

# 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 attirails 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'espace 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'espace (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'espace (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