



WHITE SHARKS



Carcharodon White Sharks Credits

Project Manager	Silicon Warriors
Additional Design	Boris Kunkel
Original Codeprogramming	Jürgen Hauser
Special Programming	Christian Hagenah
Grafix + Effects	Florian Gärtner
Stunts	Will Weber



ENGLISH

Demonware's White Sharks represents a new era in computer shoot 'em ups. You'll find some of the fastest and most exciting arcade action this side of your local arcade, but with the depth of gameplay previously unheard of within a game of this type.

The life of a White Shark pilot is pretty uncomplicated - your one role in life is to stay alive as long as possible, taking out as many of the enemy's aircraft before you meet your own doom. Until you've clocked up many flying hours, your mission will almost inevitably end in your destruction, but learn from these defeats and you will eventually be victorious. As your skills develop, you'll discover tactics and techniques that will help you overcome the overwhelming forces that you must confront.

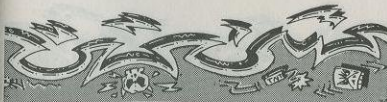
Options

Insert your White Sharks program disk into the internal drive and turn on your Amiga. After a few seconds disk access, you will see the White Sharks loading screen. A few moments later, the game will have loaded.

White Sharks has a new kind of weapons system. You have at your disposal four basic weapons which can be used at any point during play, plus four additional weapons that can only be used for a limited period before their ammunition levels are depleted.

You can access any of these weapons at any point - there's no need to desperately fight through hordes of well armed foes with a pea-shooter of a laser before you can pick up extra weapons. You can therefore plan your strategy based around the weapons at your disposal, saving the more powerful weapon systems for more difficult foes.

Before you go into battle, you can arm your ship with the choice in weaponry. When the title or hiscore screen appears, press 'E' on your Amiga keyboard and the Extra Weapons Menu will appear. This screen is split into several distinct sections. On the left hand side of the screen you'll see the weapons available and on the right the weapons that have been selected for a particular level. Below this is a graphic representation of the weapon system in action.





Level - You can arm your ship separately for each level. Clicking on each level icon will display the default settings, but you can change these to suit your own particular needs.

Fixed Equipment - This is your basic weapon. No matter how many times you use it, it will always be available to you.

Extra Equipment - If your basic fire power isn't up to the job, then you can invest in some extra hardware. These can be selected at any time, but they can only be used for a limited period before they stop working.

You may have noticed that every weapon system on the left hand side of the screen has a number beneath it. This shows how many are currently available in your weapons store. When you first enter the Extra Weapons menu, most have already been allocated, but you can free any that are in use and then re-allocate them anywhere yourself.

To do this, move the cursor over to the right hand side of the screen and click on the weapon icon which is to be de-allocated. There are four for each type of weapon system (fixed and extra). If the value below the icon is one, then the icon will be removed and the corresponding icon on the left hand side of the screen will be increased. If the value is greater than 1, it will be decreased but the icon will remain.

If you wish to retain your choice in weapons so that it is automatically set everytime you load the game, press the 'S' key and it will be saved to disk. Note that you should not try to write to the program disk - use a formatted Amiga disk instead.

Once you've finished editing your weapons system, click on the joystick icon and you will be returned to the game title screen. You can now set up the type of control system you wish to use from a choice of four different systems. They are as follows -

BLASTER CONTROL - Press F1 and the screen will flash red to acknowledge selection. Blaster control allows you to blast away normally, but when you hold down the fire button a little longer, you will hear a bell. This means that you can now choose one of your extra weapons. You will see a white square surrounding one of the four available weapons. To select the weapon you require, move the

white square over the weapon you require and release the fire button. During this selection process, you will temporarily be rendered invulnerable to all aggressive fire, but don't hang around as this invulnerability does not last for long.

FREAKY BLASTER CONTROL - Press F2 and the screen should flash green. During play, pressing the fire button quickly will fire off a stream of fire. If you then waggle the joystick from side to side (left to right), you can select a weapon system you require. Now just move the joystick left or right to choose.

CONTINUOUS CONTROL - Press F3 to select continuous control and the screen will flash blue. Your ship will now fire continuously without you having to press the fire button. To change the weapon system, press the fire button, move the joystick left or right to choose the weapon you require and then release the fire button to activate it.

PRETENTIOUS CONTROL - Press F4 and the screen will flash purple. Pretentious control is a mixture between Freaky Blaster Control and Continuous Control - you have continuous fire without having to press the fire button and extra weapons are selected by wagging the joystick as described above.

TWO PLAYER MODE - To start the game with two players, press fire on the second joystick. If you press fire on the first joystick, the game will start in one player mode.

TRAINER MODE - If you solved levels 1, 2 and 3, you can practise them again by pressing the corresponding key on the Amiga's numeric keypad. Press the fire button and trainer mode will then start from the level you selected. Note however that any hiscores you may achieved whilst in trainer mode are ignored.

The Game

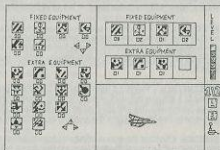
Once you're happy with both your ship's armaments and the method of control you wish to use, press the fire button on your joystick and the game will start. After a few seconds, the game screen will appear with the message 'Get Ready'





displayed. Press the fire button once you are actually ready and the action starts.

At the bottom of the screen you'll see a number of different icons and status displays. In the middle of these is a counter that contains a digit that displays how many foes have to be destroyed for the current level to be solved. If you reach the end of the level and this digit is greater than zero, then you'll have to go back and try again, so make sure you take out as many enemy aircraft as you can.



When you choose an extra weapon, a counter is displayed in the centre of the status display that displays how long the weapon will last for. This tends to decrease at a frightening rate, so make sure that you make the most of the weapon systems at your disposal.

The green digit below this shows you how many ships you have left. Every 50,000 points you'll be rewarded with an extra ship. You'll know when you have achieved this because the screen will flash red. Points are picked up by destroying enemy aircraft, but you can get an extra bonus by destroying an entire wave (you'll hear a bell sound when this bonus is rewarded).

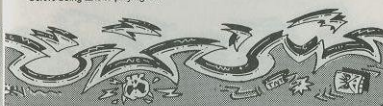
Parallel to this is your score. Surrounding this central status display are the extra weapon icons. On the left hand side of the screen your fixed weaponry is



displayed and on the right, your extra weaponry. If you choose one, a white frame will appear around one of the icons. By moving the joystick left and right, you can choose a different weapon system icon. During this selection process, you are completely invulnerable (although this invulnerability doesn't last for long!).

It's well worth developing a strategy that will allow you to use the weapon systems at your disposal only when they are required. You'll encounter a heavily armed and very dangerous ship at the end of each level, so it's worth saving a particularly powerful weapon to help you dispatch this final foe.

Tip

- 1 You can start the game immediately by pressing the fire button after the short loading sequence at the beginning of the game.
 - 2 The extra weapons are only available for a short time, so use them only when you think they are really needed.
 - 3 You don't have to wait for an extra weapon system's time counter to reach zero before selecting another. Be careful though - if you select all of them one after another, you won't have any left!
 - 4 You can allocate a weapon system more than once within the same level without taking up an extra space on your ship.
 - 5 If you want to pause the game at any point (to go and make a cup of tea, for example!), then press the Space bar. To resume play, press the Space bar again.
 - 6 If things aren't going to well, then you can quit the current game by pressing the Escape key.
 - 7 If your game ends you can start the game again on the same level by pressing the fire button. However, if you achieved a hiscore, you will first be taken to the hiscore screen in which you will be required to type in your name before being able to play again.
- 



DEUTSCH

Einleitung

Mit Carcharodon - White Sharks haben Sie kein Shoot-em-up-Game der üblichen alltäglichen Sorte erworben.

Bei Carcharodon - White Sharks werden Sie viel mehr verschiedene Spielelemente finden, als nur ein ständiges Abschiessen aller sich über den Screen bewegenden Objekte.

Sicherlich ist die Voraussetzung, einen Level zu überstehen, mindestens eine bestimmte Anzahl an Gegnern zu treffen. Es gibt im weiteren Spielverlauf aber etliche andere Features, bei denen Sie ein Gefühl für Taktik, Geschick, Ausdauer, Mut zum Risiko, Ausprobieren usw. entwickeln werden, um die verschiedensten Situationen zu meistern.

Taktik ist bei diesem Game ein sehr wichtiger Grundstein für das Besiegen der Feinde. Durch geschicktes Ausschuchen ihrer Bewaffnung zum richtigen Zeitpunkt werden Sie jedes noch so große Alien "ganz alt" aussehen lassen! Andererseits können Sie sich aber am selben Gegner mit der falschen Waffe wesentlich länger und gefährlicher die Zähne ausbeißen!

Um jedem Shoot-em-up-Freak und denen, die es noch werden wollen, gerecht zu werden, wurden insgesamt 4 verschiedene Steuermöglichkeiten Ihres Raumschiffes entwickelt. Probieren Sie doch einfach einmal alle aus und wählen Sie dann Ihren Favoriten!

Und nun wünscht Ihnen das DEMONWARE-Team viel Spaß beim schmökern dieser Anleitung, um sich mit den einzelnen Features von Carcharodon - White Sharks vertraut zu machen und viel Erfolg beim anschließenden Baller- und Geschicklichkeitsspektakel!

Die verschiedenen Optionen

Wenn Sie die Carcharodon - White Sharks-Diskette in das Laufwerk Ihres Computers einlegen, so können Sie nach wenigen Sekunden das Titelbild anschauen und dazu der Titelmusik lauschen.

Wenn Sie eine Weile keine Taste drücken, so sehen Sie, daß der Hiscrescreen und die Hiscoreliste geladen werden. In regelmäßigen Abständen wechseln nun Titelbild und Hiscrescreen ab.

Sie haben nun verschiedene Einstellmöglichkeiten:

- | | |
|------|--|
| "E" | - Das Extrawaffenmenü |
| "F1" | - Die Ballersteuerung (rotes Aufblinken) |
| "F2" | - Die Ballerfreastuerung |
| "F3" | - Die angenehme Dauerfeuersteuerung |
| "F4" | - Die anspruchsvolle Dauerfeuersteuerung |
| "S" | - Saven der Hiscres |

Joystickknopfdruk des zweiten
angeschlossenen Joysticks - 2 Spieler spielen gleichzeitig
Zifferntasten der Tastatur - Aktivieren des Trainingsmodus

E - Das Extrawaffenmenü

Carcharodon - White Sharks basiert auf einem neuartigen Extrawaffensystem. Sie besitzen vier Grundwaffen, die immer aktiv sind und darüberhinaus vier aktivierbare Extrawaffen, die aber nur eine begrenzte Zeit wirken. Sie haben dabei die Möglichkeit, ihre Extrawaffen nicht während des Spiels in Form von Symbolen aufzusammeln und diese dann sofort zu benutzen, sondern Sie können in jeder Spielsituation jede nur erdenkliche und von Ihnen festgelegte Extrawaffe auswählen!

Während des gesamten Spielablaufs in jedem Level haben Sie eine von Ihnen vorher festgelegte Grundausrüstung Ihres Raumschiffes. Wenn Sie nun in eine besonders schwierige Situation geraten, so können Sie diese mit dem Aktivieren einer speziellen Extrawaffe meistern!

Wählen Sie nun "E" im Titelbild und betrachten sich das Extrawaffenmenü einmal genauer.

Die linke Screenhälfte dient der Auswahl der Waffen und die rechte zeigt Ihnen die ausgesuchte Bewaffnung.

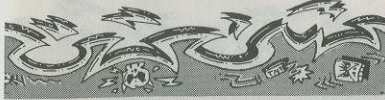
Am rechten Rand sehen Sie die Bezeichnung "Level". Unter dieser können Sie durch Anklicken der Quadrate die Bewaffnung für die einzelnen Level auswählen (z.B. drittes Quadrat von oben ist die Bewaffnung für Level drei).

Auf der linken Bildschirmhälfte erkennen Sie die Symbole für alle Extrawaffen. Die Symbole unter "Fixed Equipment" dienen der Grundausstattung Ihres Raumschiffes, d.h. der immer aktiven.

Die Symbole unter "Extra Equipment" können während des Spieles als Extrawaffen angewählt werden.

Auf der rechten Bildschirmhälfte erkennen Sie oben die schon mitgelieferte voreingestellte Bewaffnung für den ersten Level und unten Ihren Raumgleiter. Zur Zeit steht unter allen Symbolen, die Sie auswählen können (rechte Bildschirmseite) "00", weil alle Waffen für die Voreinstellung der einzelnen Level ausgesucht wurden.

Natürlich können Sie auch Ihre Waffen selbst zusammenstellen. Dazu können Sie mit dem Joystick oder der Maus einen Cursor über den Screen bewegen. Wenn Sie diesen z.B. auf das linke obere Symbol unter "Fixed Equipment"





steuern, so erscheint unter Ihrem Raumschiff die Bezeichnung "Speed up". Wenn Sie rechts oben unter "Fixed Equipment" vergleichen, sehen Sie, daß Ihr Raumschiff im ersten Level mit 3 Speedups ("03") ausgestattet ist. Bewegen Sie nun den Cursor über die "03" und betätigen den Knopf. Sie haben nun 1 Speedup entfernt. Auf der rechten Hälfte erscheint nun unter dem "Speed up"-Symbol eine "01", d.h. Sie können wieder über dieses Speedup verfügen.

Wenn Sie sich z.B. für die ersten beiden Level absolut stark bewaffnen wollen, so holen Sie erstmal aus den letzten vier Level die Extrawaffen heraus, indem Sie zuerst den dritten Level anwählen (am rechten Bildschirmrand das dritte Quadrat unter der Bezeichnung "Level"). Klicken Sie nun auf der rechten Seite alle Symbole unter "Extra Equipment" an und Sie werden sehen, wie sich links unten Ihr Extrawaffenarsenal wieder füllt.

Verfahren Sie ebenso mit den Levels vier bis sechs.

Durch entsprechendes Anklicken der verfügbaren Extrawaffen können Sie sich nun für die ersten beiden Level auf das vorzüglichste ausstatten! Probieren Sie ruhig mit den Waffen herum und testen Sie deren Wirkung! Wenn Sie natürlich soweit wie möglich spielen wollen, sollten Sie sich für jeden Level genügend Extrawaffen bereithalten. Wenn Sie glauben, eine bessere Einstellung für sich gefunden zu haben als die mitgelieferte Voreinstellung, so bewegen Sie Ihren Cursor auf das Diskettensymbol mit der Aufschrift "S" und bestätigen durch einen Knopfdruck, Ihre Einstellung ist nun gesaved. Zusätzlich werden auch gleichzeitig die Hiscodes mit gespeichert. Wenn Sie Ihre Originaldiskette nicht beschreiben wollen, können Sie natürlich auch eine andere formatierte Disk benutzen.

Wenn Sie alle für Sie nötigen Voreinstellungen getroffen haben, so bewegen Sie den Cursor auf das Joysticksymbol und bestätigen durch Knopfdruck. Sie gelangen nun wieder in das Teilbild zurück, in dem Sie folgende Möglichkeiten haben:

F1 - Die Ballersteuerung (rotes Aufblinken):

Wenn Sie die Taste F1 betätigen sehen Sie ein kurzes rotes Aufblinken des Screenrahmens. Drücken Sie den Feuerknopf Ihres in Port 2 befindlichen Joysticks, so sehen Sie ebenfalls ein kurzes rotes Aufblinken des Screens. Dieses Blinken zeigt Ihnen immer die Steuerung an, die Sie gewählt haben. Bei dieser Steuerung können Sie mit kurzem Betätigen des Feuerknopfes Schüsse abgeben.

Wenn Sie den Feuerknopf länger drücken und halten, so ertönt ein "Glockenton" der Ihnen signalisiert, daß Sie nun eine Extrawaffe anwählen können. Das geschieht in der Form, daß Sie sich per Joystickbewegung rechts/links die Extrawaffe aussuchen,



die Sie möchten (die aktuell angewählte hat einen weißen Rahmen!).

Wenn Sie den Joystickknopf wieder loslassen, ist Ihr Raumschiff mit dieser Waffe ausgestattet.

Während des Auswahlvorganges sind Sie selbstverständlich unverwundbar. Belegen Sie sich aber mit dem Ausschauen der Extrawaffe, denn Sie können nur eine kurze Zeit beliebig wählen!

Kurzer Knopfdruck = Ballern

Langer Knopfdruck = Extrawaffe aussuchen,

Knopf loslassen = Extrawaffe aktivieren

F2 - Die Ballerfreaksteuerung

Wenn Sie die Taste F2 betätigen sehen Sie ein kurzes grünes Aufblinken des Screenrahmens. Drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, so sehen Sie ebenfalls ein kurzes grünes Aufblinken des Screens.

Auch bei dieser Steuerung können Sie mit kurzem Betätigen des Feuerknopfes Schüsse abgeben. Wenn Sie den Joystick ein paar mal schnell rechts/links bewegen (rütteln), dann können Sie sich eine Extrawaffe auswählen. Bewegen Sie nun den Joystick rechts/links, bis Sie die von Ihnen gewünschte Waffe ausgesucht haben. Ihr Raumschiff hat jetzt die entsprechende Bewaffnung.

Kurzer Knopfdruck = Ballern

Rütteln rechts/links = Extrawaffe aussuchen

F3 - Die angenehme Dauerfeuersteuerung

Wenn Sie die Taste F3 betätigen sehen Sie ein kurzes blaues Aufblinken des Screenrahmens. Drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, so sehen Sie ebenfalls ein kurzes blaues Aufblinken des Screens.

Sie haben während des gesamten Spiels Dauerfeuer eingestellt. Wenn Sie den Feuerknopf drücken und festhalten, so können Sie sich wieder eine Extrawaffe auswählen (Joystick rechts/links). Aktivieren können Sie diese, indem Sie den Feuerknopf wieder loslassen.

Dauerfeuer Langer Knopfdruck = Extrawaffe aussuchen,

Knopf loslassen = Extrawaffe aktivieren

F4 - Die anspruchsvolle Dauerfeuersteuerung

Wenn Sie die Taste F4 betätigen sehen Sie ein kurzes violetttes Aufblinken des Screenrahmens. Drücken Sie den Feuerknopf Ihres Joysticks, so sehen Sie ebenfalls ein kurzes violetttes Aufblinken des Screens.

Auch bei dieser Steuerung haben Sie während des gesamten Spiels Dauerfeuer





eingestellt.
Durch oben schon beschriebenes Rütteln rechts/links können Sie sich wieder Extrawaffen anwählen und aktivieren.

Dauerleuer
Rütteln rechts/links = Extrawaffe aussuchen

S - Die Hiscors und die Extrawaffenvoreinstellungen werden abgespeichert. Nehmen Sie dafür ruhig eine neu formatierte Diskette, um Ihr Original nicht zu gefährden!

Feuerknopfdruck des zweiten angeschlossenen Joysticks

Mit Drücken des Feuerknopfes des zweiten angeschlossenen Joysticks aktivieren Sie die 2-Spieler-Option.

Dabei steuert der zweite Player ein kleineres Raumschiff.
Auch er kann die Extrawaffen aktivieren, auch für seinen Mitspieler.

Natürlich kann auch der zweite Spieler die Extrawaffen benutzen, aber Vorsicht: er hat nicht alle anwählbaren zur Verfügung!

Zifferntasten der Tastatur

Wenn Sie schon einmal z.B. Level 3 geschafft haben, so können Sie die Level 1, 2 und 3 noch einmal "trainieren".

Drücken Sie dafür auf der Tastatur die entsprechende Ziffer (z.B. "2" für Level 2) und dann den Feuerknopf. Sie können nun den zweiten Level noch einmal komplett durchspielen. Wenn Sie auch noch den Endgegner besiegen, so gelangen Sie allerdings nicht in den nächsten Level. Sie können also jeden schon einmal erreichten Level nochmals nachspielen und sogar die verschiedensten Extrawaffeneinstellungen vornehmen und ausprobieren!
Sobald Sie keine andere Ziffer drücken, werden Sie immer wieder mit dem von Ihnen eingestellten Level beginnen.

Erst mit Drücken der Taste "1" werden Sie wieder ein komplettes und reguläres Spiel durchführen können.

Das Spiel

Wenn Sie nun alle Optionen nach Ihrem Wunsch voreingestellt haben und den Feuerknopf betätigen, starten Sie mit dem ersten Level.

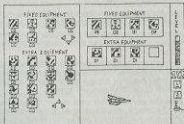
Es erscheint der Hinweis "Get ready". Wenn Sie nun wieder den Knopf drücken, können Sie mit dem Spielen starten.



Bevor Sie dies tun, sollten Sie aber noch einen Blick auf die Gadget-Leiste am unteren Bildschirmrand werfen.

In der Mitte erkennen Sie auf der linken Seite der oberen Reihe die grüne Statusanzeige. Hier wird Ihnen mitgeteilt, wieviele Gegner Sie in diesem Level noch abzuschliessen haben. Erst wenn diese Anzeige auf Null steht, haben Sie die Gewissheit, alle nötigen Gegner dieses Levels "erlegt" zu haben. Treffen Sie bis zum Levelende nicht die angegebene Zahl der Objekte, so müssen Sie diesen Level noch einmal wiederholen.

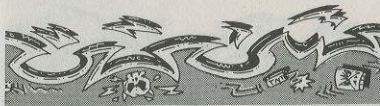
Wenn Sie eine Extrawaffe anwählen, erscheint in dieser Anzeige eine auf Null abwärts rasende Zahl, die Ihnen angibt, wie lange Sie noch über diese Extrawaffe verfügen können.



Die grüne Ziffer darunter vermittelt Ihnen die noch verbliebene Anzahl an verfügbaren Raumschiffen. Sie erhalten immer mit Vollendung von weiteren 50.000 Punkten ein Extraraumschiff. Dies wird Ihnen mit einem kurzen roten Aufblinken des Bildschirmrahmens signalisiert.

Rechts daneben können Sie die Scoreanzeige erkennen.
Links und rechts in der Gadgetleiste erkennen Sie Ihre verfügbaren Waffensysteme. Auf der linken Seite sind die Symbole für Ihre feste Grundbewaffnung fixiert.

Auf der rechten Seite sehen Sie die Symbole für Ihre Extrabewaffnung. Wenn Sie nun, je nach gewählter Steuerung verschieden, eine Extrawaffe anwählen, so erscheint um das erste Symbol herum ein weißer Rahmen. Nun sind Sie für kurze Zeit unverwundbar und können sich, durch Joystickbewegung rechts/links, eine Extrawaffe auswählen!

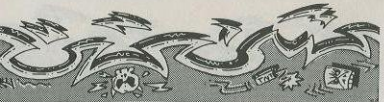




Merken Sie sich also immer gut, welche Bewaffnung Sie zur Verfügung haben! Gerade für die Entgegner sollten Sie sich immer eine besonders wirkungsvolle Extrawaffe aufheben, da diese dadurch einfacher zu überwinden sind! Experimentieren Sie mit den Wirkungsgraden der einzelnen Extrawaffen. Wenn Sie sich nun die Gadgetleiste genau angeschaut haben, so starten Sie das Spiel. Konzentrieren Sie sich dabei auf ganze Formationen! Wenn Sie eine gesamte Feindformation abgeschossen haben, so hören Sie einen hohen Glockenton und bekommen einen entsprechenden Scorebonus gutgeschrieben.

Bitte beachten Sie noch folgende Dinge:

- Durch Feuerknopfdruck Ihres Joysticks können Sie nach kurzem Laden sofort mit dem Spielen beginnen.
- Die Extrawaffen stehen Ihnen nur eine kurze Zeit zur Verfügung. Die verbleibende Zeit wird Ihnen in der Gadgetleiste oben links (s. Skizze) angezeigt.
- Wenn Sie glauben, Sie hätten die falsche Extrawaffe gewählt, dann können Sie sich natürlich sofort wieder eine neue "zulegen". Aber Vorsicht: wählen Sie nicht sofort alle Extrawaffen hintereinander an, sonst verbleibt Ihnen überhaupt keine mehr!
- Jede Extrawaffe kann natürlich auch nur sooft angewählt werden, wie dies im Extrawaffenmenü vorher eingestellt worden ist! Danach ist die Extrawaffe aufgebraucht und verschwindet aus der Gadgetleiste!
- Während des Spiels ist die Spacelaste die Pausentaste!
- Sie können das aktuelle Spiel durch Drücken der Escape-Taste abbrechen. Sie landen dann wieder im Titelscreen.



Français

White Sharks de Demonware représente une ère nouvelle dans les casse-briques sur ordinateur. Vous y trouverez certaines des actions les plus rapides et les plus excitantes de jeux d'arcade de ce côté-ci de votre arcade locale, mais avec un jeu d'une complexité encore jamais vue avec un jeu de ce genre.

La vie d'un pilote White Shark est fort simple - votre rôle dans la vie est de rester vivant le plus longtemps possible, en abattant le plus d'avions ennemis possible avant de trouver votre propre destin. Il vous faudra de nombreuses heures de vol avant que votre mission ne se termine plus par votre destruction inévitable, mais servez-vous de ces défilés pour apprendre à jouer et vous finirez par être victorieux. Au fur et à mesure que vous devenez plus compétent, vous découvrirez des tactiques et des techniques qui vous aideront à surmonter les forces écrasantes que vous devez affronter.

Options

Introduisez votre disque de programme White Sharks dans le floppy intégré et branchez votre Amiga. Patientez quelques secondes pour que votre ordinateur ait le temps de lire le disque puis vous verrez l'écran de chargement White Sharks. Le jeu sera chargé quelques instants plus tard.

White Sharks a un nouveau type de système d'armes. Vous avez quatre armes de base à votre disposition, qui peuvent être utilisées à n'importe quel moment pendant la partie, plus quatre armes supplémentaires qui ne peuvent être utilisées que pendant une période de temps limitée jusqu'à ce que leurs niveaux de munitions soient épuisés.

Vous pouvez avoir accès à n'importe laquelle de ces armes à n'importe quel moment - inutile de se battre désespérément contre des bandes d'ennemis bien armés avec une petite sarbacane ou un laser avant de pouvoir saisir des armes supplémentaires. Vous pouvez donc élaborer votre stratégie sur la base des armes à votre disposition en gardant les armes les plus puissantes pour les ennemis plus difficiles.

Avant de commencer la bataille vous pouvez armer votre vaisseau





des armes de votre choix. Lorsque l'écran de titre ou de 'hiscore' (score élevé) apparaît, appuyez sur 'E' sur le clavier de votre Amiga et le menu des armes supplémentaires sera affiché sur l'écran. Cet écran est divisé en plusieurs sections séparées. Du côté gauche de l'écran, vous verrez les armes disponibles et du côté droit les armes qui ont été sélectionnées pour un niveau particulier et en dessous vous avez une représentation graphique du système d'arme en action.

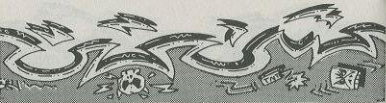
Niveau - Vous pouvez armer votre vaisseau séparément pour chaque niveau. Cliquer sur l'icône de chaque niveau, affichera les réglages par défaut, mais vous pouvez les changer pour avoir ce dont vous avez besoin.

Equipement fixe - C'est votre armement de base. Peu importe le nombre de fois dont vous vous en servez, il sera toujours à votre disposition.

Equipement supplémentaire - Si votre pouvoir de tir n'est pas à la hauteur de la tâche à accomplir, vous pouvez investir dans du matériel supplémentaire. Vous pouvez sélectionner cet équipement supplémentaire à n'importe quel moment mais vous ne pouvez l'utiliser que pendant une durée de temps limitée, après quoi il cesse de fonctionner.

Vous avez peut-être remarqué le nombre qui se trouve sous chaque système d'armement du côté gauche de l'écran. Ce nombre indique combien de ces armes sont actuellement disponibles dans votre magasin d'armes. Lorsque vous entrez pour la première fois dans le Menu des Armes supplémentaires, vous verrez que la plupart de ces armes ont déjà été attribuées, mais vous pouvez libérer n'importe quelle arme en cours d'utilisation et la réattribuer n'importe où vous-même.

Pour ce faire, déplacez le curseur vers la droite de l'écran et cliquez sur l'icône de l'arme que vous voulez désattribuer. Il y en a quatre pour chaque type de système d'armement (fixe et supplémentaire). Si le chiffre affiché sous une icône est un, l'icône sera alors supprimée et l'icône correspondante du côté gauche de l'écran sera augmentée. Si le chiffre est supérieur



à un, il sera réduit mais l'icône restera.

Si vous désirez conserver votre choix d'armes et qu'il soit automatiquement réglé chaque fois que vous chargez le jeu, appuyez sur la touche 'B' et votre choix sera sauvegardé sur disque. Attention, n'essayez pas d'écrire sur le disque de programme - utilisez un disque Amiga mis au format.

Une fois que vous avez terminé l'édition de votre système d'armes, cliquez sur l'icône du joystick et vous retrouverez l'écran de titre du jeu. Vous pouvez maintenant configurer le type de système de commande que vous désirez utiliser à partir d'une sélection de quatre systèmes différents, à savoir:

COMMANDE DE TIR - Appuyez sur F1 et l'écran émettra un clignotement rouge ce qui vous signale que votre sélection a été enregistrée. La Commande de Tir vous permet de tirer normalement, mais si vous gardez le doigt un peu plus longtemps sur le bouton de tir, vous entendrez une cloche. Vous verrez un carré blanc qui entoure l'une des quatre armes disponibles. Pour sélectionner l'arme que vous voulez, déplacez le carré blanc sur l'arme en question et relâchez le bouton de tir. Pendant ce procédé de sélection vous serez momentanément invulnérable à tout tir agressif, mais ne perdez pas de temps car cette invulnérabilité est de courte durée.

COMMANDE DE TIR FANTASQUE - Appuyez sur F2 et l'écran devrait émettre un clignotement vert. Pendant le jeu si vous appuyez rapidement sur le bouton de tir, vous aurez un pétarade de tirs et si vous bougez alors le joystick d'un côté à l'autre (de gauche à droite), vous pouvez sélectionner le système d'armement requis, il vous suffit maintenant de déplacer le joystick à gauche ou à droite pour choisir.

COMMANDE DE TIR CONTINU - Appuyez sur F3 pour sélectionner la commande de tir continu et l'écran émettra un clignotement bleu. Votre vaisseau tirera maintenant en continu sans que vous ayez besoin d'appuyer sur le bouton de tir. Pour changer de système d'armement, appuyez sur le bouton de tir, déplacez le joystick à gauche ou à droite pour choisir l'arme désirée puis





relâchez le bouton de tir pour l'activer.

COMMANDE DE TIR OSTENTATEUR - Appuyez sur F4 et l'écran émettra un clignotement violet. La commande de tir ostentateur est un mélange entre la commande de tir fantasma et la commande de tir continu - vous bénéficiez d'un tir continu sans avoir besoin d'appuyer sur le bouton de tir et vous pouvez choisir des armes supplémentaires en déplaçant le joystick comme décrit ci-dessus.

MODE DEUX JOUEURS - Pour commencer une partie à deux joueurs, appuyez sur le bouton de tir du deuxième joystick. Si vous appuyez sur le bouton de tir du premier joystick, la partie commencera en mode d'un seul joueur.

MODE ENTRAÎNEMENT - Si vous avez résolu les niveaux 1, 2 et 3, vous pouvez les repasser pour vous entraîner en appuyant sur la touche correspondante du pavé numérique Amiga. Appuyez sur le bouton de tir et le mode d'entraînement commencera au niveau que vous avez sélectionné. Notez toutefois que tout score élevé réalisé dans ce mode, est ignoré.

Une partie

Une fois que vous êtes satisfait de l'armement de votre vaisseau et de la méthode de commande que vous désirez utiliser, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick et la partie commencera. Quelques secondes plus tard, l'écran de partie sera affiché avec le message 'Get Ready' (Préparez-vous). Appuyez sur le bouton de tir une fois que vous êtes vraiment prêt et l'action commencera.

Vous verrez en bas de l'écran un nombre d'icônes différentes et d'affichages d'état. Au milieu il y a un compteur qui contient un nombre qui représente le nombre d'ennemis que vous devez détruire pour résoudre le niveau courant. Si vous arrivez à la fin du niveau et que le chiffre affiché est supérieur à zéro, vous devez revenir en arrière et recommencer, essayez donc d'abattre le plus grand nombre d'avions ennemis possible.



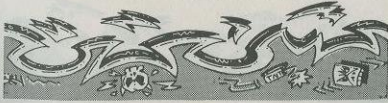
Lorsque vous choisissez une arme supplémentaire, un compteur est affiché au milieu de l'affichage d'état et affiche combien de temps l'arme en question durera. Cette durée a tendance à décroître à une vitesse effrayante, tirez donc le plus grand parti possible des armes à votre disposition.

Le chiffre vert en dessous, montre combien de vaisseaux il vous reste. Vous recevrez un vaisseau supplémentaire tous les 50.000 points. Vous saurez quand vous avez atteint ce score car l'écran émettra un clignotement rouge. Vous obtenez des points en détruisant un avion ennemi, mais vous pouvez gagner une prime supplémentaire en détruisant une formation entière (une cloche sonnera pour vous signaler que cette prime a été accordée).



Parallèlement à ceci vous avez votre score. Les icônes d'armes supplémentaires entourent cet affichage central d'état. Votre armement fixe est affiché du côté gauche de l'écran et votre armement supplémentaire est affiché du côté droit. Lorsque vous choisissez une arme, un cadre blanc apparaît autour d'une des icônes. En déplaçant le joystick vers la gauche et vers la droite, vous pouvez choisir une icône de système d'armement différent. Vous êtes complètement invulnérable pendant ce procédé de sélection (mais attention votre invulnérabilité ne dure pas longtemps).

Mettre au point une stratégie qui vous permettra d'utiliser les systèmes d'armement à votre disposition seulement lorsque vous en avez besoin,

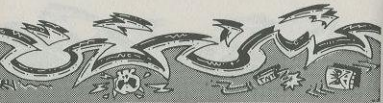




vautrait la peine. Vous serez confronté à un vaisseau fortement armé et très dangereux à la fin de chaque niveau, il vaut donc la peine de garder un arme particulièrement puissante qui vous aidera à vous débarrasser de ce dernier ennemi.

Petits conseils

1. Vous pouvez commencer à jouer immédiatement en appuyant sur le bouton de tir après une courte séquence de chargement au début de la partie.
2. Les armes supplémentaires ne sont disponibles que pour une courte durée de temps, ne les utilisez donc que lorsque vous pensez en avoir vraiment besoin.
3. Vous n'avez pas besoin d'attendre qu'un compteur de chronométrage de système d'armement supplémentaire, arrive à zéro avant d'en choisir un autre. Mais attention, si vous les sélectionnez tous les uns après les autres, vous n'en aurez plus!
4. Vous pouvez attribuer un système d'armement plus d'une fois à l'intérieur d'un même niveau sans prendre de place supplémentaire dans votre vaisseau.
5. Si vous voulez faire une pause à un moment quelconque (pour aller boire quelque chose, par exemple), appuyez tout simplement sur la barre d'espace. Pour recommencer à jouer, appuyez de nouveau sur la barre d'espace.
6. Si les choses vont mal, vous pouvez abandonner la partie en cours en appuyant sur la touche d'échappement.
7. Une fois la partie terminée, vous pouvez recommencer au même niveau en appuyant sur le bouton de tir. Mais si vous avez obtenu un score élevé, le programme vous montrera d'abord l'écran "highscore" et vous demandera de taper votre nom avant de pouvoir recommencer à jouer.



ITALIANO

Il gioco White Sharks (Squali bianchi) della Demonware rappresenta un'epoca nuova nei giochi di scontri a fuoco computerizzati. Troverete l'azione più veloce ed esaltante in questo tipo di gioco, ma con una profondità di gioco inaudita per questa gamma.

La vita di un pilota del White Sharks non è complicata - il vostro ruolo principale è rimanere vivi il più lungo possibile, eliminando il più alto numero di aerei nemici prima di soccombere. Solo quando avrete portato a termine molte ore di volo, sarete allora in grado di evitare la distruzione del vostro aereo dopo avere appreso dalle sconfitte precedenti come finire vittoriosi. Man mano che le vostre abilità aumentano, scoprirete tattiche e tecniche che vi aiuteranno a sorpassare le forze incredibili che dovrete fronteggiare.

opzioni

Inserite il disco del programma White Sharks nell'unità interna e mettere in funzione il vostro Amiga. Pochi secondi dopo l'accesso del disco, vedrete lo schermo di caricamento del White Sharks. Dopo alcuni secondi il gioco sarà caricato.

Il White Sharks ha un nuovo sistema di armi. Avrete a vostra disposizione quattro armi di base che possono essere usate in qualsiasi momento durante il gioco, oltre a quattro armi aggiuntive che possono solo essere usate per un periodo limitato di tempo prima che il loro livello di munizioni venga esaurito.

Potrete accedere a qualsiasi di queste armi in qualsiasi momento - non sarà necessario combattere disperatamente contro schiere di nemici armati fino ai denti con laser poco potenti, prima di poter munirsi di armi aggiuntive. Potete, quindi, pianificare la vostra strategia basandovi sulle armi a vostra disposizione, serbando le armi più potenti per i nemici più difficili.

Prima di iniziare la battaglia, potrete caricare la vostra nave con armi da voi scelte. Quando appare lo schermo titolo, premere "E" sulla tastiera del vostro Amiga ed apparirà il Menù Armi Extra. Questo schermo è diviso in parecchie sezioni distinte. Sulla parte sinistra dello schermo vedrete le armi a disposizione





e sulla parte destra le armi da voi selezionate per un stadio particolare. Sotto si potrà vedere una rappresentazione grafica del sistema di armi in azione.

Stadio - Potete armare la vostra nave separatamente per ogni stadio. Premendo sull'icona di ogni stadio, potrete visualizzare i posizionamenti per difetto, ma potete modificarli ed adattarli ai vostri requisiti particolari.

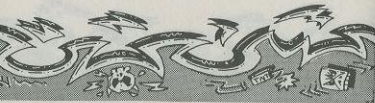
Equipaggiamento fisso - Rappresenta la vostra arma di base. Potete usarla quanto spesso desiderate, sarà sempre a vostra disposizione.

Equipaggiamento extra - Se la potenza della vostra arma non fosse sufficiente, allora potreste investire in armi addizionali. Queste potranno essere selezionate in qualsiasi momento, ma possono essere usate solo per un periodo limitato prima che cessino di funzionare.

Probabilmente avrete notato che ogni sistema di armi, sulla parte sinistra dello schermo, ha un numero sotto di esso. Ciò per illustrare quante di esse siano attualmente disponibili nel vostro deposito delle armi. Quando, all'inizio, accedete al Menù Armi Extra, la maggior parte di esse è già stata distribuita, ma potrete liberare qualsiasi di esse già in uso e quindi distribuirle nuovamente altrove.

Per fare questo, spostate il cursore sulla parte destra dello schermo e premete sull'icona arma che deve essere distribuita nuovamente. Ce ne sono quattro per ogni tipo di armi (fisse ed extra). Se la cifra sotto l'icona è uno, allora l'icona verrà rimossa e l'icona corrispondente sulla parte sinistra dello schermo verrà aumentata. Se la cifra è superiore a 1, diminuirà ma l'icona non verrà rimossa.

Se desiderate ritenere la vostra scelta di armi in modo che venga automaticamente impostata ogni volta che caricate il gioco, premere il tasto "S" e verrà memorizzata sul disco. Prendete nota che non si dovrebbe cercare di scrivere sul disco del programma - usare invece un disco Amiga già formattato.



Quando avrete finito di modificare il vostro sistema armi, premere sull'icona barra di comando e ritornerete allo schermo titolo del gioco. Potete adesso impostare il tipo di sistema di controllo che desiderate usare da una scelta di quattro sistemi diversi. Questi sono i seguenti -

CONTROLLO DELL'ARTIFICIERE - Premere F1 e lo schermo lampeggia con luce rossa per mostrare di aver riconosciuto la selezione. Il Controllo Artificiere vi permette di sparare normalmente, ma quando mantenete premuto più a lungo il tasto fuoco, potrete udire un campanello. Ciò significa che adesso potete scegliere una delle vostre armi addizionali. Vedrete un quadrato bianco che circonda una delle quattro armi a disposizione. Per selezionare l'arma richiesta, spostare il quadrato bianco sull'arma desiderata e rilasciare il tasto fuoco. Durante la procedura di selezione, diventerete temporaneamente invulnerabile al fuoco nemico, ma non dovete perdere tempo poiché questo stato di invulnerabilità non dura a lungo.

STRANO CONTROLLO DELL'ARTIFICIERE - Premere F2 e lo schermo lampeggia con riflessi verdi. Durante il gioco, premendo il tasto fuoco sparerebbe getti di fuoco. Se quindi scuotete la barra di comando da una parte all'altra (dalla sinistra a destra), potete selezionare il sistema di armi richiesto. Quindi adesso per scegliere, dovrete solo muovere la barra di comando a sinistra o a destra.

CONTROLLO CONTINUO - Premere F3 per selezionare il controllo continuo e lo schermo lampeggia con riflessi blu. La vostra nave sparerebbe continuamente senza che voi dobbiate premere il tasto fuoco. Per cambiare il sistema armi, premere il tasto fuoco, spostare la barra di comando a sinistra o a destra per scegliere l'arma desiderata e quindi rilasciare il tasto fuoco per attivarla.

CONTROLLO AMBIZIOSO - Premere F4 e lo schermo lampeggia con riflessi violacei. Il controllo ambizioso è un insieme fra il metodo di Controllo Strano dell'Artificiere e di Controllo Continuo - potete sparare continuamente senza dover premere il tasto fuoco e potrete selezionare armi addizionali scuotendo la barra di comando come illustrato sopra.





MODO A DUE GIOCATORI - Per iniziare il gioco con due giocatori, premere fuoco sulla seconda barra di comando. Se premete fuoco sulla prima barra di comando, il gioco inizierà nel modo giocatore unico.

MODO ISTRUTTORE - Se avete risolto i livelli 1, 2 e 3, potete praticarli nuovamente premendo il tasto corrispondente sulla tastiera numerica dell'Amiga. Premere il tasto fuoco ed il modo istruttore inizierà dal livello da voi selezionato. Da notarsi, tuttavia, che qualsiasi punto ottenuto nel modo istruttore non verrà preso in considerazione.

Il gioco

Quando sarete soddisfatti sia delle armi sulla vostra nave sia dei metodi di controllo che desiderate impiegare, premere il tasto fuoco sulla barra di controllo ed il gioco inizierà. Dopo alcuni secondi, sullo schermo del gioco apparirà il messaggio "Preparatevi". Premere il tasto fuoco se siete veramente pronti ad entrare in azione.

Sul fondo dello schermo vedrete parecchie icone e visualizzazioni di stato diverse. Nel mezzo di queste, ci sarà un calcolatore contenente una cifra raffigurante il numero dei nemici da essere eliminati per la soluzione dello stadio corrente. Se, quando raggiungete il termine dello stadio tale cifra supera la zero, allora dovrete tornare indietro e ritentare, quindi assicuratevi di eliminare il numero più grande possibile di aerei nemici.

Quando selezionate un'arma addizionale, un calcolatore verrà visualizzato nel centro della visualizzazione stato che illustra il tempo di durata dell'arma. Questa tende a diminuire ad una rata spaventosa, quindi assicuratevi di trarre il massimo vantaggio dalle armi a vostra disposizione.

La cifra verde sottostante illustra il numero delle navi ancora a vostra disposizione. Per ogni 50,000 punti riceverete in premio una nave addizionale. Saprete di avere ottenuto questa ricompensa, quando lo schermo lampeggia con riflessi rossi. Si ottengono punti distruggendo gli aerei del nemico, ma



potete ricevere un premio straordinario distruggendo una flotta intera (al ricevimento di tale premio straordinario udirete il suono di un campanello).



Parallelamente a questo ci sono i vostri punti; intorno alla visualizzazione stato, al centro, ci sono addizionali icone armi fisse. Sulla parte sinistra dello schermo sono visualizzate le vostre armi fisse, e sulla destra le armi addizionali. Se ne selezionate una, un quadrato bianco apparirà attorno ad una delle icone. Spostando la barra di comando a destra ed a sinistra, potete scegliere un'icona raffigurante un'arma diversa. Durante questa procedura di selezione, sarete assolutamente invulnerabile (sebbene questo stato di invulnerabilità non duri a lungo).

Varrebbe proprio la pena sviluppare una strategia che vi permetta di usare le armi a vostra disposizione solamente quando sono necessarie. Alla fine di ogni stadio dovrete fronteggiare una nave armatissima e molto pericolosa, quindi è essenziale riservare un'arma particolarmente efficace per aiutarvi ad eliminare questo ostacolo finale.





Suggerimenti

1. Potete iniziare il gioco immediatamente premendo il tasto fuoco dopo la breve sequenza di carico all'inizio del gioco.
2. Le armi aggiuntive sono solo a disposizione per un periodo breve, quindi usatele in caso di assoluta necessità.
3. Non dovete attendere fino a quando il calcolatore di un sistema di armi abbia raggiunto lo zero prima di selezionarne un altro. Ma fate attenzione - se li selezionerete tutti, uno dopo l'altro, non ne avrete più a disposizione!
4. Potete selezionare un tipo di armi più di una volta, durante lo stesso stadio, senza dover occupare spazio aggiuntivo sulla vostra nave.
5. Se volete smettere di giocare in qualsiasi momento (ad esempio, per andare a fare una tazza di thù), premere la sbarra Space (Spazio). Per riprendere a giocare, premere nuovamente la sbarra Space.
6. Se il gioco attuale non stesse andando troppo bene, allora potreste abbandonarlo premendo il tasto Escape (Cambiamento).
7. Se il gioco dovesse terminare e voi desiderate iniziarlo nuovamente allo stesso stadio, premete il tasto fuoco. Tuttavia, se avete ottenuto dei punti, ritornerete prima allo schermo punti, sul quale dovrete digitare il vostro nome prima di poter giocare nuovamente.

