
RE
LOADED
Dice
computer
games
DMM 000153
CREATIVE
BLASTER
CERTIFIED
Gremlin

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Re-Loaded, then return it to your retailer, or to Gremlin Interactive Limited at the address on the packaging.

Before you call the Helpline you should have the following information available for our operators, contact your supplier if you don't know this information: What type of computer you have (e.g. 486DX2 66hz), how much memory (RAM) you have fitted. How much memory you have available, you can find this out by typing MEM at the Prompt (C:>), write down everything on screen. You also need to know the contents of the following two files CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT, to view these files go to the Prompt (C:>) and type in the following TYPE [then one of the file names] this will display the file content. Write down all the information on both files. When you have all this information then call the Gremlin Interactive Limited Helpline, which is available between the hours of 9.45am and 5.00pm U.K. time Monday to Friday, on 0114 2799020. You can E-Mail us on help@gremlin.co.uk

LIMITED WARRANTY

Gremlin Interactive Limited reserves the right to make improvements to this product described in this manual at any time without notice. Gremlin Interactive Limited make no warranties, conditions or representations expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. Gremlin Interactive Limited make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Gremlin Interactive Limited be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use or inability to use the software. Gremlin Interactive Limited warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Gremlin Interactive Limited at the address on the back of this document, together with dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.
This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

COPYRIGHT

© Copyright 1997 Gremlin Interactive Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the Re-Loaded disk(s) are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

PROBLEME?

Wenn Sie Probleme mit dem Laden von Re-Loaded haben sollten, senden Sie das Spiel an Ihren Händler oder direkt an Gremlin Interactive Limited (die Adresse entnehmen Sie bitte der Verpackung) zurück.
Bevor Sie unsere Hotline anrufen, sollten Sie die folgenden Informationen bereithalten (wenn Sie einige der Informationen selber nicht herausfinden können, fragen Sie doch bitte bei Ihrem Händler nach): welchen Computer besitzen Sie (z. B. 486 DX-2 66MHz), wieviel Speicher besitzt er (RAM). Wieviel ist von diesem noch frei. Sie können dies herausfinden, wenn Sie im DOS Prompt (C:>) einfach MEM eintippen; schreiben Sie bitte alle Angaben auf. Außerdem müssen Sie den Inhalt der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT bereithalten. Um diesen zu sehen geben Sie bitte am Prompt (C:>) TYPE [einer der Dateinamen] ein. Notieren Sie sich bitte jede Zeile in beiden Dateien. Erst jetzt, wenn Sie all diese Informationen gesammelt haben, rufen Sie bitte unsere Hotline an. Dies spart uns und Ihnen viel Arbeit. Die Gremlin Interactive Limited Hotline können Sie zwischen 10.45 und 18.00 Uhr von Montags bis Freitags unter 0044-114-2799020 erreichen. Sie können uns auch einer E-Mail unter help@gremlin.co.uk senden.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Gremlin Interactive Limited behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Ankündigung Verbesserungen des in diesem Anleitungsbuch beschriebenen Produktes vorzunehmen. Gremlin Interactive Limited gibt keinerlei Garantien, Bedingungen, oder Angaben, weder direkt noch indirekt, hinsichtlich dieses Anleitungsbuches, seiner Qualität, Verkaufsfähigkeit oder Eignung für bestimmte Zwecke. Dieses Anleitungsbuch wird 'so wie es ist' zur Verfügung gestellt und war zur Zeit des Drucks korrekt. Gremlin Interactive Limited bietet gewisse beschränkte Garantien in Hinsicht auf diese Software und die Softwaremedien. In keinem Fall ist Gremlin Interactive Limited für besondere, indirekte oder spätere Verluste oder Schäden haftbar, oder für verursachte oder erlittene Verluste oder Schäden durch Verlust oder Verfälschung von Daten, die durch Benutzung der Software entstanden sind. Gremlin Interactive Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftwareproduktes für 90 Tage ab Verkaufsdatum, daß die Aufzeichnungsmedien, auf welchen die Softwareprogramme aufgezeichnet sind, frei von Material- und Herstellungsfehlern sind. Während dieses Zeitraums werden fehlerhafte Medien ersetzt, wenn das Originalprodukt an Gremlin Interactive Limited unter der auf der Rückseite dieses Dokumentes angegebenen Adresse, zusammen mit einem datierten Kaufnachweis, einer schriftlichen Auflistung der Fehler, den fehlerhaften Medien und Ihrer Adresse zurückgesandt wird. Diese Garantie besteht zusätzlich zu Ihren gesetzlichen Rechten und beschränkt diese in keiner Weise. Diese Garantie bezieht sich nicht auf die Softwareprogramme selber, die 'so wie sie sind' zur Verfügung gestellt werden, noch auf die Medien, die Mißbrauch, Beschädigung, Verfälschung oder übermäßiger Benutzung ausgesetzt waren.

COPYRIGHT

© Copyright 1997 Gremlin Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Anleitungsbuch und die auf der Re-Loaded CD enthaltenen Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Interactive Limited geschützt. Der/die Inhaber/in dieses Produktes ist zur Benutzung dieses Produktes nur zu persönlichen Zwecken berechtigt. Kein Teil dieses Anleitungsbuches oder der auf der Diskette enthaltenen Daten darf in irgendeiner Form ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der Gremlin Interactive Limited übertragen, vergeben oder verkauft werden. Alle Personen, die einen Teil dieses Programmes in jeglicher Form, zu jeglichem Zweck reproduzieren, machen sich der Verletzung des Copyrights strafbar und unterliegen nach Ermessen des Urheberrechtsinhabers der Haftbarkeit nach dem Zivilrecht.

ENGLISH

INSTALLING FROM DOS

Installing **RE-LOADED** from CD-ROM

1. Insert the RE-LOADED CD-ROM DISK into your CD-ROM drive.
2. Select the correct drive letter that your CD-ROM drive uses e.g. D:
3. Type INSTALL at the prompt. The Install program will now execute. The Install program is made up of a number of separate menus each with selectable options. The current menu selection appears highlighted. You can move position by using a mouse if you have one installed. Clicking a mouse button will select an option, or you can use the Cursor keys on the keypad. 'Return' selects an option.
4. When you have installed the game and setup the sound, select Exit from the menu and select to Save the configuration from the menu. Your choices will be saved and used every time you play the game.

PLAYING RE-LOADED

Even though you execute the game from your hard drive the game is played from CD-ROM, you must keep the CD-ROM in the drive at all times whilst playing RE-LOADED

1. Make sure that the RE-LOADED CD-ROM is placed in your CD-ROM drive.
2. At the DOS Prompt select the directory that you have installed RE-LOADED into e.g. CD\RELOADED and type RELOADED at the prompt.

INSTALLING and RUNNING RE-LOADED from WINDOWS 95™

RE-LOADED will run from a PC running Microsoft Windows® 95. Install by double clicking on the INSTALL icon. Then follow the on-screen options.

1. To run the game concurrently with Windows® 95 simply click the icon called RELOADED.EXE. As this runs the game with Windows® 95 running in the background it is a good idea to have as few applications running as possible.

Windows® is a registered trademark of Microsoft.

Some datasets provided by Viewpoint Datalabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (1-800-DATASET or 1-801-229-300).

Levieux Manuel

THE PLOT

FUB as we all know made a daring and surprising escape at the end of the original game. His brain pod fled the scene and ploughed across the galaxy at light speed. Finally it chanced across a planet, heating up as it fell into the midst of a desert commune, populated by around 1000 striving, starving artists.

FUB's brain pod crashed into the hot sand, drawing the attention of one Manuel Auto, a strapping chiselled bronzed god of a bloke. Manuel mistook the brain pod for an interesting molten comet, he emptied the contents of his recycled wine onto the steaming mass to try and cool it down, as darkness drew in Manuel decided to climb inside with his trophy and bunk down for the night. FUB was steaming at this point, he'd had a very boring trip and did not appreciate this at all. FUB vowed that as soon as he found himself a new consciousness receptacle he would take this tanned sort on a world tour of pain.

It turned out to be an eventful night, Manuel awoke suddenly, he did not feel himself at all. A plan was at the forefront of his mind, a terrible plan, artistic yes, creative yes, but still terrible. It was something that he would never have thought of ordinarily. He also let it be known that he no longer wished to be known as Manuel Auto, but C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite Bastard).

Everyone who populated this Desert commune awoke to discover all of their meagre savings and grants were missing, if they had looked closer they would also have discovered that a page listing all of the Black listed Plastic Surgeons in that sector had also gone missing. This could only mean one thing C.H.E.B!

C.H.E.B planed to wreak havoc using his matter manipulation powers and dark raving wastes of this unbalanced mind, to transforming whole planets into 'Works Of Art and Genius'. C.H.E.B could piss an awful lot of people off with his unique taste in decor, people from all over the quadrant from idiots to psychopaths.



CHARACTER ASSASSINATIONS

Mamma - Our favourite mother-less son is back in new garb, a pastel blue romper suit and cute panda slippers. No one really knows any more than before about this enigmatic walking baby faced leviathan, except that he seems a little happier. A friendly hug or back slap off of this pea brained giant can dramatically rearrange a skeleton.

Bounca - The galaxy's "fickist" doorman is back, this time he is wearing a suit and hair style which just dare you to laugh, he has honed his anti-social attitude even further, so it now encompasses every living thing, whether it crawls, swims, walks or flies. A shiny new weapon now sits in Bounca's grip the aptly named "Tri-me" triple barrelled shotgun which has a formidable spread pattern, making its bite far worse than its bark.



Magpie - Sister Magpie is a roving Cyber Nun from an ancient and threatened nunnery, while collecting funds for a new roof she malfunctioned due to a couple of undesirables putting a bullet through the back of her armoured wimple, before making off with the takings. Sister Magpie had herself one MOTHER (superior) of a gun fitted after this episode, using it on anyone who crosses her path.

The Consumer - Her teeth have been enhanced so they can shear through bone with a single bite. Rocket pods have also been fitted to her shoulders and are set on a neural hair trigger. Consequently The Consumer has to concentrate hard to make them NOT go off. There is one advantage to them though, with their unique Agent l'orange explosive, the meat that they blow up is cooked, bite sized and has a delicate orangey taste.

Cap 'n' Hands - Cap is still about as approachable as a starving grizzly, his universal hatred further fanned by the fact that his body is ruined. This occurred when he broke out of a Prison Transport Craft, believing it was just a few metres off the floor, in fact it was just going out of orbit, Cap plummeted towards the fragile crust of the planet AFRAY-BEN-2, into it's still molten core.

Butch - At first glance Butch appears to be fully "Pamm-ed" up, wearing beach attire due to his last daring, legendary escape. He managed to swim almost 3000 miles from his island prison, ending up in a popular tourist resort. He buried a lifeguard up to her neck in sand (head first) and made off with her costume. I think you will agree that Butch too has a curvy body, though some of them are in places which make your food rise.

MENU SCREEN CONTROLS

To select items from the Menu screens use the Cursor keys Up or Down to highlight options or move sliders, and Left or Right to increase or decrease the amount of lives, continues or volumes; press the Space bar to select where necessary. Some screens may not have an EXIT option, in this case press the ESC key to return to the previous screen.



MAIN MENU SCREEN

After the game has loaded the Main Menu screen will be displayed. Four options are available for you to select from, 1P Game, 2P Game, Load Game and Options.

1P GAME AND 2P GAME

1P or 2P Game modes effectively Start the game, taking you into further screens where you are required to select a character of your choice; the 2P Game mode will include further options to play Local, Network, Serial or Modem Games, Local equals two players on one computer.

Le Vieux Manuel

LOAD GAME



To Load a game you have saved previously, highlight and select the required saved file to Load. All the settings will be Loaded for example:- 1P, 2P Game, your Character choice and the Level reached etc. When a 2P Game option has been loaded, Local, Network, Modem or Serial games are displayed, see Network/Serial/Modem Game for instructions on setup, (Character's cannot be changed).

NETWORK/SERIAL/MODEM GAME

To play a Network, Serial or Modem game you must first select the required option, entering the setup for your chosen game. Ensure you have your network drivers are installed and running before starting a game. One copy of Re-Loaded is needed to play a Network, Serial or Modem game, make sure that Re-Loaded is installed on both machines playing the game, ensuring the host machine has the CD-ROM in the CD drive before commencing play. The Player (host) who starts a Network, Serial game or Answers a Modem game must have the CD in the CD-ROM while playing the game.

To start a Network Game chose the **NETWORK** option, when a network connection has been found two options will be displayed; Start a New Game and Look for Game. To start a Network Game highlight and select the Start Game option. Enter your name, then confirm. When the other player responds both players will enter the Character Selection screen. If the host player has started a Network Game simply, highlight and select the name, both players will then enter the Character Selection screen.

To start a Serial Game select the **SERIAL** option, connect the two computers together using a standard null modem cable, selecting the required COM port using the cursor keys left or right. Consult your computers user manual to find out the correct BAUD RATE, then either Start a new Serial Game or Join one that has already been started.

To start a Modem Game select the **MODEM** option. Setup your Modem Type and Ini. Strings in the Set Ini. Strings option, use Cursor keys to move pressing the Space bar to access, (consult your modem user guide for correct setup). Then configure your COM port and Baud RATE according to your specific requirements. If you use a digital phone network select Tone, if it's analogue select Pulse. The player with the Re-Loaded CD will always ANSWER and Player 2 will DIAL the Host players Telephone No. When a successful connection has been reached both players will enter the Character Selection screen.

OPTIONS SCREEN

Before you start playing Re-Loaded you should highlight and select the Options menu bar, from the Main Menu. This menu screen allows you to configure your game options to suit your personal taste. When choosing options for a Network, Serial and Modem game, the Host player must setup all the options for Player 2 as well.

REDEFINE CONTROLS



To change the default settings for Player One, simply highlight the required key, pressing the Space bar, then the key you want the operation to change to. If any of the default keys are changed and you want to change them back, select the Default option to return all the settings. To change Player Two's default settings repeat the process for Player One, having Player Two selected. If a key has already been chosen Re-Loaded will swap the key automatically to an available one. To toggle between joystick and keyboard, simply highlight and select the control method on the screen, to configure your joystick select this option following the on-screen prompt messages, upto two buttons can be redefined. Select Exit to confirm and load any changes.

GAME OPTIONS

Lives - You should not be allowed to own a computer game if you need to set the Lives any higher than three, up to five may be selected.

Continues - If you're having trouble progressing, select more Continues with this option. Up to five Continues may be selected.

Difficulty - Use this option to select one of three difficulty levels; the Ballet shoe for easy, the Trainer for medium and the Hob-Nail boot for the hardest difficulty level.

Friendly Fire - He Loves me, He loves me not, select the **Pansy** for Friendly Fire, this is the easiest aggression option; when you're playing a 2P Game this will allow you to shoot at the other player without killing or injuring them. The **Boxing Glove** packs a punch, eventually after lots of hits the victim will die losing a life. The **Skull** option means only one thing - truck loads of death, either player can kill or be killed by the other player in the game, death will rear it's ugly head faster than if you were using the **Boxing Glove** option.

MUSIC AND SOUND

SFX - Use the Cursor keys Left or Right to increase or decrease the volume of the Sound Effects.

Music - Use the Cursor keys Left or Right to increase or decrease the volume of the Background Music.

Music Type - Use the Cursor keys Left or Right to select between Sampled or CD. If your CD is connected directly to Soundcard select the CD option, this will take the music straight from the game CD; if it's not connected directly, select the Sampled option, this will load the music onto your Hard Drive and play it from there.

CD Track - Use the Cursor keys Left or Right to select the way the music is to be used in game, your choices are Official, Random or you can choose your favourite track from the track selection, this will be repeated on a loop while playing the game.

Le Vieux Manuel

DISPLAY OPTIONS

Highlight and select to change your screen resolution and palette used.

Resolution - Use the Cursor keys Left or Right to toggle between 320x200 or 640x480 screen resolution.

Colour - Use the Cursor keys Left or Right to toggle between 256 colours or High definition colour.

Test Display Mode - Highlight and select this to test your selections, a message will be displayed if there's any problems, alterations can be made while playing Re-Loaded (see In-Game menu).

CREDITS

Highlight and select to see who created the Game.

SELECT A CHARACTER

After configuring your game options, highlight and select either the 1P or 2P Game mode, you will be presented with the Character Selection screen. In a 2P Game mode the Character Selection screen will be display, player ones character choice is displayed on the left of the screen, player twos on the right; both players cannot play the same character, so be ruthless, its first come first served! Use Player 1 and/or Player 2's left and right character move keys, then fire to confirm selections. The Character Selection screen will not be displayed after a 2P, Network, Serial or Modem Game has been loaded.

Game Play - "It's good to talk", but not particularly in this game, let your gun do the talking, if something wants to talk to you it will, before falling to it's knees and pleading for it's life to be spared, if it doesn't talk kill it anyway.

Objectives - Before each new level begins you will be briefed on what you have to achieve to complete the level and proceed. Read this carefully and watch out for the pictorial clues or you could end up perishing. To speed up the text in the briefing, press the Down Cursor key which speeds up the text or, to skip the briefing and load the level press the ESC key.

CHARACTER CONTROL

Controlling your character couldn't be easier, the default controls for getting around are as follows:-

Player 1 (Keyboard)

Cursor keys - moves your character Left, Right, Forwards, Backwards and at 45 degree angles around the levels.
Left Ctrl - Fire
Tab - Ultra Bomb
Left Shift + Cursor keys - Run
Left Alt + Cursor keys - Strafe Left or Right
F1 - Toggle Status/Map Display
Caps Lock - Player 1, Partner Teleport (2P Game only), will Teleport your player into the vicinity of the other human player in the game, use this to catch up with the other player if you feel you are drifting too far away.

Le Vieux Manuel

Player 2 (Keyboard)

Numeric Keypad Cursors - moves your character Left, Right, Forwards, Backwards and at 45 degree angles around the levels.
Numeric Keypad 0 - Fire
Numeric Keypad Del - Ultra Bomb
Numeric Keypad Enter + Numeric Keypad Cursors - Run
Numeric Keypad 5 + Numeric Keypad Cursors - Strafe Left or Right
F2 - Toggle Status/Map Display
Numeric Keypad Minus (-) - Player 1, Partner Teleport (2P Game only) see Player 1 (Keyboard).

General Keyboard Controls

Pg UP - Zoom Out
Pg DOWN - Zoom In
+/- key - Increases/Reduces size of screen
F10 - Selects between 320x200 or 640x480
F11 - Selects between 8bit or 24bit
Shift +/- key - Gamma Correction
ESC - Pause Game/In-game menu
F9 - Send Message (2P Game only)

Joystick Defaults (1 & 2 Player)

Joystick shaft - moves the character Left, Right, Forwards, Backwards and at 45 degree angles around the levels.
Fire, Run, Ultra Bomb, Strafe, Toggle Map and Partner Teleport - Use Player One and/or Player Two's default keys with joystick control, defaults can be changed, see Redefine Controls.
Two fire buttons on any joystick can be configured.

STATUS AND MAP DISPLAY



Map - Use the map to find your way around C.H.E.B's reconditioned hell.

Status Display - This displays vital information on your current status:

a. Health Status and Lives: Once this has depleted you are dead and lose a life, Lives are indicated at the end of the Health Status bar.

b. Ammunition: Try to keep your weapon well stocked with ammo, this is your only protection from C.H.E.B and his faithful followers, if you find yourself with minimum ammo, just RUN!

c. Ultra Bombs: Each small lightning flash represents one Ultra Bomb. Each character has a special style in ultra bombs to create maximum devastation.



KEY CARDS

To complete some of the levels you must first collect four coloured Key Cards, each opens doors of a corresponding colour revealing Enemies, Power Ups etc. In addition to the four coloured Key Cards there is also a White Key Card, in one of the levels this will act as a pass key that will open doors of all colours on the level.

PICK UPS

There are various different types of Pick Ups to collect on many of the levels, some of the more common types are as follows:-



Levieux Manuel

Power Up - A Weapon power up will increases the fire power of your gun.

Ammunition - With the basic gun your ammo stocks will never deplete, but if you've obtained a Weapon Power Up, your ammo stocks will be used. Pick up Ammo clips to keep your gun powered up to the max. If your ammo stocks deplete your gun will turn back into a basic gun.

Health - A Medikit will replenish your health to maximum. Try not to waste these, if you have only used up 10% of your health, then a Medikit will only replenish your health by 10%. Your rating can never be higher then 100%.

Ultra Bombs - You only have three of these to start off with, when you use one of these anything in close vicinity will die a horrible death.

IN GAME COMPONENTS

The following are just a few of the in-game components you will have to deal with:-

Boulders - To move objects like boulders simply walk or run behind them to push the object in the direction you want it to go, be as thorough as possible you don't know what might be lurking underneath them!

Sprinklers - Some of the levels will require you to activate sprinklers. To operate these simply walk up to the sprinkler arch, when a click is heard the sprinkler has been activated and will cool an area, enough to walk on. Once a Sprinkler has been activated it will stay on.

Teleporters - Many of the levels include platforms and sections you need to access. To use a Teleporter walk over a Teleport pad, doing so will cause your character to materialise safely in another part of the level. Some of the Teleporters send you to a location with no return Teleporter, others will send you to a location with a return Teleporter. In a 2P Game both players must be on the Teleport pad for it to function.

Lifts - Lifts are a good means of accessing higher platforms on a level, to use a lift simply walk onto the lift, while it moves perpetually up and down, so time it well.

Conveyers - These can be found on some levels, they are as wide as a normal corridor. The direction of the conveyer belt will be obvious to you once you step on one. Transport Buckets of molten gold are suspended on chains above the moving surface, these buckets can be a real pain in the arse; you will not incur any damage by travelling on a conveyer, unless you collide with one of these molten buckets.

Grinder Cogs - Large nasty cogs lurk in apertures in the floor, some of these are fixed others rise up above the surface level for a short time spinning continually. Move your character around these carefully, as anything that comes in contact with these will surely die.

Le Vaux Manuel

MISSION BREAKDOWN SCREEN



After successfully completing a level you will be presented with the Mission Breakdown screen. You get points, percentages and even a prediction of your future career prospects.

Body Count - Total number of bodies you have taken out.

Accuracy - How accurate you are with your weapon.

Efficiency - A rating of how fast the level has been completed.

Prospects - A measure of your skill on all the other categories, the end result will determine your predicted job prospects for the future.

The Mission Breakdown screen also displays the options to Save Game or Continue through the levels. When Continue has been selected you will progress through the levels un-saved, see Save Game.

SAVE GAME



To save your progress choose to Save Game after completing a level. The save area allocated is split into twelve slots where you can record your progress too. Highlight and select an empty save slot, each slot records the number of players, character and level reached. If there are no empty save slots you must chose one to overwrite, a message asking if you're sure will appear, select Yes or No. Network, Serial and Modem games will be saved as 2P games. Saved files can be deleted or copied, but only from DOS or WIN95, the saved file will be called RELOADED.sav.

IN GAME MENU

To access the In Game Menu screen press the ESC key on the keyboard, this will effectively pause the game until Continue is selected.



Graphics - Within this menu you can adjust the Screens Resolution and Colour Mode. Highlight and select Exit to confirm your selections.
Sound - Use this option to alter the volumes of the Music and FX, use the Cursor keys Left or Right to increase or decrease the volumes.
Continue - This will Continue the game currently being played.
Quit - This will Quit the game currently being played, a warning message will appear, select Yes to Quit or No to continue. If Yes is selected you will return to the Main Menu screen.

Classic Retro Manuals

GERMAN

DOS INSTALLATION

Installation der **RE-LOADED** CD-ROM

1. Legen Sie die RE-LOADED CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk ein.
2. Geben Sie den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks ein (z. B. D:).
3. Tippen Sie INSTALL ein. Das Installationsprogramm startet nun automatisch. Es beinhaltet verschiedene Menüs mit diversen Optionen. Das aktuelle Menü wird jeweils hervorgehoben dargestellt. Sie können mit den Cursortasten oder der Maus die aktuelle Position verändern. Mit der Maustaste oder der Entertaste bestätigen Sie die Auswahl.
4. Nachdem Sie das Spiel installiert haben und Ihre Soundeffekt- und Musikkarte gewählt haben, wählen Sie „Exit" und Sichern die Konfiguration. Ihre Auswahl wird dann bei allen zukünftigen Spielen automatisch verwendet.

RE-LOADED SPIELEN

Selbst wenn Sie das Spiel von der Festplatte starten, wird es dennoch immer von der CD-ROM gespielt. Daher muß die CD auch immer im Laufwerk bleiben, wenn Sie RE-LOADED spielen.

1. Vergewissern Sie sich, daß die RE-LOADED CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk eingelegt ist.
2. Am DOS Prompt wechseln Sie bitte in das Verzeichnis, in das Sie zuvor RE-LOADED installiert haben (z. B. mit CD\RELOADED und geben dann RELOADED ein.

INSTALLATION und SPIELSTART von RE-LOADED unter WINDOWS 95™

RE-LOADED kann auf einem PC unter dem Betriebssystem Microsoft Windows® 95 gestartet werden. Installieren Sie das Spiel, indem Sie das INSTALL-Icon doppelklicken. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1. Um das Spiel direkt unter Windows® 95 zu starten, klicken Sie einfach auf das Icon RELOADED.EXE. Da die ganze Zeit Windows® 95 im Hintergrund mitlaufen wird, ist es sinnvoll, möglichst wenige andere Applikationen gestartet zu haben. Schließen Sie eventuell zunächst die momentan nicht benötigten.

Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft.

Einige Daten stammen von der Firma Viewpoint Datalabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (1-800-DATASET oder 1-801-229-300).

Le Vieux Manuel

DIE STORY

Wie wir alle wissen gelang FUB am Ende des ersten Teils eine waghalsige und überraschende Flucht. Seine Gehirnzelle entfloh der Szenerie und kämpfte sich mit Lichtgeschwindigkeit quer durch die Galaxis. Schließlich findet sie ganz zufällig einen Planeten und erwärmt sich, als sie mitten in einer Wüste landet. Diese wird von rund 1000 kämpfenden sowie hungrigen Typen bewohnt.

FUB's Gehirnzelle fällt in den heißen Sand, was die Aufmerksamkeit von Manuel Auto auf ihn richtet, ein stämmiges, betrügerisches und bronzenes Idealbild eines Kerls. Manuel war ein Künstler und hatte zerzaustes Haar sowie einen Bart, um dies noch zu unterstreichen. In seinem momentanen Bewußtseinszustand verkannte er die Gehirnzelle als einen geschmolzenen Kometen und entleerte sich auf die dampfende Masse, um sie so abzukühlen. FUB war nicht gerade dankbar in diesem Moment, er hatte eine sehr langweilige Reise hinter sich und begrüßte es nicht, was der junge Mann mit seiner Gehirnzelle da anstellte; dies hatte zwar vielleicht seinen heißen Kopf ein wenig abgekühlt, aber die Schmerzen blieben. Manuel entschied, sich mit seiner Trophäe für die Nacht hinzulegen. FUB war außer sich und schwor, sobald er für sich selbst einen neuen Körper gefunden hätte, würde er diesen Kollegen auf eine Weltreise des Schmerzes schicken.

Es schien eine ereignisreiche Nacht zu werden. Als Manuel plötzlich erwachte, fühlte er sich selbst kaum noch. Er schmiedete einen Plan, einen schrecklichen Plan, künstlerisch wertvoll, auch kreativ, aber schrecklich. Es war etwas, was er für gewöhnlich nie erdacht hätte. Er wußte, daß er nicht länger Manuel Auto war, sondern ab sofort C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite Bastard).

Jeder Bewohner der Wüste erwachte und entdeckte, daß auch ihre letzten Vorräte fehlten. Wenn Sie noch ein bißchen genauer hingesehen hätten, wäre ihnen aufgefallen, daß auch die Liste aller Schönheitschirurgen in diesem Sektor ebenfalls nicht mehr aufzufinden wahr. Dies konnte nur eins bedeuten: C.H.E.B!

C.H.E.B. plant das totale Chaos mit Hilfe seiner Manipulationskraft und wahnsinnigen Verstandsausbrüchen, um ganze Planeten in ‚Arbeiten von Kunst und Genie' zu verwandeln. C.H.E.B. könnte schon durch seinem einzigartigen Dekorationsgeschmack furchtbar viele Leuten vernichten. Menschen von überall aus diesem Quadranten, von Idioten bis hin zu Psychopathen.

MÖRDERCHRAKTERE

Mamma - Unser liebster mutterloser Sohn ist zurück in neuer Kleidung, ein pastellblaues Spielhöschenkostüm und reizende Pandahausschuhe. Es wußte wirklich niemand viel über dieses rätselhaft laufende, babygesichtige Monstrum; mal abgesehen davon, daß er ein wenig glücklicher erschien. Eine freundliche Umarmung oder ein Schulterklopfen dieses Erbsenhirn-Riesen kann ein ganzes Skelett neu ordnen.

Bounca - Der schlimmste Pförtner der Galaxis ist zurück, diesmal trägt er einen Anzug und die Haare so, daß sie sich totlachen würden. Er hat an seiner antisozialen Ader noch ein bißchen gefeilt, so daß er nun gegen jedes Lebewesen gerichtet ist, egal ob es kriecht, schwimmt, geht oder fliegt. Eine glänzende neue Waffe sitzt nun fest in Bounca's Griff. Treffender Weise trägt sie den Namen „Versuch mich", eine dreiläufige Schrotflinte, die über eine schreckliche Streuung verfügt. Ihre Kugeln sind noch viel schmerzlicher als Ihre Geräusche.

Level-Planet

Magpie - Schwester Magpie lebt als eine wandernde Cybernonne eines uralten und bedrohlichen Nonnenklosters, während sie Vorräte sammelt für ein neues Dach über dem Kopf; sie hatte eine Fehlfunktion verursacht durch ein paar Gewehrkugeln, die mitten durch ihr Kopftuch schlugen, bevor sie sich mit den Einnahmen davonmachte. Schwester Magpie hatte sich nach dieser Episode mit einer mörderischen Kanone ausgestattet, um sie bei jedem zu testen, der ihren Weg kreuzt.

The Consumer - Ihre Zähne vergrößerten sich, so daß sie mit einem Biß durch einen Knochen beißen kann. Raketenkapseln wurden ebenfalls an ihren Schultern eingerichtet und werden ausgelöst durch einen Nervenhaarabzug. Folglich muß sich der Consumer konzentrieren, um nicht gleich richtig loszulegen. Dennoch verfügen Sie über einen entscheidenden Vorteil, mit ihrem einzigartigem Sprengstoff zerschießen Sie das Fleisch gleich mundgerecht und so gekocht, daß es fast ein delikates Mittagessen wäre.

Cap 'n' Hands - Cap ist immer noch genauso zugänglich wie ein hungriger Grizzly, sein allgemeiner Ekel verbreitet sich immer weiter, obwohl sein Körper doch schon ruiniert ist. Dies passierte, als er aus einem Gefangenentransportflugzeug sprang - er hoffte damals, daß es nur ein paar Meter bis zum Boden waren - tatsächlich flog es aber gerade aus der Erdumlaufbahn; Cap stürzte in Richtung des Planeten AFRAY-BEN-2 in sein gerade schmelzendes Kerngehäuse.

Butch - Auf den ersten Blick erscheint Butch bestens ausgerüstet zu sein. Er trägt noch immer die Strandkleidung, die er auch schon auf seiner legendären Flucht an hatte. Er schaffte es, 3000 Meilen von seiner Gefängnisinsel zu schwimmen, bis er an einem populären Urlaubsziel für Touristen ankam.Er verbuddelte eine Rettungsschwimmerin bis zu ihren Kopf im Sand (natürlich mit dem Kopf nach unten) und machte sich mit ihrer „Kleidung" aus dem Staub. Ihr stimmt mir sicher zu, daß Butch's Körper ebenso kurvenreich ist, schade nur, daß die Beulen an der falschen Stelle sind.

STEUERUNG MENÜBILDSCHIRM

Um eine der Einstellungen in diesem Menü zu ändern, benutzen Sie die Cursortasten „hoch" und „runter". Sie wählen so eine andere Option oder bewegen einen Schieberegler und mit den Cursortasten „links" und „rechts" erhöhen oder verringern Sie die Zahl der Leben, Continues oder verschiedene Lautstärken; Drücken Sie die Leertaste zum Auswählen (sofern nötig). Einige der Bildschirme verfügen über keine „Verlassen"-Funktion. Drücken Sie hier bitte auf die ESC-Taste, um wieder in das vorherige Menü zurückzukehren.



HAUPTMENÜ

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheint das Hauptmenü. Sie können aus vier Optionen auswählen, '1S Spiel', '2S Spiel', 'Spiel Laden' und 'Optionen'.

Le vieux Manuel

1S SPIEL UND 2S SPIEL

1S oder 2S Spiel starten effektiv das eigentliche Spiel, wobei Sie zunächst in ein weiteres Menü gelangen, in dem Sie sich für einen Charakter entscheiden müssen; der 2S Spielmodus kann noch weiter spezifiziert werden zwischen Lokal, Netzwerk, Nullmodem- oder Modemspiel; Lokal entspricht hier zwei Spielern auf einem Computer.

SPIEL LADEN



Um ein zuvor gespeichertes Spiel wieder einzuladen, wählen Sie bitte den gewünschten Spielstand. Alle vorherigen Einstellungen werden wieder eingeladen: 1S, 2S Spiel, Ihre Charakterwahl und der erreichte Level etc. Wenn ein 2S Spiel eingeladen wurde, wird das lokale, Netzwerk, Nullmodem oder Modemspiel angezeigt. Lesen Sie hierzu auch unter Netzwerk/Nullmodem/Modemspiel nach, wenn Sie weitere Informationen benötigen. (Die Charaktere können jedoch nicht mehr geändert werden.)

NETZWERK/NULLMODEM/MODEMSPIEL

Um ein Netzwerk-, Nullmodem- oder Modemspiel zu spielen, müssen Sie zunächst die entsprechende Option gewählt haben, woraufhin das spezielle Setup zu diesem gestartet wird. Vergewissern Sie sich bitte zuvor, ob Ihre Netzwerktreiber richtig installiert und geladen wurden, bevor Sie das Spiel so starten möchten. Sie benötigen nur eine CD von Re-Loaded, um ein Netzwerk/Nullmodem/Modemspiel zu starten. Installieren Sie es auf beiden Computern, wobei beim Hostrechner die CD-ROM im CD Laufwerk eingelegt sein muß. Der Spieler (Host), der das Netzwerk-, Nullmodemspiel oder Modemspiel startet, oder auch beim Modemspiel annimmt, muß die CD die ganze Zeit über im Laufwerk haben.

Um ein Netzwerkspiel zu starten, wählen Sie NETZWERK. Sobald eine Netzwerkverbindung gefunden werden konnte, stehen Ihnen zwei Alternativen zur Wahl: „Neues Spiel starten" und „Spiel suchen". Um ein Netzwerkspiel zu starten, wählen Sie bitte Starte Spiel. Geben Sie dann Ihren Namen ein und bestätigen die Eingabe. Wenn der andere Spieler seine Eingaben abgeschlossen hat, gelangen beide Spieler zum Charakterwahl-Bildschirm. Wenn der Hostspieler das Netzwerkspiel gestartet hat, wählen Sie den Namen und gelangen dann zum Charakterwahl-Bildschirm.

Um ein Nullmodemspiel zu starten, wählen Sie den Menüpunkt „Nullmodem" (Seriell), wobei die beiden Computer mit einem handelsüblichen Nullmodemkabel verbunden sein müssen. Wählen Sie dann den COM Port mit den Cursortasten „links" und „rechts". Schauen Sie bitte im Handbuch Ihres Computers nach, welches die richtige Baudrate für diesen Port ist. Starten Sie dann entweder ein neues Spiel oder treten Sie einem bereits gestarteten bei.

LO Vista Manuel

Um ein Modemspiel zu starten, wählen Sie den Menüpunkt „Modem". Wählen Sie Ihr Modem und dessen Initialisierungsstring aus. Mit den Cursortasten und der Leertaste können Sie die Auswahl verändern bzw. ein Menü betreten (lesen Sie bitte in Ihrem Modemhandbuch die korrekten Einstellungen nach). Konfigurieren Sie dann Ihren COM Port und die Baudrate gemäß Ihrer Hardware. Wenn Ihre Telefonleitung an einer digitalen Vermittlungsstelle angeschlossen sein sollte, wählen Sie bitte „Ton", ansonsten bei einer analogen „Puls". Der Spieler mit der Re-Loaded CD im Laufwerk wird immer ANTWORTEN und Spieler 2 die Telefonnummer des Hostspielers wählen. Sofern eine Verbindung aufgebaut werden konnte, gelangen beide Spieler zum Charakterwahl-Bildschirm.

OPTIONENBILDSCHIRM

Bevor Sie das erste Mal Re-Loaded spielen, sollten Sie vom Hauptmenü aus das Optionen-Menü angewählt haben. Hier können Sie individuelle Spieloptionen gemäß Ihrer Vorlieben einstellen. Wenn Sie Optionen für ein Netzwerk-, Nullmodem- oder Modemspiel wählen möchten, muß der Hostspieler die Einstellungen auch für Spieler 2 mit vornehmen.



TASTEN NEUBESTIMMEN

Um die Standardeinstellungen für Spieler 1 zu ändern, wählen Sie einfach die gewünschte Taste, drücken die Leertaste und dann die Taste, die die Funktion übernehmen soll. Wenn Sie die Tastenbelegung verändert haben und nun doch wieder die Standardeinstellung verwenden möchten, wählen Sie den Menüpunkt „Standard". Um die Einstellungen für Spieler 2 zu ändern, wiederholen Sie einfach den soeben beschriebenen Prozeß auch für diesen. Sollte eine Taste bereits belegt sein, wird Re-Loaded automatisch eine noch freie Taste auswählen. Um zwischen Tastatur und Joystick umzuschalten, wählen Sie einfach die entsprechende Kontrollmethode aus. Um den Joystick zu konfigurieren, wählen Sie diese Option und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Bis zu zwei Tasten können neu belegt werden. Wählen Sie Verlassen, um die Auswahlen zu bestätigen und die Änderungen zu laden.

SPIELOPTIONEN

Leben - Es sollte Ihnen verboten werden, ein Computerspiel zu besitzen, wenn Sie hier mehr als drei Leben einstellen, wobei Sie dennoch bis zu fünf auswählen können.

Continues - Wenn Sie nicht weiter kommen, wählen Sie mit dieser Option einfach mehr Continues. Bis zu fünf dürfen Sie einstellen.

Schwierigkeit - Wählen Sie hier einen von drei Schwierigkeitsgraden; die Ballettschuhe für leicht, die Fußballschuhe für mittel und die Stollenschuhe für schwierig.

Retro Manuals

Freundschaftsballern - Er liebt mich, er liebt mich nicht. Wählen Sie das Stiefmütterchen für das Freundschaftsballern, ist dies die leichteste Variante; wenn Sie ein Zwei-Spieler-Spiel spielen, können Sie so auf den anderen Spieler schießen ohne ihn zu töten oder verletzen. Die Boxhandschuhe sind schon etwas heftiger, wahrscheinlich wird das Opfer nach vielen Treffern ein Leben verlieren. Der Totenkopf bedeutet nur eins - massenhaft Tote, sowohl der Spieler kann den anderen Töten als auch umgekehrt, der Tod steht noch eher vor der Tür als bei den Boxhandschuhen.

MUSIK UND SOUND

SFX - Benutzen Sie die Cursortasten „links" oder „rechts", um die Lautstärke der Soundeffekte zu erhöhen oder verringern.

Musik - Benutzen Sie die Cursortasten „links" oder „rechts", um die Lautstärke der Hintergrundmusik zu erhöhen oder verringern.

Musikart - Benutzen Sie die Cursortasten „links" oder „rechts", um zwischen Samples oder CD-Musik umzuschalten. Wenn Ihr CD-ROM direkt intern an die Soundkarte angeschlossen ist und Sie die Option „CD" wählen, wird die Musik in voller Qualität abgespielt. Die Option „Samples" kopiert die Musik erst auf die Festplatte und spielt sie dann von dort ab.

CD Track - Benutzen Sie die Cursortasten „links" oder „rechts", um die Art der verwendeten Musik im Spiel zu wählen. Sie haben die Möglichkeit zwischen Offizial, Zufällig oder auch einem Lieblingstrack, der immer während des Spielens wiederholt wird.

GRAFIKOPTIONEN

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um die Bildschirmauflösung und den Farbmodus einzustellen.

Auflösung - Mit den Cursortasten „links" und „rechts" können Sie zwischen 320x200 und 640x480 umschalten.

Farbe - Mit den Cursortasten „links" und „rechts" können Sie zwischen 256 Farben oder Hoch umschalten.

Teste Grafikmodus - Wählen Sie diesen Menüpunkt, um Ihre aktuellen Einstellungen zu testen. Ihnen wird eine Mitteilung ausgegeben, wenn es Probleme geben sollte. Auch während des Spielens von Re-Loaded können noch Änderungen vorgenommen werden (lesen Sie auch unter SPIELMENÜ).

CREDITS

Wählen Sie dieses Menü, um sich die Macher dieses Spieles anzeigen zu lassen.

CHARAKTER WÄHLEN

Nachdem Sie die Spieloptionen eingestellt haben, entscheiden Sie sich entweder für ein Ein- oder Zwei-Spieler-Spiel. Ihnen wird dann der Charakterwahlbildschirm angezeigt. Im Zwei-Spieler-Modus bekommen Sie Ihre Auswahlen angezeigt, auf der linken Seite ist die Auswahl von Spieler 1, auf der

Le Vieux Manuel

rechten die von Spieler 2, wobei beide Spieler nicht denselben Charakter spielen können. Seien Sie also rücksichtslos, wer zuerst kommt, mahlt zuerst, denn sonst verpassen Sie vielleicht die richtig üblen Typen. Benutzen Sie von Spieler 1 und/oder Spieler 2 die Auswahltasten „links" und „rechts" und dann drücken Sie Feueur zu bestätigen die Auswahl. Der Charakterwahlbildschirm wird nicht angezeigt, nachdem ein 2 Spieler, Netzwerk, Nullmodem oder Modemspiel geladen wurde.

Das Spiel - „Reden ist Silber", aber nicht gerade in diesem Spiel, denn "Ballern ist Gold". Lassen Sie nur die Wumme sprechen, wenn sich jemand mit Ihnen unterhalten will. Vielleicht spricht er, bevor er auf die Knie fällt und um Gnade winselt - wenn nicht, einfach draufhalten.

Das Elementare - Vor jedem Level bekommen Sie eine kurze Einführung, was Sie gleich erwartet, und was Sie erreichen müssen, um den Level zu meistern. Lesen Sie dies genau und achten Sie auch auf die bildlichen Tips, sonst enden Sie kläglich. Um die Textausgabe zu beschleunigen drücken Sie bitte die Cursortaste „runter" oder, um sie abzubrechen und den nächsten Level sofort zu laden, die ESC Taste.

CHARAKTER STEUERUNG

Die Steuerung Ihres Charakters könnte nicht einfacher sein, die Standardeinstellungen in den Level sind wie folgt:

Spieler 1 (Tastatur)

Cursortasten - bewegen Sie Ihren Charakter nach links, rechts, vorwärts, rückwärts oder jeweils diagonal durch die Level.
L.Ctrl - Feuer
Tabulator - Ultra Bombe
L.Shift + Cursortasten - Laufen
L.Alt + Cursortasten - Seitwärts
F1 - Status/Karte ein- und ausblenden
Feststelltaste - Spieler 1, Partner Teleport (nur beim Zwei-Spieler-Spiel). Diese Taste wird Sie in die Nähe des anderen menschlichen Charakters teleportieren. Benutzen Sie dies, um schnell zu ihm aufzuschließen, wenn Sie weit auseinander sind.

Spieler 2 (Tastatur)

Nummernblock Pfeile - bewegen Sie Ihren Charakter nach links, rechts, vorwärts, rückwärts oder jeweils diagonal durch die Level.
Nummernblock 0 - Feuer
Nummernblock Entf - Ultra Bombe
Nummernblock Enter + Nummernblock Pfeile - Laufen
Nummernblock 5 + Nummernblock Pfeile – Seitwärts
F2 - Status/Karte ein- und ausblenden
Nummernblock Minus - Spieler 1, Partner Teleport (nur beim Zwei-Spieler-Spiel), lesen Sie bitte unter „Spieler 1 (Tastatur)" nach.

Generelle Tastensteuerung

Bild hoch - Auszoomen
Bild runter - Einzoomen
+/- Taste - Bildschirmgröße ändern
F10 - Schaltet zwischen 320x200 und 640x480 um
F11 - Schaltet zwischen 8bit oder 24bit Farben um
Umschalten +/- Taste - Gammakorrektur
ESC - Spiel pausieren /Spielmenü aufrufen
F9 - Nachricht senden (nur beim Zwei-Spieler-Spiel)

Standardbelegung Joystick (1 & 2 Spieler)

Joystick - bewegen Sie Ihren Charakter nach links, rechts, vorwärts, rückwärts oder jeweils diagonal durch die Level.
Feuer, Laufen, Ultra Bombe, Seitwärts, Karte und Partner Teleport - Benutzen Sie die Standardtasten für Spieler 1 und/oder Spieler 2 zusammen mit dem Joystick; diese Standards können geändert werden, lesen Sie bitte unter TASTEN NEUBESTIMMEN.
Zwei Feuerknöpfe können auf einem Joystick konfiguriert werden.

Le vieux Manuel

STATUS UND KARTENANZEIGE



Karte - Benutzen Sie die Karte, um sich in C.H.E.B's Hölle zurechtzufinden.

Status - Hier erhalten Sie lebenswichtige Informationen über Ihren momentanen Zustand:

a. Gesundheit und Leben: Wenn hier nichts mehr ist, sind Sie tot und verlieren ein Leben. Die Leben werden am Ende der Leiste angezeigt.

b. Munition: Füttern Sie Ihre Waffe immer ordentlich mit Munition, dies ist Ihr einziger Schutz vor C.H.E.B und Konsorten. Wenn Sie kaum noch Munition haben, RENNEN SIE!

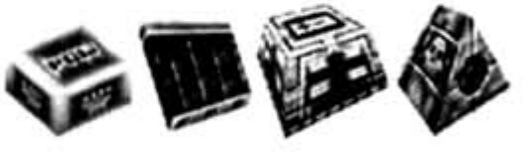
c. Ultra Bombe: Jeder kleine Blitz steht für eine Ultra Bombe. Jeder Charakter hat individuelle Eigenschaften mit der Ultra Bombe, um für maximale Verwüstung zu sorgen.



SCHLÜSSELKARTEN

Um einige der Level zu komplettieren, müssen Sie zunächst vier farbige Schlüsselkarten sammeln, wobei jeder eine Tür entsprechender Farbe öffnet und neue Feinde, Power Ups etc. hervorbringt. Zusätzlich existiert noch eine weitere weiße Schlüsselkarte in einem Level, die als Generalschlüssel alle Türen dieses einen Levels öffnen wird.

PICK UPS



Es gibt verschiedene Gegenstände zum Aufsammeln in den unterschiedlichen Level, wobei die gängigen folgende sind:

Power Up - Ein Waffen Power Up erhöht die Feuerkraft Ihrer Waffe.

Munition - Mit Ihrer Grundwaffe wird der Vorrat niemals aufgebraucht, wenn Sie aber einen Waffen Power Up bekommen, werden die Vorräte dieser Waffe angebrochen. Sammeln Sie Munition, um die Waffe immer nachzuladen. Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, bekommen Sie wieder die Grundwaffe.

Gesundheit - Ein Erste-Hilfe-Kasten wird Ihre Gesundheit wieder maximieren. Verschwenden Sie diese aber möglichst nicht. Wenn Sie nur 10% verloren haben und einen Erste-Hilfe-Kasten nehmen, wird dieser nur eine Erhöhung von 10% bewirken. Sie können nie über mehr als 100% verfügen.

Ultra Bombe - Sie besitzen nur drei von diesen Dingern. Setzen Sie sie ein, wird alles lebende einen qualvollen Tod sterben.

Le Vieux Manuel

GEGENSTÄNDE IM SPIEL

Die folgenden Dinge sind nur einige der Gegenstände im Spiel, mit denen Sie sich abgeben müssen:

Steine - Um Objekte wie Steine zu verschieben, laufen Sie einfach hinter sie und schieben den Gegenstand in die gewünschte Richtung. Passen Sie nur auf, man weiß nie, was unter ihnen lauert!

Sprinkleranlage - Einige der Level erfordern es, die Sprinkleranlage zu aktivieren. Um dies zu tun, laufen Sie einfach bis zum Bogen des Sprinklers, woraufhin ein 'Klick' das Einschalten andeutet, was dann die Gegend abkühlen wird, so daß Sie sie betreten können. Ein einmal eingeschalteter Sprinkler bleibt eingeschaltet.

Teleporter - Viele dieser Level beinhalten Plattformen und Sektionen, die Sie betreten müssen. Um einen Teleporter zu benutzen, laufen Sie einfach über ihn, woraufhin Sie automatisch auf die andere Seite teleportiert werden. Einige Teleporter sind Einbahnstraßen, von denen Sie nicht mehr zurückkehren können, bei den anderen ist auch der Rückweg möglich. In einem Zwei-Spieler-Spiel müssen natürlich beide Spieler auf dem Teleporter stehen, damit dieser funktioniert.

Lifte - Mit Ihnen können Sie gut auf höhere Plattformen in einem Level gelangen. Um einen Aufzug zu benutzen, laufen Sie einfach auf ihn, wobei er sich gleichzeitig auf und ab bewegen wird. Timen Sie Ihre Aktion also gut.

Förderbänder - Diese finden Sie in einigen der Level. Sie sind so breit wie ein normaler Korridor. Die Richtung, in die sie sich bewegen, sehen Sie beim Drauftreten. Transporteimer für geschmolzenes Gold hängen von Ketten herab über der beweglichen Oberfläche. Vorsicht, verletzen Sie sich nicht, das sind höllische Schmerzen. Durch das Förderband werden Ihnen keine Schmerzen zugefügt, nur durch die Eimer.

Räder - Große üble Räder sind in den Boden eingelassen, einige fest, andere werden sich zusätzlich noch für kurze Zeit emporheben und sich schnell drehen. Bewegen Sie sich hier vorsichtig, da alles, was mit den Rädern Kontakt hat, den sicheren Tod finden wird.

EINSATZBESPRECHUNG



Nachdem Sie einen Level erfolgreich abgeschlossen haben, wird Ihnen dieser Bildschirm präsentiert. Ihre Punkte, Prozentzahlen und sogar Ihre zukünftigen Karriereaussichten werden Ihnen hier angezeigt.

Zählung der Toten - Die Anzahl ausgelöschter Leben.

Genauigkeit - Wie gut Sie mit Ihrer Waffe umgehen können.

Effizienz - Wie schnell Sie den Level abgeschlossen haben.

Retro Museum

Anwärter - Ein Maß Ihrer Fähigkeiten in allen anderen Belangen; das Resultat wird Ihre späteren Karriereaussichten beeinflussen.

Der Einsatzbesprechungsbildschirm bietet des weiteren die Möglichkeit, das Spiel zu sichern oder einfach mit dem nächsten Level zu starten. Wenn Sie „Fortsetzen" wählen, werden Sie mit einem nicht gespeicherten Spiel fortsetzen; lesen Sie auch unter „Spiel Sichern" nach.

SPIEL SICHERN



Um das aktuelle Spiel zu sichern, wählen Sie einfach „Sichern" nach einem Level. Der Speicherbereich ist in zwölf Teile unterteilt, in die Sie Ihre Fortschritte absichern können. Wählen Sie einen leeren Spielstand, wobei jedes Sichern die Spielerzahl, Ihren Charakter samt aktuellem Level absichert. Sollten keine freien Spielstände mehr vorhanden sein, müssen Sie einen zum Überschreiben auswählen. Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit JA oder NEIN. Netzwerk, Nullmodem und Modemspiele werden als Zwei-Spieler-Spiele abgesichert. Gesicherte Spiele können gelöscht oder auch kopiert werden, aber nur vom DOS oder WIN95 aus; die gesicherte Datei heißt RELOADED.SAV.

SPIELMENÜ



Um zum Spielmenü zu gelangen, drücken Sie die ESC Taste auf Ihrer Tastatur; dies pausiert das aktuelle Spiel, bis Sie FORTSETZEN wählen.

Grafik - In diesem Menü können Sie die Auflösung und den Farbmodus auswählen. Wählen Sie VERLASSEN, um die Einstellungen zu bestätigen.

Sound - Mit dieser Option können Sie die Lautstärken oder Musik und Effekte einstellen. Benutzen Sie die Cursortasten „links" oder „rechts", um die Lautstärken zu verringern oder erhöhen.

Fortsetzen - Dies setzt das Spiel an der aktuellen Stelle weiter fort.

Verlassen - Dies beendet das aktuelle Spiel, wobei zuvor noch eine Sicherheitsabfrage erscheint, die Sie mit JA oder NEIN bestätigen können. Wenn Sie sich für JA entscheiden, gelangen Sie zurück ins Hauptmenü.

Le vieux Manuel

FRENCH

INSTALLATION DE RE-LOADED SOUS DOS

Installation de RE-LOADED à partir du CD-ROM

1. Insérez le CD-ROM de **RE-LOADED** dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Entrez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM (généralement le lecteur D:).
3. A l'invite du DOS, entrez INSTALL. Le programme d'installation s'exécutera. Il est composé de différents menus contenant plusieurs options. L'option sélectionnée est affichée en surbrillance. Pour choisir une option, cliquez dessus avec le bouton de la souris, ou utilisez les touches du curseur de votre clavier et la touche Entrée pour confirmer.
4. Après avoir installé le jeu et défini les paramètres sonores, sélectionnez l'option Quitter, puis l'option Sauvegarder. Vos paramètres seront sauvegardés et utilisés chaque fois que vous jouez.

LANCEMENT DE RE-LOADED

Même si vous lancez le jeu depuis votre disque dur, les fichiers sont lus sur le CD-ROM. Pour jouer à RE-LOADED, il doit toujours rester dans votre lecteur.

1. Vérifiez que le CD-ROM de RE-LOADED est bien dans votre lecteur.
2. A l'invite du DOS, ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé le jeu et entrez RELOADED.

INSTALLATION et LANCEMENT DE RE-LOADED sous WINDOWS 95™

RE-LOADED fonctionne avec Microsoft Windows ® 95. Pour l'installer, double-cliquez sur l'icône INSTALL et suivez les instructions affichées à l'écran.

1. Pour lancer le jeu sous Windows® 95, vous pouvez également cliquer sur l'icône RELOADED.EXE, qui permet de le lancer avec Windows ® 95 en arrière-plan. Nous vous conseillons donc de fermer toutes les autres applications inutiles.

Windows® est une marque déposée de Microsoft.

Certaines données ont été fournies par Viewpoint Datalabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (Tel: 1-800-DATASET ou 1-801-229-300).

Le Vieux Manuel

L'INTRIGUE

FUB, comme vous le savez certainement, a réussi à s'enfuir à la fin de LOADED. Sa nacelle cérébrale s'est échappée et a traversé la galaxie à la vitesse de la lumière avant d'atterrir au beau milieu d'un désert habité par un millier d'artistes affamés.

La nacelle cérébrale de FUB, en s'écrasant dans le sable brûlant, attira l'attention de Manuel Auto, un grand gaillard basané. Manuel prit la nacelle cérébrale pour une comète en fusion et versa du vin recyclé sur la masse fumante, pour tenter de la refroidir. Alors que la nuit tombait, Manuel décida de mettre son trophée à l'abri. A ce stade, FUB fumait de colère. Il venait de faire un de ses voyages les plus ennuyeux, et il ne trouvait pas cela drôle du tout. FUB se promit que dès qu'il trouverait un récipient adapté à son cerveau, il se vengerait de ce sale type à la première occasion.

La nuit fut des plus agitées. Manuel se réveilla en sursaut. Il ne se sentait plus le même. Une idée germait dans son esprit, un plan terrible... Un plan artistique et créatif, certes, mais terrible. Quelque chose auquel il n'avait jamais songé. Il fit également savoir à tout le monde qu'il ne voulait plus qu'on l'appelle Manuel Auto, mais "C.H.E.B" (Crapule Hideuse, mais Elégante et Belle).

Tous les habitants du Désert furent stupéfaits en découvrant que leurs maigres économies avaient disparu. Oui, disparues! Et s'ils avaient bien regardé à deux fois, ils auraient découvert qu'une liste noire de tous les chirurgiens plastiques avait également disparu. Et tout cela ne pouvait être l'oeuvre que d'un seul homme: C.H.E.B!

C.H.E.B envisageait d'utiliser ses pouvoirs de manipulation de la matière et les perversions de son esprit déséquilibré pour transformer toutes les planètes en 'Oeuvres d'art et de génie'... Et ses goûts pour la décoration pourraient faire fuir tout le monde, des idiots aux psychopathes.

PORTRAITS ASSASSINS DES PERSONNAGES

Mamma - Mamma est un pauvre type qui a été abandonné par sa mère. Il revient, vêtu de son nouveau babygro bleu pastel et de ses chaussons panda. On ne sait pas grand chose sur les origines de ce léviathan au visage enfantin et énigmatique, si ce n'est qu'il a l'air plus heureux. Un simple baiser de ce géant sans cervelle peut avoir des effets dévastateurs.

Bounca - Le plus bête des portiers de la galaxie est de retour. Cette fois, il porte un costume, et sa coiffure est à mourir de rire. Il a peaufiné son attitude antisociale envers toutes sortes de créatures rampantes, aquatiques, terrestres ou même aériennes. Bounca possède désormais une nouvelle arme, le 'Tri-me'. Il s'agit en fait d'un fusil de chasse à triple canon d'une puissance dévastatrice, et qui le rend encore plus redoutable.

Magpie - Soeur Magpie est une cyber-religieuse nomade qui vient d'un couvent très ancien et menacé de ruine. Alors qu'elle collectait des fonds pour un nouveau toit, elle a été touchée par une balle, qui s'est logée dans sa guimpe blindée, avant même qu'elle ait le temps de trouver assez d'argent. Après ce triste épisode, Soeur Magpie s'est résolue à ne pas faire un pas sans son arme redoutable, et qu'elle n'hésite pas à utiliser contre tous ceux qui croisent son chemin.

Le Jeux Manuel

Le Consumer - ses dents ont été affûtées pour être encore plus dangereuses. Ses épaules sont munies de roquettes et reliées directement à son cerveau, ce qui oblige le Consumer à faire des efforts de concentration pour les empêcher d'exploser. Mais l'avantage, c'est que ces explosifs ont un goût d'orange, qui donnent à tout ce qu'ils détruisent un délicieux goût fruité.

Cap 'n' Hands - Cap est aussi chaleureux qu'un grizzly affamé. Son corps meurtri est à l'origine de la haine qu'il voue à tout ce qui l'entoure. Cela est arrivé lorsqu'il s'est échappé du vaisseau de transport carcéral. Il croyait qu'il ne se trouvait qu'à quelques mètres du sol, alors qu'il était en orbite. Cap s'est écrasé à la surface d'une planète en fusion, AFRAY-BEN-2. Vous imaginez les dégâts...

Butch - A première vue, Butch a des allures de Pamela Anderson avec son superbe maillot de bain, qui remonte à son évasion surprenante et légendaire. Il a réussi à parcourir près de 5000 kilomètres à la nage avant d'échouer dans une station balnéaire très prisée. Il a enterré une secouriste dans le sable (la tête en bas) et lui a volé ses vêtements. Tout le monde s'accorde à dire que Butch a un corps très sculptural, mais ne vous fiez pas aux apparences.

COMMANDES DES ECRANS DE MENUS

Dans les différents menus, utilisez les touches du curseur Haut et Bas pour sélectionner une option et déplacez des curseurs, ou utilisez les touches du curseur Gauches et Droite pour augmenter ou réduire le nombre de vies, le volume, etc. Appuyez sur la Barre Espace pour effectuer les sélections nécessaires. Certains écrans ne proposent pas d'option QUITTER. Dans ce cas, appuyez sur la touche ECHAP pour revenir à l'écran précédent.



MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, le Menu Principal sera affiché. Ce menu vous propose quatre options: 1J Jeu, 2J Jeu, Charger Partie et Options.

1J JEU ET 2J JEU

Au début du jeu, vous commencez en mode 1J ou 2J Jeu, et vous verrez ensuite les écrans suivants, dans lesquels vous devez sélectionner un personnage. Le mode 2 joueurs propose des options supplémentaires pour les jeux Locaux, en Réseau, en Série ou via Modem. Pour les parties locales, les deux joueurs utilisent le même ordinateur.



CHARGER PARTIE

Pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez la sauvegarde de votre choix. Tous les paramètres associés à ce fichier seront chargés (1 ou 2 joueurs, personnage, niveau atteint, etc). En mode 2 joueurs, les options Local, Réseau, Modem ou Série sont affichées. Par

Le Vieux Manoir

contre, le personnage ne peut pas être modifié.

JEU EN RESEAU/SERIE/MODEM

Pour lancer un jeu en Réseau, en Série ou via Modem, vous devez d'abord choisir l'option correspondante en indiquant la configuration de votre choix. Vérifiez que vos gestionnaires de réseau sont bien installés avant de commencer à jouer. Pour jouer en réseau, en série ou via modem, vous devez disposer d'un exemplaire de Re-Loaded. Assurez-vous que le jeu est bien installé sur les deux ordinateurs et que le CD-ROM est bien dans le lecteur de CD-ROM de l'administrateur avant de commencer. L'administrateur qui lance un jeu en Réseau, en Série ou via Modem doit disposer du CD-ROM pour pouvoir jouer.

Pour lancer un jeu en Réseau, sélectionnez l'option RESEAU. Une fois la connexion établie, les deux options suivantes seront affichées: Commencer Jeu et Chercher Partie. Pour lancer un jeu en Réseau, sélectionnez l'option Commencer Jeu. Entrez votre nom et validez. Lorsque l'autre joueur répondra, les deux joueurs pourront accéder à l'écran de sélection des personnages.

Pour lancer une partie en série, sélectionnez l'option SERIE, reliez les deux ordinateurs via un câble de liaison en série standard, et sélectionnez le port COM utilisé en utilisant les touches du curseur Gauche et Droite. Consultez le manuel de votre ordinateur pour déterminer la Vitesse de Transmission, puis commencer un nouveau jeu ou rejoignez une partie déjà commencée

Pour lancer un jeu via Modem, sélectionnez l'option MODEM. Indiquez le type de modem utilisé et entrez la chaînes d'initialisation avec l'option Chaîne d'Initialisation. Utilisez les touches du curseur pour choisir une option, et appuyez sur la Barre Espace pour la sélectionner (pour de plus amples informations, consultez la documentation de votre modem). Configurez ensuite le port COM et la Vitesse de Transmission en bauds en fonction de votre configuration. Si vous utilisez un téléphone numérique, sélectionnez Tonalité. Si vous utilisez un téléphone analogue, sélectionnez Impulsion. Le joueur qui possède le CD-ROM de Re-Loaded REPONDRE toujours, et le joueur 2 doit composer le numéro de téléphone de l'administrateur. Une fois la connexion établie, les deux joueurs accéderont à l'écran de sélection des personnages.

ECRAN OPTIONS

Avant de commencer à jouer, sélectionnez Options dans le Menu Principal. L'écran des options vous permet de configurer le jeu en fonction de vos préférences. Pour les jeux en réseau, en série ou via modem, le joueur hôte doit également configurer toutes les options du joueur 2.



REDEFINIR TOUCHES

Pour modifier les paramètres par défaut du joueur 1, sélectionnez la touche à modifier, appuyez sur la Barre Espace, puis sur la nouvelle

Le Virtuel Manuel

touche à utiliser pour cette fonction. Pour revenir aux commandes par défaut du jeu, sélectionnez l'option Défaut. Pour modifier les paramètres par défaut du joueur 2, procédez comme pour le joueur 1. Lorsqu'une touche est déjà utilisée, Re-Loaded attribuera automatiquement sa fonction à une autre touche disponible. Pour utiliser un joystick ou le clavier, sélectionnez le mode de contrôle sur l'écran. Pour configurer votre joystick, sélectionnez cette option et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez redéfinir jusqu'à deux touches. Sélectionnez l'option Quitter pour confirmer et charger les modifications.

OPTIONS DU JEU

Vies - On ne donne pas cher de la vôtre si vous choisissez moins de 3 vies par partie, mais vous pouvez tout de même choisir entre 1 ou 5 vies au départ.

Continues - En cas de problèmes, utilisez cette option pour sélectionner de nouvelles vies. Cinq vies supplémentaires sont disponibles.

Difficulté - Utilisez cette option pour sélectionner un des niveaux de difficulté suivants: le chausson de danse pour le niveau facile, la basket pour le niveau intermédiaire, et la chaussure ferrée pour le niveau difficile.

Tir Amical - Cette option est la moins agressive des trois. En mode 2 joueurs, elle vous permet de tirer sur votre adversaire sans le tuer ni le blesser. L'option Gant de boxe, plus agressive, permet de tuer votre adversaire après plusieurs coups et de lui faire perdre une vie. L'option Tête de Mort est la plus redoutable: elle est synonyme de mort. Le joueur peut tuer ou être tué par son adversaire, et la mort intervient plus rapidement qu'avec l'option Gant de boxe.

MUSIQUE ET SON

Effets Sonores - Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour augmenter ou réduire le volume des effets sonores.

Musique - Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour augmenter ou réduire le volume de la musique.

Type de Musique - Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour sélectionner l'option Echantillon ou CD. Si votre CD-ROM est directement connecté à une carte sonore, sélectionnez l'option CD. La musique sera lue directement sur le CD-ROM. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez l'option Echantillon. La musique sera alors chargée sur votre disque dur et les fichiers seront lus ensuite.

Piste CD - Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour sélectionner le type de diffusion de la musique au cours du jeu: Officiel ou Au Hazard, ou choisissez votre piste préférée dans la liste disponible pour l'écouter tout au long du jeu.

OPTIONS D'AFFICHAGE

Les options suivantes vous permettent de modifier la résolution et la palette de couleurs.

Le vieux Manuel

Résolution - Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour sélectionner la résolution: 320x200 ou 640x480.

Couleurs - Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour sélectionner le nombre de couleurs: 256 couleurs ou Haute Résolution.

Essayer Mode d'Affichage - Cette option vous permet de afficher vos sélections. En cas de problèmes, un message sera affiché. Vous pouvez modifier ces options pendant que vous jouez à Re-Loaded voir Menu en Jeu.

CREDITS

Cette option vous permet de voir la liste des personnes ayant participé à la conception du jeu.

SELECTION D'UN PERSONNAGE

Après avoir configuré les options de jeu, sélectionnez le mode 1J Jeu ou 2J Jeu pour accéder à l'écran de sélection des personnages. En mode 2J Jeu, le personnage du joueur 1 est à gauche de l'écran, celui du joueur 2 est à droite. Les deux joueurs ne peuvent pas utiliser le même personnage, soyez donc vigilants, car le premier arrivé sera le premier servi! Utilisez les touches de déplacement Gauche et Droite du joueur 1 et/ou du joueur 2, puis appuyez sur la commande de Tir pour confirmer. L'écran de sélection des personnages n'est pas affiché si une partie à 2J Jeu, en réseau, en série ou via modem a été chargée.

Pour jouer - Dans Re-Loaded, les armes auront toujours le dernier mot. Alors n'attendez pas d'être cloué au sol et d'avoir perdu des vies pour agir!

Objectifs - Avant chaque niveau, un briefing sera affiché. Lisez attentivement ces instructions et observez bien les indices pour déjouer les pièges qui vous attendent. Pour faire défiler le texte du briefing, appuyez sur la touche fléchée Bas. Pour ignorer le briefing et charger le niveau, appuyez sur la touche ECHAP.

Joueur 1 (Clavier)

Touches du Curseur - Déplacement vers la gauche, la droite, en avant ou en arrière, et pivoter de 45 degrés autour des niveaux.
L.Ctrl - Tir
Tab - Ultra bombe
Maj. gauche + Touches du Curseur - Courez
Alt + Touches du Curseur - Deplacement Latéral
F1 - Activer/Désactiver affichage Plan/Statut
Caps - Joueur 1, Téléport, en mode 2 joueurs uniquement, permet de téléporter votre personnage près de votre partenaire/adversaire. Utilisez cette touche pour rapprocher votre personnage lorsqu'il vous semble trop éloigné de votre partenaire/adversaire.

Joueur 2 (Clavier)

Touches du Curseur (pavé numérique) - Déplacement vers la gauche, la droite, en avant ou en arrière, et pivoter de 45 degrés autour des niveaux.
0 (pavé numérique) - Tir
Suppr (pavé numérique) - Ultra bombe

Le Vieux Manuel

Entrée + Touches du Curseur (pavé numérique) - Courez
5 + Touches du Curseur (pavé numérique) - Deplacement Latéral
F2 - Activer/Désactiver affichage Plan/Statut
- (moins) (pavé numérique) - Joueur 1, Teleport, en mode 2 joueurs uniquement. Voir Joueur 1 (Clavier).

Commandes générales au clavier

Page Préc. - Zoom arrière
Page Suiv. - Zoom avant
Touches +/- - Augmenter/Réduire la taille de l'écran
F10 - Résolution 320x200 ou 640x480
F11 - Résolution 8 bits ou 24 bits
Maj. Touche +/- - Correction Gamma
ECHAP - Pause/Menu en Jeu
F9 - Envoyer un message (2 joueurs uniquement)

Commandes au joystick par défaut (Joueurs 1 & 2)

Manche du joystick - Déplacer votre personnage à gauche, à droite, en avant ou en arrière et pivoter de 45 degrés autour des niveaux.
Tir, Courez, Ultra Bombe, Deplacement Latéral, Plan et Téléport - Utilisez les touches par défaut du joueur 1 ou du joueur 2 avec contrôle du joystick. Pour modifier les commandes par défaut, voir le paragraphe "Redéfinir les Touches".
Sur un joystick, vous pouvez configurer deux boutons de tir.

CONTROLES DU PERSONNAGE

Par défaut, les touches de contrôle de votre personnage sont les suivantes:



AFFICHAGE DU PLAN/STATUT

Plan - Utilisez le plan pour trouver votre chemin dans l'enfer, revu et corrigé par C.H.E.B.

Statut - Cette option vous permet d'afficher les informations suivantes:

a. Barre de santé et Vies : une fois cette option activée, vous serez mort et vous perdrez une vie. Le nombre de vies restantes est affiché au bout de la barre de santé.

b. Munitions : veillez à ne jamais manquer de munitions. C'est le seul moyen de vous protéger de C.H.E.B et de ses fidèles comparses. Si vous êtes à court de munitions, il ne vous reste qu'une chose à faire: COURIR!



c. Ultra Bombes : chaque petit éclair représente une ultra bombe. Chaque personnage dispose de son propre arsenal d'ultra bombes, qui sont capables de provoquer un maximum de dégâts.

CLES

Pour passer certains niveaux, vous devrez récupérer quatre clés de couleurs. Elles vous permettront d'ouvrir les portes de la même couleur, derrière lesquelles vous trouverez des ennemis, des recharges, etc. En plus des quatre clés de couleurs, vous disposez d'une clé blanche qui vous servira de passe pour ouvrir toutes les portes dans un des niveaux.



Le Vieux Manuel

OBJETS

Selon les niveaux, vous devez ramasser différents types d'objets. Les plus courants sont les suivants:

Décupleur de Puissance - Les Décupleurs de Puissance permettent d'augmenter la puissance de tir de votre arme.

Munitions - Sous sa forme initiale, votre arme n'utilise pas vos réserves de munitions. En revanche, si vous utilisez une arme bonus, vous devrez puiser dans votre réserve. Pour la maintenir en permanence, vous devez récupérer des recharges. Si vos réserves de munitions sont épuisées, votre arme reprendra sa forme initiale.

Santé - Les Kits de Secours permettent de ramener votre santé au maximum. Veillez à ne pas les gaspiller. Si vous n'avez perdu que 10% de vos points de santé, un Kit ne vous fera récupérer que ces 10%. Votre santé ne peut jamais dépasser 100%.

Ultra Bombes - Vous disposez de trois ultra bombes. Lorsque vous les utilisez, tous les ennemis se trouvant dans les environs seront éliminés.

ELEMENTS DU JEU

Voici quelques éléments que vous rencontrerez dans le jeu:

Blocs de pierre - Pour déplacer des blocs de pierre, poussez-les en marchant ou en courant dans la direction voulue. Soyez vigilant, vous ne pouvez jamais savoir ce qu'ils cachent!

Arroseurs - Dans certains niveaux, vous devrez activer des arroseurs. Pour ce faire, dirigez-vous vers l'arc approprié. Un déclic signale que l'arroseur est activé. La zone qu'il couvre est alors rafraîchie pour vous permettre de la traverser dans les meilleures conditions. Une fois activés, les arroseurs ne peuvent pas être désactivés.

Téléporteurs - La plupart des niveaux comprennent des plates-formes et des endroits que vous devez atteindre. Pour utiliser un téléporteur, placez votre personnage sur une aire de téléportation. Il se matérialisera alors à un autre endroit du niveau. Certains téléporteurs sont reliés à des zones d'où vous pourrez repartir par téléporteur, d'autres pas. En mode 2 joueurs, les deux joueurs doivent être ensemble sur l'aire de téléportation pour être téléportés.

Ascenseurs - Les ascenseurs permettent d'accéder aux plates-formes les plus hautes d'un niveau. Pour utiliser un ascenseur, vous devrez synchroniser vos déplacements avec son mouvement de va-et-vient.

Tapis roulants - Dans certains niveaux, vous trouverez des tapis roulants de la largeur d'un couloir. Pour connaître la direction d'un tapis roulant, il vous suffit d'y poser le pied. Des seaux d'or fondu sont suspendus à des chaînes au-dessus des tapis. Ils peuvent être très dangereux, et vous devez les éviter à tout prix.

Broyeurs - De redoutables broyeurs sont cachés dans le sol. Certains sont fixes, d'autres peuvent

Le Vieux Manuel

s'élever brièvement dans les airs en tournoyant. Déplacez lentement votre personnage autour de ces obstacles, car vous risquez d'y laisser la vie si vous y touchez.



COMPTE-RENDU

A la fin de chaque niveau, l'écran du compte-rendu de mission sera affiché pour vous indiquer vos points, vos pourcentages et vos perspectives d'avenir.

Nombre de Morts - Total de vos victimes.
Précision - Degré de précision de vos tirs.
Efficacité - Temps passé dans le niveau.
Perspectives - Estimation de vos talents pour toutes les autres catégories. Le résultat final détermine vos perspectives de carrière.



Cet écran comprend également les options Sauvegarder une partie et Continuer. Lorsque vous sélectionnez l'option Continuer, vous continuerez la partie dans les niveaux non sauvegardés (Voir Sauvegarder une Partie).

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Pour sauvegarder une partie, sélectionnez l'option Sauvegarder une partie à la fin d'un niveau. La zone de sauvegarde contient douze emplacements. Sélectionnez un emplacement libre. Chaque emplacement permet de sauvegarder le nombre de joueurs, le personnage et le niveau atteint. Si aucun emplacement n'est disponible, vous devrez effacer une ancienne sauvegarde. Un message s'affichera pour vous demander de confirmer votre choix. Sélectionnez Oui ou Non. Les parties en Réseau, en Série ou via Modem sont sauvegardées comme des parties à deux joueurs. Les fichiers sauvegardés peuvent être effacés ou copiés, sous DOS ou WINDOWS 95 uniquement. Le fichier sauvegardé est nommé RELOADED.SAV.



MENU EN JEU

Pour accéder à l'écran en Jeu, appuyez sur la touche ECHAP. Le jeu sera mis en pause tant que vous ne sélectionnez pas l'option Continuer.

Graphismes - Cette option vous permet de configurer la résolution et le nombre de couleurs. Sélectionnez l'option Quitter pour confirmer.
Son - Cette option permet de régler le volume de la musique et des effets sonores. Utilisez les touches du curseur Gauche et Droite pour augmenter ou réduire le volume.

Lo-Res Manuals

EN CAS DE PROBLEMES

En cas de problèmes au lancement de RE-LOADED, ramenez le jeu à votre revendeur, ou renvoyez-le à Gremlin Interactive Limited à l'adresse figurant sur l'emballage. Avant de contacter notre assistance technique par téléphone, vous devez préparer les informations suivantes (contactez votre revendeur si vous ne les connaissez pas) : Type d'ordinateur utilisé (486DX2 - 66 Mhz, etc.), taille de la mémoire (RAM) installée, taille de la mémoire disponible (entrez MEM à l'invite C:> et notez tout ce qui apparaît sur l'écran). Recopiez sur papier le contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Pour les lire, à l'invite (C:>), tapez TYPE [nom du fichier]. Le contenu du fichier en question sera affiché. Notez le contenu complet des deux fichiers. Une fois en possession de toutes ces informations, contactez notre assistance technique. Vous pouvez également nous contacter sur Internet à l'adresse : help@gremlin.co.uk

LIMITATION DE GARANTIE

Gremlin Interactive Limited se réserve le droit d'apporter, sans préavis, des modifications aux informations contenues dans ce document. Gremlin Interactive Limited exclut toute garantie, expresse ou implicite, de quelque forme que ce soit, sans que cette énumération soit limitative, y compris toute garantie implicite du caractère de commercialisation ou d'usage particulier de ce produit. Ce manuel est fourni "en l'état" et les informations qu'il contient étaient correctes au moment de son impression. Gremlin Interactive Limited exprime certaines limitations de garantie quant au logiciel et aux supports relatifs au logiciel. Gremlin Interactive Limited décline toute responsabilité en cas de dommages ou de pertes spéciaux, indirects ou consécutifs, ou toute perte ou dommage consécutifs à la perte ou à la corruption de données résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation du logiciel. Gremlin Interactive Limited garantit à l'acheteur original de ce logiciel informatique que les supports sur lesquels les programmes ont été enregistrés sont exempts de tout défaut de fabrication ou de main d'œuvre pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Pendant cette période, tout support défectueux sera remplacé, à condition que le produit original soit renvoyé à Gremlin Interactive Limited à l'adresse figurant au dos de ce document, accompagné de la preuve d'achat datée, d'une déclaration décrivant la nature des défauts constatés, du support défectueux, ainsi que de votre adresse.
Cette garantie est additionnelle et n'affecte en rien vos droits légaux.
Cette garantie ne s'applique pas aux programmes informatiques, lesquels sont fournis "en l'état", et ne s'applique pas non plus aux supports ayant fait l'objet d'une utilisation incorrecte ou excessive, ayant souffert de dommages ou ayant été corrompus.

DROITS RESERVES

© Copyright 1997 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues sur les disques RE-LOADED, sont la propriété exclusive de Gremlin Interactive Limited. Le détenteur de ce produit ne peut utiliser celui-ci qu'à des fins strictement personnelles. Il est interdit de transmettre, de céder ou de vendre tout ou partie de ce manuel, ou des informations contenues sur les disques, sans l'accord écrit préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne ou tout groupe de personnes s'avisant de reproduire une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit, et pour quelque raison que ce soit, seront coupables de violation de droits d'auteur et pourront être passibles de sanctions légales, à la discrétion du détenteur du copyright.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel



Dice computer games

Gremlin

Produced and distributed by Dice Multi Media Europe B.V., Verlengde Lageweg 19, 1628 PM Hoorn, The Netherlands. © 1997 Manufactured under licence from Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Unauthorised copying, lending and resale by any means strictly prohibited. Gremlin Interactive Limited, The Green House, 33 Bowdon Street, Sheffield, S1 4HA, England. Tel: +44 114 263 9900. Website:http://www.gremlin.com. Printed in EU.