AMIGA CD32™ Commodore



SKELETON KREW

Loading Instructions

Ensure that your CD32 is turned off. Open the lid as normal and place your Skeleton Krew CD into the CD loading tray label side up. Close the lid and turn the power switch on. After a few moments loading will commence.

If you experience any problems please consult your CD32 manual.

Kall in the Krew!

Dateline 2062. When Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated (DEAD Inc.), owned by the evil ex-mortician and erstwhile kryogenics experimenter, *Moribund Kadaver*, takes over a monolithic kryogenics plant on the outskirts of *Monstro City*, sinister goings-on are soon in evidence... Awesomely awful kryogenic mutations, known as *Psykogenix*, appear on the streets, forcing the populace from their homes until the entire city is overrun by the DEAD Inc. monstrosities. News of this outrage reaches the headquarters of the Military Ascertainment Department (MAD) and special operatives are dispatched to Monstro City. Only one returns, the survivor, in his dying breath, speaking of a terrible *Psyko Machine* being kreated in Moribund Kadaver's mobile lab, *Dead 1*.

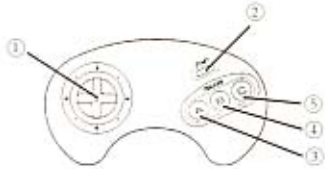
In desperation, MAD kall upon the services of a team of morbid mercenaries known as - the SKELETON KREW...

Krew Kontrol

CD32 Kontrol Pad	
i. Direktional Button (D-Button)	use to move your character up down left or right
ii. Green Button	makes your krew member jump
iii. Yellow Button	change current weapon, reanimates your Krew member following diskorporation.
iv. Red Button	rotates your Krew members' upper body and field of fire in an anticlockwise direction
v. Blue Button	rotates your Krew members' upper body and field of fire in a klockwise direction. Both the blue button and the red button pressed locks the rotation of your Krew members' upper body rotation and field of fire.

vi. Start Pause Button	pauses and un-pauses game
vii. Left Paddle	not used
viii. Right Paddle	not used

3-Button Kontrol Pad



① **Direktional Button (D-Button)**
② **Start Button**
③ **Button A**
④ **Button B**
⑤ **Button C**

① **Direktional Button (D-Button)**
- Press up to make your Krew member walk up the skreen.
- Press down to make your Krew member walk down the skreen.
- Press left or right to make your Krew member walk to the left or the right.

② **Start Button**
- NOT USED.

③ **Button A**
- NOT USED.

④ **Button B**
- Rotates your Krew member's upper body and field of fire in an anti-klockwise direktion.
- Tap to make your Krew member jump.
- Reanimates your Krew member following diskorporation (see 'Diskorporation' below).

⑤ **Button C**
- Rotates your Krew member's upper body and field of fire in a klockwise direktion.
- Both ④ Button B and ⑤ Button C pressed locks the rotation of your Krew member's upper body rotation and field of fire.
- Tap to change kurrent weapon.

Getting Started

From the title skreen/main menu using control pad select number of players to start. To use a different controller go to 'options'.

Kontrol Method

The Kontrol Method Menu allows you to set your method of kontrol for the game. Selekt the kategory by pressing the D-Button control pad, or by moving the joystick and make your choices in each kategory by pressing the RED button/button B.

Krew Selektion

You have a choice of three Krew members to take into kombat:

Spine: Konceived as *Marlon 7* in 2031 at the Karloff Kreche in Nu New York. Kreated as Krew in 2050. Height: 6ft 4in. Weight: 240lbs.

Joint: Konceived as *Ygor 9* in 2034 at the Kremlin Kreche in the Russian Republik. Kreated as Krew in 2054. Height: 6ft 5in. Weight: 504lbs.

Rib: Konceived as *Barbella 27* in 2039 at the Kidmatik Kreche in the Great British Republik. Kreated as Krew in 2058 following diskorporation by Spine. Height: 6ft 0in. Weight: 140lbs.

To selekt a Krew member, press the D-Button control pad left or right, or move the joystick left or right to rotate Spine, Joint and Rib and then press the RED button/button B when you have made your choice.

2-Player Option

A sekond player kan play from game start, only when a sekond joystick/kontrol pad is fitted. Player 2 kan choose to play as either of the two remaining Krew members.

Screen Signals

① **Skore:**
your skore - in nu-bucks - is displayed here.

② **Kurrent Weapon:**
Your kurrent weapon is displayed here; press the YELLOW button/button C to switch to another weapon.

③ **Lives:**
Your remaining lives are displayed here.

④ **Energy Bar:**
This reduces inkrementally when you take a hit. When it's empty you lose one life.



Diskorporation & Kontinue
Spine, Joint and Rib each have three lives. When they lose a life, they become what is known as 'diskorporated'. When this occurs, a skull-shaped ikon will appear in the kombat zone. You kan move this ikon around within a limited area surrounding the position where your Krew member was diskorporated. To reanimate your Krew member from this ikon, press the GREEN button/button B.

When you have used up all three of your Krew member's lives, you will be given one chance to kontinue, the kontinue point being at the start of the sektor/level where your Krew member was diskorporated. When you have used up all 3 of your Krew member's lives, plus the kontinue, then it's Game Over.

The above is also applikable in the 2-player game, with each player having 3 lives a piece and one kontinue each. When one player has used up all his/her lives and kontinue, the second player kan karry on until he/she has also lost his/her lives and kontinue.

To Escape Game

To escape games press pause then hold yellow and green buttons together.

Krew Weapons

Each Krew member has two default weapons. These are:

① **Krash 'n' Burn Blaster:**
Fires high-energy plasma-pulses. Your Krew member's standar weapon.

② **Big Bad Bomb:**
Duralinium-shelled bomb packed with high-explosive.

Pick-ups

There will be two types of kollectable items located throughout the six sektors of the game:

EXTRA LIFE 

KASH 

Search for the Psyko Machine

As a member of the SKELETON KREW, your ultimate objektive is to katch up with Moribund Kadaver as he skours the solar system searching for parts for his dreaded Psyko Machine. There are six savage sektors to klear before you konfront Kadaver, each sektor with its own individual hazards...

EARTH
Sektor 1: MONSTROCITY - EXT. KRYOGENIC PLANT

Sektor 2: MONSTROCITY - TURBO SHAFT

Sektor 3: MONSTROCITY - SEWERS

VENUS
Sektor 4: AMMUNITION DUMP

MARS
Sektor 5: TRITIUM MANUFACTURING FACILITY

PSYKOGENESIS PLANET
Sektor 6: DEAD HQ

Krew Klues

Krew Kapitano, Spine, has some helpful hints to help you get through the karnage:

- My advice to you is, shoot anything that moves. Diskorporated Psykos kan't shoot back (in kase ya didn't know).
- Krying won't help you.
- Neither will kalling for your mommy.
- If at all possible, avoid being diskorporated, dummy...



Kredits

Programmed by	**Jason Gosling**
Produktion Designer & Graphik Artist	**James Ryman**
Graphik Artist	**Heather Gibson**
Game Storyboard & Dokumentation	**Guy Miller**
Game Design	**Heather Gibson** **Jason Gosling** **Bob Churchill** **Kris Long** **Guy Miller** **James Ryman**
Skeleton Krew Koncept	**Guy Miller** **James Ryman**
Original Game Idea	**Kris Long**
Musik & Sound Effekts	**Martin Iveson**
Kreative Manager	**Guy Miller**
Produced by	**Jeremy Smith**

SKELETON KREW is a CORE PRODUCTION

SKELETON KREW

Ladeanweisungen

Vergewissern Sie sich, daß Ihr CD32-Gerät ausgeschaltet ist. Öffnen Sie wie gewöhnlich die Klappe, und legen Sie die Skeleton Krew-CD mit dem Etikett nach oben in die CD-Lade. Schließen Sie nun die Klappe, und schalten Sie das Gerät ein. Nach kurzer Zeit beginnt der Ladevorgang.

Sollten irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, finden Sie in Ihrem CD32-Handbuch Rat und Hilfe.

Ein Fall für die Krew!

Datum: 2062. Als die Firma Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated (DEAD Inc.) ein riesiges kryogenisches Werk vor den Toren von *Monstro City* übernimmt, tun sich bald unheimliche Dinge, aber das ist kein Wunder, denn DEAD Inc. wird von dem finsteren ehemaligen Leichenbestatter und Kryogenik-Wissenschaftler *Moribund Kadaver* geführt... Wirklich widerliche kryogenische Mutanten, die bald als *Psykogenix* bekannt sind, erscheinen auf den Straßen und vertreiben die Bevölkerung aus ihren Häusern, bis die ganze Stadt von den monströsen Firmenschöpfungen überrannt ist. Als das Hauptquartier des Military Ascertainment Department (MAD) von diesen Vorfällen erfährt, werden spezielle Einsatzkommandos nach Monstro City entsandt. Nur einer der Soldaten kehrt zurück und stammelt im Sterben noch von einer schrecklichen Psyko-Maschine, die in Moribund Kadavers mobilem Labor *Dead 1* konstruiert wird.

In seiner Verzweiflung greift das MAD auf die Dienste eines grausigen Söldnerteams zurück - der SKELETON KREW...

Die Steuerung der Krew

CD32-CONTROL PAD

i. Richtungsknopf (R-Knopf)

ii. Grüner Knopf - Läßt Ihren Krew-Kämpfer springen.

iii. Gelber Knopf - Zum Wechseln der aktuellen Waffe sowie zur Wiederbelebung Ihres Krew-Kämpfers nach einer Entkörperlichung.

iv. Roter Knopf - Hiermit können Sie den Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers, und damit sein Schußfeld, gegen den Uhrzeigersinn drehen.

v. Blauer Knopf - Hiermit können Sie den Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers, und damit sein Schußfeld, im Uhrzeigersinn drehen. Sie können die Rotation des Oberkörpers Ihres Krew-Kämpfers, und damit seines Schußfeldes, wieder anhalten, indem Sie gleichzeitig den blauen und den roten Knopf drücken.

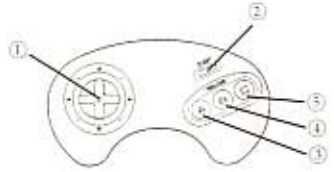
vi. Start/Pause-Knopf

vii. Linker Knopf - Ohne Funktion.

viii. Rechter Knopf - Ohne Funktion.

Control Pad mit 3 Knöpfen

① **Richtungsknopf (R-Knopf)**
② **Start**
③ **Knopf A**
④ **Knopf B**
⑤ **Knopf C**



① **Richtungsknopf (R-Knopf)**
- Oben drücken, um Ihren Krew-Kämpfer auf dem Bildschirm nach oben laufen zu lassen.
- Unten drücken, um Ihren Krew-Kämpfer auf dem Bildschirm nach unten laufen zu lassen.
- Links oder rechts drücken, um Ihren Krew-Kämpfer nach links oder rechts laufen zu lassen.

② **Start**
- OHNE FUNKTION.

③ **Knopf A**
- OHNE FUNKTION.

④ **Knopf B**
- Hiermit können Sie den Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers, und damit sein Schußfeld, gegen den Uhrzeigersinn drehen.
- Antippen, um Ihren Krew-Kämpfer springen zu lassen.
- Zur Wiederbelebung Ihres Krew-Kämpfers nach einer Entkörperlichung drücken (siehe unten, "Entkörperlichung").

⑤ **Knopf C**
- Hiermit können Sie den Oberkörper Ihres Krew-Kämpfers, und damit sein Schußfeld, im Uhrzeigersinn drehen.
- Wenn Sie gleichzeitig ④ Knopf B und ⑤ Knopf C drücken, können Sie die Rotation des Oberkörpers Ihres Krew-Kämpfers, und damit seines Schußfeldes, wieder anhalten.
- Antippen, um die aktuelle Waffe zu wechseln.

Spielstart

Wählen Sie vom Titelbildschirm/Hauptmenü mit Hilfe des R-Knopfes die Anzahl der Spieler, um Skeleton Krew zu starten. Über das Optionsmenü können Sie auch ein anderes Steuergerät wählen.

Steuerungsarten

Im Steuerungsartenmenü können Sie die gewünschte Steuerung für das Spiel festlegen. Wählen Sie die Kategorie, indem Sie den R-Knopf oben oder unten drücken oder den Joystick nach vorn oder hinten bewegen, und treffen Sie Ihre Wahl in jeder Kategorie, indem Sie den roten Knopf (oder Knopf B) drücken.

Auswahl der Krew

Mit einem der folgenden drei Krew-Mitglieder können Sie sich in den Kampf stürzen:

Spine: Entstanden 2031 als Marlon 7 in der Karloff-Krippe in Nu New York. Krew-Mitglied seit 2050. Größe: 1,90 m. Gewicht: 120 kg.

Joint: Entstanden 2034 als Ygor 7 in der Kreml-Krippe in der Russischen Republik. Krew-Mitglied seit 2054. Größe: 1,92 m. Gewicht: 250 kg.

Rib: Entstanden 2039 als Barbella 27 in der Kidmatik-Krippe in der Großen Britischen Republik. Krew-Mitglied seit 2058 nach Entkörperlichung durch Spine. Größe: 1,80 m. Gewicht: 70 kg.

Um ein Mitglied der Krew zu wählen, drücken Sie den R-Knopf links oder rechts, oder bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um Spine, Joint und Rib rotieren zu lassen. Drücken Sie den roten Knopf (oder Knopf B), sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben.

2-Spieler-Option

Ein zweiter Spieler kann von Anfang an am Spiel teilnehmen, vorausgesetzt, daß ein zweiter Joystick oder ein zweites Control Pad angeschlossen ist. Spieler 2 drückt Start und kann sich eines der beiden verbleibenden Krew-Mitglieder aussuchen.

Anzeigen auf dem Bildschirm

① **Punkte:**
Hier sehen Sie Ihre Punktzahl - in Nu-Bucks.

② **Aktuelle Waffe:**
Hier wird die momentan einsatzbereite Waffe gezeigt. Drücken Sie den gelben Knopf (oder Knopf C), um zu einer anderen Waffe zu wechseln.

③ **Leben:**
Hier werden Ihre noch verbleibenden Leben angezeigt.

④ **Energieleiste:**
Sie verkürzt sich mit jedem Treffer, den Sie einstecken. Sobald sie aufgebraucht ist, verlieren Sie ein Leben.



Entkörperlichung und Bonusleben

Spine, Joint und Rib haben je drei Leben. Wenn sie eines verlieren, werden sie "entkörperlicht", wie sie es nennen. In diesem Fall erscheint ein Totenkopf-Icon im Kampfgebiet. Dieses Icon können Sie in einem begrenzten Bereich um die Stelle, an der die Entkörperlichung stattfand, umherbewegen. Um Ihren Krew-Kämpfer mit Hilfe dieses Icons wiederzubeleben, drücken Sie den grünen Knopf (oder Knopf B).

Wenn Sie alle drei Leben Ihres Krew-Kämpfers aufgebraucht haben, erhalten Sie eine Chance, das Spiel trotzdem fortzusetzen (ein Continue). Sie nehmen das Spiel am Anfang des Sektors/Levels wieder auf, in dem Ihr Krew-Mitglied entkörperlicht wurde. Erst wenn Sie alle drei Leben und das Continue aufgebraucht haben, heißt es wirklich "Game Over".

Dieselben Regeln gelten für den 2-Spieler-Modus, in dem jeder Spieler drei Leben und ein Continue pro Spiel besitzt. Nachdem der erste Spieler all seine Leben und sein Continue verbraucht hat, kann der zweite Spieler weitermachen, bis auch er kein Leben und Continue mehr übrig hat.

Wollen Sie aussteigen?

Wenn Sie irgendwann das Spiel abbrechen möchten, drücken Sie Pause, um es zunächst zu unterbrechen, und betätigen Sie dann gleichzeitig den gelben und den grünen Knopf.

Die Waffen der Krew

Jeder Krew-Kämpfer hat bei Spielbeginn die folgenden zwei Waffen:

1. **Krash 'n' Burn Blaster:**
   Feuert Plasma-Impulse mit hoher Energie. Dies ist die Standardwaffe Ihres Kämpfers.

2. **Big Bad Bomb:**
   Duralinium-ummantelte Bombe, bis an den Rand mit hochexplosivem Sprengstoff gefüllt.

Sammelgegenstände

In allen sechs Sektoren des Spiels können Sie zwei Arten von Sammelgegenständen finden:

EXTRALEBEN



GELD



Die Suche nach der Psyko-Maschine

Als Mitglied der SKELETON KREW besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Moribund Kadaver zu erwischen, während er im ganzen Sonnensystem nach Teilen für seine gefürchtete Psyko-Maschine sucht. Sie müssen jedoch sechs superharte Sektoren hinter sich bringen, bevor Sie endlich Kadaver gegenüberstehen, und jeder Sektor birgt seine eigenen Gefahren und geheimen Unterlevels...

ERDE
Sektor 1: MONSTRO CITY - VOR DEM KRYOGENISCHEN WERK
Sektor 2: MONSTRO CITY - TURBO-SCHAFT
Sektor 3: MONSTRO CITY - KANALISATION

VENUS
Sektor 4: MUNITIONSHALDE

MARS
Sektor 5: TRITIUM-PRODUKTIONSSTÄTTE

PSYKOGENESE-PLANET
Sektor 6: DEAD-HAUPTQUARTIER

Tips für die Krew

Spine, der Käpten der Krew, hat ein paar nützliche Tips, die Ihnen dabei helfen können, den Kampf heil zu überstehen:

- Mein Rat lautet: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Entkörperlichte Psykos können nicht mehr zurückschießen (falls Sie das noch nicht wußten).
- Tränen helfen Ihnen nicht weiter.
- Auch Ihre Mami können Sie nicht zu Hilfe rufen.
- Lassen Sie sich bloß nicht entkörperlichen, Sie Niete...



Mitarbeiter

Programmierung	**Jason Gosling**
Design & Grafikentwurf	**James Ryman**
Grafische Gestaltung	**Heather Gibson**
Storyboard & Spieldokumentation	**Guy Miller**
Spieldesign	**Bob Churchill** **Heather Gibson** **Jason Gosling** **Kris Long** **Guy Miller** **James Ryman**
Skeleton-Krew-Konzept	**Guy Miller** **James Ryman**
Spielidee	**Kris Long**
Musik & Soundeffekte	**Martin Iveson**
Kreative Leitung	**Guy Miller**
Produktion	**Jeremy Smith**

SKELETON KREW ist ein Produkt von CORE.

SKELETON KREW

Instructions De Chargement Amiga

Vérifiez que votre CD32 est éteint (OFF). Ouvrez le couvercle normalementet plaçez votre CD Skeleton Krew dans le plateau, étiquette vers le haut. Fermez le couvercle et allumez votre machine (ON). Après quelques instants, le chargement commencera. Si vous rencontrez des problèmes, consultez le manuel de votre CD32.

L'équipe Krew à la rescousse!

Année: 2062. Lorsque DEAD (Destruction Effrénée Acharnée Délirante) Inc., appartenant à l'ex-entrepreneur de pompes funèbres et adepte des expériences kryogéniques, *Moribund Kadaver*, prend la tête d'une usine kryogénique monolithe dans la banlieue de *Monstro City*, de sinitres événements commencent à se produire... D'horribles mutations kryogéniques, connues sous le nom de *Psykogenix*, apparaissent dans les rues, forçant les habitants à abandonner leurs maisons, jusqu'à ce que la ville toute entière soit envahie par les monstres de DEAD Inc. Bientôt le Département Militaire MAD (Militaires Anti-Destruction) en entend parler et des commandos spéciaux sont envoyés à Monstro City. Un seul en revient, et dans un souffle de moribond, le survivant parle de la création d'une terrible *Psycho Machine* dans le laboratoire mobile de Moribund Kadaver: *Dead T.*

Au désespoir, MAD fait appel à une équipe de mercenaires morbides, plus connus sous le nom de the SKELETON KREW... l'équipe des squelettes!

Contrôle de Krew

Control Pad CD32

i. Bouton Directionnel (Bouton-D)

ii. Bouton vert Pour faire sauter le membre de Krew

iii. Bouton jaune Pour changer d'arme et pour réanimer votre membre de Krew après une discorporation.

iv. Bouton rouge Pour faire pivoter la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et le champ de tir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

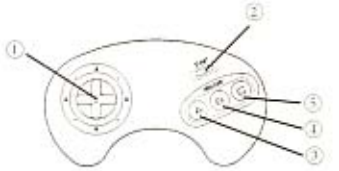
v. Bouton bleu Pour faire pivoter la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et le champ de tir dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous appuyez simultanément sur le bouton bleu et le bouton rouge, la rotation de la moitié supérieure du corps du membre de Krew et du champ de tir sera bloquée.

vi. Bouton Start/Pause

vii. Bouton gauche Ne sert à rien

vii. Bouton droit Ne sert à rien

Control Pad à 3 boutons



1. **Bouton Directionnel (Bouton-D)**
2. **Bouton Start**
3. **Bouton A**
4. **Bouton B**
5. **Bouton C**

① **Bouton Directionnel (Bouton-D)**

- Appuyez vers le haut pour que votre membre de Krew marche vers le haut de l'écran.
- Appuyez vers le bas pour que votre membre de Krew marche vers le bas de l'écran.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que votre membre de Krew marche vers la gauche ou la droite de l'écran.

② **Bouton Start**

- Ne sert à rien.

③ **Bouton A**

- Ne sert à rien.

④ **Bouton B**

- Fait pivoter la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et le champ de tir dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Appuyez rapidement sur ce bouton pour faire sauter votre membre de Krew.
- Pour réanimer votre membre de Krew après une discorporation (Voir "Discorporation" ci-dessous).

⑤ **Bouton C**

- Fait pivoter la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et le champ de tir dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si vous appuyez sur ④ le bouton B et ⑤ le bouton C en même temps, la rotation de la moitié supérieure du corps de votre membre de Krew et du champ de tir est bloquée.
- Appuyez rapidement sur ce bouton pour changer d'arme.

Commencer

À partir de l'écran titre/du menu principal, sélectionnez le nombre de joueurs qui vont prendre part en utilisant le control pad. Si vous désirez utiliser un contrôleur différent, allez aux "options".

Méthode de Contrôle

Le menu Méthode de Contrôle vous permet de choisir comment vous allez contrôler le jeu. Sélectionnez la catégorie en appuyant sur le Bouton-D (control pad), ou en poussant le joystick vers le haut ou le bas, puis effectuez vos choix dans chaque catégorie en appuyant sur le bouton ROUGE (ou le bouton B).

Sélection Krew

Vous pouvez choisir parmi trois membres de Krew:

Spine: Marlon 7, conçu en 2031 à la crèche Karloff de Nu New York. Devenu membre de Krew en 2050. Taille: 1,90 m. Poids: 108 kg.

Joint: Ygor 9, conçu en 2034 à la crèche du Kremlin, en république russe. Devenu membre de Krew en 2054. Taille: 1,93 m. Poids: 227 kg.

Rib: Barbella 27, conçue en 2039 à la crèche Kidmatik de la république britannique. Devenue membre de Krew en 2058, après discorporation de Spine. Taille: 1,80 m. Poids: 63 kg.

Pour sélectionner un membre de Krew, appuyez vers la gauche ou la droite sur le Bouton-D (control pad), ou poussez le joystick vers la gauche ou la droite, pour faire défiler Spine, Joint et Rib, puis appuyez sur le bouton ROUGE (ou le bouton B) lorsque vous avez fait votre choix.

Option 2 Joueurs

Un second joueur peut prendre part, à partir du début du jeu, uniquement s'il y a un deuxième joystick ou control pad branché. Le joueur 2 doit choisir l'un des deux membres de Krew restants.

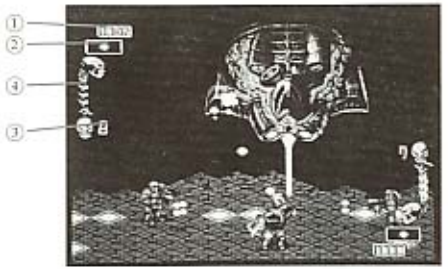
Affichages

① **Score:**
votre score - en nu-dollars.

② **Arme actuelle:**
votre arme actuelle; appuyez sur le bouton jaune (ou le bouton C) pour changer d'arme.

③ **Vies:**
les vies qu'il vous reste.

④ **Barre d'énergie:**
elle diminue petit à petit quand vous prenez des coups. Lorsqu'elle est vide, vous perdez une vie.



Discorporation et Continue

Spine, Joint et Rib ont trois vies chacun. Lorsqu'ils perdent une vie, ils subissent une "discorporation". Quand cela se produit, une icône Crâne apparaît dans la zone de combat. Vous pouvez déplacer cette icône dans une zone limitée autour de l'emplacement où la discorporation de votre membre de Krew a eu lieu. Pour réanimer votre membre de Krew avec cette icône, appuyez sur le bouton VERT (ou le bouton B).
Lorsque vous avez perdu vos trois vies, vous aurez une chance de continuer à jouer, à partir du début du secteur/niveau où vous avez subi la discorporation. Lorsque vous avez utilisé vos 3 vies et le "Continue", la partie prend fin.

Les explications ci-dessus sont valables pour les parties à 2 joueurs également: dans ce cas, chaque joueur a 3 vies et 1 Continue. Lorsqu'un joueur a utilisé toutes ses vies et son Continue, le deuxième joueur peut continuer jusqu'à ce qu'il ait perdu ses trois vies et son Continue.

Pour quitter le jeu

Pour quitter le jeu, appuyez sur le bouton Pause, puis sur les boutons vert et jaune simultanément.

Les armes de Krew

Chaque membre de Krew a deux armes par défaut. Elles sont:

① Blaster Tout Feu Tout Flamme: émet des impulsions de plasma haute énergie. L'arme standard de votre membre de Krew.

② Grande Méchante Bombe: bombe très explosive, avec une enveloppe de duralinium.

Pick-ups

Il y a deux types d'objets à ramasser dispersés à travers les six secteurs du jeu:

VIE SUPPLÉMENTAIRE



CASH



À la recherche de la Psyko Machine

En tant que membre de SKELETON KREW, votre ultime objectif est de rattrapper Moribund Kadaver alors qu'il sillonne le système solaire à la recherche des pièces pour sa terrifiante Psyko Machine. Vous devrez traverser six secteurs délirants avant d'affronter Kadaver, chaque secteur comportant ses propres dangers...

TERRE
Secteur 1: MONSTROCITY - EXT. USINE KRYOGÉNIQUE
Secteur 2: MONSTROCITY - ASCENSEUR TURBO
Secteur 3: MONSTROCITY - ÉGOUTS

VÉNUS
Secteur 4: DÉPÔT DE MUNITIONS

MARS
Secteur 5: USINE DE TRITIUM

PLANÈTE PSYKOGENESIS
Secteur 6: QG de DEAD

Conseils de Krew

Le capitaine de Krew, Spine, a quelques conseils utiles qui pourront vous aider à échapper au carnage:

- Mon conseil? Tirez sur tout ce qui bouge. Les Psykos "discorporés" ne peuvent pas riposter (au cas où vous ne le saviez pas).
- Pleurer ne sert à rien.
- Appeler votre maman non plus.
- Si vous le pouvez, évitez la discorporation, guignol...

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes 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-mêmes ou votre enfant présentez l'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 immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Crédits

Programmation	**Jason Gosling**
Conception et graphismes	**James Ryman**
Graphismes	**Heather Gibson**
Histoire et documentation	**Guy Miller**
Conception du jeu	**Bob Churchill, Heather Gibson, Jason Gosling, Kris Long Guy Miller, James Ryman**
Concept de Skeleton Krew	**Guy Miller, James Ryman**
Idée originale	**Kris Long**
Musique et effets sonores	**Martin Iveson**
Direction artistique	**Guy Miller**
Produit par	**Jeremy Smith**

SKELETON KREW™ est une production de CORE.

SKELETON KREW

Istruzioni Di Caricamento

Accertati che il CD32 sia spento. Apri il coperchio e posiziona il CD32 nel cassetto del lettore CD con l'etichetta rivolta verso l'alto. Chiudi il coperchio e accendi l'interruttore. Dopo poco comincerà il caricamento. In caso di problemi, consulta il manuale CD 32.

Squadra a rapporto!

Anno 2062. Quando la DEAD Inc. (Deadly Enforcement Aggressive Destruction Incorporated - Distruzione totale imposta con la violenza Inc.), di proprietà del malvagio ex-impresario di pompe funebri e in passato esperto in esperimenti di criogenia *Moribund Kadaver*, prende il controllo di una fabbrica di criogenia nei sobborghi di *Monstro City*, si verificano immediatamente degli eventi alquanto strani...

Nelle strade compaiono delle orribili ed incredibili mutazioni criogeniche, conosciute come *Psykogenix*, che costringono la popolazione ad abbandonare le proprie case, fino a quando tutta la città non è completamente invasa dalle mostruosità della DEAD Inc. Appena la notizia di questo evento sconvolgente raggiunge i quartieri generali della MAD (Military Ascertainment Department - Dipartimento di accertamento militare), dei gruppi speciali vengono inviati a Monstro City. Solamente uno riesce a tornare. Il sopravvissuto, prima di morire, racconta di una terribile *Psyko Machine* creata in *Dead 1*, il laboratorio mobile di Moribund Kadaver.

Non sapendo più cosa fare, MAD chiama in servizio una squadra di macabri mercenari: la SKELETON KREW.

Comandi della Crew

Pulsantiera del CD32

i. **Pulsante direzionale (Pulsante-D)**
ii. **Pulsante verde:** per far saltare il membro della Krew.
iii. **Pulsante giallo:** per cambiare l'arma del momento, per rianimare il membro della Krew dopo la scorporazione.
iv. **Pulsante rosso:** per ruotare la parte superiore del corpo dei membri della Krew e il campo di tiro in senso antiorario.

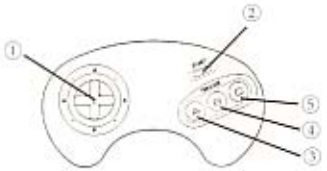
v. **Pulsante blu:** per ruotare la parte superiore del corpo dei membri della Krew e il campo di tiro in un senso orario. Premendo il pulsante blu e quello rosso verrà bloccata la rotazione della parte superiore del corpo dei membri della Krew e il campo di tiro.

vi. **Pulsante Pausa Start**

vii. **Pulsante in alto a sinistra:** Non utilizzato

viii. **Pulsante in alto a destra:** Non utilizzato

Pulsantiera a 3 pulsanti



① **Pulsante direzionale (Pulsante D)**
② **Pulsante Start (Avvio)**
③ **Pulsante A**
④ **Pulsante B**
⑤ **Pulsante C**

① **Pulsante direzionale (Pulsante D)**
- Premi in su per far camminare il membro della Krew in su sulla videata.
- Premi in giù per far camminare il membro della Krew in giù sulla videata.
- Premi sinistra o destra per far camminare il membro della Krew a sinistra o a destra.

② **Pulsante Start**
- NON UTILIZZATO.

③ **Pulsante A**
- NON UTILIZZATO.

④ **Pulsante B**
- Ruota la parte superiore del corpo del membro della Krew e il campo di tiro in senso antiorario.
- Premilo per far saltare il membro della Krew.
- Rianima il membro della Krew dopo la scorporazione (vedi "Scorporazione" più avanti).

⑤ **Pulsante C**
- Ruota la parte superiore del corpo del membro della Krew e il campo di tiro in senso antiorario
- Tieni premuti il ④ Pulsante B e il ⑤ Pulsante C per bloccare la rotazione della parte superiore del corpo del membro della Krew e il campo di tiro.
- Premilo per cambiare l'arma del momento.

Avvio

Dalla videata di testa/menu principale seleziona il numero di giocatori utilizzando la pulsantiera. Per utilizzare una pulsantiera diversa andare su 'options' (opzioni).

Metodo di controllo

Il Menu metodo di controllo ti permette di impostare il tuo metodo di controllo per il gioco. Seleziona la categoria premendo il Pulsante-D o spostando il joystick su o giù, e effettua le tue scelte per ognuna delle categorie premendo il pulsante rosso (o pulsante B).

Selezione della Krew

Puoi scegliere tra tre membri della Krew per entrare in azione:

Spine: concepito come Marlon 7 nel 2031 presso l'Asilo Karloff nel Nu New York. Creato come Krew nel 2050. Altezza: 1,93 m. Peso: 108 kg.

Joint: concepito come Ygor 9 nel 2034 presso l'Asilo Kremlin nella Repubblica russa. Creato come Krew nel 2058. Altezza: 1,95 m. Peso: 122 kg.

Rib: concepita come Barbella 27 nel 2034 presso l'Asilo Kremlin nella Repubblica della Gran Bretagna. Creata come Krew nel 2058 in seguito alla scorporazione di Spine. Altezza: 1,82 m. Peso: 63,5 kg.

Per selezionare un membro della Krew, premi il Pulsante-D a sinistra o a destra o muovi il joystick a sinistra o a destra per scorrere tra Spine, Joint e Rib, quindi premi il pulsante rosso (o pulsante B) quando avrai scelto.

Opzione 2-Player (A 2 giocatori)
Un secondo giocatore potrà giocare dall'avvio solamente quando un secondo joystick/pulsantiera è stato collegato. Il giocatore 2 potrà scegliere di giocare come uno degli altri due membri della Krew.

Informazioni sulla videata

① **Punteggio:**
qui viene mostrato il tuo punteggio in dollari-Nu.

② **Arma attuale:**
qui viene mostrata la tua arma attuale; premi il pulsante giallo (o pulsante C) per passare ad un'altra arma.

③ **Vite:**
qui vengono mostrate le vite che ti sono rimaste.

④ **Barra di energia:**
diminuisce in base ai colpi subiti. Quando finirà perderai una vita.



Scorporazione & Continua

Spine, Joint e Rib possiedono tre vite ciascuno. Quando perderanno una vita verranno "scorporati". In questo caso, apparirà un'icona a forma di teschio nella zona di combattimento. Puoi muovere quest'icona su un'area limitata intorno alla posizione dove il membro della Krew è stato scorporato. Per rianimare il membro della Krew da questa icona, premi il pulsante verde (o il pulsante B).

Quando avrai esaurito tutt'e tre le vite del membro della Krew, ti verrà fornita la possibilità di continuare; ricomincerai dall'inizio del settore/livello dove il membro Krew è stato scorporato. Quando avrai esaurito tutt'e 3 le vite del tuo membro della Krew, e il continua, il gioco terminerà.

Ciò si verifica anche nelle partite a 2 giocatori, dove ogni giocatore possiede 3 vite e un continua a testa. Quando un giocatore avrà esaurito tutte le vite e il continua, il secondo giocatore potrà continuare il gioco fino a quando non perderà anche lui tutte le vite e il continua.

Per uscire dal gioco

Per uscire dal gioco premi pausa e quindi tieni premuti contemporaneamente i pulsanti giallo e verde.

Armi della Krew

Ogni membro della Krew possiede due armi predefinite. Sono:

① **Blastatore Disintegra e Brucia:**
spara delle potenti scariche al plasma. È l'arma standard del tuo membro della Krew.

② **Bombona Cattivona:**
una bomba altamente esplosiva rivestita di duralluminio.

I Pick-up

Sparsi per i sei settori del gioco troverai due tipi di oggetti:

VITA EXTRA



DENARO



Alla ricerca della Psyko Machine

In quanto membro della SKELETON KREW, il tuo obiettivo finale è di acchiappare Moribund Kadaver che sta rastrellando il sistema solare alla ricerca delle parti della sua tematissima Psyko Machine. Prima di arrivare faccia a faccia con Kadaver, dovrai destreggiarti in sei settori selvaggi ognuno con dei pericoli tutti particolari...

TERRA
Settore 1: MONSTROCITY - ALL'ESTERNO DELLA FABBRICA CRIOGENICA

Settore 2: MONSTROCITY - ASCENSORE TURBO

Settore 3: MONSTROCITY - FOGNE

VENERE
Settore 4: DEPOSITO DI MUNIZIONI

MARTE
Settore 5: IMPIANTI DI PRODUZIONE TRIZIO

PIANETA PSYKOGENESI
Settore 6: QUARTIERE GENERALE DEAD

Suggerimenti per Krew

Il Capitano della Krew, Spine, ti fornisce delle preziose indicazioni per sopravvivere a questa carneficina:

- Ti consiglio di sparare a tutto quello che si muove. Gli Psyko scorporati non possono rispondere al fuoco (nel caso tu non lo sapessi).
- Sarà inutile piangere.
- E anche chiamare la mammina!
- Fai di tutto pur di evitare di essere scorporato, bamboccio...



Crediti

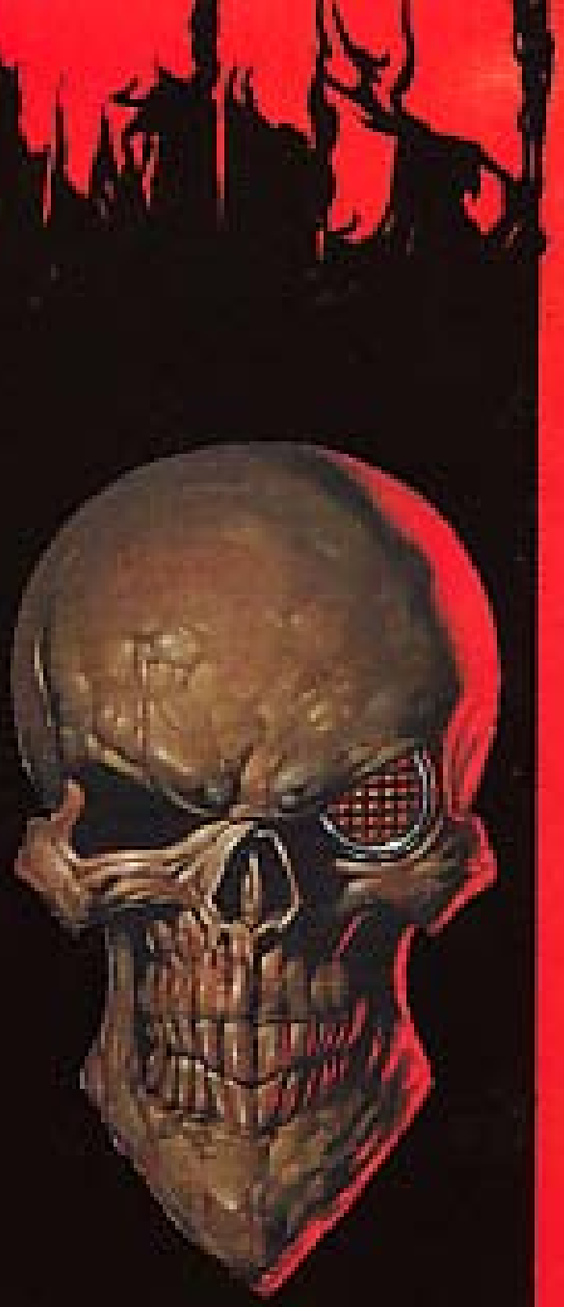
Programmazione	**Jason Gosling**
Produzione design & grafica	**James Ryman**
Grafica	**Heather Gibson**
Storia e documentazione del gioco	**Guy Miller**
Design gioco	**Heather Gibson** **Jason Gosling** **Kris Long** **Guy Miller** **James Ryman** **Bob Churchill**
Concezione di Skeleton Krew	**Guy Miller** **James Ryman**
Idea originale del gioco	**Kris Long**
Musica ed effetti sonori	**Martin Ivenson**
Direttore reparto creazione	**Guy Miller**
Prodotto da	**Jeremy Smith**

SKELETON KREW™ è un gioco CORE PRODUCTION.

NOTES:

NOTES:

NOTES:



CORE
DESIGN LIMITED

55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS.
Tel: (01332) 297797. Facsimile (01332) 381511

© 1995 Core Design Limited. All rights reserved
Skeleton Krew is a trademark of Core Design Limited.