

FAR
FROM
HOME...

THALAMUS



Hunter's MOON

CBM 64/128 Manual

FAR FROM HOME...

Memlog Hunter.9/thmw1:

'Neat, my little ship. Good name: Hunter. Small and nifty, and it packs some punchy fire power. I'm damned well going to need it, aren't I? Got a little carried away putting Hunter through its paces. Never took that Black Hole seriously enough. Warped me straight here, or where?

'All I can see are endless crystal constructions, hive-like cities in space surrounding what look like Starcells. On-board comp tells me they control those blobs which seem to endlessly reconstruct the cities...

'Oh, yes, I've had a quick exploratory foray into the nearest hive. It was quick, because some of those blobs shoot back. Any damage I caused is repaired already, and the hive sits there gleaming and glistening like new.

'On-board comp tells me that the only way home is to take on each and every one of these crystal cities. Some hope! But then, do I want to get back? Hell, I can't just sit here, admiring the view, can I? They don't call me psychoblaster for nothing - I'd better prove them right...'

LOADING

Switch off the C64/128 and insert the Hunter's Moon cartridge into the expansion port of the computer with the label facing UP. Switch on the C64/128 and the game will start automatically.

NOTE: To prevent hardware damage, please ensure that your C64/128 computer is switched OFF before you attach or detach any hardware devices.

BOOT MENU

The Boot Menu allows you to adjust various settings before starting the game, and is accessed by holding the **☛** key while switching on the C64/128.

VERSION: Choose between the Remastered, Original, or Trainer version of the game (see **Original Game** and **Trainer Mode** below for more information).

LANGUAGE: Choose from English, French, Italian, German, or Spanish - all text will appear in the chosen language (Remastered & Trainer versions only).

SAVING: Choose the desired Save Slot (1, 2, or 3) to save your game data, or select OFF to disable saving (Remastered version only).

VIDEO: Choose the appropriate video mode for your geographical region (PAL or NTSC), or select AUTO to automatically detect the appropriate mode.

LEVEL EDITOR: Access the Level Editor, which allows you to create your own Hunter's Moon levels (see **Level Editor** section for more information).

HINT PAGES: Access the various Hint Pages, which include in-depth information on the various cell types you'll encounter during the game.

START GAME: Start the game using your chosen settings.

ORIGINAL GAME

This is the original version of Hunter's Moon, released in 1987. As well as fewer levels and Star Systems, the original game also lacks many of the options and features listed in the **Boot Menu** and **Controls** sections.

TRAINER MODE

The Trainer Mode allows you to hone your skills with an infinite supply of lives and Perma-Shields. You can also hold keys 2-8 as you press Fire on the Title Screen to jump to the first level in that particular Star System.



CONTROLS

TITLE SCREEN

- F1 - 1 or 2 Player game
- F3 - In-Game Music or SFX
- F5 - Normal or Enhanced stars
- F7 - Normal or Random Mode
- D - Demo Mode On or Off
- Fire - Start Game

IN-GAME

- Joystick - Move / Rotate
- Fire - Fire laser cannons
- Run/Stop - Pause Mode

PAUSE MODE

- Q - Quit Game
- Fire - Resume Game
- Joystick - In-Game Menu

OFF-DUTY MODE

- Joystick - Change Co-ordinates
- ☐ key - Return to Game

INSTRUCTIONS

The game is divided into multiple **Star Systems**, each comprising a number of levels. Each level contains a number of **Starcells** - the aim of each level is to blast through the hives and collect the Starcells, a task made more difficult by invincible **Workers** that patrol the hives repairing any damage inflicted.

Workers also bring the hives' defences to life, causing them to spew deadly **Spores** that can only be resisted by your ship's trusty **Perma-Shields** (these can be activated via the **In-Game Menu**). Your ship will also receive a short Perma-Shield boost every time a Starcell is collected.

At the start of each level, one Starcell on the radar will flash for eight seconds. Collect the flashing Starcell before the timer reaches zero to acquire a useful **Loopspace Co-ordinate**.

When all levels within the current Star System have been completed (or if you manage to collect four Loopspace Co-ordinates) you'll warp to the **Bonus Game**, where the aim is to destroy all of the Workers as quickly as possible.

At the end of the Bonus Game you'll be awarded an extra Perma-Shield (whether you survived or not), along with an extra life should you manage to destroy all eight Workers.

SAVING & LOADING

Choosing a Save Slot on the **Boot Menu** allows you to save your progress to the cartridge (the game is saved whenever a level is completed). Provided a Save Slot has been selected, pressing Fire on the Title Screen gives you two options:

NEW GAME: Erase the data in the current Save Slot and start a new game. You will be asked to confirm whether or not you wish to erase the data.

CONTINUE GAME: Continue the game using the data in the current Save Slot. If the current Save Slot contains no data, the game will begin at Level 1.

IN-GAME INFOBAR



- | | |
|--------------------------|---|
| 1. CO-ORDINATES: | Shows Loopspace Co-ordinates collected
Can be changed in Off-Duty Mode using joystick |
| 2. STATUS SYMBOL: | P - Displayed during Pause Mode
R/C/T - Engine type (Retros, Cruise, or Turbo)
8-0 - Countdown timer for flashing Starcell
8-0 - Workers remaining during Bonus Game |
| 3. LEVEL NUMBER: | Shows current level number |
| 4. RADAR: | Shows location of Starcells |
| 5. PERMA-SHIELDS: | Number of Perma-Shields (up to a maximum of 255) |
| 6. LIVES: | Number of Hunter craft (up to a maximum of 255) |

NOTE: An extra craft and Perma-Shield are awarded every 10,000 points

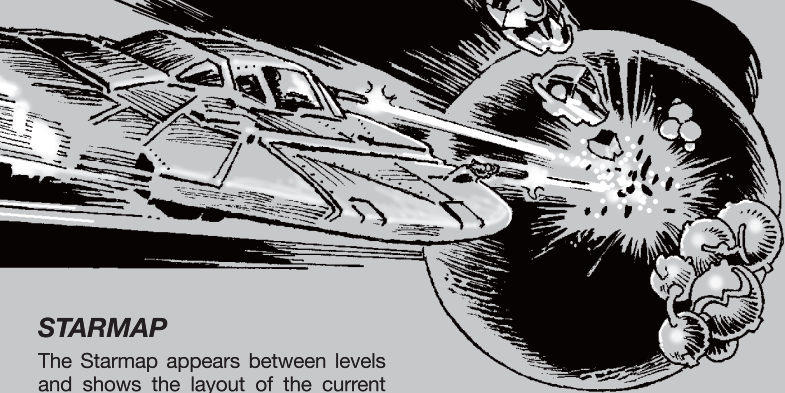
IN-GAME MENU

ENGINES: Change the Hunter's engine type to Retros, Cruise, or Turbo. Each engine type has its own characteristics, so experiment to find one that suits.

RESPRAY: Customise your Hunter craft by changing its colour to silver, cobalt, gold, or custom (these colours may vary slightly, depending on the level type).

SHIELDS: Activate the Hunter's Perma-Shields, which provide immunity from Spores for the duration of the level (or until the Hunter is destroyed).

OFFDUTY: Enter **Off-Duty Mode** – here you can use the joystick to change the Loopspace Co-ordinates and create relaxing patterns and psychedelic effects.



STARMAP

The Starmap appears between levels and shows the layout of the current Star System, including 'unknown' levels (those yet to be visited), levels which have been 'cleared' (completed), and the Hunter's current location. To jump to a new level, push and hold the joystick to move the flashing Hunter icon, then press Fire.

NOTE: The Hunter can navigate freely around the Starmap by moving between 'cleared' levels, but it is not possible to skip over 'unknown' levels.

RANDOM MODE

Random Mode can be selected on the Title Screen and will randomly shuffle the level order. Even if you're an experienced Hunter's Moon veteran, you'll never quite know what's coming up next!

NOTE: Saving to cartridge is disabled during Random Mode.

HUNTER'S MOON LEVEL TYPES

Hunter's Moon features a diverse array of level types designed to test your skills and reflexes to the absolute limit. Each of the first 11 Star Systems introduces a new level type - beyond that, who knows what you'll encounter...?

- **ATTACKERS:** Hive cells that randomly fire deadly Spores
- **HOMING IN:** Hive cells that fire tenacious Homing Spores
- **PUZZLES:** A mix of destructible and indestructible cell types
- **WORMCELLS:** Nomadic snake-like hives roaming through space
- **DARKCELLS:** Invisible Starcells that are only visible on radar
- **STARGATES:** Invincible Workers that drop 'dummy' Starcells
- **SWITCHERS:** Workers that change direction without warning
- **JUMPGATES:** Starcells that frequently jump to random locations
- **BLACKOUTS:** Hives and Starcells that disappear for short periods
- **STEAMPUNK:** A series of dark, devious, and intricate levels

LEVEL EDITOR

The level editor allows you to create your own level designs and save them to the cartridge.

DESIGN BASICS

Each level can contain up to eight Workers and four Starcells. Workers move around the level creating 'hives' and obey very simple rules:

1. Drop a specified number of cells
2. Turn by a multiple of 45 degrees
3. Repeat...

Each level is 128x64 characters in size. Once the Hunter reaches the edge of this universe, it will 'wrap around' to the opposite side. Single-cell hive types fit into this world perfectly, and wrap around to the opposite side.

However, 3x3 cell structures and Starcells do not fit neatly beyond the edges of this world, so if a 3x3 Worker reaches the edge it will 'fold back' in the opposite direction. For clarity, the level boundaries are shown in the editor as solid lines.

MENU MODE

This mode allows you to access the editor's four menus. A reduced view of the level appears on the right of the screen, which will typically focus on the last Worker or Starcell selected.

- F1-F7 - Select Menu 1-4
- Up/Down - Move selection cursors
- Left/Right - Change values
- Fire - Initiate item (if applicable)
- Space - Toggle Menu/View Mode

VIEW MODE

This mode is accessible from Menu Mode by pressing SPACE and allows you to freely scroll around the level and jump to specific Workers or Starcells.

- 1-8 - Select Worker 1-8
- Q/W/E/R - Select Starcell 1-4
- Joystick - Scroll around the level
- Space - Toggle View/Menu Mode

PLACE MODE

This mode is accessible from both the Workers and Starcells menus and allows you to scroll around the level to 'place' the selected Worker or Starcell.

- Joystick - Scroll around the level
- Fire - Place Worker/Starcell

TEST MODE

Test Mode is accessible from the Miscellaneous menu and allows you to play the current level. Completing the level, losing all of your lives, or quitting the game will return you to the editor.

IMPORTING LEVELS

The editor allows you to import levels from the original game into the editor's level buffers. This allows you to study the game's levels to see how they were created, or use them as a starting point for your own creations.

NOTE: The editor uses the 'hex' (or hexadecimal) numeral system. Additionally, values typically start at 0 instead of 1 (for example, the Starcells on each level are numbered 00-03).

For an in-depth guide to using the level editor, please visit:

www.thalamusdigital.co.uk/editor

LEVEL EDITOR - QUICK REFERENCE

LEVEL SETUP MENU

BUFFER	Select level buffer (00-08)
STARCELLS	Set the number of Starcells on the level (00-03)
WORKERS	Set the number of Workers on the level (00-07)
WORMCELLS	Toggle Wormcells ON or OFF
SPECIAL 1	Select Special Feature 1 (Darkcells, Blackouts, or Jumpgates)
SPECIAL 2	Select Special Feature 2 (Stargates, Switchers, or Homework)
SPECIAL VALUE	Set the value used by Stargates, Switchers, or Homework: <ul style="list-style-type: none">- Number of cells plotted before a false Starcell is dropped- Number of cells plotted before Switcher changes direction- The radius of the Homing Worker's octagonal shape
START POSITION	Set the Hunter's start position (Fixed or Random)
APPEAR TIMER	Set how long the Hunter spins before a level begins
MULTI-COLOUR 1	Set Multi-Colour 1
MULTI-COLOUR 2	Set Multi-Colour 2

STARCELLS MENU

STARCELL	Select Starcell (00-03)
X POSITION	Set the X position of the current Starcell
Y POSITION	Set the Y position of the current Starcell
JUMP GATE TIME	Set the number of seconds between Jumpgate jumps
PLACE MODE	Enter Place Mode (press Fire to position Starcell)

WORKERS MENU

WORKER	Select Worker (00-07)
3X3 ANIMATION	Set which 3x3 animation is used: <ul style="list-style-type: none">- If this value = WORKER TYPE value, Worker = Attacker
WORKER TYPE	Set Worker type: <ul style="list-style-type: none">- 01 = Worker is animated / non-firing- 02-0A, 10-13 = Worker is non-animated / non-firing
SWITCHER TYPE	Set which Worker type is a Switcher
STARGATE TYPE	Set the 3x3 cell type dropped by Stargate Workers
X POSITION	Set the X position of the current Worker
Y POSITION	Set the Y position of the current Worker
START DIRECTION	Set the start direction of the currently selected Worker: <ul style="list-style-type: none">- 01 = Up, 03 = Right, 05 = Down, 07 = Left
LENGTH	Set the number of cells plotted before the current Worker turns
TURN DIRECTION	Set the turn direction of the current Worker: <ul style="list-style-type: none">- This value denotes a multiple of 45 degrees (02 = 90 degrees)- This must be set to 00 to create a Homing Worker (Homework)
PLACE MODE	Enter Place Mode (press Fire to position Worker)

MISCELLANEOUS MENU

COPY LEVEL	Copy the selected game level to the current level buffer
COPY BUFFER	Copy the selected level buffer to the current level buffer
INVINCIBILITY	Toggle invincibility ON or OFF (in Test Mode)
PERMA-SHIELDS	Set the number of Perma-Shields (in Test Mode)
RESET LEVEL	Reset the current level buffer back to the default values
PLAY LEVEL	Play the current level (in Test Mode)
SAVE LEVELS	Save the level buffers to the cartridge
QUIT EDITOR	Exit the Level Editor and return to the Boot Menu

Hunter's Moon is part of an ongoing series to absorb and fascinate.

Occasioned by THALAMUS and:

MARTIN WALKER: Design, code, graphics, and SFX

ANDY ROBERTS: Production and inspirational input

MATT GRAY: Game soundtrack

STE DAY: Additional intro graphics

DAN HOTOP: Remastering and additional code

OLIVER FREY: Cover artwork and illustrations

ROBIN LEVY: Cinematic sequences

MARTIN PIPER: Intro & Outro code

Manufacturing & Distribution: James Monkman / RGCD

Localisation: Philip Morris & Zoi Vitsentzou / MoGi Group

After-Market Sales: Jakob Voos / Protovision

Backer Acknowledgements: Martin Piper, Seppo Seppälä, Mat Allen, Toni Bianchetti, Bruce Brooking, Sam Dyer, Andy Hayes, Tobias Hultman, Erol Ismael, Michael Plate, and all our Kickstarter and Indiegogo backers.

Special Thanks: Chris Abbott of **C64audio.com** (support & encouragement), Billy Allison (concept visualisation), Jim Brain of **Retro Innovations** and **The Future Was 8-Bit** (hardware support), Sam Dyer of **Bitmap Books** (for answering a billion questions), Neil Grayson of **The Commodore Format Archive** (hype & support), Roger Kean (creative liaison), Chester Kollschen (technical support), Jason Mackenzie of **Psytronik Software** (immoral support), Marty Millar of **Slippytee Clothing** (crowdfunding perk design), Paul Morrison (moral support), Dan Phillips (technical input), Mat Recardo (video production), Jennifer Roberts (patience, support, love, truth, and honesty), Jens Schönfeld of **Individual Computers** (cartridge hardware), Trevor Storey (superb remake and support) and **Retro Gamer Magazine**, **Retro Asylum** podcast, **Retro Domination** podcast, and **The Retro Hour** podcast (hype and support).

PRODUCED BY ANDY ROBERTS FOR THALAMUS

Unauthorised copying, hiring, lending, eating, public performance, and broadcasting of this game are unquestionably prohibited.

©2018 Thalamus Digital Publishing Ltd.




FRANÇAIS

CHARGEMENT

Éteignez votre C64/128 et insérez la cartouche de Hunter's Moon dans son port d'extension en vous assurant que l'étiquette soit face vers le HAUT. Allumez votre C64/128 et le jeu se lancera automatiquement.

REMARQUE: pour éviter d'endommager votre matériel, assurez-vous que votre C64/128 est bien ÉTEINT avant de brancher ou débrancher des périphériques.

MENU DE DÉMARRAGE

Le menu de démarrage vous permet d'ajuster différents paramètres avant de commencer le jeu. Pour y accéder, appuyez sur la touche  en allumant le C64/128.

VERSION: choisissez entre les versions remastérisée, originale ou entraînement du jeu (consulter les sections **Jeu original** et **Mode entraînement** ci-dessous pour plus d'informations).

LANGUE: choisissez entre l'anglais, le français, l'italien, l'allemand ou l'espagnol pour que tout le texte écrit apparaisse dans la langue choisie (valable uniquement pour les versions remastérisée et entraînement).

SAUV.: choisissez l'emplacement de sauvegarde (1, 2 ou 3) sur lequel enregistrer votre partie, ou sélectionnez OFF pour désactiver les sauvegardes (uniquement sur version remastérisée).

VIDÉO: choisissez le mode vidéo adapté à votre région géographique (PAL ou NTSC), ou sélectionnez AUTO pour détecter automatiquement le mode adéquat.

ÉDITEUR DE NIVEAU: accédez à l'éditeur de niveau pour créer vos propres niveaux sur Hunter's Moon (consulter la section **Éditeur de niveau** pour plus d'informations).

PAGES D'AIDE: accédez aux différentes pages d'aide pour obtenir des informations approfondies sur les différents types de cellules que vous pourrez rencontrer dans le jeu.

LANCER LE JEU: lancez le jeu avec les paramètres définis.

JEU ORIGINAL

Il s'agit de la version originale du jeu Hunter's Moon, sorti en 1987. Le jeu original propose moins de niveaux et de systèmes stellaires et ne possède qu'une fraction des options et fonctionnalités listées dans les sections **Menu de démarrage** et **Commandes**.

MODE ENTRAÎNEMENT

Le mode entraînement vous permet de perfectionner vos compétences à l'aide de vies infinies et de boucliers à volonté. Vous pouvez également appuyer sur Tirer en maintenant les touches 2 à 8 enfoncées depuis l'écran titre pour passer directement au premier niveau du système stellaire en question.

COMMANDES

ÉCRAN TITRE

- F1 - Partie à 1 ou 2 joueurs
- F3 - Musique en jeu ou SFX
- F5 - Étoiles normales ou avancées
- F7 - Mode normal ou aléatoire
- D - Activer ou désactiver mode démo
- Tirer - Lancer le jeu


EN JEU

- Joystick - Se déplacer/pivoter
- Tirer - Tirer avec les canons lasers
- Run/Stop - Mode pause

MODE PAUSE

- Q - Quitter le jeu
- Tirer - Reprendre le jeu
- Joystick - Menu en jeu

MODE REPOS

- Joystick - Changer les coordonnées
- Touche  - Retour au jeu

MODE D'EMPLOI

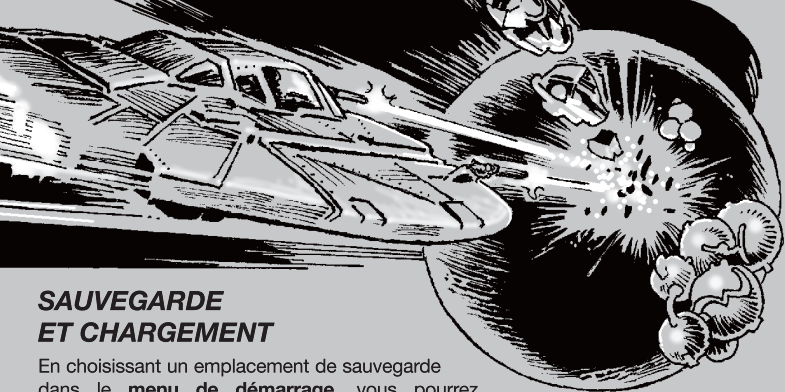
Le jeu est composé de plusieurs **systèmes stellaires** qui contiennent eux-mêmes différents niveaux. Chaque niveau comporte un certain nombre de **Starcells**. Le but de chaque niveau est de détruire les ruches et de récupérer les Starcells, mais la présence de **Workers** invincibles qui surveillent les ruches et les réparent lorsqu'elles subissent des dégâts, rend la tâche difficile.

Les Workers peuvent également activer les défenses des ruches ce qui leur permet de cracher des **spores** mortelles, auxquelles seuls les **boucliers** indéfectibles de votre vaisseau peuvent résister (vous pouvez les activer dans le **menu en jeu**). Votre vaisseau recevra un léger bonus de bouclier à chaque fois que vous récupérerez une Starcell.

Au début de chaque niveau, une Starcell clignotera pendant huit secondes sur votre radar. Si vous parvenez à récupérer la Starcell clignotante avant la fin du compte à rebours, vous recevrez une **coordonnée spatiale** très utile.

Lorsque vous avez terminé tous les niveaux d'un système stellaire (ou lorsque vous avez trouvé quatre coordonnées spatiales), vous vous téléporterez au **niveau bonus**. Là, l'objectif sera de détruire tous les Workers le plus vite possible.

À la fin du niveau bonus, vous recevrez un bouclier supplémentaire (que vous ayez gagné ou non), ainsi qu'une vie supplémentaire si vous avez réussi à détruire les huit Workers.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

En choisissant un emplacement de sauvegarde dans le **menu de démarrage**, vous pourrez sauvegarder votre partie sur la cartouche (le jeu sauvegarde à la fin d'un niveau). Si vous avez sélectionné un emplacement de sauvegarde, appuyer sur Tirer sur l'écran titre vous offre deux options:

NOUVELLE PARTIE: effacez les données de sauvegarde de cet emplacement et commencez une nouvelle partie. Le jeu vous demandera de confirmer la suppression des données.

CONTINUER PARTIE: continuez le jeu en utilisant les données sur cet emplacement de sauvegarde. Si l'emplacement de sauvegarde est vide, le jeu commencera au niveau 1.

BARRE D'INFO EN JEU



- | | |
|------------------------|---|
| 1. COORDONNÉES: | Montre les coordonnées spatiales récupérées.
Peut être modifié en mode repos à l'aide du joystick. |
| 2. STATUT: | P - S'affiche en mode pause
R/N/T - Configuration du moteur (Rétros, Normal, ou Turbo)
8-0 - Compte à rebours de la Starcell clignotante
8-0 - Workers restants dans le niveau bonus |
| 3. NIVEAU: | Indique le numéro du niveau dans lequel vous êtes. |
| 4. RADAR: | Indique l'emplacement des Starcells |
| 5. BOUCLIER: | Nombre de boucliers (maximum 255) |
| 6. VIES: | Nombre de vies (maximum 255) |

REMARQUE: Vous recevez une vie et un bouclier supplémentaires tous les 10 000 points.

MENU EN JEU

MOTEURS: modifiez la configuration du moteur du Hunter en Rétros, Normal ou Turbo. Chaque configuration de moteur a ses propres caractéristiques. N'hésitez pas à les essayer pour trouver celle qui vous convient.

REPEINDRE: personnalisez votre vaisseau Hunter en le peignant en argent, cobalt, or ou d'une couleur personnalisée (ces couleurs peuvent varier légèrement selon le type de niveau).

BOUCLIERS: activez les boucliers du Hunter pour vous protéger des Spores pendant toute la durée du niveau (ou jusqu'à ce que le Hunter soit détruit).

REPOS: passez en **Mode Repos**. Vous pouvez utiliser le joystick pour changer les coordonnées spatiales ou créer des motifs reposants et des effets psychédéliques.

CARTE

La carte apparaît entre les niveaux et montre la disposition du système stellaire dans lequel vous vous trouvez, y compris les niveaux encore inconnus (que vous n'avez pas encore visités), les niveaux complétés, ainsi que la position actuelle du Hunter. Pour vous rendre dans un nouveau niveau, gardez le joystick appuyé pour déplacer l'icône du Hunter, puis appuyez sur Tirer.

REMARQUE: le Hunter peut se déplacer librement sur la carte entre les niveaux déjà complétés, toutefois il est impossible d'éviter un niveau encore inconnu.

MODE ALÉATOIRE

Le mode aléatoire est disponible depuis l'écran titre et mélangera au hasard l'ordre des niveaux. Même en ayant beaucoup d'expérience sur Hunter's Moon, la partie sera imprévisible!

REMARQUE: la sauvegarde sur cartouche n'est pas disponible dans le mode aléatoire.

TYPES DE NIVEAUX

Hunter's Moon propose un large choix de types de niveaux, conçus pour mettre vos capacités et vos réflexes à rude épreuve. Parmi les 11 systèmes stellaires, chacun présente un nouveau type de niveau. Reste à savoir ce que vous trouverez d'autres...

- **ATTACKERS:** Des cellules de ruche qui libèrent des spores mortelles
- **AUTOGUIDÉES:** Des cellules de ruche qui libèrent des spores autoguidées très tenaces
- **PUZZLES:** Un mélange de différentes cellules, indestructibles ou non
- **WORMCELLS:** Des ruches nomades qui serpentent dans l'espace
- **DARKCELLS:** Des Starcells invisibles qui n'apparaissent que sur le radar
- **STARGATES:** Des Workers invincibles qui lancent des Starcells de diversions
- **SWITCHERS:** Des Workers qui changent de direction sans prévenir
- **JUMP GATES:** Des Starcells qui changent souvent d'emplacement
- **BLACKOUTS:** Des ruches et des Starcells qui disparaissent pendant de courtes périodes
- **STEAMPUNK:** Des niveaux sombres, complexes, plus tordus les uns que les autres.

ÉDITEUR DE NIVEAU

L'éditeur de niveau vous permet de créer jusqu'à 9 niveaux personnalisés, et de les sauvegarder sur votre cartouche.

PRINCIPES DE L'ÉDITEUR

Un niveau peut contenir jusqu'à huit Workers et quatre Starcells. Les Workers se déplacent dans le niveau et créent des «ruches» selon quelques règles simples:

1. Dépôt d'un certain nombre de cellules
2. Rotation selon un multiple de 45 degrés
3. Répète l'opération...

Chaque niveau a une taille de 128x64 caractères. Si le Hunter atteint le bord de cet univers, il se «téléportera» de l'autre côté. Les ruches unicellulaires s'adaptent parfaitement à cet univers et se téléportent également de l'autre côté.

Toutefois, les structures de cellules 3x3 et les Starcells s'adaptent mal aux limites de cet univers. Donc si un Worker 3x3 atteint le bord de l'univers, il se «replie» dans l'autre sens. Par souci de clarté, les limites des niveaux apparaissent sous la forme de lignes continues dans l'éditeur.

MODE MENU

Ce mode vous permet d'accéder aux quatre menus de l'éditeur. Un aperçu miniature du niveau apparaît à droite de l'écran et met en évidence la dernière Starcell ou le dernier Worker sélectionné.

- F1-F7 - Choisir menu 1 à 4
- Haut/Bas - Déplacer les curseurs de sélection
- D/G - Changer les valeurs
- Tirer - Créer la structure (si possible)
- Espace - Basculer Mode menu/Mode aperçu

MODE APERÇU

Ce mode est disponible depuis le mode menu en appuyant sur ESPACE. Il permet de parcourir librement le niveau et de passer en revue les Workers et Starcells spécifiques.

- 1-8 - Sélectionner Worker 1 à 8
- Q/W/E/R - Sélectionner Starcell 1 à 4
- Joystick - Parcourir le niveau
- Espace - Basculer Mode aperçu/Mode menu

MODE PLACEMENT

Ce mode est accessible depuis le menu des Workers et le menu des Starcells. Il permet de parcourir le niveau pour y placer le Worker ou la Starcell.

- Joystick - Parcourir le niveau
- Tirer - Placer Worker/Starcell

MODE TEST

Le mode test est disponible depuis le menu divers. Il permet de jouer dans le niveau sélectionné. Si vous terminez le niveau, perdez toutes vos vies ou quittez la partie, le jeu vous ramènera à l'éditeur.

IMPORTER DES NIVEAUX

Grâce à l'éditeur, vous pouvez importer des niveaux du jeu original sur la sauvegarde de l'éditeur de niveau. C'est l'occasion pour vous d'étudier comment sont façonnés les niveaux du jeu, ou de les utiliser comme fondations pour vos propres créations.

REMARQUE: l'éditeur utilise le système de numération hexadécimal. De plus, le plus souvent, les valeurs commencent à partir de 0 au lieu de 1. Par exemple, dans chaque niveau, les Starcells sont numérotées de 00 à 03.

Si vous souhaitez un guide plus approfondi concernant l'utilisation de l'éditeur de niveau, rendez-vous sur:
www.thalamusdigital.co.uk/editor

DEUTSCH

LADEVORGANG

Schalte den C64/128 ab und setze das Hunter's Moon-Modul in den Erweiterungsport des Computers, wobei das Etikett nach OBEN zeigt. Schalte den C64/128 ein, woraufhin das Spiel automatisch startet.

HINWEIS: Um eine Beschädigung der Hardware zu verhindern, achte bitte darauf, dass der C64/128 abgeschaltet ist, bevor du irgendein Hardware-Gerät anschließt oder abnimmst.

STARTBILDSCHIRM

Über den Startbildschirm kannst du verschiedene Einstellungen vor dem Spiel vornehmen. Dieses öffnest du, indem du die „C“-Taste gedrückt hältst, während du den C64/128 einschaltest.

VERSION: Wähle zwischen der Remastered-, Original- oder Trainer-Version des Spiels (siehe **Originalspiel** und **Trainer-Modus** unten für weitere Informationen).

SPRACHE: Wähle zwischen Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch oder Spanisch – alle Texte werden in der ausgewählten Sprache angezeigt (nur Remastered- und Trainer-Version).

SPEICH.: Wähle den gewünschten Speicherplatz (1, 2 oder 3) aus, um deinen Spielstand zu speichern, oder wähle AUS, um den Speichervorgang zu deaktivieren (nur Remastered-Version).

VIDEO: Wähle den entsprechenden Video-Modus für deine geografische Region (PAL oder NTSC), oder wähle AUTO, um den entsprechenden Modus automatisch zu erkennen.

LEVEL-EDITOR: Öffne den Level-Editor. Hier kannst du deine eigenen Levels für Hunter's Moon erstellen (siehe Abschnitt „**Level-Editor**“ für weitere Informationen).

HINWEIS-SEITEN: Rufe die verschiedenen Hinweisseiten auf. Hier findest du weitreichende Informationen zu den verschiedenen Zellentypen, auf die du im Spiel stoßen wirst.

SPIEL STARTEN: Starte das Spiel mit den ausgewählten Einstellungen.

ORIGINALSPIEL

Dies ist die Original-Version von Hunter's Moon, die 1987 veröffentlicht wurde. Neben der geringeren Anzahl an Levels und Sternensystemen fehlen im Originalspiel außerdem viele der Optionen und Funktionen, die in den Abschnitten Startbildschirm und Steuerung aufgeführt sind.

TRAINER-MODUS

Über den Trainer-Modus kannst du deine Fertigkeiten mit einer unbegrenzten Anzahl von Leben und Perma-Schilden verbessern.

Du kannst zudem die Tasten 2-8 gedrückt halten, während du Feuern im Titelsbildschirm drückst, um zum ersten Level in dem jeweiligen Sternensystem zu springen.



ANLEITUNG

Das Spiel ist in mehrere **Sternensysteme** aufgeteilt, die jeweils eine gewisse Anzahl von Levels umfassen. Jedes Level umfasst eine Reihe von **Starcells** – das Ziel eines jeden Levels besteht darin, sich durch die Schwärme zu schlagen und die Starcells zu sammeln – eine Aufgabe, die durch unbesiegbare **Workers**, die durch die Schwärme patrouillieren und jeglichen Schaden reparieren, erschwert wird.

Workers erwecken zudem die Verteidigungen der Schwärme zum Leben und bringen sie dazu, tödliche **Sporen** zu speien, die nur von den zuverlässigen **Perma-Schilden** deines Schiffs abgewehrt werden können (diese werden über das **Menü im Spiel** aktiviert). Dein Schiff erhält zudem jedes Mal einen kurzen Perma-Schild-Boost, wenn es eine Starcell einsammelt.

Zu Beginn eines Levels blinkt eine Starcell acht Sekunden lang auf dem Radar auf. Sammle die blinkende Starcell auf, bevor der Timer abläuft, um eine nützliche **Loopspace-Koordinate** zu erhalten.

Wenn alle Levels innerhalb des aktuellen Sternensystems abgeschlossen worden sind (oder wenn es dir gelingt, vier Loopspace-Koordinaten zu sammeln), warpst du zum **Bonusspiel**, wo das Ziel darin besteht, alle Workers so schnell wie möglich zu vernichten.

Am Ende des Bonusspiels erhältst du einen zusätzlichen Perma-Schild als Belohnung (ungeachtet dessen, ob du überlebst oder nicht), wie auch ein Extraleben, sollte es dir gelingen, alle acht Workers zu vernichten.

STEUERUNG

TITELBILDSCHIRM

- F1 - 1- oder 2-Spieler-Modus
- F3 - Musik im Spiel oder SFX
- F5 - Normale oder Verbesserte Sterne
- F7 - Normaler oder Zufälliger Modus
- D - Demo-Modus Ein oder Aus
- Feuern - Spiel starten

IM SPIEL

- Joystick - Bewegen/Drehen
- Feuern - Laserkanonen abfeuern
- Run/Stop - Pause-Modus

PAUSE-MODUS

- Q - Spiel verlassen
- Feuern - Spiel fortsetzen
- Joystick - Menü im Spiel

FREIFLUG-MODUS

- Joystick - Koordinaten ändern
- ↶-Taste - Zum Spiel zurückkehren

SPEICHERN & LADEN

Wenn du einen Speicherplatz über den **Startbildschirm** wählst, kannst du deinen Fortschritt auf dem Modul speichern (das Spiel wird gespeichert, sobald ein Level abgeschlossen wurde). Sofern ein Speicherplatz ausgewählt wurde, hast du zwei Optionen, wenn du Feuern auf dem Titelschirm drückst:

NEUES SPIEL: Lösche die Daten auf dem aktuellen Speicherplatz und starte ein neues Spiel. Du wirst gebeten, den Löschvorgang zu bestätigen.

SPIEL FORTSETZEN: Setze das Spiel mit den Daten auf dem aktuellen Speicherplatz fort. Wenn der aktuelle Speicherplatz keine Daten enthält, beginnt das Spiel auf Level 1.

INFOLEISTE IM SPIEL



- | | |
|--------------------------|--|
| 1. KOORDINATEN: | Zeigt gesammelte Loopspace-Koordinaten an
Kann mittels Joystick zum Freiflug-Modus geändert werden |
| 2. STATUS-SYMBOL: | P - Wird im Pause-Modus angezeigt
R/C/T - Antriebstyp (Retros, Cruise oder Turbo)
8-0 - Countdown-Timer für blinkende Starcell
8-0 - Verbleibende Workers im Bonusspiel |
| 3. LEVEL-NUMMER: | Zeigt die aktuelle Level-Nummer an |
| 4. RADAR: | Zeigt die Position von Starcells an |
| 5. PERMA-SCHILDE: | Anzahl von Perma-Schilden (bis zu max. 255) |
| 6. LEBEN: | Anzahl von Leben (bis zu max. 255) |

HINWEIS: Alle 10.000 Punkte erhältst du zusätzlich ein Leben und ein Perma-Schild

MENÜ IM SPIEL

ANTRIEB: Wechsle den Antriebstyp des Hunters zu Retros, Cruise oder Turbo. Jeder Antriebstyp hat seine eigenen Eigenschaften, du solltest daher etwas experimentieren, um den passenden für dich zu finden.

FARBE: Passe deinen Hunter individuell an, indem du seine Farbe zu Silber, Kobalt, Gold oder Benutzerdefiniert wechselst (diese Farben können abhängig vom Leveltyp leicht variieren).

SCHILDE: Aktiviere die Perma-Schilde des Hunters. Hierdurch bist du für die Dauer des Levels (oder bis der Hunter zerstört wird) immun gegen Sporen.

FREIFLUG: Starte den **Freiflug-Modus** – hier kannst du den Joystick verwenden, um die Loopspace-Koordinaten zu ändern und entspannende Muster und psychedelische Effekte zu erschaffen.



KARTE

Die Sternenkarte wird zwischen den Levels eingeblendet und zeigt den Aufbau des aktuellen Sternensystems, darunter auch „unbekannte“ Levels (die noch besucht werden müssen), Levels, die „geräumt“ (abgeschlossen) wurden, und den aktuellen Standort des Hunters. Um zu einem neuen Level zu springen, halte den Joystick gedrückt, um das blinkende Hunter-Symbol zu bewegen, und drücke anschließend Feuern.

HINWEIS: Der Hunter kann frei über die Sternenkarte navigieren, indem er sich zwischen „geräumten“ Levels bewegt. Es ist jedoch nicht möglich, „unbekannte“ Levels zu überspringen.

ZUFÄLLIGER MODUS

Der Zufällige Modus kann über den Titelschirm ausgewählt werden und wählt die Level-Reihenfolge zufällig aus. Selbst wenn du ein erfahrener Hunter's Moon-Veteran bist, wirst du niemals wirklich wissen, was als Nächstes passiert!

HINWEIS: Das Speichern auf dem Modul ist im zufälligen Modus deaktiviert.

LEVELTYPEN

Hunter's Moon umfasst eine vielseitige Anzahl von Leveltypen, mit denen du deine Fertigkeiten und Reflexe bis zur absoluten Grenze ausreizen kannst. Jedes der ersten elf Sternensysteme führt einen neuen Leveltyp ein – was danach kommt, kann keiner sagen...

- **ATTACKERS:** Schwarmzellen, die zufällig tödliche Sporen abfeuern
- **ZIELSUCHE:** Schwarmzellen, die beharrliche Zielsuchsporen abfeuern
- **PUZZLES:** Eine Kombination aus zerstörbaren und unzerstörbaren Zelltypen
- **WORMCELLS:** Nomadische, schlangenähnliche Schwärme, die durch den Weltraum schwirren
- **DARKCELLS:** Unsichtbare Starcells, die nur auf dem Radar sichtbar sind
- **STARGATES:** Unbesiegbare Workers, die „Attrappen“-Starcells abwerfen
- **SWITCHERS:** Workers, die ihre Richtung ohne Vorwarnung ändern
- **JUMP GATES:** Starcells, die regelmäßig zu einem zufälligen Ort springen
- **BLACKOUTS:** Schwärme und Starcells, die kurzzeitig verschwinden
- **STEAMPUNK:** Eine Reihe von dunklen, teuflischen und verzwickten Levels

LEVEL-EDITOR

Mit dem Level-Editor kannst du bis zu 9 eigene Level-Designs erstellen und auf dem Modul speichern.

DESIGN-GRUNDLAGEN

Jedes Level kann bis zu acht Workers und vier Starcells umfassen. Workers bewegen sich durch das Level, erschaffen „Schwärme“ und gehorchen sehr einfachen Regeln:

1. Lass eine bestimmte Anzahl von Zellen fallen
2. Dreh sie um ein Vielfaches von 45 Grad
3. Wiederhole es...

Jedes Level ist 128x64 Zeichen groß. Sobald der Hunter den Rand dieses Universums erreicht, wird er zur anderen Seite „übersetzt“. Einzellige Schwärme passen perfekt in diese Welt und setzen zur anderen Seite um.

3x3-Zellenstrukturen und Starcells passen jedoch nicht nahtlos über die Ränder dieser Welt, wenn ein 3x3-großer Worker also den Rand erreicht, wird er in die entgegengesetzte Richtung „zurückgefaltet“. Zur Verdeutlichung: Die Levelgrenzen werden im Editor als durchgehende Linien angezeigt.

MENÜ-MODUS

Über diesen Modus kannst du auf die vier Menüs des Editors zugreifen. Eine verkleinerte Ansicht des Levels erscheint am rechten Bildschirmrand, wobei die Ansicht gewöhnlich auf den letzten Worker oder die zuletzt ausgewählte Starcell zentriert wird.

- F1-F7 - Menü 1-4 auswählen
- Auf/Ab - Auswahlcursor bewegen
- L/R - Werte ändern
- Feuern - Gegenstand initiieren (falls zutreffend)
- Leertaste - Menü-/Ansichtsmodus wechseln

ANSICHTSMODUS

Dieser Modus ist über den Menü-Modus zugänglich, indem du die Leertaste drückst. Hierüber kannst du frei durch das Level scrollen und zu bestimmten Workers oder Starcells springen.

- 1-8 - Worker 1-8 auswählen
- Q/W/E/R - Starcell 1-4 auswählen
- Joystick - Durch das Level scrollen
- Leertaste - Ansichts-/Menü-Modus wechseln

PLATZIER-MODUS

Dieser Modus ist sowohl über das Workers- als auch über das Starcells-Menü zugänglich. Hierüber kannst du durch das Level scrollen, um den ausgewählten Worker oder die ausgewählte Starcell zu „platzieren“.

- Joystick - Durch das Level scrollen
- Feuern - Worker/Starcell platzieren

TEST-MODUS

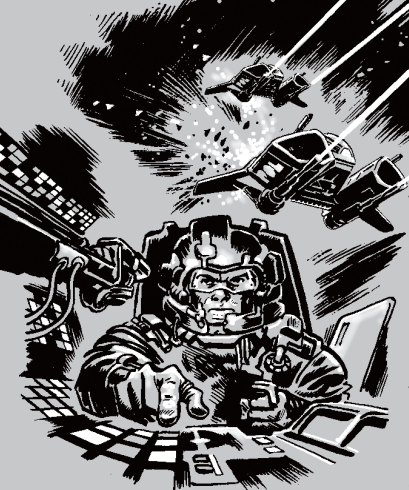
Der Test-Modus ist über das Sonstige-Menü zugänglich. Hierüber kannst du das aktuelle Level spielen. Wenn du das Level abschließt, all deine Leben verlierst oder das Spiel verlässt, wirst du zum Editor zurückgeleitet.

LEVELS IMPORTIEREN

Über den Editor kannst du Levels aus dem Originalspiel in den Level-Buffer des Editors importieren. Hier kannst du die Levels des Spiels studieren, um zu sehen, wie sie erschaffen wurden, oder sie als Ausgangspunkt für deine eigenen Kreationen verwenden.

HINWEIS: Der Editor verwendet das „hex“-Zahlensystem (hexadezimal). Darüber hinaus beginnen die Werte gewöhnlich bei 0 statt bei 1 (Bsp.: Die Starcells in jedem Level werden von 00-03 nummeriert).

Eine umfassende Anleitung zur Nutzung des Level-Editors findest du hier:
www.thalamusdigital.co.uk/editor



ITALIANO

CARICAMENTO

Spegni il C64/128 e inserisci la cartuccia di Hunter's Moon nella porta di espansione del computer con l'etichetta rivolta verso l'ALTO. Accendi il C64/128, il gioco inizierà automaticamente.

ATTENZIONE: Per evitare che l'hardware si danneggi, assicurati che il C64/128 sia SPENTO prima di collegare o scollegare qualsiasi dispositivo hardware.

MENU PRINCIPALE

Il Menu principale ti consente di regolare una serie di impostazioni prima di iniziare il gioco. È possibile accedervi tenendo premuto il tasto **C** mentre accendi il C64/128.

VERS.: Scegli tra la versione Rimasterizzata, Originale o Allenamento (per maggiori informazioni, consulta le sezioni **"Gioco originale"** e **"Modo allenamento"** di seguito).

LINGUA: Scegli tra inglese, francese, italiano, tedesco o spagnolo: tutti i testi verranno visualizzati nella lingua selezionata (possibile solo nella versione Rimasterizzata e Allenamento).

SALVA: Scegli lo slot di salvataggio che preferisci (1, 2 o 3) per salvare i dati di gioco o seleziona NO per disabilitare il salvataggio (possibile solo nella versione Rimasterizzata).

VIDEO: Seleziona la modalità video idonea per la tua regione geografica (PAL o NTSC), o seleziona AUTO per rilevare automaticamente la modalità adeguata.

EDITOR LIVELLO: Accedi all'Editor livello e crea i tuoi livelli personalizzati di Hunter's Moon (per maggiori informazioni, consulta la sezione **"Editor livello"**).

PAGINE INDIZIO: Accedi alle varie Pagine indizio che contengono informazioni dettagliate sulle varie tipologie di cellule che incontrerai nel corso del gioco.

INIZIO PARTITA: Inizia la partita utilizzando le impostazioni da te scelte.

GIOCO ORIGINALE

Questa è la versione originale di Hunter's Moon, pubblicata nel 1987. Oltre a una quantità inferiore di livelli e Sistemi stellari, il gioco originale non presenta molte delle opzioni e delle funzionalità presenti nel Menu principale e nella sezione Comandi.

MODO ALLENAMENTO

Questa modalità ti consente di affinare le tue abilità avendo a disposizione una scorta infinita di vite e Permascudi. Per passare al primo livello di quel particolare Sistema stellare, puoi anche tenere premuti i tasti 2-8 mentre premi il pulsante "Fire" nella schermata del titolo.

COMANDI

SCHERMATA DEL TITOLO

- F1 - Partita con 1 o 2 giocatori
- F3 - Musica o SFX di gioco
- F5 - Stelle normali o migliorate
- F7 - Modo normale o casuale
- D - Attiva/disattiva Modo demo
- "Fire" - Inizia la partita

IN GIOCO

- Joystick - Muovi/Ruota
- "Fire" - Spara cannoni laser
- Run/Stop - Modo pausa

MODO PAUSA

- Q - Esci dalla partita
- "Fire" - Riprendi la partita
- Joystick - Menu di gioco

MODO RIPOSO

- Joystick - Cambia coordinate
- Tasto  - Torna alla partita

ISTRUZIONI

Il gioco è suddiviso in molteplici **Sistemi stellari**, ognuno comprendente un certo numero di livelli. Ciascun livello contiene una serie di **Starcell** e lo scopo è raccogliercle aprendoti un varco tra le strutture ad alveare, compito reso ancor più difficile dagli invincibili **Worker** che le controllano e riparano dai danni.

I Worker danno anche vita alle difese delle strutture ad alveare stimolandone la produzione di **Spore** mortali, alle quali possono opporre resistenza solo i fidati **Permascudi** della tua navicella (attivabili attraverso il **menu di gioco**). La tua navicella riceverà inoltre un breve potenziamento del Permascudo ogni volta che raccoglierai una Starcell.

All'inizio di ogni livello, sul radar lampeggerà una Starcell per un periodo di otto secondi. Raccoglila prima che scada il tempo per ottenere un'utile **Coordinata spazio-circolare**.

Una volta completati tutti i livelli del Sistema stellare attuale (o se riesci ad acquisire quattro Coordinate spazio-circolari) verrai diretto alla **Partita bonus**, nella quale dovrai distruggere tutti i Worker nel minor tempo possibile.

Al termine della Partita bonus ti aggiudicherai un Permascudo extra (che tu sia riuscito a sopravvivere o meno) e una vita extra nel caso tu abbia distrutto tutti gli otto Worker.



SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Selezionando uno slot di salvataggio nel **Menu principale** potrai salvare i tuoi progressi di gioco sulla cartuccia (il gioco viene salvato tutte le volte che si completa un livello). Una volta scelto lo slot di salvataggio, premi il pulsante "Fire" nella schermata del titolo e avrai accesso a due opzioni:

NUOVA PARTITA: Cancella i dati presenti nello slot di salvataggio attuale e inizia una nuova partita. Ti sarà richiesto di confermare se desideri cancellare o meno i dati.

CONTINUA PARTITA: Continua il gioco utilizzando i dati presenti nello slot di salvataggio attuale. Se lo slot di salvataggio attuale non contiene dati, il gioco inizierà dal livello 1.

BARRA DI INFO GIOCO



- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. COORDINATE: | Mostra le Coordinate spazio-circolari acquisite
Possono essere modificate nel Modo riposo utilizzando il joystick |
| 2. SIMBOLO DELLO STATO: | P - Mostrato durante il Modo pausa
R/C/T - Tipologia di motore (Retro, Crociera o Turbo)
8-0 - Timer con conto alla rovescia della Starcell lampeggiante
8-0 - Worker rimasti durante la Partita bonus |
| 3. NUMERO DEL LIVELLO: | Mostra il numero del livello attuale |
| 4. RADAR: | Mostra dove si trovano le Starcell |
| 5. PERMASCUDI: | Numero di Permascudi (fino ad un massimo di 255) |
| 6. VITE: | Numero di vite (fino ad un massimo di 255) |

ATTENZIONE: Ti aggiudicherai una vita extra e un Permascudo aggiuntivo ogni 10.000 punti

MENU DI GIOCO

MOTORI: Cambia il motore dell'Hunter in uno di tipo Retro, Crociera o Turbo. Ogni motore possiede le proprie caratteristiche, pertanto fai delle prove fino a trovare quello più adatto alle tue esigenze.

VERNICIA: Personalizza la tua navicella Hunter nel colore argento, cobalto, oro o in un colore dal tocco personale (questi colori possono variare leggermente a seconda della tipologia di livello).

SCUDI: Attiva i Permascudi dell'Hunter, che forniscono immunità dalle Spore per tutta la durata del livello (o finché l'Hunter non verrà distrutta).

RIPOSO: Accedi al **Modo Riposo**, nel quale puoi usare il joystick per cambiare le Coordinate spazio-circolari e creare configurazioni rilassanti ed effetti psichedelici.

GALAMAP

La Galamap compare tra un livello e l'altro e mostra la disposizione del Sistema stellare attuale, tra cui i livelli ignoti (non ancora visitati), i livelli completati e la posizione in cui si trova l'Hunter al momento. Per passare a un nuovo livello, premi e tieni premuto il joystick per spostare l'icona lampeggiante dell'Hunter, poi premi il pulsante "Fire".

ATTENZIONE: L'Hunter può muoversi liberamente nella Galamap tra i livelli completati, ma non può saltare i livelli ignoti.

MODO CASUALE

Questa modalità può essere selezionata nella schermata del titolo e mischierà l'ordine dei livelli in maniera casuale. Anche se sei un esperto navigato di Hunter's Moon, è difficile sapere che cosa ti riserverà il futuro!

ATTENZIONE: Il salvataggio sulla cartuccia è disabilitato durante il Modo casuale.

TIPI DI LIVELLI

Hunter's Moon presenta una gamma diversificata di tipologie di livelli, progettati per mettere ad estrema prova le tue abilità e riflessi. Ciascuno dei primi 11 Sistemi stellari introduce un nuovo tipo di livello. Al di là di questo, chi lo sa cosa potrai mai incontrare...?

- **ATTACKER:** Cellule della struttura ad alveare che sparano Spore mortali in maniera casuale
- **AUTOGUIDATO:** Cellule della struttura ad alveare che sparano accanite Spore autoguidate
- **ROMPICAPO:** Un mix di cellule distruttabili e indistruttabili
- **WORMCELL:** Strutture ad alveare nomadi simili a serpenti che vagano per lo spazio
- **DARKCELL:** Starcell invisibili visualizzabili solamente sul radar
- **STARGATE:** Worker invincibili che creano Starcell "fittizie"
- **SWITCHER:** Worker che cambiano direzione senza avvertimento
- **JUMP GATE:** Starcell che si spostano di frequente in posizioni casuali
- **BLACKOUT:** Strutture ad alveare e Starcell che scompaiono per brevi periodi di tempo
- **STEAMPUNK:** Una serie di livelli misteriosi, tortuosi e intricati

EDITOR LIVELLO

L'Editor livello ti consente di progettare fino a 9 livelli e di salvarli sulla cartuccia.

BASI DI PROGETTAZIONE

Ciascun livello può contenere fino a otto Worker e quattro Starcell. I Worker si muovono nel livello creando strutture ad alveare e obbediscono a regole molto semplici:

1. Creano un numero specifico di cellule
2. Girano secondo angoli multipli di 45 gradi
3. Ripetono i passaggi precedenti...

Ogni livello si compone di 128x64 blocchi. Una volta che l'Hunter raggiunge l'estremità di questo universo, ricomparirà sul lato opposto. Le tipologie di strutture ad alveare a cellula singola sono perfette per questo mondo e ricompaiono sul lato opposto.

Tuttavia, le strutture di cellule 3x3 e le Starcell non si adattano bene oltre le estremità di questo mondo, pertanto se un Worker 3x3 raggiunge l'estremità si "ripiegherà" nella direzione opposta. Per ragioni di chiarezza, i confini del livello vengono mostrati nell'editor come linee continue.

MODO MENU

Questa modalità ti consente di accedere ai quattro menu dell'editor. Nella parte a destra dello schermo è presente una visualizzazione ridotta del livello, di solito incentrata sull'ultima Worker o Starcell selezionata.

- | | |
|--------|--|
| F1-F7 | - Seleziona menu 1-4 |
| Su/Giù | - Muovi i cursori di selezione |
| S/D | - Cambia valori |
| "Fire" | - Inizializza oggetto (se applicabile) |
| Spazio | - Attiva/disattiva
Modo visualizza/menu |

MODO VISUALIZZA

Questa modalità è accessibile dal Modo menu premendo SPAZIO e ti consente di scorrere liberamente il livello e di passare a Worker o Starcell specifiche.

- | | |
|----------|--|
| 1-8 | - Seleziona Worker 1-8 |
| Q/W/E/R | - Seleziona Starcell 1-4 |
| Joystick | - Scorri il livello |
| Spazio | - Attiva/disattiva
Modo visualizza/menu |

POSIZIONAMENTO

Questa modalità è accessibile da entrambi i menu delle Worker e delle Starcell e ti consente di scorrere il livello per posizionare la Worker o la Starcell selezionata.

- | | |
|----------|-----------------------------|
| Joystick | - Scorri nel livello |
| "Fire" | - Posiziona Worker/Starcell |

MODO TEST

Questa modalità è accessibile dal menu Varie e ti consente di giocare il livello attuale. Una volta che avrai completato il livello, avrai perso tutte le tue vite o sarai uscito dalla partita tornerai nuovamente all'editor.

IMPORTAZIONE LIVELLI

L'editor ti consente di importare i livelli dal gioco originale nei buffer dell'editor. In questo modo puoi studiare i livelli del gioco per scoprire come sono stati creati o utilizzarli come punto di partenza per le tue creazioni.

ATTENZIONE: L'editor utilizza il sistema numerico esadecimale. Inoltre, i valori iniziano di solito da 0 invece che da 1 (ad esempio, le Starcell presenti in ogni livello vengono numerate 00-03).

Per una guida dettagliata sull'utilizzo dell'Editor livello, visita il sito:
www.thalamusdigital.co.uk/editor


ESPAÑOL

CARGA DE DATOS

Apaga el C64/128 e inserta el cartucho de Hunter's Moon en el puerto de expansión del ordenador con la etiqueta hacia ARRIBA. Enciende el C64/128 y la partida comenzará automáticamente.

NOTA: Para evitar daños en el equipo, asegúrate de que tu ordenador C64/128 esté APAGADO antes de conectar o desconectar cualquier dispositivo externo.

MENÚ INICIAL

El menú inicial te permite realizar diversos ajustes antes de comenzar el juego, y se puede acceder a él manteniendo pulsada la tecla  al encender el C64/128.

VERSIÓN: Elige entre la versión remasterizada, original o de entrenamiento del juego (consulta los apartados **Juego original** y **Modo entrenamiento** que aparecen a continuación para obtener más información).

IDIOMA: Elige entre inglés, francés, italiano, alemán o español. Todo el texto aparecerá en el idioma seleccionado (solo para la versión remasterizada y de entrenamiento).

GUARDADO: Elige la ranura de guardado que desees (1, 2 o 3) para guardar tus datos del juego, o selecciona NO Para desactivar el guardado (solo en la versión remasterizada).

VÍDEO: Elige el modo de vídeo adecuado para tu zona geográfica (PAL o NTSC), o selecciona AUTOM. para detectar el modo adecuado de manera automática.

EDITOR DE NIVELES: Accede al editor de niveles, que te permitirá crear tus propios niveles de Hunter's Moon (consulta el apartado **Editor de niveles** para obtener más información).

PANTALLAS TRUCOS: Accede a las diversas páginas de trucos, que incluyen información exhaustiva sobre los distintos tipos de células que encontrarás en el juego.

INICIAR PARTIDA: Inicia la partida utilizando los ajustes que has elegido.

JUEGO ORIGINAL

Esta es la versión original de Hunter's Moon, publicada en 1987. Además de tener pocos niveles y sistemas estelares, el juego original carece de muchas de las opciones y funciones enumeradas en las secciones Menú inicial y Controles.

MODO ENTRENAMIENTO

El modo entrenamiento te permite perfeccionar tus habilidades con una cantidad infinita de vidas y permaescudos.

Si mantienes pulsadas las teclas 2-8 mientras pulsas Disparar en la pantalla de título, saltarás al primer nivel de ese sistema estelar en concreto.



INSTRUCCIONES

El juego se divide en múltiples **sistemas estelares**, y cada uno de ellos contiene cierto número de niveles. Cada nivel consta de un determinado número de Starcells. El objetivo de cada nivel es atravesar las colmenas y recoger **Starcells**, una tarea que se complica debido a los **Workers** que patrullan las colmenas y reparan los daños infligidos.

Los Workers también dan vida a las defensas de las colmenas, lo que provoca que expulsen **esporas** letales que solo se pueden detener con los **permaescudos** de tu nave (se pueden activar en el **menú de juego**). Tu nave también recibirá un breve potenciador de permaescudo cada vez que recojas una Starcell.

Al comienzo de cada nivel brillará una Starcell en tu radar durante ocho segundos. Recoge la Starcell que brilla antes de que el tiempo se agote para adquirir una práctica **coordinada espaciocircular**.

Cuando hayas completado todos los niveles del sistema estelar actual (o si consigues recoger cuatro coordenadas espaciocirculares), podrás jugar una **partida de bonificación** en la que tendrás que destruir a todos los Workers tan rápido como puedas.

Cuando termines la partida de bonificación, recibirás un permaescudo adicional (hayas sobrevivido o no) y una vida adicional si consigues destruir a los ocho Workers.

CONTROLES

PANTALLA DE TÍTULO

- F1 - Partida de 1 o 2 jugadores
- F3 - Música del juego o SFX
- F5 - Estrellas normales o mejoradas
- F7 - Modo normal o aleatorio
- D - Modo demostración
activado o desactivado
- Disparar - Iniciar partida


EN PARTIDA

- Joystick - Mover/rotar
- Disparar - Dispara cañones láser
- Run/Stop - Modo pausa

MODO PAUSA

- Q - Salir del juego
- Disparar - Reanudar partida
- Joystick - Menú de juego

MODO SIN SERVICIO

- Joystick - Cambiar coordenadas
- Tecla  - Volver a la partida

GUARDAR Y CARGAR DATOS

Si eliges una ranura de guardado en el **menú inicial**, podrás guardar tu progreso en el cartucho (el juego se guarda al completar cada nivel). Si has seleccionado una ranura de guardado, al pulsar Disparar en la pantalla de título te aparecerán dos opciones:

NUEVA PARTIDA: Borra los datos de la ranura de guardado actual y comienza una nueva partida. Se te pedirá que confirmes si quieres borrar los datos o no.

CONTINUAR PARTIDA: Continúa la partida utilizando los datos de la ranura de guardado actual. Si la ranura de guardado actual no contiene ningún dato, la partida comenzará desde el nivel 1.

BARRA DE INFORMACIÓN DEL JUEGO



1

2

3

4

5

6

1. COORDENADAS:

Muestra las coordenadas espaciocirculares que has recogido. Se pueden modificar en el modo sin servicio con el joystick.

2. SÍMBOLO DE ESTADO:

P - Se muestra durante el modo pausa
R/C/T - Tipo de motor (Retro, Crucero o Turbo)
8-0 - Cuenta atrás para que desaparezca la Starcell
8-0 - Workers restantes durante la partida de bonificación

3. NÚMERO DE NIVEL:

Muestra el número de nivel actual

4. RADAR:

Muestra la ubicación de las Starcells

5. PERMAESCUDOS:

Número de permaescudos (hasta un máximo de 255)

6. VIDAS:

Número de vidas (hasta un máximo de 255)

NOTA: Cada 10 000 puntos se otorga una vida y un permaescudo adicionales.

MENÚ DE JUEGO

MOTORES: Cambia el motor del Hunter a Retro, Crucero o Turbo. Cada tipo de motor tiene sus propias características. Experimenta con ellos hasta encontrar el que más te guste.

REPINTAR: Personaliza tu nave Hunter cambiando su color a plateado, cobalto, dorado o personalizado (estos colores pueden variar ligeramente según el tipo de nivel).

ESCUDOS: Activa los permaescudos del Hunter, que otorgan inmunidad frente a las esporas hasta el final del nivel (o hasta que se destruya el Hunter).

SIN SERV.: Entra en el **Modo Sin Servicio**. Aquí podrás utilizar el joystick para cambiar las coordenadas espaciocirculares y crear patrones relajantes y efectos psicodélicos.



MAPA ESTELAR

El mapa estelar aparece entre niveles y muestra la disposición del sistema estelar actual, incluidos los niveles desconocidos (aquellos que aún no has visitado), los niveles que ya has completado y la ubicación actual del Hunter. Para saltar a un nuevo nivel, mantén pulsado el joystick para mover el icono parpadeante del Hunter y pulsa Disparar.

NOTA: El Hunter puede moverse libremente entre los niveles completados del mapa estelar, pero no puede saltarse los niveles desconocidos.

MODO ALEATORIO

El modo aleatorio se puede seleccionar en la pantalla de título y alterará de manera aleatoria el orden de los niveles. ¡Aunque seas un veterano experimentado en Hunter's Moon, jamás sabrás con certeza lo que te espera!

NOTA: El guardado en cartucho está desactivado en el modo aleatorio.

TIPOS DE NIVELES

Hunter's Moon contiene una amplia gama de niveles diseñados para poner al límite tus habilidades y reflejos. Cada uno de los primeros 11 sistemas estelares presenta un nuevo tipo de nivel. ¿Quién sabe lo que te encontrarás después...?

- **ATTACKERS:** Células de la colmena que disparan esporas letales de manera aleatoria
- **DIRECCIÓN:** Células de la colmena que disparan constantes esporas dirigidas
- **PUZLES:** Una mezcla de células destructibles e indestructibles
- **WORMCELLS:** Colmenas nómadas con forma de serpiente que deambulan por el espacio
- **DARKCELLS:** Starcells invisibles que solo aparecen en el radar
- **STARGATES:** Workers invencibles que lanzan Starcells falsas
- **SWITCHERS:** Workers que cambian de dirección sin previo aviso
- **JUMP GATES:** Starcells que frecuentemente cambian de dirección de manera aleatoria
- **BLACKOUTS:** Colmenas y Starcells que desaparecen durante un breve periodo de tiempo
- **STEAMPUNK:** Una serie de oscuros, enrevesados e intrincados niveles

EDITOR DE NIVELES

El editor de niveles te permite crear hasta 9 diseños de niveles personalizados y guardarlos en el cartucho.

ASPECTOS BÁSICOS DEL DISEÑO

Cada nivel puede contener un máximo de ocho Workers y cuatro Starcells. Los Workers se desplazan por todo el nivel creando “colmenas” y obedecen a unas sencillas normas:

1. Lanzar un número determinado de células
2. Girar formando un ángulo múltiplo de 45 grados
3. Repetir...

Cada nivel tiene un tamaño de 128x64 casillas. Cuando el Hunter alcance el borde del universo, aparecerá en el lado contrario. Las colmenas de una sola célula caben sin problema en este mundo, y al llegar al borde aparecerán en el lado contrario.

No obstante, las estructuras de células y Starcells de 3x3 no encajan perfectamente en los bordes de este mundo, por lo que si un Worker de 3x3 alcanza el borde, regresará en la dirección contraria. Para mayor claridad, los límites del nivel se muestran en el editor como líneas continuas.

MODO MENÚ

Este modo te permite acceder a los cuatro menús de edición. En la parte derecha de la pantalla aparece una vista reducida del nivel, que normalmente enfocará al último Worker o Starcell que hayas seleccionado.

- | | |
|--------------|-----------------------------------|
| F1-F7 | - Selecciona un menú del 1 al 4 |
| Arriba/abajo | - Mueve los cursores de selección |
| I/D | - Cambia los valores |
| Disparar | - Activar objeto (cuando proceda) |
| Espacio | - Alternar entre modo menú/vista |

MODO VISTA

Accede a este modo pulsando ESPACIO desde el modo menú para poder desplazarte libremente por el nivel y saltar a determinados Workers o Starcells.

- | | |
|----------|--------------------------------------|
| 1-8 | - Selecciona un Worker del 1 al 8 |
| Q/W/E/R | - Selecciona una Starcell del 1 al 4 |
| Joystick | - Desplazarse por el nivel |
| Espacio | - Alternar entre modo vista/menú |

MODO COLOCACIÓN

Accede a este modo desde el menú de Workers o de Starcells y podrás desplazarte por el nivel para colocar el Worker o Starcell que hayas seleccionado.

- | | |
|----------|----------------------------|
| Joystick | - Desplazarse por el nivel |
| Disparar | - Colocar Worker/Starcell |

MODO PRUEBA

Accede al modo prueba desde el menú varios para jugar al nivel actual. Si completas el nivel, pierdes todas tus vidas o sales de la partida, volverás al editor.

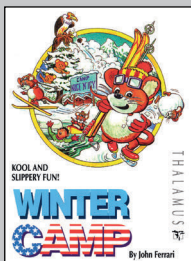
IMPORTAR NIVELES

El editor te permite importar niveles del juego original a la memoria de niveles del editor. Así podrás analizar los niveles del juego para ver cómo se crearon o utilizarlos como punto de partida para tus propias creaciones.

NOTA: El editor utiliza el sistema de numeración hexadecimal. Además, los valores suelen comenzar con el número 0 en lugar del 1 (por ejemplo, las Starcells de cada nivel están numeradas como 00-03).

Para obtener una guía exhaustiva sobre cómo utilizar el editor de niveles, dirígete a:
www.thalamusdigital.co.uk/editor

GET YER MITTS ON THE HITS!



**Remastered Commodore 64 classics
Coming soon from Thalamus Digital Publishing...**



THALAMUS