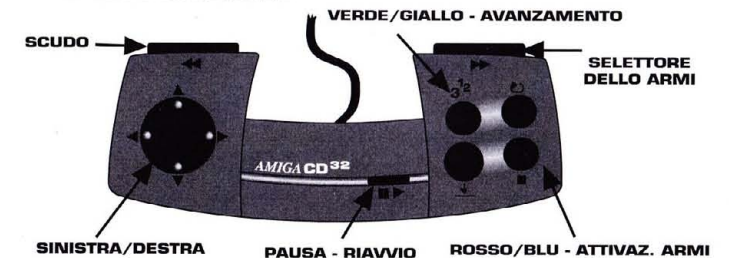
COMANDI DEL JOYPAD GIOCO PRINCIPALE



COMANDI DEL JOYPAD SEZIONI DEL TUNNEL



COMANDI DEL JOYPAD GIOCO PRINCIPALE



Sezioni nello spazio

In queste sezioni, per completare il livello dovrai distruggere tutte le rocce che incontrerai. Molte di queste sezioni contengono anche aeronavi nemiche, che spesso dovrai distruggere, anche se talvolta basterà evitarle. Sezioni del tunnel

Oggetti da raccogliere

Quando colpisci alcune rocce, sia nelle sezioni all'interno del tunnel sia nello spazio, sullo schermo appare una piccola icona d'oro. Raccogli queste icone, che ti permetteranno di ottenere i seguenti tipi di potenza addizionale:

	Vita extra		ti assegnerà ulteriore energia
	Mega bomba		energia per le armi
	Lancio di fiamme		maggiore potenza al motore
	Energia di protezione		punti

Lo schermo principale

Lo schermo principale visualizza informazioni di vitale importanza per il successo della tua missione.

Score (Punteggio)

Il punteggio che riuscirai a totalizzare apparirà in alto a sinistra.

Ships (Aeronavi)

Il numero di vite a tua disposizione apparirà sotto al punteggio.

Time (Tempo a disposizione)

Nella parte superiore destra dello schermo, verrà indicato il tempo a disposizione per completare il livello. Se superi questo valore, le forze del Professor Schaumund avranno il tempo di chiamare i rinforzi.

Energy (Energia)

Una volta consumata l'energia a disposizione, la tua aeronave diventerà una facile preda per le forze del Professore.

Shield (Scudo)

Lo scudo può venire usato per evitare possibili collisioni e respingere il fuoco nemico. Cerca di usarlo con

parsimonia, dato che ne avrai a disposizione una quantità limitata.

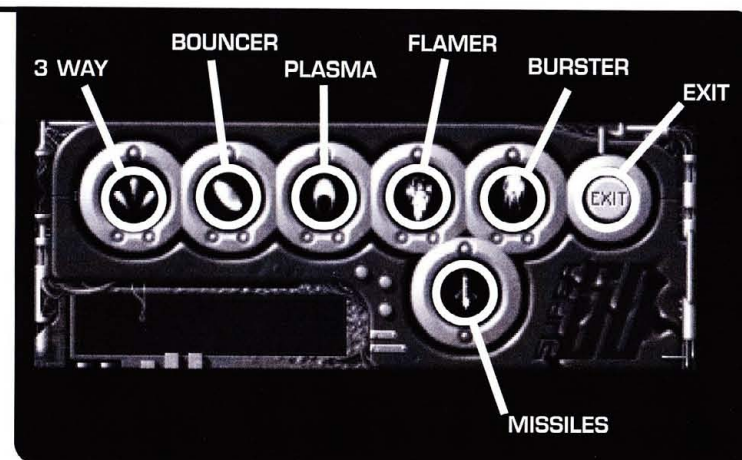
Lo schermo della mappa

Una volta iniziato il gioco, e tra un livello e l'altro, a video apparirà lo schermo della mappa, all'interno del quale ti dovrai muovere con il joystick o i tasti freccia per selezionare il prossimo quadrante che desideri difendere. Quando metterai in evidenza un quadrante particolare, ti verranno date informazioni sulla difficoltà ed il numero di aeronavi nemiche che dovrai affrontare. Per selezionare un quadrante, premi il pulsante/tasto Fire.

Raccolta delle armi

In determinati momenti della partita, al distruggere una aeronave nemica verrà fatto cadere un bonus, che dovrai raccogliere per scambiare poi con una nuova arma. Per visualizzare lo schermo di selezione delle armi, premi la barra spaziatrice:

Una volta ricevuta un'arma, questa apparirà in una delle finestre circolari. Per selezionarla, spostati nella finestra usando il joystick o i tasti freccia.



Potrai trasformare le icone da te raccolte in una nuova arma quando stai utilizzandone un'altra; per fare ciò, seleziona la nuova arma e tenendo premuto il pulsante (o tasto) Fire, sposta il joystick in basso a destra o usa

la combinazione dei tasti freccia in basso/freccia destra.

Quando desideri usare un'arma, selezionala uovamente, premi il pulsante (o tasto) Fire e spingi il joystick in basso a sinistra (oppure usa i tasti freccia in basso/freccia sinistra).

Per ritornare al gioco, premi la barra spaziatrice.

Requisiti hardware

Per giocare a Super Stardust, è necessario disporre di un computer Amiga con almeno 2 MByte di RAM ed un chipset AGA. Ciò significa che il gioco potrà venire caricato unicamente sui computer A1200 o A4000.

Caricamento dall'hard disk

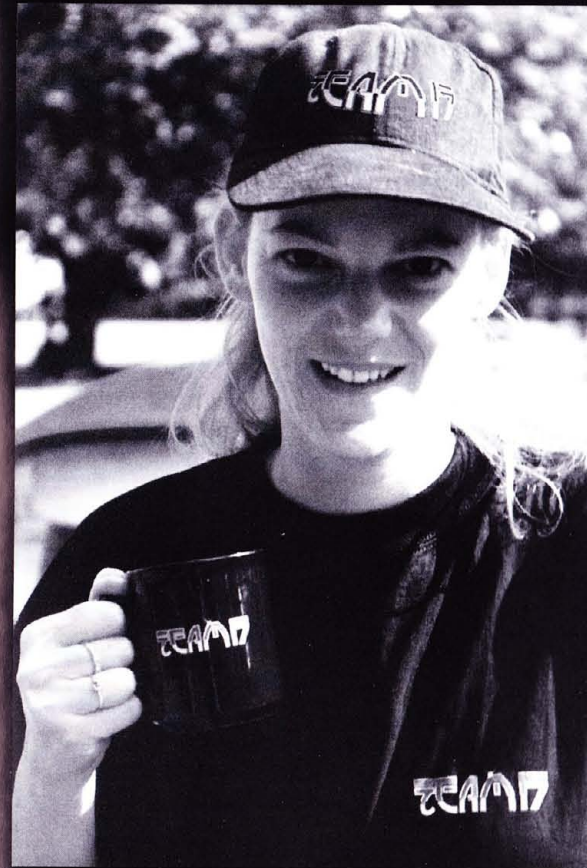
Il programma Super Stardust puì venire installato nell'hard disk dei computer AGA.

Caricare innanzitutto il disco 2; sullo schermo, un messaggio richiederà l'inserimento di un dischetto nuovo e formattato. Il programma creerà automaticamente un disco di installazione nell'hard disk. A completamento dell'operazione, riavviare la macchina con Workbench, inserire il disco di installazione nell'hard disk, fare doppio clic sulla sua icona e trascinarla nella directory in cui si desidera installare Super Stardust. Fare doppio clic sull'icona di installazione e seguire i prompt visualizzati sullo schermo.

A completamento dell'operazione, riavviare la macchina. Quando si lancia il gioco dall'hard disk, i dischi del programma Super Stardust dovranno venire inseriti in DFO:.

Super Stardust à prodotto dalla Bloodhouse Software Limited in associazione con Team 17.

Join The Team with these superb value **TEAM 17** branded items



Be the envy of all your friends - get yourself one of these superb quality baseball caps. Printed with the Team 17 logo, these are the hottest headwear to be seen in.

Keep warm... and stay cool with this heavyweight cotton T-shirt. With the Team 17 logo emblazoned on your chest you'll look cool and everyone will know you can tell great software when you see it.

Let everyone know which mug is yours. The one with the Team 17 logo of course. Drink whatever you like out of it, but be sure you're doing it in style.

All the games in this catalogue should be available from your local computer retailer. If you have trouble obtaining them, you can purchase them directly from us. Call 0924 201846 for details.

Team 17 proucts... Tell the World that you use great software!

Priority order form

Please send me the following ultra-cool Team 17 merchandise!

___ T-shirts	@ £4.99 each	= £ _____
___ Mugs	@ £2.99 each	= £ _____
Postage and packing		= £ 1.50
Total		= £ _____

Method of Payment: Cheque/Postal Order/Visa
(Sorry no Access)

Credit card number

Expiry date

Send this completed order form (or a photocopy if you prefer) to:

Team17 Merchandise dept
Marwood House
Garden Street
Wakefield
West Yorkshire
WF1 1DX

please allow 28 days for delivery

Please make cheques to **Team 17 Software Ltd**

(but we'll do our best to get them to you a lot quicker than that, we know how eager you are to get hold of them!)

Team 17 Software Ltd
6 St Johns Square
Wakefield
West Yorkshire
WF1 2QX



Telephone : (0924) 201846
Facsimile : (0924) 385904
EMail
Cix : team17@cix.compulink.co.uk
Internet : team17.demon.co.uk