

ADDITIONAL INFORMATION FOR 'NORTH & SOUTH' AMSTRAD CASSETTE VERSION

HOW TO USE THE CASSETTE VERSION



The game is provided on two double-sided cassettes.

On cassette 1 face A, you will find the game introduction and the interface menu; on face B, the strategic map. When the game is over, being on the strategic map, you may wait for the final screens to display. On cassette 2 face A, you will find the pitched battle and on face B, the fort attack game.

To load the game:

Insert cassette 1 face A and follow the instructions of the manual.

To load the other sequences:

To switch from the menu (cassette 1, face A) to the strategic map (cassette 1, face B), after the menu has been displayed and BEFORE making your choices, turn over the cassette, so that B is facing upside, and rewind the tape to the beginning. When you have made your choices, the part with the strategic map will load automatically.

To switch from the map to the pitched battle or fort attack: After the strategic map has been displayed on the screen, replace cassette 1 by cassette 2 (face A for the battle and face B for the fort) and check that you have rewound the tape to the beginning. The sequence will load automatically.

To return to the strategic map after a battle or a fort attack: remove immediately cassette 2 and insert cassette 1 face B (rewound). The strategic map will load again, and you will be ready to start over again, proceeding the same way for each arcade sequence when needed.

ATTENTION:

The TRAIN sequence is not available on cassette versions. The result of train attacks is calculated by the computer according to the same principles as in the strategic mode.

**ADDITIF SPECIAL POUR "NORTH & SOUTH"
version AMSTRAD CASSETTE**

COMMENT UTILISER LA VERSION CASSETTE



Le jeu comprend 2 cassettes de 2 faces chacune.

Sur la cassette 1 face A, se trouvent l'introduction du jeu et le menu où vous devez choisir vos options de jeu. Sur la face B, se trouve la carte stratégique. Après la carte, lorsque vous aurez perdu ou gagné, vous trouverez les images de fin de jeu. Sur la cassette 2 face A, vous trouverez la bataille et sur la face B, le jeu d'arcade du Fort.

Pour charger le jeu :

Introduire la cassette 1 face A et suivre les instructions de la notice.

Pour charger les autres parties :

Pour passer du menu (cassette 1 face A) à la carte stratégique (cassette 1 face B), après que le menu soit apparu à l'écran, AVANT d'effectuer vos choix, retournez la cassette sur la face B et rembobinez-la pour qu'elle se trouve au début de la bande. Lorsque vous aurez effectué vos choix, la partie de la carte stratégique se chargera automatiquement.

Pour passer de la carte à la Bataille ou au Fort : après que la carte stratégique ait disparu de l'écran, enlevez de votre lecteur la cassette qui s'y trouve et introduisez la cassette 2, sur la bonne face (Face A la bataille et face B le Fort) et vérifiez d'avoir toujours rembobiné au début votre cassette. La partie désirée se chargera automatiquement.

Pour revenir à la carte stratégique après une bataille ou un assaut de Fort : enlevez tout de suite la cassette 2 et introduisez la face B de la cassette 1, rembobinée au début bien sûr. La partie carte se rechargera et vous serez prêt à recommencer, suivant les mêmes procédures de nouvelles batailles ou de nouveaux assauts de forts.

ATTENTION :

La séquence du TRAIN n'est pas disponible sur les versions cassettes. Les interceptions de train seront calculées sur les mêmes bases que celles d'une partie se jouant uniquement en mode stratégie.

COMPIL'ACTION



© INFOGAMES 1990

North and South

Pour l'attaque d'armées: Mettre K7 2 face A- (90)
 Pour l'attaque d'un fort: Mettre K7 2 face B- (130)
 Lorsque la partie est finie mettre K7 1 face A à
 3.13.

CONTENTS

English

Loading Instructions	Page 4
Fire & Forget	Page 5
Tintin on the Moon	Page 8
Teenage Queen	Page 11
North and South	Page 13
Hostages	Page 19

Français

Chargement des Jeux	Page 24
Fire & Forget ... 2.7.7	Page 25
Tintin sur la Lune ... 1.9.1. m1: 36. m2: 24. m3:	Page 28
Teenage Queen ... 2.7.6	Page 31
North and South / Les Tuniques Bleues ... 4.2.2	Page 33
Hostages ... 14.0	Page 39

Deutsch

Ladeanweisungen	Seite 44
Fire & Forget	Seite 45
Tim und Struppi auf dem Mond	Seite 48
Teenage Queen	Seite 51
North and South	Seite 53
Hostages	Seite 59



LOADING INSTRUCTIONS

ATARI 520 AND 1040 ST.

- Insert the disk in the drive,
- Switch on the computer,
- Double click on the .PRG icon, if the game is not autobootable.

AMIGA

On AMIGA 1000:

- Load KICKSTART,
- When WORKBENCH is requested, insert the game disk in drive DFO:

On AMIGA 500 and 2000:

- Insert the disk in drive DFO:
- Switch on the computer.

IBM PC and compatibles

- Start the computer under D.O.S.,
- Insert the game disk in drive A:;
- Type
 - TATOU to load TINTIN, NORTH & SOUTH or HOSTAGES,
 - ERE to load TEENAGE QUEEN,
 - FIRE to load FIRE & FORGET
- and press the RETURN key.
- Follow the on-screen instructions.

AMSTRAD CPC cassette version

- Switch on the computer,
- Insert the cassette in the recorder,
- For 664, 6128 and 464 with a disk drive, type [TAPE (to obtain)], press the keys SHIFT and @ simultaneously)
- Then CTRL and ENTER (small key on the number pad).

AMSTRAD CPC disk version

- Switch on the computer,
- Insert the disk in the drive,
- For FIRE & FORGET, type RUN" FIRE" and press the ENTER key.
- For the other games, type [CPM (to obtain)], press the keys SHIFT and @ simultaneously)

FIRE & FORGET

THE STORY SO FAR...

The government has designated you to pilot the THUNDER MASTER, the most perfected vehicle of modern times...

It is equipped with four-wheel drive, a triple turbo V16 motor, and will allow you to cross particularly uneasy enemy territories.

Our units that are still able to fight, have prepared the terrain by leaving omega-kerosene tanks on your route which allow enough autonomy, to reach our bases.

Your armament is composed of utmost high-tech outfits invented by our techno-robots:

- Tetranuclear powered missiles with indecodable voice guidance,
- MV module with magnetic lift and a firing capacity of 117 Gigawatts per second.

On your way, you will be attacked by tanks, and hindered by rocks; bunkers will wait to open fire on you. THUNDER MASTER is almost indestructible and its few consumption has nothing to do with the speed (step on the gas as you like!).

Note: The disk must not be removed from the drive during the game.

COMMON COMMANDS FOR ALL COMPUTERS

Car movement in 1 player mode:

PC joystick or arrows	AMIGA joystick n. 2	ATARI/AMSTRAD joystick or arrows	ACTION
UP	UP	UP	accelerate
DOWN	DOWN	DOWN	brake
LEFT	LEFT	LEFT	turn left
RIGHT	RIGHT	RIGHT	turn right
ENTER	FIRE button	SPACE	fire
SPACE			fire

In 2 player mode, you can pilot your unit in magnetic lift mode with the following commands (Note: There is no 2 player mode on AMSTRAD):

PC	AMIGA joystick n. 1	ATARI joystick n. 1	ACTION
S	UP	UP	accelerate
X	DOWN	DOWN	brake
C	LEFT	LEFT	turn left
V	RIGHT	RIGHT	turn right
SPACE	FIRE button	SPACE	fire

When entering the player's name at the end of the game, choose the letters one by one, by positioning the cursor on the desired character:

- Use the arrow keys on PC, AMSTRAD and ATARI; the joystick on AMIGA
 - Confirm each letter with the space bar on PC, AMSTRAD and ATARI; the fire button on AMIGA.
- When you've finished, confirm the feature END with the space bar (or fire button on AMIGA). Your score will be saved on disk.

PC COMMANDS

- F1 key: allows to change the colour palette.
- F2 key: connects/disconnects the joystick
- F3 key: sound ON/OFF.
- F4 key: monochrome/colour mode.
- F5 key: quit combat.
- F10 key: pause.
- ESC key: return to DOS.

When you choose the level of difficulty, number of players and combat area, use the arrow keys on the keyboard (or the joystick) to make your selection, and the space bar (or fire button) to confirm.

AMIGA COMMANDS

- F9 key: pause

When you choose the level of difficulty, number of players and combat area, use joystick n. 2 to make your selection, and the fire button to confirm.

If you want to play immediately without listening to the opening music, just keep the fire button pressed during the first bars.

ATARI ST COMMANDS

- F1 key: sets the frequency to 50 or 60 Hz.
- F5 key: quit combat.
- F10 key: pause.

AMSTRAD COMMANDS

- ESC key: pause

© TITUS 1988

TINTIN ON THE MOON

The first rocket to the Moon is about to be launched from the Atomic Research Centre at Sprodj in Syltavia. On board are Tintin, Snowy, Captain Haddock, Professor Calculus and the engineer Wolff...

Note : At any moment you can freeze the game by pressing the "P" key. To continue playing, press any key.

I - STARTING THE GAME

With the mouse or the cursor keys, move the arrow under the English flag and click (left button of the mouse) or press space bar to confirm.

To start, press the Space bar.

II - THE JOURNEY THROUGH SPACE

Now you take over the controls of the rocket. It's your job to take our friends to the moon.

You'll have to avoid the meteorites and catch the yellow and red spheres on your way.

- The yellow spheres stock you up with energy.
- You'll have to catch 8 red spheres to go over to the next stage.

Commands for piloting the rocket

- Joystick: just push your joystick in the direction you want to go.
- Mouse: move the mouse in the direction you want to go to.
- Keyboard: use the arrow keys to guide the rocket in whatever direction you want. Press two keys at the same time if you want diagonal flight.

On Amiga and Atari, you can reverse the up/down commands by pressing the F1 key.

Indicators

- At the left: your energy level
- At the right: your score
- At the bottom: your distance from the Moon

III - IN THE ROCKET

Your job is to guide Tintin through the various rooms in the rocket.

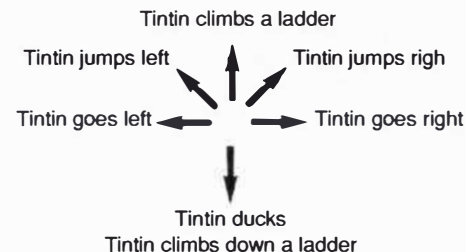
You'll have to disarm the bombs, put out fires, free his companions and catch that dastardly Colonel Boris! That are the four conditions which have to be fulfilled to go over to the next stage.

Note: You'll first have to get the extinguisher. When it is empty (it will flash on the left-hand side of the screen), fetch another one. To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it (it will appear on the left-hand side of the screen).

Warning : in this part of the game, you cannot play with the mouse.

Commands for moving Tintin

* In normal gravity:



* In Zero gravity:

Tintin floats through the rocket's various compartments. In fact he turns around himself. You can change this movement by giving a direction using the joystick or the keyboard (arrow keys for the cursor).

To change his trajectory, use the joystick or arrow keys just before he bounces off something, keep the direction during the bounce, then release.

To switch from normal to zero gravity (and vice versa), press F1.

Commands to activate the extinguisher

To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it.

You make use of it by giving a direction (joystick or keyboard) and pressing the fire button or space bar simultaneously.

The bombs

The bombs set by Colonel Boris are indicated at the bottom of the screen.

They disappear one by one as TINTIN defuses them.

Note: An alarm signal will announce when a bomb is about to explode.

To disarm a bomb, Tintin must simply touch it.

Other action possibilities

- To free someone, Tintin only has to touch him (prisoners are indicated in the left border of the screen).
- To capture the hateful Colonel Boris, Tintin must sneak up from behind and jump on him! But he can also use the foam extinguisher.

IV - MOON LANDING

When you're close enough to start landing procedures, you'll lose momentarily the control. Take a well-earned rest as you sit back and watch the Moon get closer and closer. Then the rocket will turn round.

It's time to take over the controls again!

To land you'll have to brake the speed by regulating the auxiliary engine. This last test will allow you to convert the energy remaining into score...

To increase auxiliary engine power

- On the joystick use the Fire button.
- On the keyboard use the Space bar.
- On the mouse click the left button.

V - GAME OVER

If you have lost, you'll see the message "GAME OVER".
To play once more, press any key.

TEENAGE QUEEN

To begin with, each player has 100 chips.

The first bet (compulsory) is for 5 chips. 5 cards are then dealt. The players can then start to BET.

I - HOW TO PLAY

Very simple! Place the cursor on the options (mouse or arrow keys) and confirm with the space bar or mouse button. You may also use the function keys F1 to F3 or the keys 1 to 3 on the numeric pad. These keys correspond to the position of the options on the screen, from left to right.

STAY: you hold.

BET: you start betting.

RAISE: you raise the betting.

CALL: you match the bet to: change some of the cards in your hand (1st round) or see your opponent's hand (2nd round).

DROP: you fold and quit the current game.

CHANGING CARDS

Select the cards you wish to change: place the cursor on a card, confirm by pressing the space bar or mouse button (repeat as often as necessary) or choose them using the keys 1 to 5 on the number pad (or F1 to F5). Press a second time to cancel.

Right click to confirm your choice or press RETURN.

CARD VALUES

The order is 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. No suit is stronger than another.

The combinations, from weakest to strongest, are as follows:

1. Pair two cards of the same value
2. Two pairs each pair containing two cards of the same value
3. Three of a kind three cards of the same value
4. Straight five cards of varying suits in a continuous sequence
5. Flush five cards of the same suit
6. Full house three of a kind and a pair
7. Poker four cards of the same value
8. Royal flush straight of cards of the same suit.

II - RULES

First of all, before any cards are dealt, a preliminary bet of 5 chips is compulsory. The program takes care of this for you. 5 cards are dealt to each player, who start to play in turn. The player whose turn it is can open the betting (BET) or not (STAY). The player who opens can bet from 5 to 25 chips.

The opponent can fold immediately (DROP). Or can raise the betting (RAISE). Or can match the current betting, in order to change some cards (CALL). The change of cards gives a clue to your opponent's hand. If she changes 2 cards, it could mean she has three of a kind. It could also be a bluff! Betting starts again. You can leave the initiative to your opponent (STAY) or raise the betting yourself (BET). Three situations can then develop for all the players:

- You abandon the game (DROP), if you think the stakes are too high for your hand.
- You see the opponent's hand (CALL), by matching her bet. The hands are compared to find the winner.
- You increase the betting (RAISE), to raise up the stakes and put pressure on your opponent. Bluffing comes into its own at this stage. To bluff means to intimidate the opponent into folding by giving the impression that your hand is much stronger than it really is.

SPECIAL CASES

- If both players STAY following the first deal, the game is cancelled and the preliminary 5 chips stay in the pot.
- If both players STAY, following the second deal, the hands are compared to find the winner.

NORTH AND SOUTH

Your objective is ensure victory for your side (North or South) by eliminating all the enemy armies.

You will be controlling armies across all the combat zones of the Civil War. You may respect history or not, as you like.

I - START

Note: Clicking means placing the cursor on your choice and pressing the RETURN key, the fire or left mouse button.

1) How to start play immediately:

Using your cursor, click on "GO". You can now play using the following configuration:

- You are playing at CAPTAIN level. You play Captain STARK against a Confederate Corporal played by the computer.
- The start year is 1861 and no catastrophe is activated. North plays first.

2) Changing the current configuration

* Difficulty level

Click on the character head in the window.

CORPORALS: BLUTCH for the Union, MATHIAS for the Confederacy.

SERGEANTS: CHESTERFIELD for the Union and CANCRELAT for the Confederacy.

CAPTAINS: STARK for the North and PHILIP for the South.

* 1 or 2 players

Click on the flag in the window; a computer will appear, signalling that your computer will play that side. Reclick on the computer to switch to human mode.

* Change start year

Click on the calendar to scroll the years from 1861 to 1864. Each year corresponds to a certain number of armies and territories owned by each side; the situation reflects actual historical conditions for that year.

* The disasters

These disasters will modify the strategic situation.

To activate a disaster, just click on it.

When in play, you will not be able to cancel the disaster.

- INDIANS

They occasionally attack armies in neighbouring territories. When the Indians have spotted their prey, they send smoke signals before launching their attack. Mexicans may also attack.

- STORMS

A storm cloud travels around above the map. Any army under the cloud is unable to move until the cloud leaves the territory.

- EUROPEAN REINFORCEMENTS (Ship)

Both sides in the Civil War were diplomatically very active in Europe. The side who owns South Virginia will receive a ship containing reinforcements. Once on dry land, they will constitute an army (1 Cannon, 3 Cavalrymen and 6 Infantrymen) or reinforce that army up to maximum limits (3 Cannons, 9 Cavalrymen and 18 Infantrymen).

*** Strategic or arcade mode**

Click on the Arcade icon to deactivate the Strategic mode and vice-versa. In the Arcade mode there are three challenges to face: the battle, the train and the fort. In the Strategic mode, the winner of a challenge is determined by the computer.

*** Who plays with the joystick?**

When there are two players, an extra icon is available on the screen. It lets you specify which of the two sides will play using the joystick. By default, the Northern (Union) player uses the joystick. Just click on the South's grey rectangle to switch. To return the joystick to the Northern player, click in the blue rectangle. If you're playing alone against the computer, you automatically possess the mouse, keyboard and joystick.

The mouse may be used by both players for movement on the map (see Army Movement).

Note: In a 2 players game, a joystick is required.

Click on the case labelled "GO", to start play.

II - THE GAME

STRATEGIC MAP AND GAME

An army is composed of several infantry, artillery and cavalry units. On the map one soldier represents one army.

1) ARMY MOVEMENT

The players play each in turn.

During each of his turns, a player may move some or all his armies. He can move them only onto a neighbouring territory.

Example: Moving to another territory

- Click on the army you want to move

- The territories where your chosen army may move to will flash.

- Click on the territory you wish the army to move to.

- The army moves to the selected territory and cannot move again until the next game turn.

If you don't want to move all of your armies, you end your turn by clicking on the date, to end your turn.

2) CONQUERING A TERRITORY

- A territory belongs to the first player to move an army onto it.

- If a player arrives on an unoccupied enemy territory, he conquers it.

- If he arrives on an occupied enemy territory, there will be a battle. The territory will belong to the winner.

- If he enters an occupied enemy territory with a fort, there will be a battle and a fort attack (arcade).

- If he enters an unoccupied enemy territory with a fort, he just has to win the fort attack, to conquer the territory.

3) FUSING ARMIES TOGETHER

It can sometimes be a good idea to fuse two or more armies into one big force.

- Click on the army you wish to reinforce.

- Move that army to a territory containing an allied army.

- You now have a new reinforced army which you'll be able to move next turn.

NOTES: If an army has already 18 Infantrymen, 9 Cavalrymen or 3 Cannons, fusing won't be possible.

One or more cannon balls at the feet of a soldier on the map indicate the size of his army.

4) ATTACKING AN ENEMY ARMY

- Click on the army you want to use.

- Click on the territory containing the enemy unit.

- The two opposing armies will now switch to the arcade "Battle" mode, unless the players are in strategic mode only.

*** Attacking an enemy army with several armies**

- Check if more than one allied unit can move onto the same enemy-occupied territory.

- If that's the case, click on one of your armies.

- Click on the enemy territory.

- All allied armies which can attack that enemy will automatically move to the enemy territory.

NOTE : If the sum of attacking armies exceeds the maximum of 18 Infantrymen, 9 Cavalrymen or 3 Cannons, the extra units will remain as an army in one of the original territories.

5) THE RETREAT

If you have taken the decision to retreat, there are two possible cases:

- You are the attacker : your army moves to its territory of origin.

- You are the defender and the computer moves your army back from the front line to one of your territories.

- If none of your territories are available to move back to, then the retreat won't be possible.

6) THE SUPPLY PHASE or GETTING NEW ARMIES

At the end of each Game Turn, according to the number of territories you possess, you should receive a certain number of bags of gold.

You will only receive the gold, however, if two of your towns are connected by a railroad crossing only territories of your own.

*** Getting new armies**

When a player has 5 bags of gold in his bank, a new army is created. The new army will flash at the bottom left of the map.

To move the new army into play, click on a flashing territory. The new army (6 Infantrymen, 3 Cavalrymen and 1 Cannon) can only move to a territory containing no other army and which lies on a railroad line that belongs entirely to you.

*** How to collect your enemy's taxes**

- No link between two enemy towns must be possible. You can cut a link by taking a territory between the enemy towns.
- The enemy train will try to get through (if no other possible line exists). You will then switch to the Train arcade sequence.

7) SURROUNDING THE ENEMY

To capture a territory without fighting a battle, you can encircle it. When enemy territories with no armies stationed in them are encircled by one or more of your armies, those territories change sides. You cannot "surround" a territory which has a town.

THE TRAIN SEQUENCE - ARCADE MODE

The character you control is on the ground. First you must climb up the back end of the passing wagons onto the roof of the train. If you fail to climb on, then your interception attempt is over. Your objective is to reach the front of the train in order to stop it and overcome the driver.

◆ COMMANDS

- How to climb onto a wagon ↑
- Move left ←
- Move right →
- How to jump from one wagon to the next ↑

Attack:

- Space bar or Fire button: you throw a knife at your enemy, unless you are in hand to hand combat.
- Space bar or Fire button: you punch your enemy in hand to hand combat.

NOTE: The number of knives available is limited by the difficulty level. On Amstrad with no joystick use the keys defined in the INTERFACE menu.

2-Player version:

The player who owns the train, and who defends it against the attacking player, can send men onto the roof to fight off the attack.

- To send a man: Direction UP or DOWN (joystick or keyboard).
- To throw a knife or give a punch (in hand to hand combat), the Fire button if you play with a joystick, if not press the space bar.

NOTE: The man moves by himself from right to left. The defending player controls only the moment when the soldier appears and the fight.

◆ THE RACE AGAINST TIME

The amount of time available varies according to the difficulty level. Time is symbolized by a clock and your progress towards the locomotive is represented by a boot.

THE FORT SEQUENCE - ARCADE MODE

Possession of at least two towns connected by a railroad link is vital for both players. These towns are protected by forts. Your objective is the enemy flag situated at the far end of the fort. If you get there in time, the enemy flag will come down, to be replaced by yours.

◆ COMMANDS

You move and fight according to the same principle as in the Train sequence. Guard-dogs will appear from time to time and try to stop the attacker. If you step on an ammo box, you will be stunned for several seconds.

2-Player version: The same commands are used as in the Train sequence.

NOTE: If the defender uses DOWN direction to bring on a soldier, he will arrive at ground level. Using UP direction will bring the soldier into play on the ramparts.

◆ THE RACE AGAINST TIME

The amount of time available varies according to the difficulty level.

THE PITCHED BATTLE - ARCADE MODE

A battle is fought when two opposing armies occupy the same territory. The aim is to eliminate the enemy force or force it to retreat. The winner keeps the territory where the battle is fought.

◆ COMMANDS

1) Choose the unit which is to move or fire:

If you are using the joystick: press Left SHIFT.

If you use the keyboard, press Right SHIFT (or the defined key on AMSTRAD)

The selected unit is represented by its symbol. It is displayed at top left screen for the Union player and top right screen for the Confederate player.

2) Moving the unit

Use the directions provided by the keyboard or joystick.

- Artillery moves only up or down.
- Cavalry begins facing the enemy, either right or left. Backward movement is impossible for horses.
- Infantry can move in any direction.

3) Firing and Charging

*** Artillery:**

1 player: Press Fire or Space bar.

2 players: Joystick player: Fire button.

Keyboard player: Space bar (or defined key)

Press and keep the key or button pressed; a gauge will display at the top of the screen. The fuller the gauge, the greater the range. To fire, release the key or button.

NOTE: The cannons possess only 9 cannon balls.

* **Cavalry:** The same principle applies to commands.

The first button-press positions the charge, facing the enemy.

Further key/button pressing is used for sabre-slashing the enemy troops.

Changing formation: direct the men once in the opposite direction to the direction of their charge (right or left). This particular manoeuvre is vital for crossing bridges and canyons!

* **Infantry:** The same command principle applies.

The first press places the footsoldiers into firing position.

Further pressing will make the firers shoot straight ahead.

Changing formation: To return to the original formation, just direct them once in the direction opposite to their marching direction (left or right). If you continue taking that direction, the formation will move back.

4) The retreat

The joystick player has to press the ESCAPE key; the keyboard player has to press BACKSPACE (←) (or press the defined STOP key on AMSTRAD). As soon as his units are in place on the battle field, the player may retreat. The retreating army will lose all its cannons. If the attacker retreats, his army will go back to its original territory. If the defender retreats, his army will retreat from the territory. If retreat is impossible, the Retreat keys (ESCAPE and BACKSPACE) are inactive.

Our thanks to the authors LAMBIL & CAUVIN and to les Editions DUPUIS
© INFOGRAMES 1989

HOSTAGES

I - CHOICE OF MISSION

The difficulty level of the game determines the duration of the ultimatum, the number and the aggressiveness of the terrorists and their reaction time. You can choose one of the following from the first menu: LIEUTENANT (with a low number of terrorists with weak aggression), CAPTAIN (the number of terrorists increases and so does their speed of reaction), COMMANDER (number of terrorists and the number of hostages taken are at their maximum).

The player must without mistake and taking particular attention to the placement and co-ordination of his combat team). From the second menu you can choose either: TRAINING (there are no hostages), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE, JUPITER. The more difficult the mission, the less time you have to complete it.

For choosing, use the keys UP and DOWN or the joystick. Then press the fire button or space bar.

II - FIRST PART

A) POSITIONING YOUR MARKSMEN

You have 3 marksmen at your disposal. To effectively keep watch on the 3 sides of the building, the men must stay all night in the best positions possible. You control the marksmen one by one. When you control a marksman his name and number will appear on the screen. The three marksmen DELTA, ECHO, MIKE can be moved with the aid of the keys F1, F2, F3 (or 1, 2, 3 on the AMSTRAD 464 number pad)

To change to another D.I.C.T man, first make him hide then, access the plan (action key "Fire" or ESC), then select the man with F1, F2, F3 (1, 2, 3 on AMSTRAD 464)

B) GENERAL PLAN

On the plan, you will see the places where you must position your men to keep watch on the 3 sides of the Embassy. These places are shown by CROSSES. When you want to see how far one of your men has progressed, you switch to the plan mode with the FIRE key (Amstrad) or ESC and press F1, F2, F3 (or 1, 2, 3).

He will then appear on the map to indicate his location.

C) MOVEMENT COMMANDS

You must avoid having your men spotted by the spot lights of the terrorists. As soon as one of your men has been spotted, the terrorists will open fire and can then eliminate him.

In order to avoid being spotted and to arrive at the right places (marked by crosses on the map), you have several movements at your disposal by using either the joystick or the keyboard.

Joystick	Action	
→ RIGHT	move right	
← LEFT	move left	
↓ DOWN	to lay on the floor	
↑ UP	to hide	
↘ DOWN+RIGHT	forward roll to the right	} only if you are in a standing position only if you are lying on the floor
↙ DOWN+LEFT	forward roll to the left	
↘ DOWN+RIGHT	crawl right	
↙ DOWN+LEFT	crawl left	

On AMSTRAD:

The direction DOWN will be used to leave a hiding place by the door or a window, the FIRE key allows you to stop immediately when walking.

Use the keys that you have defined at the beginning of the joystick.

Return to the plan:

This is only possible when you are hidden inside a building, behind a door or window. Press ESC, SPACE BAR or FIRE.

In this mode: F1, F2, F3 (1, 2, 3) to select Delta, Echo, or Mike.

D) END OF SEQUENCE

When all your men are in position on their crosses. (If all your men are dead start again).

Press RETURN, to access the second part; DELETE to start this part over again.

For information: there is no need to place one man on each cross. You can have less than 3 marksmen surviving this part, or two or three marksmen on the same cross keeping watch on only one side of the embassy.

III - SECOND PART

On the AMSTRAD version, you will be asked to turn over the disk or cassette and to press the Fire button to load the second part.

A) POSITIONING ON THE ROOF

GENERAL PLAN OF THE SITUATION: AMSTRAD 128 KB, ESCAPE on ATARI and AMIGA

When accessing this part, you enter directly the plan mode. The D.I.C.T. men whom you have managed to hide are shown by their corresponding number on the adjoining buildings. The men on the Embassy roof are likewise shown by numbers. Their code names are visualized with F4, F5, F6 and 1, 2, 3 on Amstrad.

B) TO MOVE A D.I.C.T. MAN

Just press the function key corresponding to the code of that D.I.C.T. man.

You can move the cross representing your man over the roof and its edges with the direction keys or the joystick. The cross must appear on the edge of the roof. The man is then ready to descend and to start this operation you must press ESCAPE or the MENU MAP key on AMSTRAD.

You will pass to abseiling mode. The map can be called up at any time by pressing the MENU MAP key or ESCAPE. You can also change from one man to another at any time.

Game mode: When controlling a marksmen, either in abseiling mode or inside the building, you are in game mode.

Important: in the game mode, there is no need to call the general plan to change from one marksmen to another. Just press the number key corresponding to the men. This change will be symbolized by a video effect.

C) EMERGENCY SITUATION

When one of your team, either inside the building or while abseiling, finds himself in a delicate situation (e.g. the presence of terrorists in the same room or in one of the adjoining rooms), the man's code on the control board will begin flashing and this indicates an emergency situation. The player must then change to that person in danger by pressing the appropriate key. If you wait too long, your man could be neutralized by the terrorists.

D) ABSEILING (On Amstrad only on the 128 KB versions).

On the AMSTRAD 464-664 versions, the D.I.C.T men directly appear in a room of the 3rd floor.

When one of your men is in position on one side of the building, he can then be used for abseiling down the wall and then enter the Embassy. In order to play him press ESCAPE or the MENU MAP key on AMSTRAD. You are then in the DESCENDING MODE.

There are three movements at your disposal.

1) **PUSHING AWAY FROM THE WALL = FIRE:** In order to extend his legs (so he is pushing away from the wall) press the space bar or fire button or the corresponding key on AMSTRAD; when you think you have applied enough force so as to push yourself away from the wall, release the button, to go immediately to phase 2.

2) **OPENING MODE = RIGHT:** In order to descend, the rope must slide along the body. To achieve this you have to let go of the rope (by pressing cursor right or joystick right). Your player will then descend the wall. However do not wait too long to stop, as due to his increasing speed of descent your player will crash to the floor.

3) **STOPPING = LEFT:** When you want to break through a window to enter the Embassy or if you want to stop on the wall, move joystick left or cursor left. The player's right hand will then take hold of the rope stopping his descent.

TO CLIMB IN CASE OF FAILURE: Direction UP

You can climb by using a mechanical pulley attached to the roof (use direction UP). You will then see your man climb the wall of the Embassy.

DON'T FORGET!

You can at any time change from one person to another, just by pressing the appropriate key. For example you could now go to one of the marksman which you have placed on the roof of one of the adjoining buildings. On AMSTRAD, first press the MENU MAP key.

E) USING YOUR MARKSMAN

By pressing the corresponding keys you move one of your marksman into position. Each marksman watches one side of the building. THE PRESENTATION: You will see your marksman in position ready to kill. To move the gun sight, use the direction keys or the joystick.

When you pass on a window, a red dot will appear on your sight. This means you are ready to eliminate a terrorist. Behind the window will appear (according to the patrols of the terrorists) shadows and figures. These can also represent hostages who are prisoners in that room. If you are ready to fire, press FIRE (or space bar). Your gun will load itself automatically.

If you want to change wall and marksman you press the appropriate key. You can pass (if desired) to the men on the roof or the men in the Embassy. You have to be careful not to eliminate a member of your combat team or one of the hostages.

F) EXPLORING THE ROOMS

a) MINI-MAP

If you decide to play with one of the men inside the building, you pass into EXPLORATION mode. To show where you are there is a mini-map on the right side of the screen.

Depending on which floor, the mini-map will show all the rooms and corridors. Your position is shown by a small red arrow (white on AMSTRAD). It does not only show your position but also your direction of sight. On AMSTRAD, the hostages are shown by white dots, the terrorists by green dots, and the D.I.C.T. men by blue dots.

b) MOVEMENT

You can use either the keys or the joystick.

In the corridor:

To move in the direction of sight:	direction UP	↑
To pivot at 90° to the right:	direction RIGHT	→
To pivot at 90° to the left:	direction LEFT	←
To turn around:	direction DOWN	↓

In a room:

If you want to enter a room, place yourself in front of the door and step forward (direction UP). Turn around = DOWN. In a room you mainly move to the left and right.

G) AN ENCOUNTER WITH THE TERRORISTS

On AMSTRAD:

You pass into fire mode by pressing the fire button or the "fire" key. A cursor will appear symbolizing the point of impact of your shot. Move it with the joystick or the keys. When you release the fire button or action key, you stop shooting and you can move your D.I.C.T. again; for during the shooting phase you are not able to move the character.

H) ENCOUNTER WITH THE HOSTAGES

Once you have eliminated all the terrorists on one floor you can then rescue the hostage(s). You walk into the room where they are kept. Place yourself in front of one of them. You must guide him (only one at a time; he will follow you) to a room on the 3rd floor which doesn't have any windows. When they are in that room, the hostages are in a more secure place. When you have succeeded in freeing all the hostages, the game ends.

However in certain missions, a terrorist may come into that room to take them again. You will then have to protect the hostages and neutralize the terrorists.

I) ENCOUNTER BETWEEN TERRORIST, HOSTAGES AND D.I.C.T. MEN

If you encounter in a room or corridor, a terrorist with a hostage, you will have to neutralize the terrorist without wounding the hostage. No mistake will be tolerated. Your mission will be 100% successful only if all the hostages are freed alive.

IV - END OF THE GAME

The game has ended when:

TOTAL SUCCESS: If you have regrouped all the hostages in the 3rd floor without windows or if you have neutralized all the terrorists present in the Embassy.

FAILURE: All the members of your team have been neutralized by the terrorists. If your situation is between the two mentioned above (maybe you have lost some of your men, or you have not rescued all the hostages), the comments and scores you have achieved will be shown on the front page of the newspaper and the end of the game.

CHARGEMENT DES JEUX

ATARI ST et STE

- Insérez la disquette dans le lecteur,
- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Si le programme n'est pas autoboot, cliquez deux fois sur l'icône .PRG.

AMIGA

Sur AMIGA 1000,

- Chargez le KICKSTART
- Quand l'AMIGA réclame le WORKBENCH, insérez la disquette de jeu dans le lecteur DFO:

Sur AMIGA 500 et 2000,

- Insérez la disquette dans le lecteur DFO:
- Mettez l'unité centrale sous tension.

VERSION IBM PC et compatibles.

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Chargez le D.O.S,
- Insérez la disquette JEU dans le lecteur A.;
- Tapez TATOU pour TINTIN, NORTH & SOUTH ou HOSTAGE, ERE pour TEENAGE QUEEN, FIRE pour FIRE & FORGET,
- Et appuyez sur la touche RETURN,
- Suivez les instructions affichées à l'écran.

AMSTRAD CPC version cassette

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Insérez la cassette dans le lecteur,
- Pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez |TAPE (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- Puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

AMSTRAD version disquette

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- Insérez la disquette dans le lecteur,
- Pour FIRE & FORGET, tapez RUN"FIRE" puis appuyez sur la touche ENTER.
- Pour les autres jeux, tapez |CPM (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

FIRE & FORGET

I - L'HISTOIRE

Le gouvernement vous a désigné pour être pilote de THUNDER MASTER le véhicule le plus perfectionné des temps modernes...

4 roues motrices, il est équipé d'un moteur V16 triple turbo et vous permettra de traverser des territoires ennemis particulièrement hostiles.

Nos unités encore en état de combattre vous ont préparé le terrain en laissant sur votre passage les réservoirs d'Oméga-Kérosène qui vous assureront une autonomie suffisante pour atteindre nos bases.

Votre armement est composé des attrails les plus sophistiqués jamais inventés par nos techni-robots:

- Des missiles à propulsion tétranucléaire et guidage par fréquence vocale indécodable,
- Module MV en sustentation magnétique d'une puissance de feu de 117 Gigawatts/seconde.

Sur votre chemin, vous serez attaqué par des tanks, vous serez gêné par des rochers, des bunkers vous attendront pour ouvrir le feu.

THUNDER MASTER est pratiquement indestructible et sa consommation ne dépend pas de sa vitesse (appuyez sur le champignon !).

N.B : La disquette ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant toute la durée du jeu.

II - COMMANDES COMMUNES A TOUTES LES MACHINES

Déplacement du véhicule en mode 1 joueur :

PC joystick ou flèches	AMIGA joystick n°2	ATARI/AMSTRAD joystick ou flèches	ACTION
HAUT BAS GAUCHE DROITE ENTER	HAUT BAS GAUCHE DROITE bouton ACTION	HAUT BAS GAUCHE DROITE ESPACE	Accélération Freinage Virage à gauche Virage à droite Tir

En mode deux joueurs, vous pouvez piloter votre unité en sustentation magnétique à l'aide des commandes (N.B : on ne peut pas jouer à deux sur AMSTRAD) :

PC	AMIGA joystick n°1	ATARI joystick n°1	ACTION
S	HAUT	HAUT	Accélération
X	BAS	BAS	Freinage
C	GAUCHE	GAUCHE	Virage à gauche
V	DROITE	DROITE	Virage à droite
ESPACE	bouton ACTION	ESPACE	Tir

Lors de la saisie du nom du joueur à la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom en positionnant le curseur dessus à l'aide :

- Des touches fléchées du clavier sur PC, AMSTRAD et ATARI (joystick sur AMIGA)
- En validant chaque lettre avec la barre d'espacement sur PC, AMSTRAD et ATARI (bouton ACTION sur AMIGA).

Lorsque toutes les lettres sont saisies, validez le mot END à l'aide de la barre d'espacement (ou le bouton ACTION sur AMIGA). Votre nouveau score est enregistré sur la disquette.

III - COMMANDES PC

- Touche F1 : permet de changer de palette de couleur.
- Touche F2 : connecte/déconnecte le joystick.
- Touche F3 : son ON/OFF.
- Touche F4 : mode monochrome/couleur.
- Touche F5 : abandon du combat.
- Touche F10 : pause.
- Touche ESC : retour au DOS.

Lors des choix du niveau, du nombre de joueurs et de l'emplacement du conflit, vous devez utiliser les touches fléchées du clavier (ou le joystick) pour faire votre sélection, et la barre d'espacement (ou le bouton ACTION) pour valider.

IV - COMMANDES AMIGA

- Touche F9 : Pause.

Lors des choix du niveau, du nombre de joueurs et de l'emplacement du conflit, vous devez utiliser le joystick n°2 pour faire votre sélection, et le bouton ACTION pour valider.

Si vous voulez jouer directement, sans écouter toute la musique de présentation, il suffit de maintenir le bouton ACTION du joystick enfoncé dès les premières mesures.

V - COMMANDES ATARI ST

- Touche F1 : réglage de la fréquence 50 ou 60 Hz.
- Touche F5 : abandon du combat.
- Touche F10 : Pause.

VI - COMMANDES AMSTRAD

- Touche ESC : Pause

© TITUS 1988

TINTIN SUR LA LUNE

Du Centre de Recherches Atomiques de Sbrodj, en Syldavie, va partir la première fusée lunaire qui emporte Tintin, Milou, le Capitaine Haddock, le Professeur Tournesol et l'ingénieur Wolf...

N.B : à tout moment, vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche P (Pause). Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

I - DEBUT DU JEU

A l'aide de la souris, de la manette ou des touches fléchées du clavier, déplacez la flèche sous le drapeau français et cliquez (bouton de gauche de la souris), bouton Action de la manette ou barre d'espacement pour valider.

Pour commencer à jouer, appuyez sur la barre d'espacement.

II - LE VOYAGE DANS L'ESPACE

Vous allez maintenant pouvoir prendre les commandes de la fusée et diriger nos amis vers la Lune.

Il va falloir éviter les météorites, et attraper les sphères jaunes et les rouges qui se trouvent sur votre route.

- Les sphères jaunes apportent de l'énergie.
- Il faut attrapper 8 sphères rouges pour passer à l'étape suivante.

Commandes pour diriger la fusée

Avec une manette de jeu, il suffit d'incliner le manche dans la direction voulue.

Vous pouvez aussi jouer avec la souris en la déplaçant dans la direction voulue.

Au clavier, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction voulue. Appuyez sur deux touches en même temps pour obtenir une direction en diagonale.

Sur ATARI et AMIGA en appuyant sur la touche F1 vous pouvez inverser les effets commandes haut et bas.

Indicateurs

A gauche : votre niveau d'énergie.

A droite : votre score.

En bas : la distance de la fusée par rapport à la Lune.

III - DANS LA FUSEE

A vous de guider Tintin dans les pièces de la fusée.

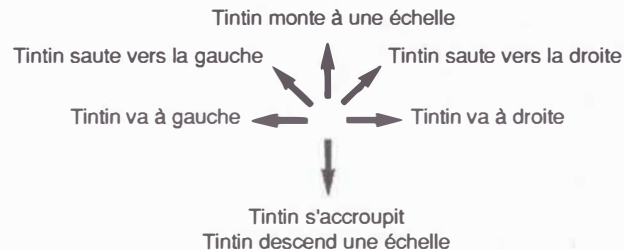
A vous aussi de l'aider à désamorcer les bombes, à éteindre les incendies, délivrer ses compagnons, et faire prisonnier le colonel Jorgen... Ces quatre conditions doivent être remplies pour passer à l'étape suivante.

N.B : il faut commencer par prendre l'extincteur. Lorsqu'il est vide (il clignote dans la marge à gauche de l'écran), il faut le remplacer par un autre. Pour prendre un extincteur il suffit que Tintin le touche (il apparaît alors dans la marge gauche de l'écran).

Attention : dans cette partie du jeu, vous ne pouvez pas jouer avec la souris.

Commandes de déplacement pour Tintin

* en pesanteur normale,



* en apesanteur,

Tintin "flotte" dans les pièces de la fusée. En fait, il effectue un mouvement de rotation sur lui-même. Vous pouvez changer ce mouvement, en donnant une direction à la manette ou au clavier (flèches de déplacement du curseur).

Pour changer la trajectoire qu'il prend, donnez-lui une nouvelle orientation avec la manette ou le clavier, au moment où il va rebondir. Donnez la direction juste avant qu'il rebondisse et maintenez la direction pendant le rebond, puis relâchez.

Pour passer de pesanteur normale en apesanteur et vice versa, appuyez sur la touche F1 (sur CPC 464, appuyez sur la touche 1 du pavé numérique).

Commandes pour actionner l'extincteur

Pour prendre un extincteur, il suffit que Tintin le touche.

Pour vous en servir, donnez une direction (clavier ou manette de jeu) et appuyez sur la barre d'espacement ou le bouton action de la manette simultanément.

Les bombes

Les bombes déposées par Jorgen s'affichent en bas de l'écran. Elles disparaissent de ce cadre à chaque fois que Tintin en désamorce une.

N.B : une sonnerie d'alarme se déclenche à chaque fois qu'une bombe va exploser.

Pour désamorcer une bombe, il suffit que Tintin la touche.

Autres actions possibles

- Pour délivrer quelqu'un, il suffit que Tintin le touche (les prisonniers sont indiqués dans le bord gauche de l'écran).
- Pour faire prisonnier le colonel Jorgen, Tintin doit **arriver par derrière** et lui **sauter dessus** pour l'immobiliser. Il peut aussi l'asperger de neige carbonique avec son extincteur.

IV - L'ALUNISSAGE

Lorsque la Lune est suffisamment proche pour commencer l'opération de retournement, vous n'avez plus le contrôle. Vous voyez la Lune se rapprocher, puis la fusée se retourne.

Il est temps de reprendre les commandes.

Pour alunir il faut freiner la descente en réglant les gaz du moteur auxiliaire. Cette dernière épreuve vous permet de convertir l'énergie qui vous reste en score...

Pour augmenter la puissance des gaz

Avec une manette de jeu appuyez sur le bouton ACTION.

Au clavier, appuyez sur la barre d'espacement.

A la souris cliquez sur le bouton de gauche.

V - GAME OVER

Si vous avez perdu, vous voyez le message "GAME OVER".

Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

© HERGE/EXCLUSIVITE BARAN INTERNATIONAL LICENSING/CASTERMAN 1988
Une réalisation INFOGRAMES.

TEENAGE QUEEN

Au début de la partie, chaque joueur dispose de 100 jetons. La première mise (obligatoire) est de 5 jetons. Puis 5 cartes sont distribuées. Les enchères peuvent alors commencer (BET).

I - COMMANDES

Déplacez le curseur (touches fléchées) sur les options, validez avec la barre d'espacement. Vous pouvez aussi utiliser les touches de fonction F1 à F3 ou les touches du pavé numérique 1 à 3 (elles correspondent aux options de l'écran de gauche à droite). A la souris : cliquez sur les options avec le bouton gauche de la souris.

STAY : passer la main

RAISE : relancer les enchères

BET : démarrer les enchères

DROP : abandon

CALL : égaliser les enchères pour : changer ses cartes (1er tour de table), voir le jeu adverse (2ème tour de table).

CHANGER LES CARTES

Sélectionner les cartes à changer soit en déplaçant le curseur et en validant avec la barre d'espacement (réappuyez sur ESPACE pour annuler) soit en utilisant les touche 1 à 5 du pavé numérique (ou F1 à F5) (réappuyez pour annuler). Appuyez sur RETURN pour valider ce choix. Pour voir votre adversaire en entier, appuyez sur la touche ESC (sur Amstrad).

VALEUR DES CARTES

L'ordre de valeur est 7, 8, 9, 10, V, D, R, A. Il n'existe pas de hiérarchie des couleurs.

L'ordre de valeur des combinaisons est :

1. La paire deux cartes de la même valeur
2. La double paire deux paires de valeurs différentes
3. Le brelan trois cartes de la même valeur
4. La quinte cinq cartes qui se suivent de couleurs différentes
5. La couleur ou flush cinq cartes de la même couleur
6. Le full un brelan et une paire
7. Le carré, ou poker quatre cartes de la même valeur
8. La quinte flush cinq cartes de la même couleur dont les valeurs se suivent.

II - REGLES DU JEU

Au début du jeu, avant la distribution des cartes, une première mise de 5 jetons est obligatoire. Le programme vous la décompte automatiquement. 5 cartes sont distribuées à chacun des joueurs, lesquels démarrent le jeu à tour de rôle. Celui qui a la main peut ouvrir les enchères (BET) ou laisser l'initiative à son adversaire (STAY). Dans le premier cas, il avance au pot une somme de 5 à 25 jetons.

Son adversaire peut abandonner tout de suite (DROP). Il peut également surenchérir (RAISE) ou égaliser la mise pour demander un changement de cartes (CALL). Le changement de cartes donne une indication du jeu adverse. Si votre adversaire change deux cartes, cela peut vouloir dire qu'elle dispose d'un brelan par exemple. Mais elle peut aussi bluffer ! Les enchères reprennent ensuite. On peut de nouveau laisser l'initiative à l'autre (STAY) ou relancer tout de go (BET).

Trois suites sont alors envisageables :

- Abandon (DROP) si l'on sent que le risque est trop grand ou si l'on dispose vraiment d'un jeu minable.
- Suivi pour voir (CALL) : on égalise les enchères et on compare les jeux pour savoir qui l'emporte.
- Relance (RAISE) pour faire monter les enchères et donner du piment au jeu. Le bluff intervient pour pousser l'autre joueur à se dévoiler sans montrer son propre jeu et ainsi faire croire qu'on est le plus fort.

CAS PARTICULIERS

- Si les deux joueurs passent la main (STAY) après la 1ère distribution de cartes, le coup est annulé et les enchères restent au pot.
- Si les deux joueurs passent la main (STAY) après la deuxième distribution, les jeux sont abaissés et comparés afin de voir le gagnant.

© ERE INFORMATIQUE/INFOGRAMES 1990

NORTH & SOUTH / LES TUNIQUES BLEUES

Vous ferez gagner le Nord ou le Sud en éliminant toutes les armées adverses !

Vous contrôlez des armées sur l'ensemble des zones de combat qui ont eu lieu durant la guerre de Sécession. A vous, en fonction de vos goûts et de vos capacités à respecter l'histoire ou à changer son cours.

I - DEBUT

N.B : Cliquez veut dire que vous déplacez le curseur sur votre choix et vous appuyez sur RETURN ou le bouton ACTION du joystick ou le bouton gauche de la souris.

1) Comment jouer immédiatement ?

Avec le curseur, vous cliquez sur le mot GO et vous pourrez commencer à jouer immédiatement dans cette configuration.

- Vous jouez au niveau Capitaine, vous êtes STARK contre un Caporal Sudiste géré par l'ordinateur. L'année de départ est 1861 et aucune catastrophe n'est activée. Le Nord joue en premier.

2) Changer la configuration de départ

* niveau de difficulté

Cliquez sur la tête du personnage présent dans vignette.

Caporaux : BLUTCH pour le Nord, et MATHIAS pour le Sud,

Sergents : CHESTERFIELD pour le Nord et CANCRELAT pour le Sud,

Capitaines : STARK pour le Nord et PHILIP pour le Sud.

* 1 ou 2 joueurs

Cliquez sur le drapeau de la vignette, un ordinateur apparaît signifiant que cet Etat est alors géré par ordinateur. Recliquez sur l'ordinateur pour passer en mode humain.

* Changer l'année de départ

Cliquez sur le calendrier pour faire défiler les années de 1861 à 1864. A chaque année correspond un nombre d'armées et de territoires possédés par les belligérants, et ce suivant la conjoncture militaire historique.

* Les désastres

Vous modifierez ainsi à loisir les conditions stratégiques de la guerre. Pour activer un désastre, il vous suffit de cliquer dessus. Lorsque le jeu est lancé, vous n'avez plus la possibilité de l'annuler.

- LES INDIENS

Ils lancent de temps en temps des attaques sur des armées se trouvant dans des territoires voisins. Lorsque les Indiens ont repéré une proie, ils envoient des signaux de fumée puis passent à l'attaque.

- LES ORAGES

Un nuage orageux se promène au-dessus de la carte. Si une armée se trouve sous le nuage, elle ne peut plus se déplacer tant que le nuage reste sur son territoire.

- LES RENFORTS d'EUROPE

Les activités diplomatiques du Nord et du Sud se sont révélées fructueuses en Europe. Le camp qui possède le territoire de la VIRGINIE du SUD verra arriver un bateau contenant des renforts. Ceux-ci débarquent et constituent une armée (1 canon, 3 cavaliers, 6 fantassins) ou renforcent une armée existante jusqu'à concurrence de 3 canons, 18 fantassins, 9 cavaliers.

*** Mode stratégique ou arcade**

En cliquant sur l'icône Arcade, celle-ci désactive immédiatement l'option stratégique et vice-versa. Le fait de jouer en mode arcade active les 3 épreuves que sont LA BATATILLE RANGEE, L'ATTAQUE DU TRAIN ou du FORT. Si le mode stratégique est sélectionné, ces 3 épreuves sont remplacées par des calculs de l'ordinateur qui détermineront le vainqueur de chaque épreuve.

*** Qui joue au joystick ?**

Lorsqu'il y a 2 joueurs, un icône supplémentaire apparaît. Il permet de définir qui du joueur Sudiste ou Nordiste joue au joystick. Au départ, le Nord possède le joystick. Il suffit au joueur de cliquer sur le carré gris du Sud pour que cela devienne l'inverse. Pour que le Nord reprenne le joystick, il faut cliquer dans le carré bleu. Si l'on joue contre l'ordinateur, on possède automatiquement la souris, le clavier et le joystick. La souris étant à la disposition des deux joueurs pour les déplacements sur la carte.

N.B : si l'on joue à deux, le joystick est obligatoire.

Pour commencer la partie, cliquez sur la valise marquée GO.

II - LE JEU

CARTE et PARTIE STRATEGIQUE

Une armée est constituée de plusieurs unités d'Infanterie, d'Artillerie et de Cavalerie. Sur la carte un soldat représente l'armée. Le nombre de boulets placés à ses pieds, correspond au nombre d'unités de l'armée.

1) DEPLACEMENT DES ARMEES

Les joueurs jouent chacun leur tour.

A chaque tour de jeu, le joueur peut déplacer tout ou partie de ses armées. Il ne peut les déplacer que sur un territoire voisin.

Exemple : se déplacer dans un autre territoire

- Cliquez sur l'armée que vous voulez déplacer,
- Les territoires où elle peut aller clignotent,
- Cliquez sur un de ces territoires,
- L'armée se trouve maintenant sur son nouveau territoire et ne peut plus être déplacée avant le prochain tour de jeu.

Si vous ne souhaitez pas déplacer toutes vos armées, cliquez sur la date, pour terminer votre tour.

2) PRISE D'UN TERRITOIRE

- Un territoire appartient à la première armée qui arrive dessus.
- Si un ennemi arrive sur un territoire non occupé, il s'en empare.
- Si un ennemi convoite un territoire occupé, il y a bataille. Le vainqueur gagne le territoire.
- Si un ennemi convoite un territoire contrôlé par son adversaire avec un fort, il y a bataille, puis attaque du fort (arcade).
- Si un ennemi convoite un territoire sur lequel il n'y a qu'un fort, il doit seulement remporter l'attaque du fort pour gagner le territoire.

3) RENFORCEZ VOS ARMEES EN FUSIONNANT

Afin de renforcer ses armées le joueur peut, lors des déplacements sur la carte, fusionner plusieurs armées entre elles.

- Cliquez sur l'armée que vous désirez renforcer.
- Déplacez-la sur un territoire où se trouve une autre armée alliée.
- La nouvelle armée est maintenant renforcée et pourra être déplacée au tour prochain.

N.B : Si une armée possède déjà 18 fantassins ou 3 canons ou 9 cavaliers, la fusion ne sera pas possible.

4) ATTAQUER UNE ARMEE ENNEMIE

- Cliquez sur l'armée que vous voulez utiliser,
- Cliquez sur le territoire où se trouve l'armée ennemie,
- Les deux armées vont se battre dans le mode arcade "bataille rangée". Sauf si les joueurs sont en mode stratégique uniquement.

*** Comment attaquer à plusieurs une armée ennemie**

- Regardez si plusieurs de vos armées voisines peuvent se déplacer dans le même tour de jeu jusqu'à l'armée ennemie.
- Si oui, cliquez alors sur une de vos armées.
- Cliquez sur le territoire de l'armée ennemie.
- Automatiquement, les armées qui peuvent atteindre l'armée ennemie se dirigent aussi sur le territoire.

N.B : Si la fusion de plusieurs armées dépasse 18 Fantassins, 3 canons ou 9 Cavaliers, le surplus reste dans une armée sur un des territoires de départ.

5) LA RETRAITE

Si vous avez décidé de faire retraite, 2 cas se présentent :

- Vous êtes l'attaquant, vous revenez à votre état de départ.
- Vous êtes le défenseur et l'ordinateur vous fait reculer par rapport à la ligne de front, dans un territoire vous appartenant.
- Si vous êtes adossé contre les Rocheuses, l'Océan ou qu'aucun territoire vous appartenant en arrière du front ne soit disponible, votre armée est éliminée.

6) TOUR DE RAVITAILLEMENT : ou COMMENT RECEVOIR DES ARMEES NOUVELLES

A la fin de chaque tour de jeu, le joueur gagne un certain nombre de sacs d'or en fonction du nombre de territoires possédés, à condition que deux villes lui appartenant soient reliées par une ligne de chemin de fer.

*** Nouvelle armée:**

Lorsque le joueur a 5 sacs d'Or dans sa Banque, une nouvelle armée se crée. L'armée nouvelle clignote dans la carte, en bas, à gauche.

Pour faire entrer cette armée en jeu, cliquez sur un territoire qui clignote. La nouvelle armée (6 fantassins, 3 cavaliers, 1 canon) ne peut se poser que sur un de vos territoires n'ayant pas d'armée et à condition qu'il soit situé sur une ligne de chemin de fer vous appartenant entièrement.

*** Comment collecter les impôts de son ennemi ?**

- Aucune liaison entre deux villes détenues par l'ennemi ne doit être possible. Vous devez également couper la voie en vous emparant d'un territoire entre les deux villes ennemies.
- Le train va tenter de passer par là s'il n'y a pas d'autre chemin possible. Vous accédez alors au jeu d'arcade "Attaque du train".

7) ENCERCLEMENT

Pour récupérer rapidement des territoires sans avoir à combattre des armées ennemies, le joueur peut appliquer la tactique d'encerclement.

Lorsque des territoires ennemis ne possèdent aucune armée et se retrouvent encerclés par une ou plusieurs de vos armées, les territoires changent de camp et passent à la couleur de votre drapeau.

L'encerclement n'est pas possible pour les territoires possédant une ville.

ATTAQUE DU TRAIN - PARTIE ARCADE

Le personnage que vous contrôlez se trouve au sol.

Il doit d'abord monter sur le toit du train en grimpant à l'arrière des wagons qui défilent et uniquement à cet endroit. Si vous loupez votre montée et que les wagons vous passent devant, vous avez perdu. Votre but est d'atteindre la tête du train pour l'arrêter et maîtriser le conducteur.

◆ COMMANDES

Monter sur un wagon ↑
 Aller à gauche ←
 Aller à droite →
 Sauter d'un wagon à l'autre ↑

Attaque des ennemis :

- Barre d'espacement ou bouton ACTION : vous lancez un couteau sur votre adversaire si vous n'êtes pas au corps à corps.
- Barre d'espacement ou bouton ACTION : vous lui donnez un coup de poing si vous êtes au corps à corps.

Attention, le nombre de couteaux est limité par niveau de difficulté.

Version 2 joueurs :

Le joueur qui possède le train peut envoyer des hommes sur le toit.

- Pour envoyer un homme : Direction haut ou bas. (Joystick ou clavier)
- Pour lancer un couteau ou un coup de poing au corps à corps, appuyez sur le bouton ACTION ou la barre d'espacement.

N.B : L'homme se déplace tout seul de droite à gauche, le joueur contrôle le moment de son apparition et le moment où il tire.

◆ TEMPS LIMITE

Le temps dépend du niveau de jeu choisi. Il est symbolisé par un réveil et votre progression jusqu'à la locomotive par une chaussure.

ATTAQUE DU FORT - PARTIE ARCADE

La possession d'au moins 2 villes reliées entre elles par chemin de fer est vitale pour chaque joueur. Ces villes ont des forts qui les protègent. Votre but est d'arriver au bout de ce fort ou se trouve le drapeau ennemi. Si vous y arrivez, vous remplacerez le drapeau ennemi par le vôtre.

◆ COMMANDES

Vous vous déplacez et combattez suivant les mêmes principes de jeu que pour l'attaque du train. Vous serez attaqué par des chiens-loups et si vous marchez sur des caisses d'explosifs, vous serez assommé pour quelques instants.

Mode 2 joueurs : Les commandes sont identiques à celles de l'attaque du train. Attention, si le défenseur prend la direction basse pour faire apparaître un de ses hommes, celui-ci viendra au niveau du sol. Si c'est la direction haute, il apparaîtra sur les remparts.

◆ TEMPS LIMITE

Là aussi le temps est limité en fonction du niveau de difficulté.

LA BATAILLE RANGEE - PARTIE ARCADE

Elle se déclenche lorsque deux armées ennemies se retrouvent sur le même territoire. Le but est d'éliminer l'armée ennemie ou de la forcer à faire retraite pour garder le territoire ou se déroule la bataille.

◆ COMMANDES**1) Sélectionnez l'unité que vous voulez déplacer ou faire tirer :**

Si le joueur a le joystick : il appuie sur SHIFT gauche.

Si il a le clavier, il appuie sur SHIFT Droit (ou une touche définie au début sur AMSTRAD).

L'unité qui est sélectionnée est indiquée par son symbole. Il est affiché en haut à gauche de l'écran pour le Nordiste et à droite pour le Sudiste.

2) Pour déplacer l'unité

Utilisez les directions données par le clavier, ou le joystick.

- L'artillerie ne se déplace que de haut en bas et vice-versa.
- La cavalerie démarre face à l'ennemi. Soit droite ou gauche. La marche arrière est impossible pour les chevaux.
- Les fantassins se déplacent dans toutes les directions.

3) Pour tirer ou charger*** Artillerie :**

1 joueur : Appuyez sur bouton ACTION ou barre d'espace.

2 joueurs : Joystick : bouton ACTION.

Clavier : barre d'espace (ou touche définie au début sur AMSTRAD).

Appuyez et maintenez la pression, une jauge apparaît en haut de l'écran. Plus la jauge est remplie, plus le tir des canons va loin. Pour tirer relâchez la pression.

Attention : les canons n'ont que 9 boulets.

*** Cavalerie :** même principe au niveau des commandes.

Première pression sur le bouton ACTION : les cavaliers chargent.

Seconde pression sur le bouton ACTION : les cavaliers attaquent au sabre.

Changement de formation : donnez une seule fois la direction opposée à leur charge (droite ou gauche). La maîtrise de cette manoeuvre est vitale pour passer les ponts et les canyons.

*** L'infanterie :** même principe au niveau des commandes.

Première pression sur le bouton ACTION : les fantassins sont en position de tir.

Seconde pression sur le bouton ACTION : les fantassins tirent.

Changement de formation : pour revenir en position de départ, il faut prendre une seule fois la direction opposée à la marche (droite ou gauche). Si vous continuez de prendre cette direction, vous reculerez dans la même formation.

4) La retraite

Le joueur qui a le Joystick doit appuyer sur la touche ESC et celui qui a le clavier sur Backspace (←) (ou touche STOP définie au début sur AMSTRAD). Dès que les unités sont en place sur le champ de bataille, le joueur peut faire retraite. La retraite fait perdre au joueur qui l'effectue une unité d'artillerie dans son armée. Si l'armée attaquante fait retraite, elle revient à son territoire de départ. Si c'est l'armée du défenseur, elle recule de son territoire. Si le recul de l'armée n'est pas possible les touches de retraite (ESC et Backspace ←) sont inopérantes.

REMERCIEMENTS aux Auteurs LAMBIL & CAUVIN et aux Editions DUPUIS
© INFOGRAMES 1989

HOSTAGES

I - CHOIX DE LA MISSION

Le niveau de difficulté influe sur la durée de l'ultimatum, le nombre et l'agressivité des terroristes ainsi que sur leur capacité de réaction. Vous pouvez choisir dans un premier menu : LIEUTENANT (avec une faible agressivité et un petit nombre de terroristes), CAPITAINE (le nombre de terroristes augmente ainsi que leur rapidité d'intervention et de réaction), COMMANDER (le nombre des terroristes ainsi que celui des otages à délivrer est au maximum).

Le joueur devra faire un sans-faute et veiller tout particulièrement à la coordination de son équipe pour réussir.

Puis dans un second menu : TRAINING (il n'y a pas d'otage), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE (SAUVETAGE), JUPITER (ASSAULT). Plus la mission est difficile, plus le temps alloué pour la réussite de la mission est faible.

Sélectionnez en déplaçant le curseur à l'aide des touches "haut" et "bas", ou en manipulant le joystick. Puis validez avec la barre d'espace ou le bouton Action.

II - PREMIERE PARTIE**A) POSITIONNEMENT DES TIREURS D'ELITE**

Vous avez à votre disposition 3 tireurs d'élite pour effectuer la surveillance des 3 côtés du bâtiment. Ils doivent prendre position dans les meilleures conditions possibles. Le joueur contrôle un par un les 3 tireurs. Lorsqu'il joue un tireur d'élite, son nom et son numéro apparaissent à l'écran. Les 3 tireurs DELTA, ECHO, MIKE se jouent à l'aide des touches de fonction F1, F2, F3 (ou 1, 2, 3 au pavé numérique sur AMSTRAD).

Pour changer de tireur d'élite, commencez par mettre à couvert le tireur actuel puis passez en mode carte (touche "fire", bouton du joystick, ou ESC) et sélectionnez le tireur avec F1, F2, ou F3 (1, 2, ou 3).

B) LE PLAN GENERAL DE LA PROGRESSION

Sur le plan, le joueur voit les endroits où il doit poster ses hommes pour surveiller les 3 côtés de l'Ambassade. Ceux-ci sont symbolisés par des CROIX. Lorsqu'un joueur veut repérer l'avancée d'un de ses hommes, il passe en mode carte, avec la touche "fire" (AMSTRAD) et appuie sur F1, F2, F3. Celui-ci "sort" de la carte pour lui indiquer sa situation.

C) LE DEPLACEMENT : COMMANDES

Le joueur doit éviter les spots des projecteurs des terroristes. Si un des hommes se trouve dans leurs faisceaux, les terroristes ouvrent le feu et peuvent ainsi l'éliminer.

Pour éviter de se faire repérer et arriver jusqu'aux bons endroits marqués par des croix sur le plan, le joueur a à sa disposition plusieurs mouvements en utilisant le joystick ou le clavier :

Joystick	Action	
→	droite	progression droite
←	gauche	progression gauche
↓	bas	se coucher au sol
↑	haut	se cacher
↘	bas + droite	roulé roulé à droite
↙	bas + gauche	roulé roulé à gauche
↘	bas + droite	ramper à droite
↙	bas + gauche	ramper à gauche

} Si l'on est en position de départ debout

} Si l'on est en position de départ couché

Sur AMSTRAD :

la direction "bas" sert pour sortir par une porte ou par une fenêtre et la touche "fire" sert à s'arrêter instantanément si l'on est en train de marcher. Vous utiliserez les touches du clavier que vous avez sélectionnées pour les déplacements. Ou sinon, le joystick.

Retour à la carte :

Il ne peut s'opérer que si le tireur d'élite que vous dirigez est caché à l'intérieur d'un immeuble, dans une porte ou une fenêtre.

Il faut appuyer sur la touche ESCAPE, ESPACE ou FIRE.

Dans ce mode : F1, F2, F3 (1, 2, 3) pour sélectionner Delta, Echo ou Mike.

D) FIN DE LA SEQUENCE

Elle arrive lorsque tous vos personnages vivants sont placés sur des croix (s'ils sont tous morts, on reprend).

Appuyez sur RETURN pour la seconde partie, sur DELETE pour recommencer la première partie. Pour information, il n'y a aucune nécessité à placer un homme sur chaque croix. Il peut y avoir moins de 3 tireurs d'élite qui survivent à cette partie, ainsi que deux ou trois tireurs d'élite sur la même croix, surveillant ainsi un seul côté du bâtiment.

III - DEUXIEME PARTIE

Sur la version AMSTRAD on vous demandera en Anglais, de retourner la disquette ou la cassette et d'appuyer sur le bouton ACTION pour charger la deuxième partie.

A) POSITIONNEMENT SUR LE TOIT

PLAN GENERAL DE LA SITUATION : AMSTRAD 128 K

ESCAPE sur ATARI et AMIGA.

Lorsque vous entrez dans cette partie, vous êtes directement dans le mode carte. Les tireurs d'élite que vous avez réussi à placer sont symbolisés par leurs numéros sur les bâtiments avoisinants (AMSTRAD 128K). Les hommes sur le toit de l'ambassade sont également visualisés par des numéros. Leurs noms de code sont F4, F5, F6 ou 1, 2, 3 (sur AMSTRAD);

B) POUR JOUER UN PERSONNAGE

Il suffit d'appuyer sur la touche qui correspond à son code.

Sur le plan, on peut, par les touches du clavier ou par le joystick, faire bouger la croix ou le numéro qui le représente sur le toit de l'ambassade et sur ses côtés. Lorsqu'on a positionné la croix ou le numéro sur un côté du toit, cet homme est alors prêt à descendre en rappel. Appuyez alors sur ESC ou la touche MENU MAP sur AMSTRAD.

Vous passerez en mode descente en rappel. Le plan peut être appelé par la touche "MENU MAP" (ou ESCAPE) à tout moment. On peut changer de personnage à tout moment.

Mode jeu :

Lorsque vous dirigez directement un tireur d'élite, que vous soyez en train de descendre une façade du bâtiment ou que vous soyez à l'intérieur du bâtiment, vous vous trouvez en mode jeu.

Important : dans ce mode jeu, il n'y a pas d'obligation à passer par le mode carte pour changer d'un tireur d'élite à l'autre. Pressez simplement la touche numéro qui correspond à votre tireur. Le changement d'un homme à l'autre est symbolisé par un effet vidéo.

C) SITUATION D'URGENCE

Si un de vos personnages introduit dans l'Ambassade ou en position de rappel est dans une situation délicate (présence de terroriste dans la pièce d'à côté ou dans la même pièce), son code sur le tableau de bord général se met à CLIGNOTER, indiquant une situation d'urgence. Le joueur doit alors intervenir en changeant de personnage et en appuyant sur la touche qui correspond à son numéro. Si le joueur attend trop, son homme peut être neutralisé définitivement par les terroristes.

D) LA DESCENTE EN RAPPEL (Uniquement pour les versions 128K)

Note : Pour les versions AMSTRAD 464-664, les hommes du GIGN apparaissent directement dans la pièce dite de "sécurité" au 3ème étage.

Lorsqu'un de vos hommes sur le toit est positionné sur un côté, il peut alors être utilisé pour faire du rappel sur la façade et pénétrer dans l'Ambassade. Sélectionnez votre homme par son numéro, puis appuyez sur la touche ESCAPE ou MENU MAP sur AMSTRAD pour passer en mode descente.

3 mouvements sont à votre disposition :

1) **IMPULSION = "FIRE"** : Afin de pousser sur vos jambes pour vous écarter du mur, maintenez la pression sur le bouton Action de la manette ou sur la barre d'espace ou la touche clavier correspondante sur AMSTRAD, pour donner la force d'impulsion que vous jugerez nécessaire. Puis relâchez et passez immédiatement à la phase 2.

2) **OUVERTURE DE LA CORDE = A DROITE** : Pour descendre la corde doit glisser le long de votre corps. Pour cela, vous relâchez la corde dans votre main en prenant la direction DROITE avec le joystick ou les touches correspondantes. Votre personnage, en fonction de la force d'impulsion donnée, se met à descendre le long de la façade. N'attendez pas trop avant de passer à la phase numéro 3, sinon celui-ci ira s'écraser sur le sol à cause de la vitesse prise dans sa descente.

3) ARRET DE LA DESCENTE = A GAUCHE : Lorsque vous voulez passer à travers une fenêtre pour entrer dans l'ambassade ou simplement vous arrêter sur la façade, vous prenez la direction GAUCHE qui bloque votre main droite et arrête ainsi le défilement de la corde.

POUR REMONTER EN CAS D'ECHEC : Direction en HAUT.

N'OUBLIEZ PAS ! A TOUT MOMENT, vous pouvez changer de personnage. Vous pouvez également passer en mode TIREUR D'ELITE en appuyant sur les touches de fonction correspondantes aux hommes que vous avez placés sur les bâtiments avoisinant l'ambassade. Sur AMSTRAD, pressez d'abord la touche MENU MAP.

E) UTILISATION DU TIREUR D'ELITE

En appuyant sur les touches de fonction correspondantes, vous incarnez un des tireurs d'élite en position. Chaque tireur surveille une seule façade du bâtiment. LA VUE : Vous voyez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer. Pour déplacer son viseur, utilisez les touches clavier ou le joystick. Lorsque vous passez sur une fenêtre, un point ROUGE ou NOIR (AMSTRAD) apparaît dans votre viseur. Vous êtes prêt pour éliminer un terroriste. En effet, derrière les fenêtres apparaissent en fonction des tours de garde des terroristes, des ombres et des mouvements. Elles peuvent représenter également des otages qui sont retenus prisonniers dans la pièce. Si vous décidez d'intervenir, vous appuyez "FIRE" (ou barre d'ESPACE). Votre fusil se recharge automatiquement. Si vous voulez changer de façade et donc de tireur d'élite, vous appuyez sur la touche correspondante. Vous pouvez également passer à des hommes situés sur le toit, ou dans l'Ambassade elle-même. Faites attention à ne pas éliminer un coéquipier ou un otage.

F) EXPLORATION DES PIECES

a) MINI-PLAN

Si vous décidez de jouer un homme à l'intérieur du bâtiment, vous passez alors en mode d'exploration. Pour vous déplacer, vous devez vous repérer sur le mini-plan affiché à droite de l'écran. En fonction de l'étage où vous êtes, ce mini-plan vous indique les couloirs et les pièces. Vous êtes symbolisé par une PETITE FLECHE ROUGE (BLANCHE sur AMSTRAD). Celle-ci, non seulement, vous indique votre position mais également la DIRECTION DE VOTRE REGARD. Pour AMSTRAD, les otages sont représentés par un point blanc, les terroristes par un point vert et les hommes du GIGN par un point bleu.

b) DEPLACEMENT

Vous utilisez le joystick ou les touches curseur.

Dans une pièce :

Pour progresser en direction du regard : Direction HAUTE : ↑
 Pour progresser à droite de la direction du regard : Direction DROITE : →
 Pour progresser à gauche de la direction du regard : Direction GAUCHE : ←
 Pour faire demi-tour : Direction BASSE : ↓

Dans le couloir :

seule la direction haute permet d'avancer. Les touches "droite" et "gauche" permettent de pivoter. La touche "bas" = demi-tour.

G) RENCONTRES AVEC DES TERRORISTES

Lorsque vous en rencontrez un ou plusieurs, vous devez passer en mode tir en appuyant sur la BARRE D'ESPACE. A ce moment-là, par les commandes DROITE-GAUCHE vous dirigez votre fusil pour le pointer sur le terroriste tout en conservant la touche action ou espace appuyée. Le plus rapide et le plus précis gagnera la bataille.

Pour vous déplacer à nouveau, relâchez la barre d'espace puis enchaînez par une commande de direction. Vous pouvez également tenter de fuir rapidement si la situation l'exige.

Sur AMSTRAD :

Passez en mode tir en appuyant sur le bouton ACTION de votre joystick ou la touche "fire". Un curseur apparaît, il symbolise le point d'impact de votre tir. Déplacez-le avec le joystick ou les touches du clavier. Lorsque vous relâchez le bouton feu ou le bouton action, le tir s'arrête et vous pouvez recommencer à vous déplacer. Car pendant la phase de tir, vous ne pouvez déplacer votre personnage.

H) RENCONTRES AVEC DES OTAGES

Une fois que vous avez neutralisé les terroristes de l'étage, vous pouvez délivrer le ou les otages. Vous les rejoignez dans les pièces où ils sont détenus. Placez-vous en face de l'un d'eux et il vous suivra (un seul à la fois). Vous devez le guider jusqu'à une pièce du 3ème étage qui ne comporte aucune fenêtre. Lorsqu'ils sont dans cette pièce, le ou les otages sont en plus grande sécurité. Si vous avez réussi à récupérer tous les otages, la partie se termine.

Cependant, dans certaines missions, des terroristes peuvent venir dans cette pièce et les récupérer. Vous devrez alors protéger les otages et neutraliser les terroristes.

I) RENCONTRE ENTRE TERRORISTES, OTAGES et GIGN

Si vous rencontrez dans une chambre ou dans un couloir, un terroriste accompagné d'un otage, vous devrez neutraliser le terroriste sans porter atteinte à l'otage. Aucune erreur ou bavure n'est tolérée. Votre mission n'est réussie à 100% que si tous les otages sont libérés et vivants.

IV - FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

VICTOIRE TOTALE : Vous avez regroupé tous les otages dans la pièce sans fenêtre du troisième étage ou vous avez neutralisé tous les terroristes présents dans l'Ambassade.

DEFAITE : Tous les hommes qui étaient à votre disposition ont été neutralisés par les terroristes. Si votre situation se trouve entre les deux cas, du fait que vous avez perdu des hommes sur le terrain ou que vous n'avez pas réussi à délivrer vivants tous les otages, des commentaires et des statistiques vous sont fournis par l'intermédiaire du journal de fin de jeu sur votre action.

LADEANWEISUNGEN

ATARI 520 UND 1040 ST.

- Legen Sie die Diskette ein.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Klicken Sie zweimal auf das Icon .PRG, sollte das Spiel nicht automatisch booten.

AMIGA

Auf AMIGA 1000:

- Laden Sie KICKSTART.
- Wenn die WORKBENCH verlangt wird, legen Sie die Spieldiskette ins Laufwerk DFO: ein.

Auf AMIGA 500 und 2000:

- Legen Sie die Diskette ins Laufwerk DFO: ein.
- Schalten Sie den Computer ein.

IBM PC und Kompatible

- Starten Sie den Computer unter D.O.S.
- Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A: ein.
- Tippen Sie
 - TATOU für TIM UND STRUPPI, NORTH & SOUTH oder HOSTAGES,
 - ERE für TEENAGE QUEEN,
 - FIRE für FIRE & FORGET,
- Und drücken Sie auf RETURN
- Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

AMSTRAD Kassettenversion

- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie die Kassette in den Programmrecorder.
- Auf 664, 6128 und 464 mit Diskettenlaufwerk, tippen Sie |TAPE (für | drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @)
- Dann CTRL und ENTER (kleine Taste am Zahlenfeld).

AMSTRAD Diskettenversion

- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie die Diskette ein.
- Für FIRE & FORGET tippen Sie RUN"FIRE", und drücken Sie die ENTER-Taste.
- Für die anderen Spiele tippen Sie |CPM (für | drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und @)

FIRE & FORGET

DIE GESCHICHTE

Die Regierung hat Sie auserwählt, den THUNDER MASTER, das perfektionierteste Fahrzeug der modernen Zeiten, zu lenken.

Es ist mit Vierradantrieb und einem Dreifachturboantrieb V16 ausgestattet und ermöglicht, besonders schwieriges, feindliches Gelände zu durchqueren.

Unsere noch kampffähigen Einheiten haben das Gelände vorbereitet, indem sie auf Ihrem Weg Omegakerosinkanister aufstellten, die eine ausreichende Autonomie gewähren, um unsere Basis zu erreichen.

Sie sind mit hochtechnischen Waffen ausgerüstet, die von unseren Technorobotern erfunden wurden:

- Raketen mit Tetranuklearantrieb und undecodierbarer Sprachfrequenz-Steuerung,
- MV-Modul mit magnetischem Auftrieb und einer Feuerleistung von 117 Gigawatt pro Sekunde.

Auf Ihrem Weg werden Sie von Panzern angegriffen und von Felsen am Weiterfahren gehindert; und in Bunkern wartet man darauf, das Feuer auf Sie zu eröffnen. Der THUNDER MASTER ist so gut wie unzerstörbar, und sein Verbrauch hängt nicht von der Geschwindigkeit ab (drücken Sie auf die Tube!).

Hinweis: Die Diskette darf auf keinen Fall während des Spiels aus dem Laufwerk genommen werden.

STEUERUNG

Steuerung des Fahrzeugs bei 1 Spieler:

PC joystick od. Pfeile	AMIGA Joystick Nr. 2	ATARI/AMSTRAD Joystick od. Pfeile	EFFEKT
AUF	AUF	AUF	beschleunigen
AB	AB	AB	bremsen
LINKS	LINKS	LINKS	Linkskurve
RECHTS	RECHTS	RECHTS	Rechtskurve
ENTER	Feuerknopf	Leertaste	Feuer
Leertaste			Feuer

Bei 2 Spielern können Sie Ihre Einheit mit magnetischem Auftrieb mittels folgender Befehle lenken (Hinweis: auf SCHNEIDER/AMSTRAD kein Zweispielersmodus):

PC	AMIGA Joystick Nr. 1	ATARI Joystick Nr. 1	EFFEKT
S	AUF	AUF	beschleunigen
X	AB	AB	bremsen
C	LINKS	LINKS	Linkskurve
V	RECHTS	RECHTS	Rechtskurve
Leertaste	Feuerknopf	Leertaste	Feuer

Bei der Eingabe des Spielernamens am Ende einer Partie wählen Sie die Buchstaben einzeln, indem Sie den Cursor auf das gewünschte Zeichen plazieren:

- Verwenden Sie die Pfeiltasten auf PC, SCHNEIDER und ATARI bzw. den Joystick auf AMIGA.
- Bestätigen Sie jeden Buchstaben mit der Leertaste auf PC, SCHNEIDER und ATARI bzw. dem Feuerknopf auf AMIGA.

Wenn Sie die Eingabe beendet haben, bestätigen Sie END mit Hilfe der Leertaste bzw. des Feuerknopfs. Ihr neuer Score wird auf Diskette abgespeichert.

BEFEHLE FÜR PC

- Taste F1: Die Farbpalette ändern
- Taste F2: Joystick ein/aus
- Taste F3: Ton ein/aus
- Taste F4: Farbe/Monochrom
- Taste F5: Aufgabe
- Taste F10: Pause
- Taste ESC: Zurück zu DOS

Wenn Sie den Level, die Spieleranzahl und den Ort des Geschehens bestimmen, verwenden Sie die Pfeiltasten bzw. den Joystick zum Auswählen und die Leertaste bzw. den Feuerknopf zum Bestätigen.

BEFEHLE FÜR AMIGA

- Taste F9: Pause

Wenn Sie den Level, die Spieleranzahl und den Ort des Geschehens bestimmen, verwenden Sie Joystick Nr. 2 zum Auswählen und den Feuerknopf zum Bestätigen.

Wenn Sie sofort spielen wollen, ohne die Musik des Vorspanns abzuspielen, brauchen Sie nur den Feuerknopf des Joystick während der ersten Takte gedrückt zu halten.

BEFEHLE FÜR ATARI ST

- Taste F1: Frequenz umschalten 50/60 Hz
- Taste F5: Aufgabe
- Taste F10: Pause

BEFEHLE FÜR SCHNEIDER/AMSTRAD

- Taste ESC: Pause

© TITUS 1988

TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND

Amtorforschungszentrum von Sbrodj, Syldavien. In Kürze wird die erste Mondrakete abheben mit Tim, Struppi, Kapitän Haddock, Professor Bienlein und Ingenieur Wolf an Bord...

Hinweis: Sie können jederzeit das Spiel unterbrechen, indem Sie die Taste "P" wie Pause drücken. Zum Weiterspielen drücken Sie eine beliebige Taste.

I - BEGINN DES SPIELS

Mit Hilfe der Maus, des Joysticks oder der Pfeiltasten führen Sie den Pfeil unter die Deutsche Fahne und klicken zur Bestätigung mit dem linken Mausknopf, dem Feuerknopf oder der Leertaste. Um das Spiel zu starten, drücken Sie die Leertaste.

II- REISE DURCH DAS ALL

Sie können jetzt die Steuerung übernehmen und unsere Freunde zum Mond bringen. Sie müssen den Meteoriten ausweichen und die gelben und roten Kugeln einfangen, die Ihren Weg säumen:

- Mit den gelben Kugeln gewinnen Sie Energie.
- Sie müssen 8 rote Kugeln einsammeln, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Steuerung der Rakete

Auf dem Joystick neigen Sie den Knüppel in die gewünschte Richtung. Sie können ebenfalls mit der Maus spielen, indem Sie sie in die gewünschte Richtung schieben.

Auf der Tastatur verwenden Sie die entsprechenden Pfeiltasten. Drücken Sie zwei Tasten gleichzeitig, um eine Diagonale zu erhalten.

Auf ATARI und AMIGA wechseln Sie von Joystick- auf Knüppelsteuerung um und umgekehrt, wenn Sie die Taste F1 drücken. (Richtungsangaben hinauf/hinunter werden vertauscht).

Anzeigen

Links: Energiepegel
 Rechts: Score
 Unten: Distanz zum Mond

III - IN DER RAKETE

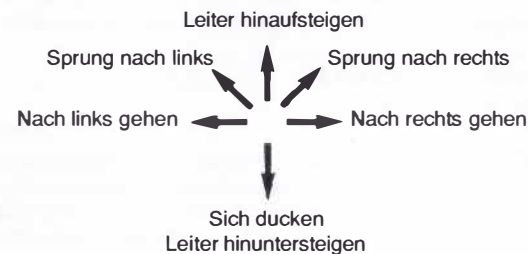
Ihre Aufgabe ist es nun, Tim durch die Räume der Raketen zu führen, ihm zu helfen, die Bomben zu entschärfen, Brände zu löschen, seine Gefährten zu befreien und Colonel Boris zu fangen. Dies sind die Bedingungen, die Sie erfüllen müssen, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Hinweis: Sie müssen zuerst einen Feuerlöscher nehmen. Wenn dieser leer ist (er blinkt am linken Bildschirmrand), ersetzen Sie ihn durch einen andern. Um den Feuerlöscher zu nehmen, genügt es, daß TIM ihn berührt (er erscheint am linken Bildschirmrand).

Achtung: In diesem Teil wird die Maus nicht unterstützt.

Steuerung der Bewegungen

* bei simulierter Schwerkraft:



* in Schwerelosigkeit:

Tim schwebt in den Räumen der Rakete und dreht sich um die eigene Achse. Um seine Körperstellung zu ändern, geben Sie eine Richtung über den Joystick oder die Tastatur (Pfeiltasten) an. Sie ändern die Fortbewegungsrichtung mit Hilfe des Joysticks oder der Cursortasten, kurz bevor er abprallt, behalten die Richtung während des Abpralls bei und lassen dann los.

Um von normaler Schwerkraft auf Schwerelosigkeit umzuwechseln und umgekehrt, drücken Sie auf F1.

Verwendung des Feuerlöschers

Um einen Feuerlöscher zu nehmen, muß TIM ihn einfach berühren.

Um den Feuerlöscher einzusetzen, geben Sie eine Richtung an (Joystick bzw. Tastatur), und drücken Sie gleichzeitig den Feuerknopf bzw. die Leertaste.

Die Bomben

Die von Colonel Boris gelegten Bomben werden unten am Bildschirm angezeigt. Sie verschwinden einzeln aus dem Rahmen, wenn TIM sie entschärft.

- Ein Alarmsignal wird ausgelöst, kurz bevor eine Bombe explodiert.
- Um eine Bombe zu entschärfen, braucht Tim sie nur zu berühren.

Andere Handlungsmöglichkeiten

- Um jemanden zu befreien, muß Tim ihn berühren (am linken Bildschirmrand sehen Sie, wer gefangen gehalten wird).
- Um Colonel Boris gefangen zu nehmen, muß sich Tim von hinten anschleichen und auf ihn springen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Er kann aber auch von seinem Feuerlöscher Gebrauch machen.

IV - MONDLANDUNG

Wenn der Mond nahe genug fürs Wendemanöver ist, verlieren Sie vorübergehend die Steuerung. Der Mond "näht sich", und die Rakete wendet sich. Es ist Zeit, die Steuerung wieder zu übernehmen.

Zum Landen muß man den Fall bremsen, indem man das Treibgas des Hilfsmotors reguliert. Diese letzte Prüfung ermöglicht Ihnen, die verbleibende Energie in Scorepunkte umzuwandeln.

Um den Schub zu erhöhen drücken Sie:

- Den Feuerknopf auf dem Joystick
- Die Leertaste oder
- Den linken Mausknopf.

V - GAME OVER

Wenn Sie verloren haben, erscheint GAME OVER am Bildschirm. Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste.

TEENAGE QUEEN

Zu Beginn einer Partie verfügt der Spieler über 100 Jetons. Der erste Einsatz (Pflicht) beträgt 5 Jetons. Danach werden die Karten ausgeteilt. Dann kann man mit dem Bieten beginnen (BET).

BEDIENUNG

Wählen Sie mit Hilfe des Cursors (Pfeiltasten oder Maus) die Optionen. Sie können aber auch die Funktionstasten F1 bis F3 oder die Tasten des Nummernblocks 1 bis 3 verwenden. Diese Tasten entsprechen den Positionen der Optionen am Bildschirm von links nach rechts.

STAY: Weiter
 BET: Mit dem Bieten beginnen
 RAISE: Erhöhen
 CALL: Mitgehen (den Einsatz halten): um Karten zu tauschen (1. Runde) oder um die Hand des Gegners zu sehen (ab der 2. Runde)
 DROP: Passen

KARTEN AUSTAUSCHEN

Wählen Sie die unerwünschten Karten mit dem Cursor, und drücken Sie jeweils die Leertaste bzw. den linken Mausknopf (ein zweiter Druck annulliert die Wahl). Oder Sie verwenden die Tasten 1 bis 5 auf dem Nummernblock bzw. F1 bis F5. Drücken Sie die RETURN-Taste oder den rechten Mausknopf, um die Wahl zu bestätigen.

WERT DER KARTEN UND KOMBINATIONEN

Rangordnung der Karten: 7, 8, 9, 10, B, D, K, A. Es gibt keine Hierarchie unter den Farben.

Rangordnung der Kombinationen

1. Das Paar gleichwertige Karten.
2. 2 Paare zwei Paare von verschiedenem Wert
3. Drilling 3 gleiche Karten
4. Straße 5 aufeinanderfolgende Karten unterschiedlicher Farbe.
5. Flush 5 beliebige Karten derselben Farbe
6. Full House 1 Drilling und 1 Paar
7. Poker 4 gleiche Karten
8. Royal Flush 5 aufeinanderfolgende Karten derselben Farbe.

SPIELREGELN

Zu Spielbeginn, bevor die Karten ausgeteilt werden, beträgt der Plichteinsatz 5 Jetons. Das Programm zählt diese automatisch ab. 5 Karten werden an die Spieler ausgeteilt, die der Reihe nach ins Spiel einsteigen. Der erste an der Reihe kann mit dem Bieten beginnen (BET) oder an seinen Gegner weitergeben (STAY). Im ersten Fall legt er 5 - 25 Jetons zum Einsatz hinzu. Sein Gegner kann sofort passen (DROP), erhöhen (RAISE) oder den Einsatz ausgleichen, um eine oder mehrere Karten zu verlangen (CALL).

Der Kartentausch gibt einen Hinweis auf die gegnerische Hand. Wenn Ihre Partnerin 2 Karten austauscht, so kann dies bedeuten, daß sie bereits drei gleiche Karten hat. Sie kann natürlich auch bluffen. Das Bieten (Reizen) wird dann fortgesetzt. Man kann die Initiative auch der Gegnerin überlassen (STAY) oder selbst fortfahren (BET).

Drei Ansagen sind daraufhin möglich:

- Passen (DROP), wenn man meint, daß das Risiko zu groß oder die Karten äußerst miserabel sind.
- Mithalten, um zu sehen (CALL): man gleicht den Einsatz aus und vergleicht die Karten, um den Sieger zu bestimmen.
- Erhöhen (RAISE): man erhöht den Einsatz, um das Spiel ein wenig zu würzen. Durch Bluffen kann man den anderen Spieler reizen, ohne seine eigene Hand zu verraten und ihm/ihr weißmachen, daß man der/die Stärkere ist.

SPEZIALFÄLLE

- Wenn beide Spieler nach dem Geben "weiter" sagen (STAY), bleibt der Einsatz auf dem Tisch, und es wird neu ausgeteilt.
- Wenn beide Spieler nach Austausch der Karten "weiter" sagen (STAY), werden die Karten aufgelegt und verglichen, um den Gewinner zu ermitteln.

NORTH AND SOUTH

Siegen Sie für die Nord- oder Südstaaten, indem Sie alle gegnerischen Armeen vernichten. Sie befehligen die Armeen auf den Schauplätzen des Sezessionskriegs. Sie können nach Belieben den Lauf der Geschichte befolgen oder ändern.

I - BEGINN

Klicken bedeutet, daß Sie den Cursor auf Ihre Wahl plazieren und die RETURN-Taste, den Feuerknopf (bzw. die vordefinierte Feuertaste) oder den linken Mausknopf drücken.

1) Sofort spielen

Klicken Sie mit dem Cursor auf GO, um mit der gegebenen Konfiguration zu spielen. Dann spielen Sie als Kapitän STARK gegen einen computergesteuerten Südstaaten-Korporal. Das Ausgangsjahr ist 1861, und es besteht keine Katastrophe bevor. Nord beginnt.

2) Abändern der Konfiguration

* Schwierigkeitsgrad

Klicken Sie auf den Kopf der Figur im Fenster:

Korporale: BLUTCH für den Norden und MATHIAS für den Süden;

Sergeants: CHERSTERFIELD für den Norden und CANCRELAT für den Süden;

Kapitäne: STARK für den Norden und PHILIPP für den Süden.

* 1 oder 2 Spieler

Klicken Sie die Fahne an; ein Computer erscheint, der anzeigt, daß dieser Staat vom Computer gesteuert wird. Mit einem Klick auf den Computer schalten Sie wieder auf einen menschlichen Spieler um.

* Einstiegsjahr ändern

Klicken Sie auf den Kalender, um die Jahre von 1861 bis 1864 durchlaufen zu lassen. Jedes Jahr werden Armeen und besetzte Gebiete anders verteilt je nach historischen Gegebenheiten.

* Die Katastrophen

Sie ändern damit die strategischen Bedingungen des Krieges nach Belieben:

Um Katastrophen zu aktivieren, brauchen Sie diese nur anzuklicken.

Wenn das Spiel gestartet ist, können Sie sie nicht mehr rückgängig machen.

- DIE INDIANER

Sie überfallen von Zeit zu Zeit die Armeen auf den benachbarten Territorien. Wenn die Indianer ein Opfer entdeckt haben, schicken sie Rauchsignale und gehen dann zum Angriff über.

- DIE GEWITTER

Eine Gewitterwolke wandert über die Karte. Eine Armee ist lahmgelegt, solange die Wolke über ihrem Territorium hängt.

- VERSTÄRKUNG AUS EUROPA (Schiff)

Die diplomatischen Verhandlungen des Nordens und des Südens mit Europa waren erfolgreich. Ein Schiff bringt Verstärkung für das Lager, dem Südvirginia gehört. Wenn die Truppen an Land gehen, bilden sie eine Armee (1 Kanone, 3 Reiter und 6 Infanteristen) oder verstärken eine bestehende Armee (bis zu 3 Kanonen, 18 Infanteristen, 9 Reiter).

*** Strategie- oder Arcademodus**

Wenn Sie das Arcade-Icon (Konsole) anwählen, wird die Strategie-Option ausgeschaltet und umgekehrt. Im Arcademodus müssen Sie 3 Prüfungen bestehen: FORMATIONSSCHLACHT, ZUGÜBERFALL und EINNAHME DES FORTS. Im Strategiemodus errechnet der Computer den Sieger in jeder Prüfung.

*** Der Joystickspieler**

Wenn Sie zu zweit spielen, öffnet sich ein zusätzliches Icon, mit dessen Hilfe Sie bestimmen, ob der Nord- oder Südstaatler mit dem Joystick spielt. Zu Beginn hat der Norden den Joystick. Um auf den Süden umzuschalten, klicken Sie das graue Quadrat an; damit der Norden wieder den Joystick übernimmt, klicken Sie das blaue. Wenn Sie gegen den Computer spielen, verfügen Sie automatisch über Maus, Tastatur und Joystick. Für die Bewegungen auf der Karte steht die Maus beiden Spielern zur Verfügung.

Hinweis: Wenn Sie zu zweit spielen, ist ein Joystick erforderlich.

Um das Spiel zu starten, klicken Sie auf den Koffer mit der Aufschrift GO.

II - DAS EIGENTLICHE SPIEL

KARTE UND STRATEGISCHER TEIL

Eine Armee besteht aus mehreren Infanterie-, Artillerie- und Kavallerie-Einheiten. Auf der Karte stellt ein Soldat eine Armee dar.

1) TRUPPENBEWEGUNGEN

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe.

Bei jedem Spielzug können Sie einen Teil oder alle Ihre Armeen versetzen. Eine Armee kann nur in ein benachbartes Territorium verlegt werden.

Beispiel:

Armee in ein anderes Territorium verlagern:

- Klicken Sie die betreffende Armee an.
 - Die möglichen Bestimmungsorte fangen zu blinken an.
 - Klicken Sie auf den Bestimmungsort.
 - Die Armee bezieht die neue Stellung und kann vor dem nächsten Spielzug nicht mehr bewegt werden.
- Wenn Sie nicht alle Truppen verlagern, beenden Sie Ihren Zug mit einem Klick auf das Datum.

2) EIN TERRITORIUM EINNEHMEN

- Ein Territorium gehört dem, der es als erster mit einer Armee besetzt.
- Wenn ein Spieler in ein unbesetztes, feindliches Territorium eindringt, nimmt er es ein.
- Wenn er in besetztes, feindliches Gebiet eindringt, kommt es zur Schlacht. Der Sieger erobert das Territorium.
- Wenn er in besetztes, feindliches Gebiet mit Fort eindringt, gibt es eine Schlacht und einen Kampf um das Fort.
- Wenn er in ein feindliches Gebiet eindringt, in dem nur ein Fort ist, muß er nur das Fort erobern, um das Territorium zu gewinnen.

3) ZUSAMMENSCHLIESSEN VON ARMEEN

Um seine Armeen zu verstärken, kann der Spieler während der Truppenbewegungen zwei oder mehrere Armeen vereinen.

- Klicken Sie eine Armee an.
- Führen Sie sie auf ein Territorium mit einer verbündeten Armee.
- Die Armee ist nun verstärkt und kann beim nächsten Zug bewegt werden.

Hinweis: Zählt eine Armee bereits 18 Infanteristen, 3 Kanonen oder 9 Reiter, so ist eine Vereinigung unmöglich.

4) ANGRIFF AUF 1 FEINDLICHE ARMEE

- Klicken Sie auf die Armee, die Sie einsetzen wollen.
- Klicken Sie auf ein vom Feind besetztes Territorium.
- Die zwei Armeen treffen in einer "Formationsschlacht" im Arcade-Mous aufeinander, außer die Spieler haben eingangs den Strategiemodus gewählt.

*** Verbündete Armeen greifen gemeinsam einen Feind an:**

- Überprüfen Sie, ob mehrere von benachbarten Armeen während desselben Spielzuges dieselbe feindliche Armee angreifen können.
- Wenn ja, klicken Sie eine dieser Armeen an.
- Klicken Sie auf das feindliche Territorium.
- Die Armeen, die an das betreffende Gebiet angrenzen, begeben sich automatisch dorthin.

HINWEIS: Bei gemeinsamem Angriff dürfen nicht mehr als 18 Infanteristen, 3 Kanonen oder 9 Reiter eingesetzt werden. Die überzähligen Einheiten bleiben in einer Armee auf einem der Ausgangsterritorien.

5) DER RÜCKZUG

Wenn Sie sich zum Rückzug entschlossen haben, gibt es 2 Möglichkeiten:

- Wenn Sie der Angreifer sind, kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück.
- Wenn Sie der Verteidiger sind, ziehen Sie sich bezüglich der Front, um ein Feld zurück, das Ihnen gehören oder leer sein muß.
- Wenn Sie "mit dem Rücken" zu den Rocky Mountains oder zum Ozean stehen, oder kein Territorium frei ist, wird diese Armee aus dem Spiel gezogen.

6) NEUE ARMEEN AUFSTELLEN

Nach jedem Spielzug bekommt jeder Spieler je nach Anzahl der Territorien, die ihm gehören, eine gewisse Anzahl von Goldsäcken unter der Bedingung, daß zwei seiner Städte durch eine Eisenbahnlinie verbunden sind.

* Eine neue Armee aufstellen:

Wenn der Spieler 5 Goldsäcke in seiner Bank hat, wird eine neue Armee aufgestellt, die auf der Karte, links unten blinkt.

Um diese ins Spiel zu bringen, klicken Sie ein blinkendes Territorium an. Die neue Armee (6 Infanteristen, 3 Reiter, 1 Kanone) kann sich nur auf ein Territorium ohne Armee stellen und dann nur, wenn es sich an einer Eisenbahnlinie befindet, die voll und ganz Ihnen gehört.

* Wie ergattert man die Steuergelder des Feindes?

- Es darf keine Verbindung zwischen zwei Städten des Feindes möglich sein. Eine Verbindung können Sie unterbrechen, indem Sie ein Territorium zwischen den 2 feindlichen Städten erobern.
- Der Zug wird beim ersten Mal trotzdem versuchen, das Gebiet zu durchqueren, wenn kein anderer Weg möglich ist. Dann kommt es zum Zugüberfall im Arcademodus.

7) EINKREISUNGSMANÖVER

Um schneller Territorien zu erobern, ohne gegen feindliche Armeen zu kämpfen, kann ein Spieler seinen Gegner einkreisen:

Wenn feindliche Territorien ohne Truppen von Ihren Armeen eingekreist sind, gelangen jene in Ihren Besitz (Ihre Fahne erscheint).

Ein Territorium mit Stadt kann jedoch nicht eingekreist werden.

ZUGÜBERFALL - ARCADE

Die Figur, die Sie steuern, steht zu ebener Erde und soll an einem Waggonende auf das Dach klettern. Wenn Ihnen das Aufsteigen nicht gelingt und die Waggon vorbeifahren, haben Sie verloren.

Ihr Ziel ist es, bis zur Lok vorzudringen und den Lokführer zu überwältigen.

◆ STEUERUNG

- Auf einen Waggon aufsteigen ↑
- Nach links laufen ←
- Nach rechts laufen →
- Von einem Waggon zum anderen springen ↑

Angriff:

- Leertaste oder Feuerknopf: Wenn der Feind weiter weg ist, werfen Sie ein Messer.
- Leertaste oder Feuerknopf: Beim Nahkampf schlagen Sie mit der Faust zu.

Achtung, die Zahl der Messer ist je nach Schwierigkeitsgrad begrenzt.

Bei 2 Spielern:

Der Spieler, der den Zug verteidigt, kann seine Männer aufs Dach schicken.

- Um einen Mann auszuschicken: Richtung AUF od. AB (Joystick bzw. Tastatur)
- Um ein Messer zu werfen bzw. einen Fausthieb zu geben, Feuerknopf bzw. Leertaste drücken.

Hinweis: Der Verteidiger läuft von allein von rechts nach links, der Spieler kontrolliert nur sein Erscheinen und den Kampf.

◆ BEGRENZTE ZEIT

Die Dauer hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Die Zeit wird von einem Wecker dargestellt, Ihr Weiterkommen durch einen Stiefel.

DAS FORT - ARCADE

Der Besitz von mindestens zwei, durch die Eisenbahn verbundenen Städte ist für jeden Spieler "lebensnotwendig". Zu diesen Städten gehören Forts, die sie beschützen. Ihr Ziel ist es, ans Ende des Forts zu gelangen, wo die Fahne steht. Gelingt es Ihnen, wird Ihre Fahne anstelle der feindlichen gehißt.

◆ STEUERUNG

Die Steuerung ist die gleiche wie beim Zugüberfall.

Es werden Wolfshunde auf den Angreifer losgelassen, und wenn sich dieser an Munitionskisten stößt, ist er kurzfristig benommen.

Bei 2 Spielern: Steuerung wie beim Zugüberfall. Achtung: Wenn der Verteidiger HINUNTER befiehlt, erscheint sein Soldat zu ebener Erde; bei HINAUF erscheint er auf der Schutzwehr.

◆ BEGRENZTE ZEIT

Auch hier ist die Zeit je nach Schwierigkeitsgrad begrenzt.

FORMATIONSSCHLACHT

Sie wird ausgelöst, wenn sich 2 verfeindete Armeen auf demselben Territorium befinden. Zweck dieser Auseinandersetzung ist es, die feindliche Armee zu vernichten oder zum Rückzug zu zwingen.

◆ STEUERUNG

1) Wählen Sie die Einheit an, die Sie steuern wollen:

Wenn Sie mit dem Joystick spielen: drücken Sie auf SHIFT links.

Wenn Sie mit Tastatur spielen: drücken Sie auf SHIFT rechts (bzw. die auf SCHNEIDER vordefinierte Taste). Die gewählte Einheit wird durch Ihr Symbol angezeigt: oben links am Bildschirm für den Norden, oben rechts für den Süden.

2) Um die Einheit zu steuern:

Verwenden Sie die Richtungstasten bzw. den Joystick.

- Die Artillerie kann sich nur auf- oder abwärts bewegen.
- Die Kavallerie stürmt auf den Feind zu, d.h. nach links oder rechts. Sie kann jedoch nicht wenden.
- Die Infanteristen können sich in alle Richtungen bewegen.

3) Um zu schießen oder anzustürmen:*** Artillerie:**

1 Spieler: Feuerknopf oder Leertaste.

2 Spieler: Spieler mit Joystick: Feuerknopf drücken.

Tastatur: Leertaste (bzw. vordefinierte Taste für Schneider)

Drücken Sie anhaltend die betreffende Taste; eine Leiste erscheint am oberen Bildschirmrand. Je "voller" die Leiste, desto größer die Schußweite.

Um den Schuß zu lösen, lassen Sie Taste bzw. Feuerknopf los.

ACHTUNG: Die Kanonen verfügen nur über 9 Kugeln.

*** Kavallerie:** gleiches Steuerungsprinzip.

Der erste Druck auf FEUER bringt die Reiter in Sturmstellung gegenüber dem Feind.

Bei jedem weiteren Druck auf FEUER setzen die Reiter ihre Säbel ein.

Formationsänderung: geben Sie kurz die Rückwärts-Richtung an (links bzw. rechts). Dieses Steuerungsprinzip sollten Sie tadellos beherrschen, um Brücken und Canyons zu bewältigen!

*** Infanterie:** gleiches Steuerungsprinzip.

Mit dem ersten Druck auf FEUER treten die Infanteristen an.

Bei jedem weiteren Druck auf FEUER schießen sie.

Formationsänderung: um die ursprüngliche Formation einzunehmen, müssen Sie RÜCKWÄRTS angeben, aber nur kurz, außer Sie wollen tatsächlich nach rückwärts gehen.

4) Der Rückzug

Der Spieler mit dem Joystick muß auf ESC drücken, der andere auf BACKSPACE (←) bzw. auf die für SCHNEIDER vordefinierte STOP-Taste. Sobald die Einheiten auf dem Kampffeld sind, kann ein Spieler zum Rückzug blasen. Dies führt zum Verlust der Kanonen. Wenn es sich um die angreifende Armee handelt, kehrt sie zum Ausgangsterritorium zurück. Wenn es sich um die verteidigende Armee handelt, weicht sie um eine Position zurück. Ist ein Rückzug nicht möglich, bleibt das Rückzugskommando wirkungslos.

HOSTAGES

I - WAHL DER MISSION

Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst die Dauer des Ultimatums, die Anzahl und die Aggressivität der Terroristen sowie deren Reaktionsvermögen. Im ersten Menü können Sie folgendes wählen: LIEUTENANT (Schwache Aggressivität der Terroristen und niedrige Anzahl), CAPTAIN (die Anzahl der Terroristen nimmt zu, und ihr Handlungs- und Reaktionsvermögen wird gesteigert), COMMANDER (hier haben Sie es mit einem Maximum an Terroristen und Geiseln zu tun. Der Spieler darf sich keinen Fehler erlauben und muß ständig die Koordination seiner Mannschaft im Auge behalten). Im zweiten Menü: TRAINING (keine Geiseln), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE, JUPITER. Je schwieriger die Mission ist, desto weniger Zeit haben Sie, um sie zu erfüllen.

Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie den Cursor mit Hilfe der Tasten AUF und AB bewegen oder den Joystick verwenden. Bestätigen Sie mit Hilfe der Leertaste oder dem Feuerknopf (FIRE).

II - ERSTER TEIL**A) AUFSTELLEN DER SCHARFSCHÜTZEN**

Es stehen Ihnen 3 Scharfschützen zur Verfügung, um die 3 Seiten des Gebäudes zu überwachen. Diese werden sich nachts unter den bestmöglichen Bedingungen auf ihre Posten begeben. Der Spieler steuert jeweils einen der 3 Schützen, dessen Name und Nummer auf dem Bildschirm erscheinen. Die Schützen DELTA, ECHO und MIKE werden respektive mit den Tasten F1, F2, F3 (bzw. 1, 2, 3 des Nummernblocks auf SCHNEIDER/AMSTRAD 464) angewählt.

Der Spieler kann auf einen anderen Schützen überwechseln, indem er zuerst die gesteuerte Figur in Deckung bringt, dann auf die Karte überwechselt (ESCAPE oder Feuerknopf (FIRE auf SCHNEIDER)) und den neuen Schützen wählt: F1, F2, F3 bzw. 1, 2, 3 auf SCHNEIDER 464.

B) ÜBERSICHT, KARTE DES VIERTELS

Die Kreuze auf diesem Plan symbolisieren die Stellen, an denen der Spieler seine Männer postieren muß, um die Botschaft zu überwachen.

Will man die derzeitige Position eines bestimmten Schützen erfahren, drückt man ESCAPE oder den Feuerknopf und die entsprechende Taste F1, F2 oder F3 (1, 2 oder 3), worauf der betreffende aus der Karte "heraussteigt", um seine Stellung anzuzeigen.

C) STEUERUNG DER FORTBEWEGUNG

Der Spieler muß vermeiden, daß sein Mann von den Scheinwerfern der Terroristen beleuchtet wird, denn daraufhin könnten die Terroristen ihn erschießen.

Um den Scheinwerfern auszuweichen und die durch die Kreuze zugewiesenen Stellungen zu erreichen, stehen dem Spieler mehrere Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung:

Joystick	Tastatur	
→	rechts	nach rechts laufen
←	links	nach links laufen
↓	hinunter	sich hinlegen
↑	hinauf	sich verstecken
↘	hinunter + rechts ..	Rolle nach rechts ausgehend
↙	hinunter + links	Rolle nach links ausgehend
↗	hinunter+rechts	nach rechts robben
↖	hinunter+links	nach links robben

Auf SCHNEIDER:

Die Richtung HINUNTER dient dazu, die Deckung (Tür, Fenster) zu verlassen. Mit einem Druck auf die FIRE-Taste bzw. den Feuerknopf bleiben Sie augenblicklich stehen, wenn Sie gerade gehen. Verwenden Sie die Tasten, die Sie für die Richtungen gewählt haben oder den Joystick.

Zurück zur Karte:

Dies ist nur möglich, wenn der gesteuerte Scharfschütze in Deckung ist, in einem Haus, hinter einer Tür oder einem Fenster.

Drücken Sie die Taste ESCAPE oder den Feuerknopf (FIRE).

In diesem Modus: F1 - F2 - F3 (1, 2, 3)... DELTA, ECHO oder MIKE anwählen.

D) ENDE DER SEQUENZ

Wenn alle überlebenden Figuren auf die Kreuze postiert worden sind (wenn alle Figuren tot sind, fängt man wieder von vorn an).

Drücken Sie die RETURN-Taste, um zum zweiten Teil überzugehen, oder auf DELETE, um den ersten Teil zu wiederholen.

Hinweis: es ist nicht notwendig, einen Mann auf jedes Kreuz zu stellen. Es können sowohl weniger als drei Scharfschützen überleben als auch mehrere Männer auf demselben Kreuz stehen, die somit nur eine Seite des Gebäudes überwachen.

III - AUFSTELLEN AUF DEM DACH

A) ÜBERSICHT: SCHNEIDER 128K

ESCAPE (auf Atari, und Amiga)

Wenn Sie zu diesem Teil übergehen, befinden Sie sich auf der Karte. Die Scharfschützen, die Sie in den Nachbarhäusern untergebracht haben, werden durch Kreuze oder Ihre Nummern dargestellt, ebenso wie die Männer auf dem Dach der Botschaft, deren Codename durch F4, F5 und F6 (1, 2, 3 auf SCHNEIDER) angezeigt wird.

B) KONTROLLE ÜBER EINE BESTIMMTE FIGUR

Es genügt, auf die dem Codenamen entsprechende Taste zu drücken.

Auf der Karte kann man mit Hilfe der Richtungstasten oder des Joysticks das betreffende Kreuz auf dem Dach der Botschaft verlagern. Hat man das Kreuz an den Rand des Daches gestellt, so bedeutet dies, daß der Mann zum Abseilen bereit ist. Drücken Sie sodann auf ESCAPE oder die Taste MENU MAP, und Sie gehen zur Abseilphase über.

Die Karte kann jederzeit durch ESCAPE oder MENU MAP aufgerufen werden. Man kann die Figuren zu jedem beliebigen Zeitpunkt wechseln.

Spielmodus:

Wenn Sie einen Scharfschützen direkt steuern, sei es in der Abseilphase oder innerhalb der Botschaft, befinden Sie sich im Spielmodus.

Hinweis: In diesem Spielmodus ist es nicht erforderlich, zur Karte überzugehen, um von einem Scharfschützen zum anderen überzuwechseln. Sie brauchen nur die betreffende Taste zu drücken. Der Wechsel wird von einem Videoeffekt begleitet.

C) ALARMBEREITSCHAFT

Wenn eine Ihrer Figuren, die sich in der Botschaft oder am Seil befinden, in eine heikle Lage gerät (Anwesenheit eines Terroristen im selben oder im angrenzenden Raum), beginnt sein Codename auf der Schalttafel zu BLINKEN. Dies bedeutet Alarmbereitschaft. Der Spieler muß schleunigst eingreifen und die Kontrolle über den gefährdeten Mann übernehmen (seine Taste drücken). Wenn man zu lange abwartet, könnte es sein, daß die Terroristen Ihren Mann überwältigen.

D) ABSEILEN (Nur für die 128K-Versionen)

Hinweis: In der Version für SCHNEIDER 464-664 erscheinen die Männer direkt im sogenannten Sicherheitsraum im dritten Stock.

Wenn einer Ihrer Männer am Dachrand steht, können Sie ihm befehlen, sich an der Fassade abzuseilen und in die Botschaft einzudringen. Um die Kontrolle über ihn zu übernehmen, drücken Sie seine Nummer und die Taste ESCAPE oder MENU MAP (auf SCHNEIDER), um zur Abstiegsphase überzugehen.

3 verschiedene Bewegungen sind möglich:

1) ABSTOSSEN = LEERTASTE: Um Schwung mit den Beinen zu holen, drücken Sie die Leertaste oder den Feuerknopf des Joysticks und halten den Druck, um soviel Kraft zum Abstoßen zu sammeln, wie Sie für nötig befinden. Dann lassen Sie los, und gehen Sie zu 2) über.

2) SEIL FREIGEBEN = RECHTS: Damit Sie absteigen können, muß Ihr Körper am Seil heruntergleiten. Dazu müssen Ihre Hände das Seil locker lassen; das geschieht, wenn Sie den Joystick nach rechts neigen oder die Richtungstaste drücken. Das Heruntergleiten geht je nach Abstoßkraft mehr oder weniger schwungvoll vor sich. Warten Sie nicht zu lange, um zu Phase 3 überzugehen. Sonst wird der Kletterspezialist - ist er auch noch so gut durchtrainiert - auf Grund erhöhter Geschwindigkeit abstürzen.

3) STOPPEN = LINKS: Wenn Sie mit den **Beinen** ein Fenster zerschmettern wollen, um in die Botschaft einzudringen, oder ganz einfach an der **Fassade** anhalten wollen, neigen Sie den Joystick nach links oder drücken die LINKS-Taste, wodurch Ihre Hand das Seil blockiert und der Gleitvorgang unterbrochen wird.

WIEDER HINAUFSTEIGEN: HINAUF

Wenn es Ihnen nicht gelingt, durch die Fenster einzudringen, können Sie dank eines der Steigklemme verwandten, mechanischen Systems wieder hinaufklettern, indem Sie die Richtung HINAUF wählen.

WICHTIG! Sie können jederzeit Figuren tauschen. So etwa können Sie in diesem Teil auf die Scharfschützen übergehen, die in den umliegenden Gebäuden postiert sind. Sie müssen nur die entsprechende Funktionstaste drücken. Auf SCHNEIDER drücken Sie aber zuerst die Taste MENU MAP.

E) AUFGABE DES SCHARFSCHÜTZEN

Wenn Sie auf eine entsprechende Funktionstaste drücken, übernehmen Sie die Rolle eines postierten Scharfschützen. Jeder Schütze überwacht eine bestimmte Seite der Botschaft. DIE ANSICHT: Sie sehen Ihren Scharfschützen schußbereit in Stellung. Verwenden Sie den Joystick oder die Richtungstasten, um das Visier zu bewegen. Wenn ein Fenster zu sehen ist, erscheint ein roter Punkt im Fadenkreuz. Dies bedeutet, daß Sie schußbereit sind, um einen Terroristen auszuschalten. Hinter dem Fenster können Sie manchmal Schatten und Umrisse erkennen, wobei es sich dabei ebensogut um Terroristen als auch um Geiseln handeln kann. Wenn Sie sich entschließen einzugreifen, drücken Sie auf die Leertaste oder den Feuerknopf. Ihr Gewehr wird automatisch nachgeladen. Wenn Sie zu einer anderen Fassade übergehen wollen, müssen Sie auf einen anderen Schützen überwechseln und die entsprechende Taste drücken. Sie können gleichfalls auf die Männer auf dem Dach oder in der Botschaft überwechseln. Sie müssen achtgeben, um keinen Teamkollegen bzw. keine Geisel zu töten.

F) ERKUNDUNG DER RÄUME

a) MINIPLAN

Wenn Sie sich entscheiden, einen Mann in der Botschaft zu verkörpern, gehen Sie in die Erkundungsphase über. Dazu müssen Sie sich anhand des kleinen Plans rechts am Bildschirm orientieren. Der Plan umreißt die Räume und Gänge der Etage, in der Sie sich jeweils aufhalten. Ihre Position wird durch einen kleinen, roten Pfeil (weiß auf SCHNEIDER) angezeigt, die gleichzeitig auch Ihre Blickrichtung angibt. Ihre Kollegen werden durch rote (bzw. blaue auf SCHNEIDER) Punkte, die Terroristen durch orange (grüne) und die Geiseln durch weiße Punkte dargestellt.

b) FORTBEWEGUNG

Verwenden Sie die Richtungstasten oder den Joystick.

Im Gang:

In die Blickrichtung gehen:	HINAUF	↑
Vierteldrehung nach rechts:	RECHTS	→
Vierteldrehung nach links:	LINKS	←
Wende:	HINUNTER	↓

Wenn Sie einen Raum betreten wollen, stellen Sie sich vor die Tür und gehen in die Blickrichtung↑.

In einem Raum:

Im Prinzip können Sie sich nur seitwärts fortbewegen: ← und →.

↓ und ↑ dienen nur für den Fall, wo sich vor bzw. hinter Ihnen eine Tür befindet, und Sie in den Korridor oder ein anderes Zimmer gehen wollen.

G) BEGEGNUNG TERRORISTEN

Wenn Ihnen ein oder mehrere Terroristen gegenüberstehen, können Sie schießen, wenn Sie die Leertaste bzw. den Feuerknopf drücken. Dabei können Sie Ihre MP auf den Terroristen richten, indem Sie gleichzeitig die Richtung LINKS/RECHTS angeben. Wenn Sie weitergehen wollen, lassen Sie die Leertaste (Feuerknopf) aus und geben eine Richtung an. Sie können sich während des Schießens nicht fortbewegen.

H) BEGEGNUNG MIT DEN GEISELN

Sobald Sie alle Terroristen einer Etage erledigt haben, können Sie die Geisel(n) befreien. Sie finden sie in den Zimmern, in denen sie gefangen gehalten wurden. Wenn Sie sich vor eine Geisel stellen, wird sie Ihnen automatisch folgen (nur eine einzige auf einmal). Führen Sie sie in den dritten Stock, in den untersten Raum. Wenn sie sich in diesem Raum befinden, sind die Geiseln in größtmöglicher Sicherheit. Wenn Sie alle Geiseln in Sicherheit gebracht haben, ist das Spiel zu Ende.

Allerdings können bei gewissen Missionen Terroristen in diesen Raum eindringen. In diesem Fall müssen Sie die Geiseln beschützen und die Terroristen beseitigen.

I) BEGEGNUNG MIT TERRORISTEN UND GEISELN

Wenn Sie in einem Zimmer oder im Korridor einem Terroristen mit Geisel begegnen, müssen Sie den Terroristen ausschalten, ohne die Geisel zu verletzen. Jeglicher Irrtum wäre unverzeihlich. Sie haben Ihre Mission nur dann 100%ig erfüllt, wenn alle Geiseln lebend befreit wurden.

VI - SPIELENDEN

SIEG ÜBER DIE GANZE LINIE: Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Geiseln im fensterlosen Raum zu versammeln, oder Sie alle in der Botschaft anwesenden Terroristen ins Jenseits befördert haben. **NIEDERLAGE:** Alle Ihre Männer haben "dran glauben müssen". Wenn Ihre Situation zwischen den beiden Möglichkeiten liegt (Sie haben einige Männer verloren oder nicht alle Geiseln lebend befreit), stehen am Ende des Spieles die entsprechenden Kommentare und Statistiken in der Zeitung.

