

ARMOUR-GEEDON

# **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

**Eteignez toujours votre micro au moins 30 secondes avant de charger un jeu. Ne pas prendre cette précaution peut entraîner le contamination par un virus de votre disque "ARMOUR-GEDDON".**

## **■ ATARI ST**

Insérez le disque 1 de ARMOUR-GEDDON. Allumez votre moniteur/TV puis votre micro. Insérez le disque 2 quand cela vous est demandé.

ARMOUR-GEDDON se joue avec une souris branchée sur le port souris. 2 souris sont nécessaires pour jouer à deux.

## **■ AMIGA**

Allumez votre micro. Insérez le disque Kickstart si cela vous est demandé. Quand le dessin du Workbench apparaît, insérez le disque 1 de ARMOUR-GEDDON dans le lecteur puis insérez le disque 2 quand cela est demandé.

ARMOUR-GEDDON se joue avec une souris branchée sur le port souris. 2 souris sont nécessaires pour jouer à deux.

## **TRUCS DE CHARGEMENT**

Si l'écran de présentation n'apparaît pas dans les 45 secondes, il peut y avoir un problème avec votre système. Vérifiez alors les branchements et suivez bien les instructions de chargement.

# **ARMOUR-GEDDON**

Contrairement à son équipage, l'ordinateur de bord du *MSS Orestruck* est dépourvu d'émotions; la trajectoire orbitale d'approche vers la Terre qu'il est en train de calculer est irréprochable.

Le fait de devoir demeurer douze heures de plus à bord de l'*Orestruck* à fins de décontamination, alors qu'ils sont si proches de chez eux, ne fait rien pour arranger le moral des membres de l'équipage. Cela fait deux ans qu'ils se trouvent sur ce vaisseau spatial minier et ils n'ont plus qu'une envie: se retrouver à l'air libre, les pieds sur la terre ferme. Ils sont si occupés par leur préparatifs de retour qu'ils ne prennent pas garde au voyant <<menace d'attaque>> qui clignote frénétiquement sur la console de commande.

Quand l'*Orestruck* est attaqué, son ordinateur passe en <<mode panique>> et prépare le lancement automatique de la barge de sauvetage. Malheureusement, il n'est pas programmé pour vérifier la présence de vie humaine dans le petit appareil au moment de la mise à feu. C'est ainsi que l'équipage reste à bord, inconscient de la tête nucléaire qui se précipite sur son vaisseau. Au moment où le petit engin atteint sa vitesse maximale, les membres de l'équipage, eux, ne songent qu'aux proches retrouvailles avec leurs amis et leur famille aussi n'ont-ils même pas le temps de réagir ni de souffrir quand leur vaisseau explose.

Très satisfaites de ce test de lancement de leurs armes nucléaires, les puissances du Moyen-Orient, hantées par leur soif de pouvoir, ont désormais assez confiance en leur force pour diriger leur offensive sur le bloc occidental qu'elles haïssent.

## **ARMOUR-GEDDON**

Alors que les super-puissances parlementent et négocient dans l'espoir d'aplanir leur différends et de parvenir à la paix mondiale, un petit pays asiatique, jusque-là considéré comme insignifiant, décide de profiter de la position de faiblesse dans laquelle se trouve l'Occident pour tenter de se rendre maître du monde. Au moment même où les diplomates et les pacifistes essayent d'anéantir toute menace nucléaire, la première attaque atomique éclate.

Cette agression, d'une ampleur plus tard décrite comme <<insensée>>, est immédiatement suivie d'une contre-attaque. Par la suite, il sembla que tous les pays disposant de la force atomique se mettaient soudain à avoir des fourmis dans les doigts: pendant des années, mort et destruction devinrent un mode de vie. Ce qu'il est convenu d'appeler la <<civilisation>> s'effondra, des villes furent rasées et des pays et des nations rayés de la carte. Or certains s'étaient préparés à cette éventualité. . .

L'homme est une créature résistante: ce contre quoi il n'a pas les ressources naturels de survivre, pour autant qu'ils possèdent les moyens techniques ad équats, il tente de le surmonter artificiellement. Tandis que la plus grande partie de

l'humanité vivait dans un climat apocalyptique de guerre permanentes, une poignée de privilégiés s'étaient réfugiés dans des abris anti-atomiques. À l'extérieur, les autres luttèrent pour survivre.

Néanmoins, les Abrisés, comme on les nomma bientôt, comprirent que si le conflit se poursuivait, il ne resterait très vite plus rien sur la Terre qui vaille la peine qu'on y revienne. En conséquence, parce que la perspective de passer le restant de leur vie dans ces abris ne les tentait guère, ils s'aventurèrent au dehors et tentèrent de mettre un terme aux hostilités. Leurs efforts furent couronnés de succès et, la paix rétablie, ils se mirent péniblement à reconstruire la seule zone du globe encore habitable.

Une société <<civilisée>> existait de nouveau. Et pourtant, une grande partie des survivants – ceux qui avaient vécu l'holocauste à l'extérieur – ne conçurent aucune gratitude envers les Abrisés. Au contraire, tous en feignant la soumission, ils s'organisèrent en un mouvement de résistance secret. Ils attendaient le moment propice pour frapper.

Avec leurs maigres moyens, les résistants construisirent un puissant canon laser dont le rayon, une fois pointé sur un vieux satellite de communication en orbite autour de la Terre, le porterait à une température très élevée de sorte qu'en retombant au sol, il désintègre tout sur son passage – du moins tout ce qui ne se serait pas protégé: les résistants s'étaient bien évidemment ménagé des abris.

La nature humaine étant ce qu'elle est, toujours prompte à la suspicion, les Abrisés découvrirent l'existence de la résistance et entreprirent de se préserver de la menace qu'elle faisait planer.

Ils apprirent l'existence d'une vieille bombe à neutrons, qui s'avéra être la seule arme capable de détruire le canon laser. Malheureusement, cette bombe avait été démonté longtemps auparavant, les cinq parties qui la composent se trouvant à présent chacune dissimulée quelque part.

## **LE JEU**

Des lignes électriques alimentent le canon laser en énergie. Pour vous donner le temps de trouver la bombe à neutrons qui doit vous permettre de détruire la canon, il vous faut détruire les générateurs qui lui fournissent son courant et ainsi retarder le moment où il atteindra sa puissance de feu maximale.

Pilotant simultanément jusqu'à six véhicules, vous explorez votre environnement où foisonnent les dangers naturels et ceux dissimulés par l'homme. Il vous faudra les affronter. Outre le fait de trouver les lignes électriques et le canon laser, vous aurez également à survivre aux attaques de la résistance et de ses armes nombreuses et puissantes. Pour détruire le canon laser en lui-même, vous devrez d'abord découvrir les cinq parties de la bombe à neutrons, puis les assembler et enfin faire feu sur le bâtiment qui abrite le canon.

# VOS VÉHICULES

## Tank léger

Evaluation:

Vitesse: Bonne

Maniabilité: Bonne

Puissance de feu: Basse – Moyenne

Résistance: Bonne

Autonomie: 70 km

Vitesse de pointe: 164 km/h (en terrain accidenté)

Poids (à vide): 30 t

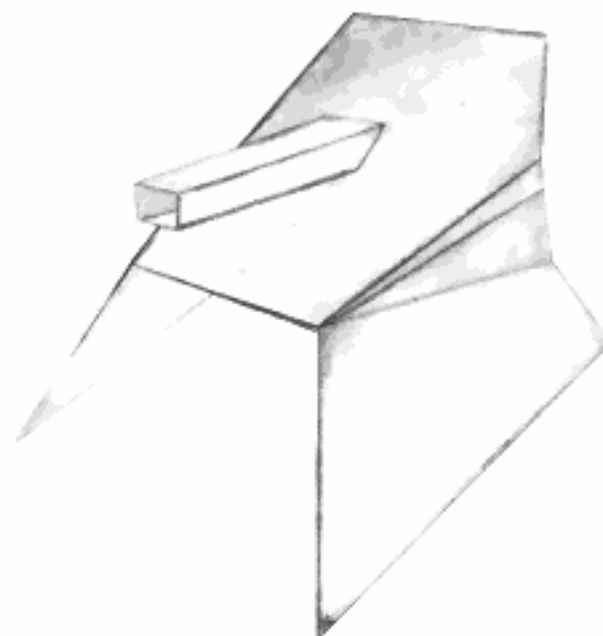
Charge maximale: Illimitée

Capacité en carburant: 3072 kg

Armement: Obus, Laser

Équipement hors armement: Vision nocturne

Usages principaux: Missions de guérilla



## Tank lourd

Evaluation:

Vitesse: Médiocre

Maniabilité: Médiocre

Puissance de feu: Bonne

Résistance: Bonne/Très bonne

Autonomie: 46 km

Vitesse de pointe: 109 km/h (en terrain accidenté)

Poids (à vide): 50 t

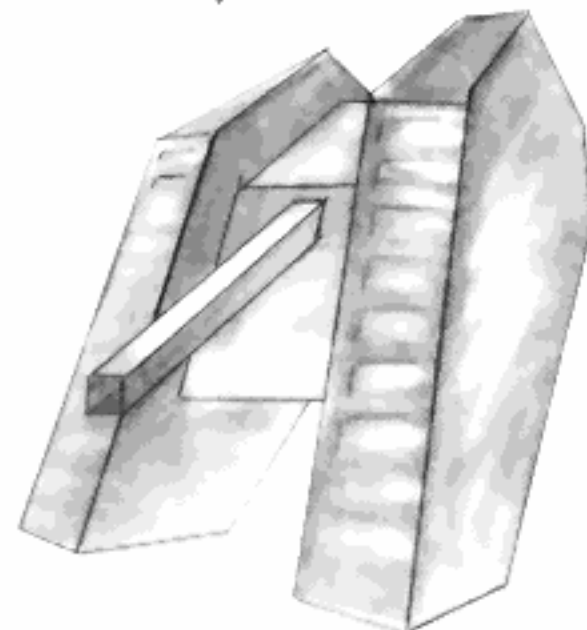
Charge maximale: Illimitée

Capacité en carburant: 3072 kg

Armement: Obus, Laser, Roquettes FFR, Bombe à neutrons

Équipement hors armement: Vision nocturne, Camouflage

Usages principaux: Collecte des parties de la bombe à neutrons (acheminées automatiquement à la base après découverte).



## Aéroglysieur

Evaluation:

Vitesse: Bonne

Maniabilité: Moyenne

Puissance de feu: Basse – Moyenne

Résistance: Bonne

Autonomie: 48 km

Vitesse de pointe: 225 km/h (environ)

Poids (à vide): 50 t

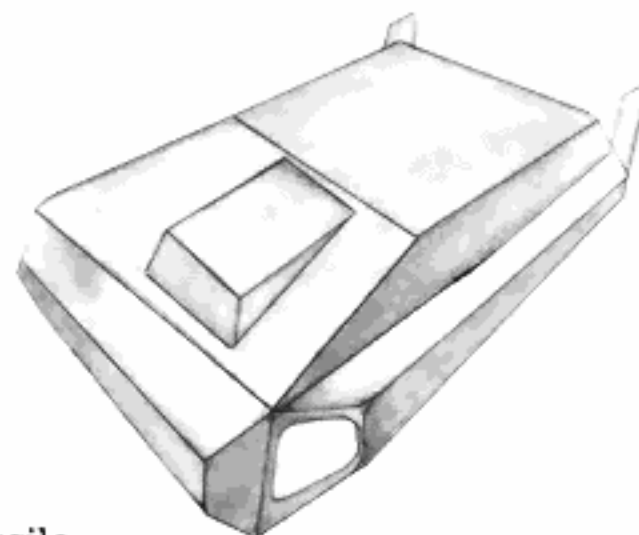
Charge maximale: Illimitée

Capacité en carburant: 3072 kg

Armement: Obus, Laser, Roquettes FFR, Missile

Équipement hors armement: Vision nocturne, Camouflage

Usages principaux: Reconnaissance éclair des îles pour y chercher et y trouver les pièces de la bombe à neutrons, Attaques sol-sol





## **Hélicoptère**

Evaluation:

Vitesse: Médiocre/Bonne

Maniabilité: Bonne

Puissance de feu: Bonne

Résistance: Moyenne/Elevée

Autonomie: 123 km

Vitesse de pointe: 249 km/h (au niveau du sol)

Plafond: 2560 m (en planeur et à vide)

Vitesse ascensionnelle: 22 m/s (à vide)

Poids (à vide): 40 t

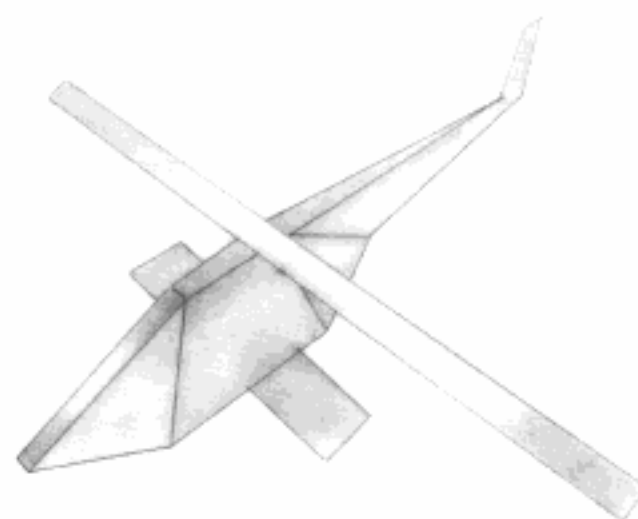
Charge maximale: 8,5 t (poids total au décollage)

Capacité en carburant (interne): 832 kg

Armement: Laser, Roquettes FFR, Missiles

Équipement hors armement: Vision nocturne, Réservoirs largables

Usages principaux: Attaques air-sol



## **Chasseur furtif**

Evaluation:

Vitesse: Excellente

Maniabilité: Elevée

Puissance de feu: Très bonne (attaques air-air et air-sol)

Résistance: Faible

Autonomie: 180 km (à pleine puissance et à vide)

Vitesse de pointe: 854 km/h (en vol plane)

Plafond: 5029 m

Vitesse ascensionnelle: 152 m/s

Poids (à vide): 4875 kg

Charge maximale (de sécurité): 5 t

Capacité en carburant: 3072 kg

Armement: Laser, Missile, Bombes, Roquettes FFR

Équipement hors armement: Vision nocturne, Camouflage, Réservoir largable

Usages principaux: Attaques éclair air-air et air-sol



## **Bombardier furtif**

Evaluation:

Vitesse: Bonne

Maniabilité: Moyenne

Puissance de feu: Bonne en attaque air-sol, Médiocre en attaque air-air

Résistance: Moyenne

Autonomie: 130 km (à vitesse maximale, à vide et au niveau du sol)

Vitesse de pointe: 595 km/h (à vide)

Plafond: 3810 m (à vide)

Vitesse ascensionnelle: 105 m/s

Poids (à vide): 10,15 t

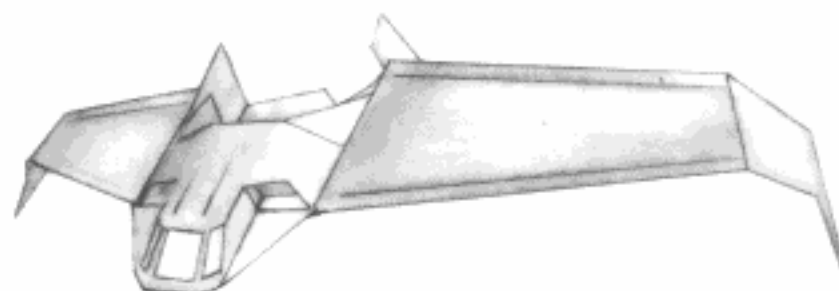
Charge maximale (de sécurité): 10 t

Capacité en carburant: 6144 kg

Armement: Bombes, Roquettes FFR

Équipement hors armement: Vision nocturne, Camouflage, Réservoir largable, Container à carburant, Télépode

Usages principaux: Collecte des parties de la bombe à neutrons (acheminées automatiquement à la base après découverte) et Livraison aéroportée de la bombe à neutrons.



## Armement:

Rayon laser: Portée moyenne, puissance relativement faible mais suffisante contre des véhicules non blindés. Poids: 100 kg

Obus: 20 par magasin. Portée difficile à estimer. Ils contiennent une tête à haute puissance explosive, efficace contre tout véhicule. Poids: 5 kg.

Bombes en chute libre: 10 par magasin. En sélectionnant ces bombes, un <<point d'impact calculé en temps réel>> s'affiche sous la forme d'un repère à l'écran. Leur tir est assez précis quand on les utilise en <<vue bombe>>. Elles s'utilisent pour des bombardements à haute altitude et se déclenchent approximativement 3 secondes après largage. Poids: 230 kg.

Bombes à retardement: 10 par magasin. Utilisées pour les bombardements à basse altitude par chasseur. Son parachute permet au transporteur de fuir la zone bombardée. Leur charge n'est pas aussi importante que celle des bombes en chute libre. Poids: 50 kg.

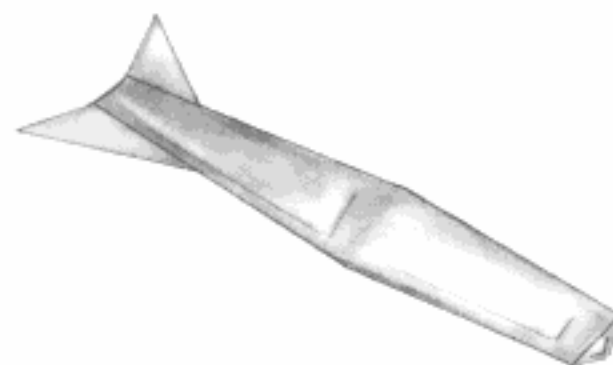
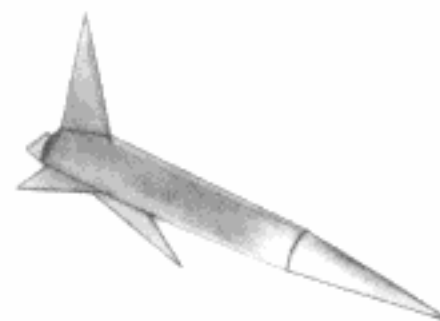
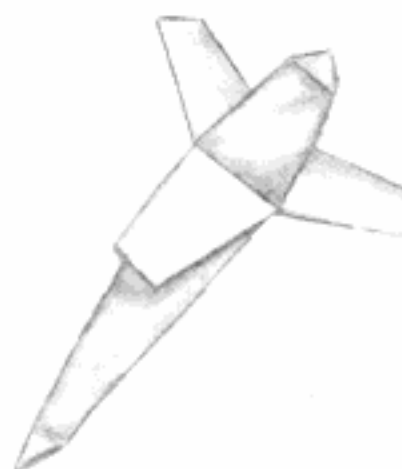
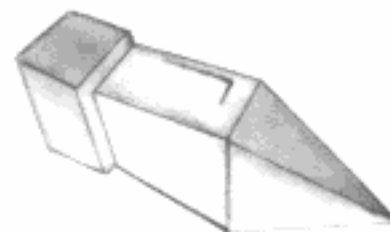
Roquettes FFR: 40 par magasin. Impact plus puissant que les lasers et portée plus importante. Leur stabilisation se fait grâce à des ailerons qui se déploient peu après lancement. Poids: 25 kg.

Missiles: Missiles à tête chercheuse IR (la tête chercheuse est sensible aux variation thermiques et se fixe automatiquement sur la cible). 8 par magasin. Ils sont à leur efficacité maximale quand on est placé derrière une cible mobile. Ils tentent de calculer la vitesse de la cible et, à partir de là, la meilleure vitesse d'approche. S'ils perdent la trace de leur cible, ils tournent en rond jusqu'à ce qu'ils trouvent une cible avec une signature thermique similaire. Portée: 10 km. Poids: 120 kg.

## Equipement hors armement

Balises de repérage de vos autres véhicules, containers de carburant, base, télépodes et point de cheminement\* sur l'écran d'informations (pour plus de détails, voir plan du clavier). Sélectionner une balise fait s'afficher à l'écran un indicateur de balise. Votre ordinateur de bord peut calculer la position d'une balise jusqu'à 60 km.

\*C'est un point prédéterminé par ordinateur, par lequel passe la route à suivre.



Vision nocturne: Instrument optique fonctionnant aux infrarouges, qui permet aux véhicules de se diriger dans le noir. Le contraste est réduit le jour. Poids: 50 kg.

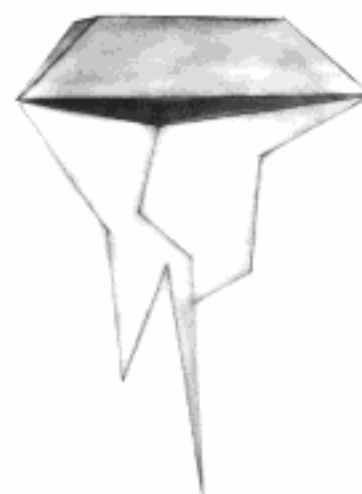
Fusées: Peuvent être utilisées comme fusées de détresse mais s'utilisent surtout comme leurres pour les missiles.

Réservoirs largables: Leur utilisation (jusqu'à trois et selon disponibilité) accroît considérablement l'autonomie d'un véhicule. Votre ordinateur de bord sélectionne automatiquement ces réservoirs extérieurs comme source initiale de carburant. On les largue en les sélectionnant et en appuyant sur Feu. Un réservoir non vide à son largage explose au contact du sol. Les réservoirs pleins pèsent plus de 800 kg et affectent considérablement la maniabilité de l'appareil.

Camouflage: Vous devenez <<invisible>> à l'ennemi. Poids: 500 kg.

Télépodes: Transportés par le bombardier furtif et abandonnés à destination. Six au maximum peuvent être en opération en même temps. Ils s'utilisent pour effectuer des téléportations d'un endroit à un autre. Poids: 3 t. Pour les utiliser, placez-vous en dessous et tapez "T" au clavier.

Container à carburant: Transportés par le bombardier furtif et abandonnés à destination. Ils s'utilisent pour alimenter en carburant des véhicules qui vont en manquer. Pour les utiliser, placez-vous en dessous et tapez "F" au clavier.



### **Ressources:**

Tritinium: Utilisé pour la fabrication de carburant.

Xélinium: Utilisé pour la fabrication d'explosifs.

Maxinium: Utilisé pour la fabrication de matériel électronique (processeurs optiques et lasers) et les produits d'espace- <<N>> comme les télépodes et le camouflage.

Outinium: Utilisé pour la fabrication de toutes armes et blindages.

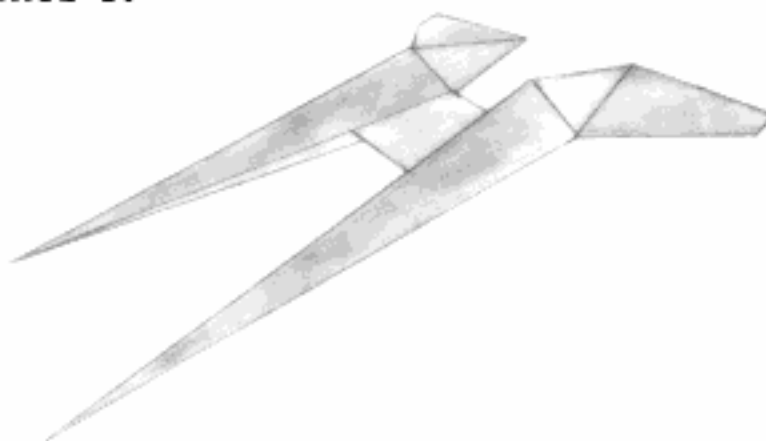
### **Véhicules ennemis connus (données limitées):**

Avions de chasse:

Vitesse maximale: > Cible

Armement: Bombes, Lasers et Missiles

Caractéristiques qualitatives: Maniabilité élevée, dangereux et mortels.

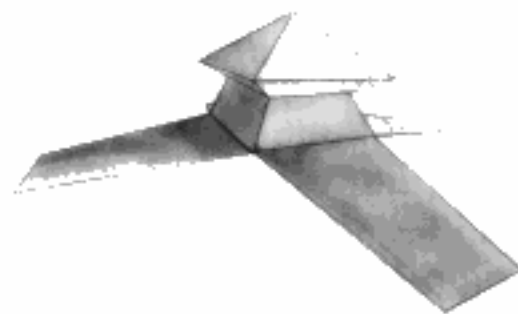




Flotteurs

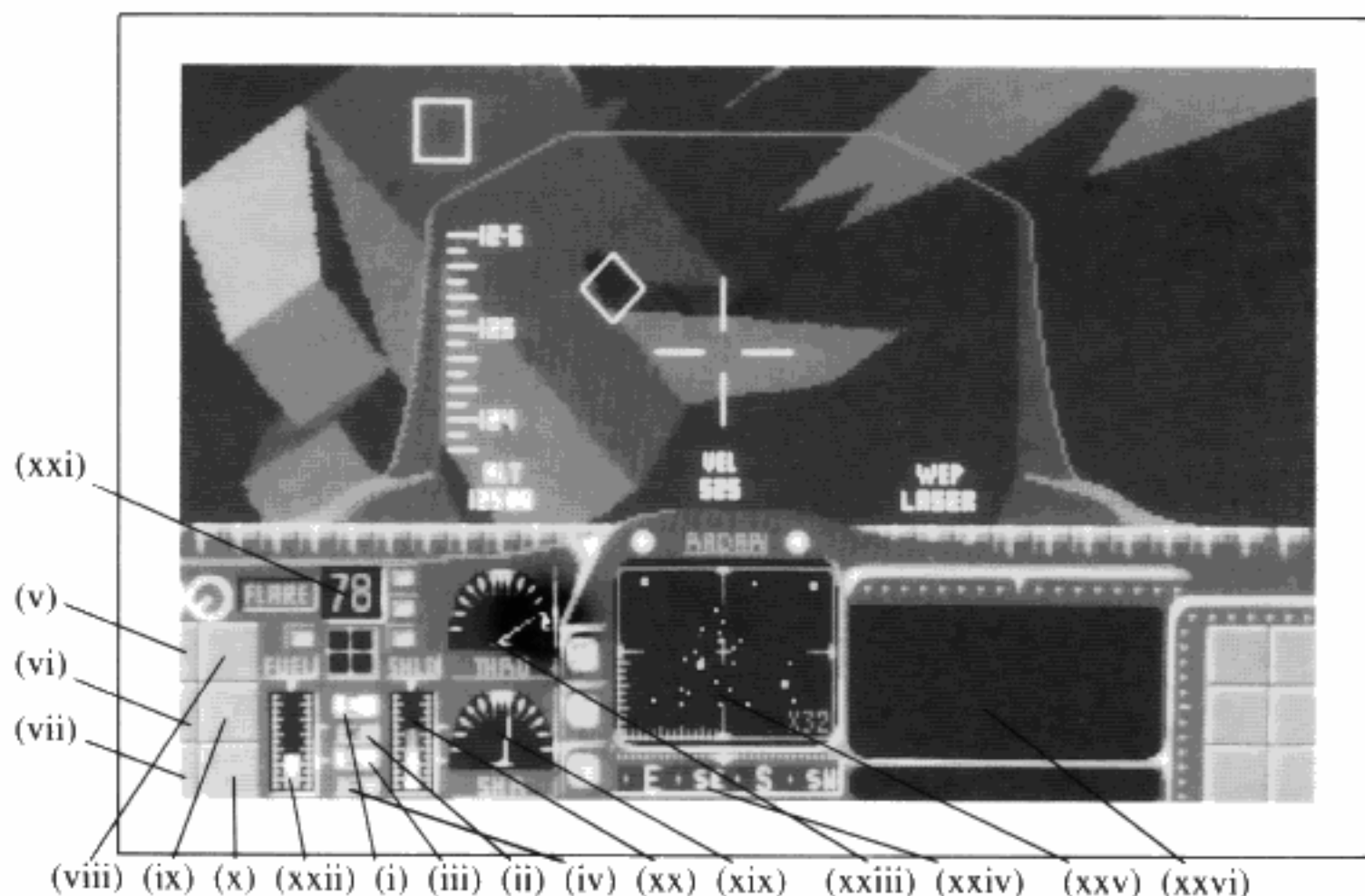
Armement: Missiles et Bombes normales

Caractéristiques qualitatives: Forment un réseau de protection depuis lequel ils attaquent. Portée limitée.



## Les Cockpits

### Véhicule aérien



(i) Indicateur d'état du moteur

(ii) Voyant d'alarme de détection radar

(iii) Voyant de ciblage réussi

(iv) Voyant de décrochage (ne concerne pas l'hélicoptère)

(v) Magasin no 1 – Se contraste quand sélectionné

(vi) Magasin no 2 – Se contraste quand sélectionné

(vii) Magasin no 3 – Se contraste quand sélectionné

(viii) Quantité de magasins no 1 disponibles

(ix) Quantité de magasins no 2 disponibles

(x) Quantité de magasins no 3 disponibles

(xix) Vitesse de recharge du bouclier

(xx) Puissance du bouclier

(xxi) Nombres de fusées

(xxii) Jauge de carburant

(xxiii) Accélérateur

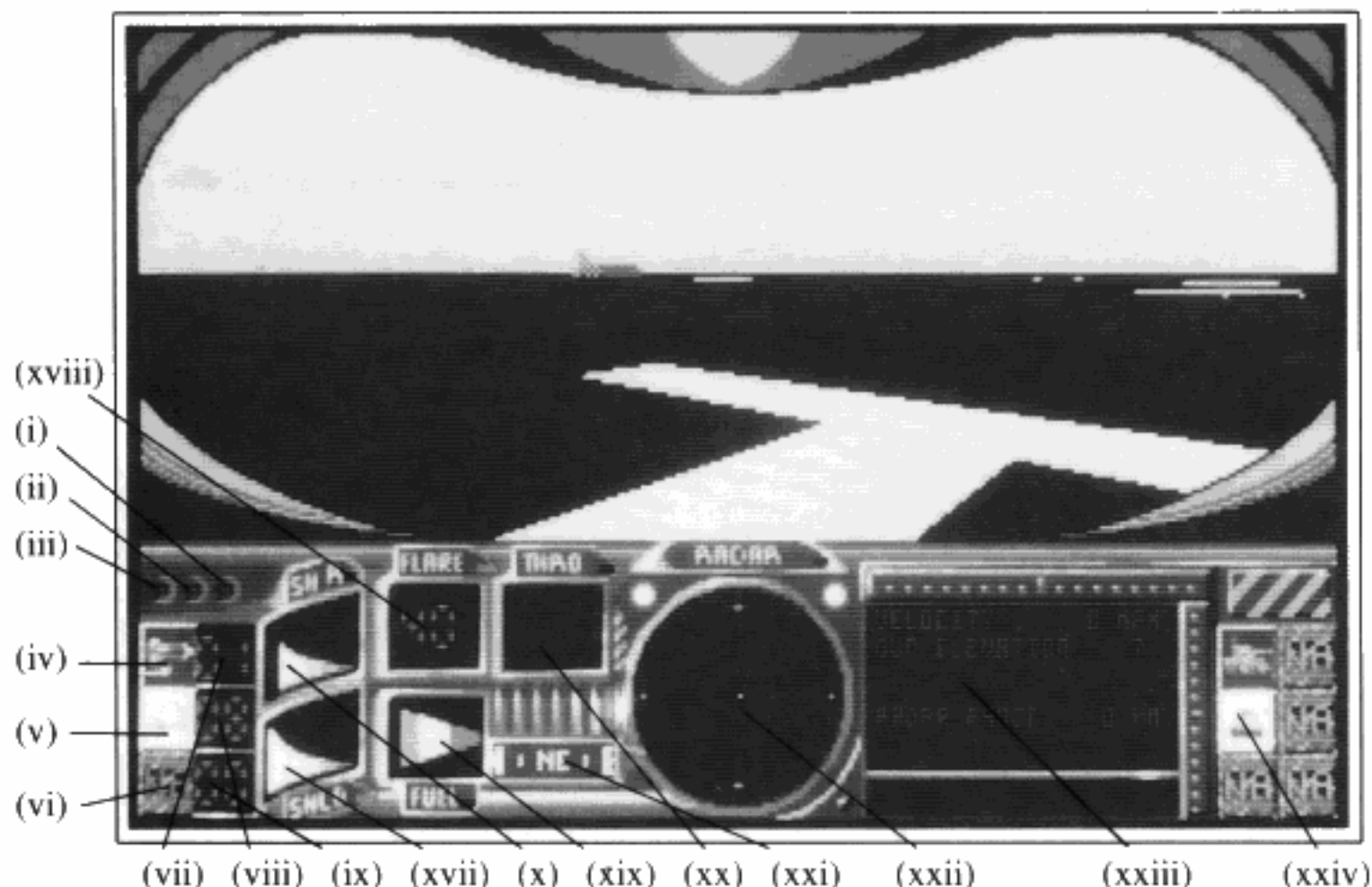
(xxiv) Boussole

(xxv) Radar (portée variable)

(xxvi) Panneau d'information (accès par la touche "V"): Affiche alternativement les

informations suivantes: a) Vitesse, Altitude, Portée du radar et Etat des freins; b) Poids des magasins et du carburant; c) Texte de la mission en cours  
(xxvii) Icones d'accès aux véhicules

## Véhicule terrestre



- (i) Indicateur d'état du moteur
- (ii) Voyant d'alarme de détection radar
- (iii) Voyant de ciblage réussi
- (iv) Magasin no 1 – Se contraste quand sélectionné
- (v) Magasin no 2 – Se contraste quand sélectionné
- (vi) Magasin no 3 – Se contraste quand sélectionné
- (vii) Quantité de magasins no 1 disponibles
- (viii) Quantité de magasins no 2 disponibles
- (ix) Quantité de magasins no 3 disponibles
- (x) Vitesse de recharge du bouclier
- (xvii) Puissance du bouclier
- (xviii) Nombres de fusées
- (xix) Jauge de carburant
- (xx) Accélérateur (avant et arrière – ne concerne pas l'aéroglisser)
- (xxi) Boussole
- (xxii) Radar (portée variable)
- (xxiii) Panneau d'information (accès par la touche "V"): Affiche alternativement les informations suivantes: a) Vitesse et Portée du radar; b) Poids des magasins et du carburant; c) Texte de la mission en cours
- (xxiv) Icones d'accès aux véhicules

## Commandes

### Véhicules terrestres:

#### Manette de jeu (auto-centrage)

En avant:	Augmenter les gaz	Pousser en avant:	Augmenter les gaz
En arrière:	Inverser les gaz	Tirer en arrière:	Inverser les gaz
À gauche:	Tourner à gauche	À gauche:	Tourner à gauche
À droite:	Tourner à droite	À droite:	Tourner à droite
Feu:	Activation du magasin contrasté	Bouton de gauche:	Activation du magasin contrasté

#### Touches

Curseur vers le haut:	Augmentation des gaz
Curseur vers le bas:	Inversion des gaz
Curseur à droite:	Tourner à gauche
Curseur à gauche:	Tourner à droite
Retour-chariot:	Activation du magasin contrasté
Barre d'espace:	Passage du gouvernail au pointeur et inversement

### Véhicules aériens furtifs:

#### Manette de jeu (auto-centrage)

En avant:	Piquer	Pousser en avant:	Piquer
En arrière:	Grimper	Tirer en arrière:	Grimper
À gauche:	Virer à gauche	À gauche:	Virer à gauche
À droite:	Virer à droite	À droite:	Virer à droite
Feu:	Activation du magasin contrasté	Bouton de gauche:	Activation du magasin contrasté

#### Touches

Curseur vers le haut:	Piquer
Curseur vers le bas:	Grimper
Curseur à gauche:	Virer à gauche
Curseur à droite:	Virer à droite
Retour-chariot:	Activation du magasin contrasté
Barre d'espace:	Passage du gouvernail au pointeur et inversement
,,:	Palonnier gauche
,,:	Palonnier droit

### Hélicoptère

#### Manette de jeu (auto-centrage)

En avant:	Piquer du nez	Pousser en avant:	Piquer du nez
En arrière:	Lever le nez	Tirer en arrière:	Lever le nez
À gauche:	Virer à gauche	Gauche:	Virer à gauche
À droite:	Virer à droite	Droite:	Virer à droite
Feu:	Activation du magasin contrasté	Bouton gauche:	Activation du magasin contrasté

#### Touches

Curseur vers le haut:	Baisser le nez
Curseur vers le bas:	Lever le nez
Curseur à gauche:	Virer à gauche
Curseur à droite:	Virer à droite
Retour-chariot:	Activation du magasin contrasté
Barre d'espace:	Passage du gouvernail au pointeur et inversement
,,:	Palonnier gauche – à moins de 64 km/h seulement
,,:	Palonnier droit – à moins de 64 km/h seulement

## Les points de vue

Ces touches concernent également les vues disponibles depuis l'intérieur des cockpits, et procurent au pilote un angle de vision de 360°.

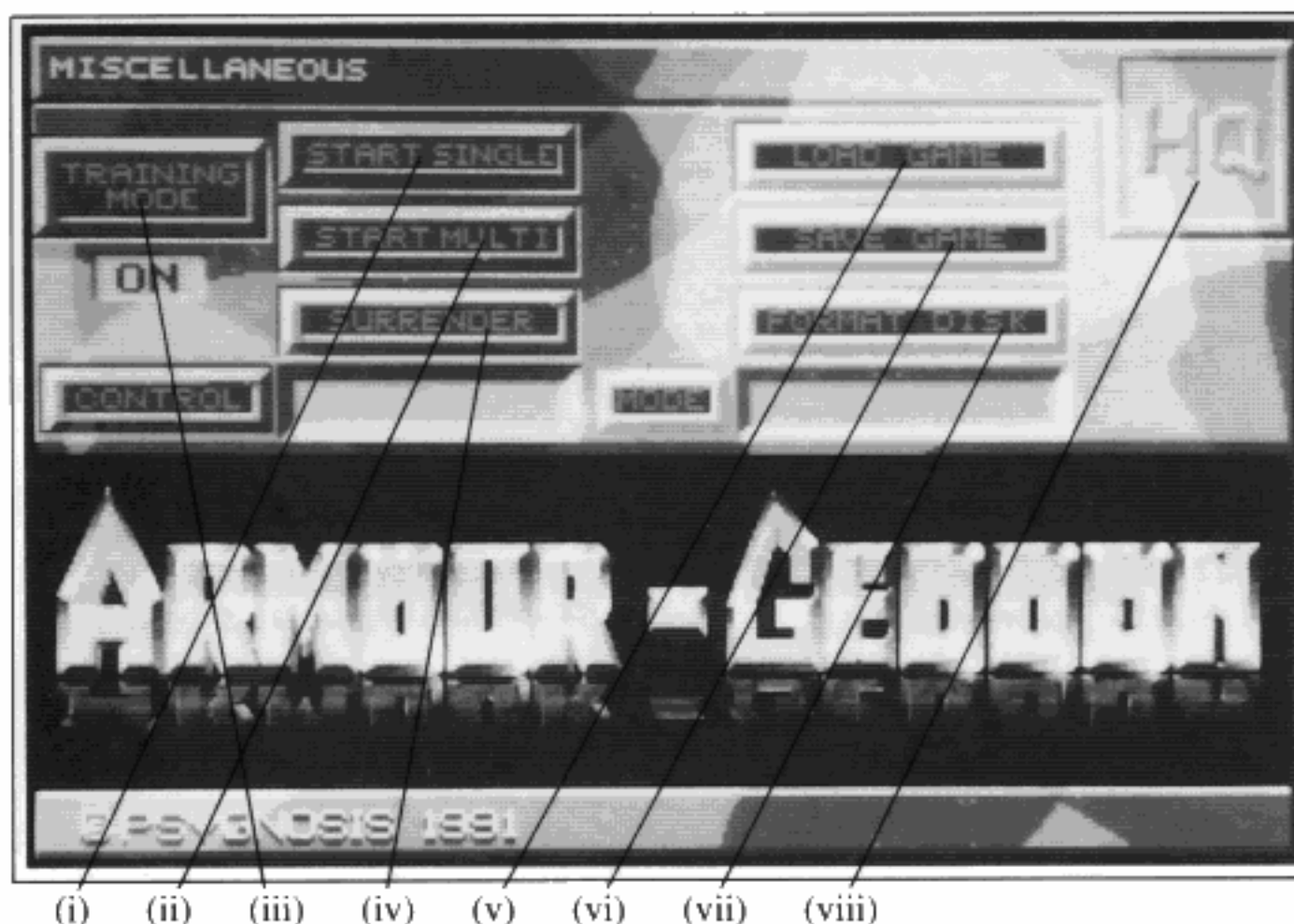
Il existe également une vue satellite, centrée sur le véhicule utilisé. Le zoom avant ou arrière s'obtient avec les touches "+" et "-" du pavé numérique. Cette vue ne montre pas seulement votre véhicule par rapport à son environnement mais affiche aussi le cas échéant votre vitesse et votre altitude.

Certaines armes peuvent être suivies par caméra: Missiles, Roquettes, Bombes à retardement et normales. On obtient cette vue avec la touche "W".

## ÉCRANS HORS VÉHICULES

### Ecrans divers:

Ecran de départ: C'est celui sur lequel vous sélectionnez les options de jeu.



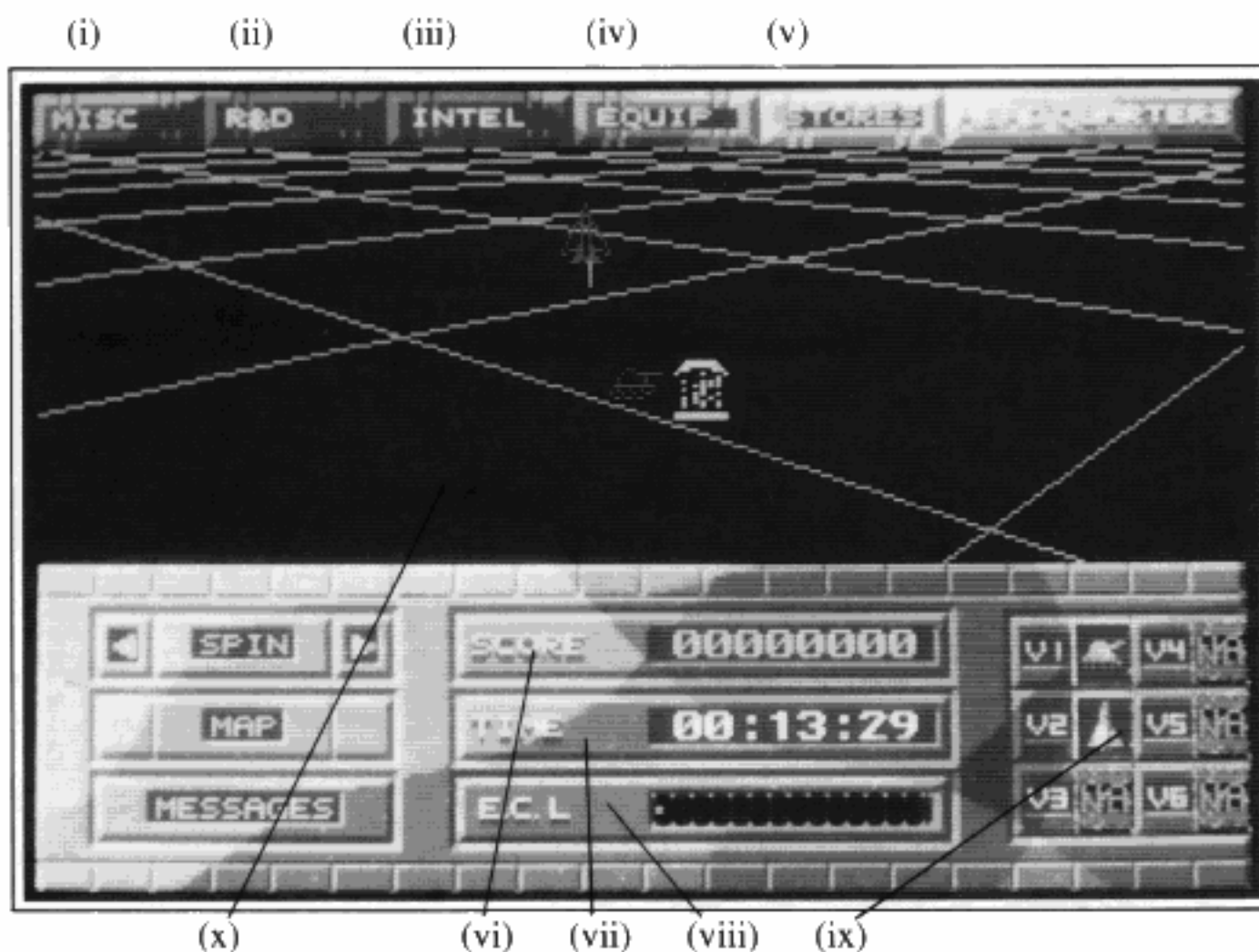
Permet d'accéder à: (i) Jeux simple, (ii) Jeu multiple, (iv) Reddition, (v) Chargement du jeu, (vi) Sauvegarde d'une partie, (vii) Initialisation de disquettes, (viii) Ecran QG.

### (iii) Mode Entraînement:

Cliquez sur ceci avant de commencer à jouer (on ne peut pas accéder à ce mode pendant le déroulement d'une partie) afin d'explorer **Armour-Geddon** tout en disposant d'un bon approvisionnement en véhicules en armes et en appareils. C'est impossible de gagner, de perdre, d'enregistrer ou de charger une partie, ou d'inscrire votre nom dans la table des points élevés quand vous êtes dans ce mode.

## Ecran QG:

Ecran central de commande depuis lequel on accède à tous les autres écrans.



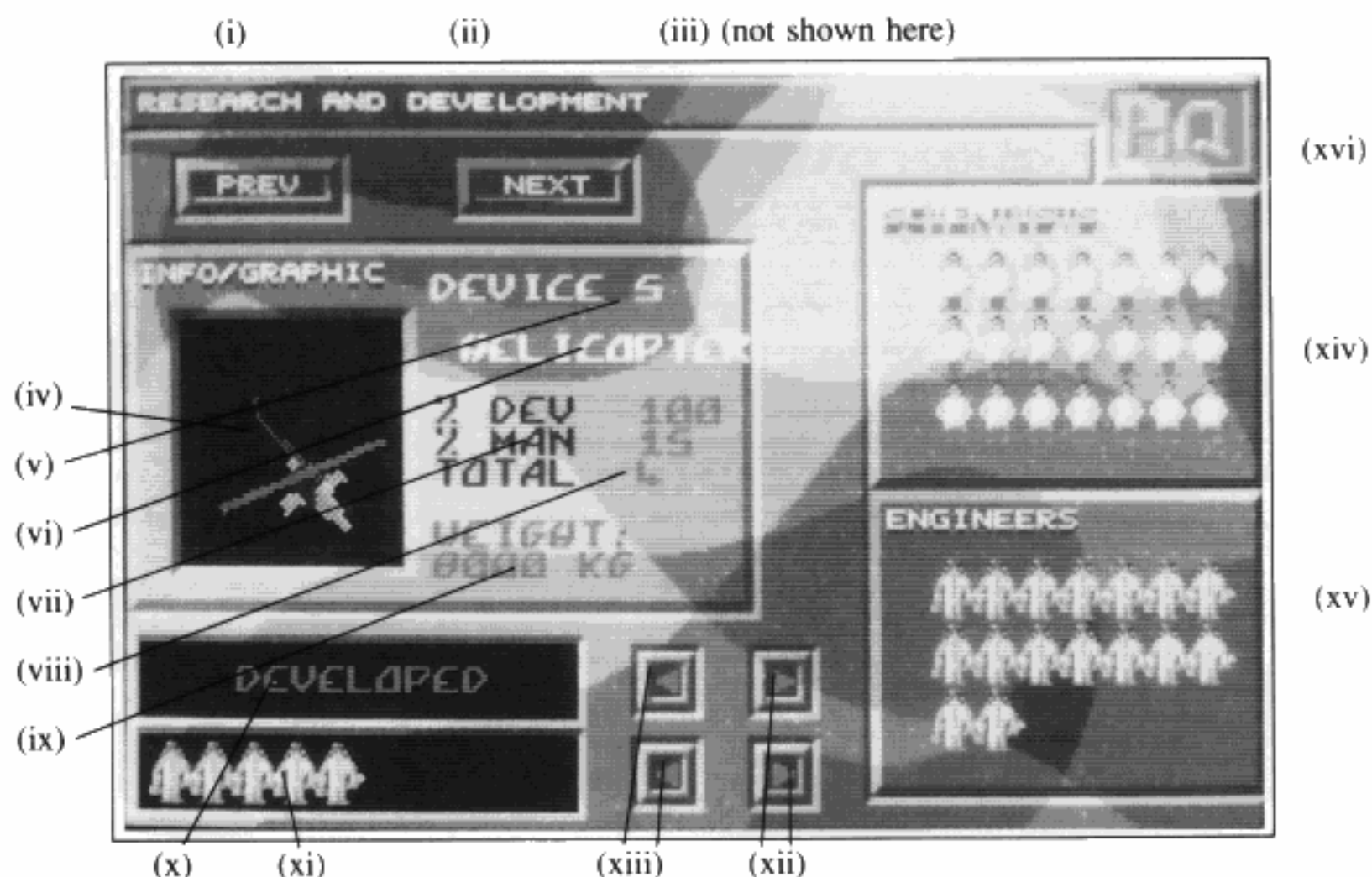
Permet d'accéder à: (i) écran Divers, (ii) écran Recherche et Développement, (iii) écran Informations, (iv) écran Equipement, (v) Réserves. Il affiche également (vi) le score, (vii) l'heure, la puissance estimée du faisceau ennemi et (ix) icône d'accès aux véhicules en mission. (x) Accès à une carte pivotante, subdivisée en secteur où sont représentés vos véhicules, les véhicules ennemis et les armes aériennes (sous forme de points). Cette carte peut aussi s'agrandir pour représenter l'intérieur des véhicules sélectionnés (en cliquant sur l'icône du véhicule ou bien en appuyant sur la barre d'espace).

Tapez SHIFT 0 (sur le clavier) pour l'accès à de la tour.



## Ecran Recherche et Développement:

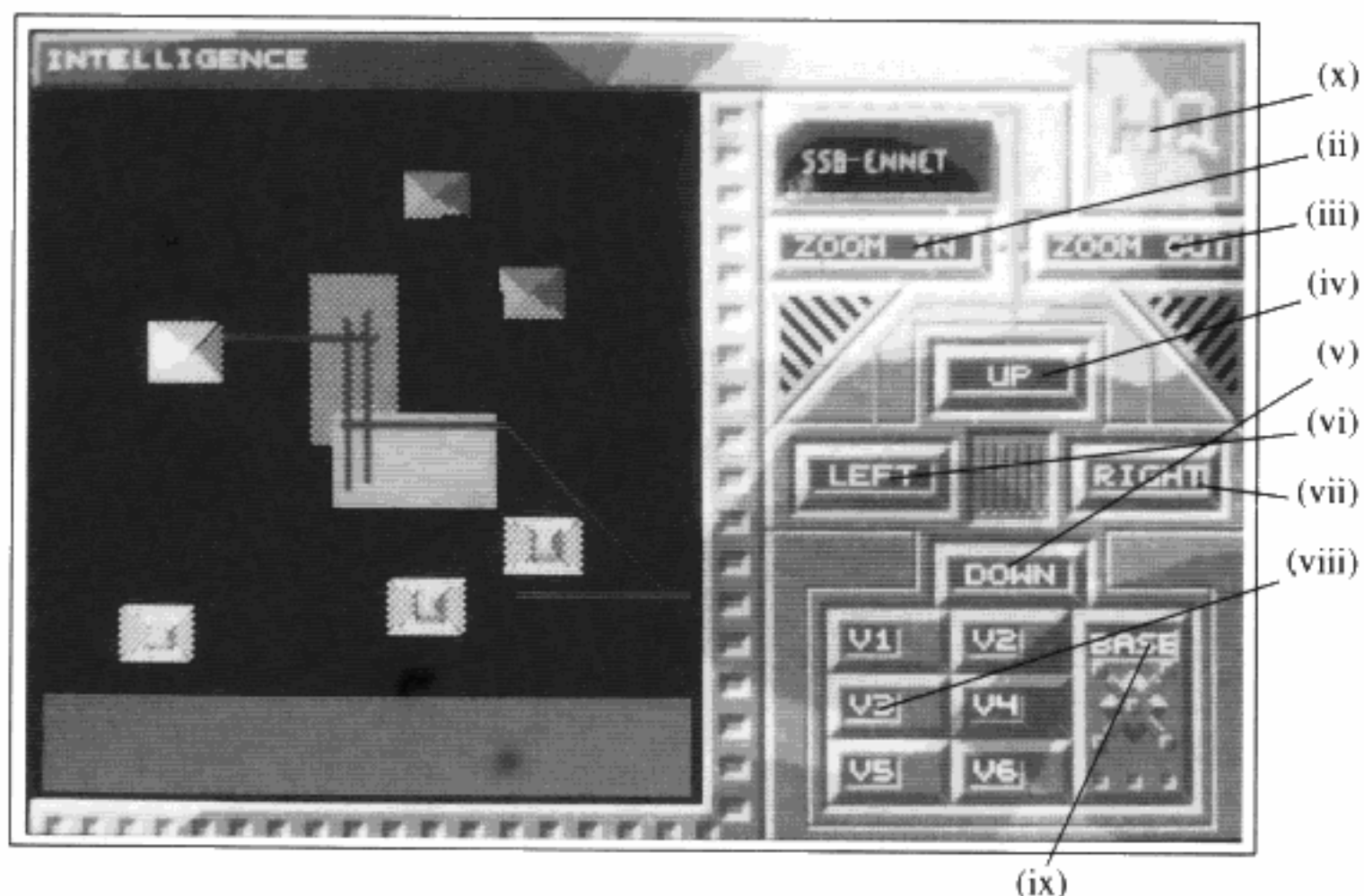
Vos scientifiques conçoivent des appareils, puis, si vous disposez des ressources voulues, vos ingénieurs les fabriquent.



Possibilité de passer aux engins (i) suivant et (ii) précédent et de les (iii) recycler. (iv) Affichage graphique du véhicule ou de l'arme choisis. Sont indiqués (v) le numéro et le (vi) nom de l'engin, son degré d'achèvement (en %), (vii) le pourcentage de chaque (vii) unité fabriquée, (viii) le nombre total d'unités disponibles, (ix) le poids de l'unité, (x) le nombre de scientifiques travaillant dans la fenêtre Développement et (xi) le nombre d'ingénieurs dans la fenêtre Fabrication. Sont également affichées les (xii) icônes d'augmentation ou de (xiii) réduction de personnel, le nombre (xiv) de scientifiques et (xv) d'ingénieurs libres ainsi que (xvi) l'icône QG.

### **Ecran Informations (n'affiche que les zones explorées):**

Exploration de la zone et détermination des points de cheminement pour vos véhicules.



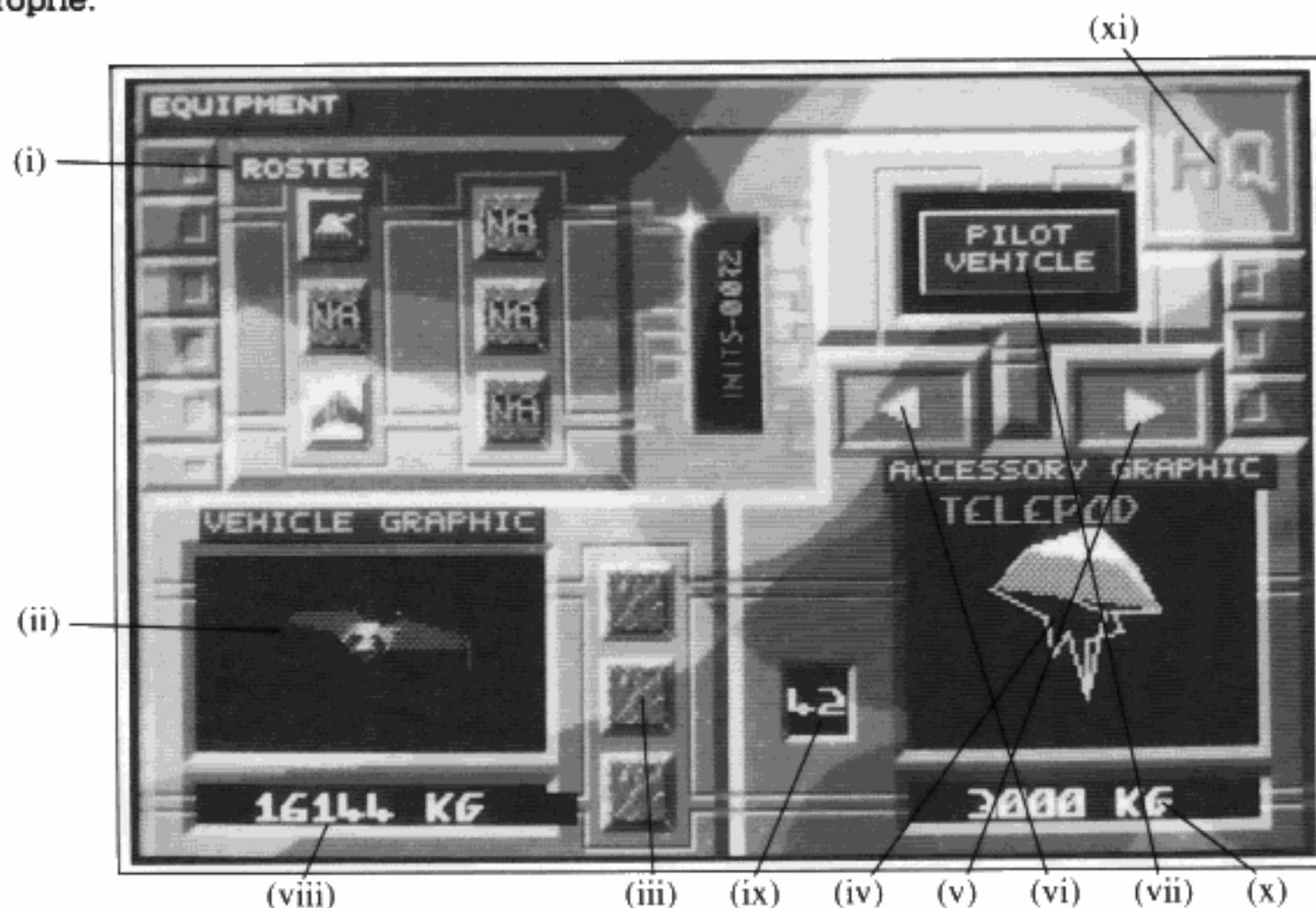
On obtient plus de détail avec le (ii) zoom avant et une vue générale avec le (iii) zoom arrière. Déplacement des points de vue vers (iv) le haut, (v) le bas, (vi) la droite et (vii) la gauche. Détermination des points de cheminement. Centrage du point de vue sur un des (viii) six véhicules possibles sur le terrain où à votre base. Retour à l'écran QG.

(ix) Pour donner une direction, (x) sélectionnez d'abord un véhicule à partir des icônes de véhicules (\*voir plus bas) puis bougez votre curseur sur la zone requise de la carte et cliquez le bouton gauche de la souris. Placer le curseur sur la carte et cliquer sur le bouton droit centralise le point placé sous le curseur. En gardant le curseur hors du centre et en gardant le bouton droit de la souris appuyé permettra à la carte de défiler.

\*Cliquer avec le bouton gauche sur une icône de véhicule centre la carte sur ce véhicule, cliquer avec le bouton droit sur un véhicule sélectionné le rend prêt pour une direction sans avoir la carte centrée sur lui.

### **Ecran Equipement:**

Sélectionnez un véhicule qui convienne à la mission prévue puis chargez-y l'équipement approprié.



(i) Tableau des véhicules en mission. (ii) Graphisme du véhicule sélectionné, (iii) armement du véhicule sélectionné (trois objets au maximum), (iv) graphisme de l'engin sélectionné, (v) icône engins suivant et (vi) précédent, (vii) icône du véhicule avec pilote, texte: (viii) poids et (ix) nombre des appareils disponibles, (xi) icône QG.

### **Ecran Réserves:**

*Il sert à vérifier ce qui se trouve dans les réserves.*



Icônes des objets (i) suivant et (ii) précédent, (iii) nom de l'objet, (v) indication de la quantité des réserves et informations sur elles. (vi) Représentation graphique de l'objet. (vii) Icône QG.

# La première mission

Voici une indication pour vous permettre de trouver la première partie de la bombe à neutron:

Sélectionnez l'écran Informations puis sélectionnez le Véhicule n° 1. Centrez sur votre base et agrandissez légèrement la vue. Faites un travelling à droite jusqu'à ce que vous aperceviez une piste d'atterrissage, cliquez dessus avec le bouton de gauche de la souris – une mire devrait s'inscrire sur la piste: c'est le repère de cheminement du Véhicule n° 1.

Sélectionnez l'écran Equipement et choisissez un chasseur furtif dans l'emplacement 1. Armez-le de lasers, de missiles et de la vision nocturne. Pilotez-le.

Tapez "7" pour activer la navigation en point de cheminement. Un petit indicateur apparaît à l'écran pour vous indiquer dans quelle direction se situe la cible. La distance au point de cheminement s'inscrit sur le moniteur vidéo.

Démarrez votre moteur et conduisez lentement l'avion jusqu'à la piste d'envol, mettez les gaz à fond et décollez.

Manœuvrez l'avion vers votre cible à l'aide de l'indicateur – quand vous êtes dans la bonne direction, les quatre directions sont contrastées.

Avant d'atteindre la cible, armez vos missiles.

Quand vous approchez du terrain d'aviation, votre système de ciblage des missiles doit normalement détecter les installations ennemies au sol. Quand l'autodirecteur est fixé sur la cible, le son qu'il émet change. Vous pouvez tirer dès que vous êtes prêt.

Assurez-vous que votre appareil ne coure pas le danger de s'écraser. Vous pouvez observer le missile depuis la caméra des armes.

Si vous tombez à court de missiles avant la totale destruction des installations ennemies, sélectionnez le laser et essayez de pilonner leurs défenses.

Si un missile ennemi se dirige vers vous, envoyez des fusées et essayez de le semer.

Après avoir détruit les défenses au sol, tapez "8" pour activer votre point de cheminement vers la base.

Ramenez votre chasseur au sol, conduisez-le vers un monte-charge et récupérez le véhicule.

Sélectionnez un tank lourd pour l'emplacement n° 2.

Déterminez le point de cheminement comme précédemment et armez le tank – l'ennemi ne devrait pas opposer de résistance mais on ne sait jamais, soyez prudent.

Conduisez le tank jusqu'à la piste déserte et récupérez la partie de la bombe à neutrons en roulant par-dessus. Dès que l'engin a été récupéré, il est automatiquement démonté et transporté à la base par un télétransporteur spécial, qui ne peut se trouver que sur les tanks lourds et les bombardiers furtifs.

Vous devriez avoir maintenant récupéré avec succès la première partie de la bombe à neutrons.

Si vous désirez ramenez le tank à la base, tapez "8" pour point de cheminement vers la base et rentrez.

Le texte de la mission en cours (sur le mode vidéo en mode 2) se sera mis à jour pour tenir compte de la mission qui vient de s'achever.

## **Partie à deux joueurs (nécessite 2 ordinateurs):**

N'importe quelle combinaison d'Amiga ou de ST permettent à deux personnes de jouer à ARMOUR-GEDDON simultanément grâce à un câble de connection.



## **ATTENTION AUX VIRUS**

Ce produit est garanti sans virus par PSYGNOSIS LTD. PSYGNOSIS n'acceptera pas la responsabilité des dommages occasionnés à ce produit par un virus.

## **WARRANTY LIMITATIONS**

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the "virus". It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a "virus" which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for virus damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds prior to loading this product. If disks have been destroyed by a virus then please return them directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY.

## **CREDITS**

ARMOUR- GEDDON a été conçu et réalisé par:

Conception du jeu et codage: Paul Hunter et Ed Scio

Graphismes: 3D – Jim Bowers et Lee Carus

Bitmap – Lee Carus et Gary Corbett

Tracer des faisceaux: Conception et graphismes – Jim Bowers

Codage séquentiel – Chris Wylie

Documentation: Nick Wild

Nous remercions tout particulièrement Steve Riding et Phil Betts

Printed by – Hesketh Data Form

