

FIRE & FORGET

II



TITUS
SOFTWARE

Loading Instructions :

Starting Up :

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the system as described in your Amstrad manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, press Button 1 or Button 2, to start the game.

IMPORTANT :

Always make sure that the system is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Ladenanweisungen :

Inbetriebnahme :

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer Amstrad-Anleitung in die ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG :

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Kassette stets darauf, daß das System ausgeschaltet ist.

Instructions de chargement :

Mise en route :

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre Amstrad.
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît à l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer la partie.

IMPORTANT :

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche.

Instrucciones de carga :

Puesta en funcionamiento :

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual Amstrad.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE :

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho.

Istruzioni di caricamento :

Inizio :

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale Amstrad.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete deccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE :

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia.

DESTROY THE CONVOY BEFORE IT WIPES OUT THE CITY !

With FIRE & FORGET II, prepare to experience the most extraordinary arcade game ever designed for a console! You will have to pilot the THUNDER MASTER II, capable of 850 horsepower on the road and able to convert itself into a genuine airborne attacker, both equipped with ionic phasers and missile launcher.

THE GAME :

The 3rd International Peace Conference is to be held this year in Megapolis. However, authorities have been warned that a dangerous group of terrorists is driving toward the city in order to destroy it and kill the eminent scholars and industrialists who have come for the occasion. The government's only solution is to call on you once again. Driving the THUNDER MASTER II, there is little time remaining, as the terrorist convoy is rapidly approaching its target...

DER KONVOI MUSS ZERSTÖRT WERDEN BEVOR ER DIE STADT VERNICHTEN KANN !

Sie können sich darauf vorbereiten, mit FIRE & FORGET II eines der außergewöhnlichsten Videospiele zu erleben, die je für eine Konsole entwickelt wurden. Bei diesem Spiel müssen Sie den THUNDER MASTER II steuern, der 850 PS auf der Strasse zum Einsatz bringen kann und in der Lage ist, sich in ein fliegendes Schlachtschiff für Luftangriffe zu verwandeln. Zusätzlich ist er auch noch mit Ionenphasern und Raketenwerfern ausgerüstet !

VORGESCHICHTE :

In diesem Jahr soll der dritte internationale Friedenskongress in Megapolis stattfinden. Die verantwortlichen Personen wurden gewarnt, daß eine Gruppe gefährlicher Terroristen unterwegs ist, um die Stadt anzugreifen und bei dieser Gelegenheit auch die weltberühmten Wissenschaftler und Industriellen, die sich dort aufhalten, zu ermorden. Der Regierung bleibt keine andere Wahl, als sich erneut an Sie zu wenden. Es bleibt Ihnen nicht viel Zeit übrig. Der Konvoi der Terroristen nähert sich unaufhaltsam.

**DETRUISEZ LE CONVOI AVANT QU'IL
N'ANEANTISSE LA VILLE!**

Avec FIRE & FORGET II, vous allez devoir vous préparer à vivre le plus extraordinaire des jeux d'arcade jamais conçu pour une console! Vous piloterez le THUNDER MASTER II développant 850 Chevaux sur la route et pouvant se transformer en un véritable vaisseau d'attaque aéroporté; le tout, armé de phasers ioniques et d'un lance missiles!

L'HISTOIRE :

Le 3ème congrès international pour la paix doit se tenir cette année à Mégapolis. Cependant, les autorités ont été averties qu'un groupe de dangereux terroristes fait route vers la ville pour la détruire et par la même occasion, tuer les plus éminents savants et industriels qui y séjournent. Le gouvernement n'a plus d'autre solution que de faire appel à vous une fois de plus. Pilotant THUNDER MASTER II, il ne vous reste plus beaucoup de temps, et le convoi de terroristes progresse rapidement...

**¡DESTRUYA EL CONVOI ANTES QUE
ANIQUILE LA CUIDAD!**

¡Con FIRE & FORGET II, usted va a tener que prepararse a vivir lo más extraordinario de los juegos de arcade nunca antes concebido para una consola! Usted deberá pilotar el THUNDER MASTER II, que desarrolla 850 caballos en carretera y que puede transformarse en una verdadera nave de ataque aeroportada; y todo armado de sincronizadores de fase iónicos y de lanza misiles!

LA HISTORIA :

Este año se debe celebrar el 3er congreso internacional para la paz en Megápolis. No obstante, las autoridades han sido advertidas que un grupo de peligrosos terroristas se encamina hacia la ciudad para destruirla y al mismo tiempo liquidar a los más eminentes sabios e industriales que la visitan. EL gobierno, una vez más, no tiene otra solución que recurrir a usted. Piloteando THUNDER MASTER II, no lo queda mucho tiempo y el convoi de terroristas progresa rápidamente...

**DISTRUGGETE IL CONVoglio PRIMA CHE
ANNIENTI LA CITTA'**

Con FIRE & FORGER II potrete vivere la più straordinaria avventura mai vissuta prima d'ora grazie alla vostra tastiera. Vi metterete ai comandi del THUNDER MASTER II che sviluppa una potenza di 850 cavalli su strada e si trasforma in una vera astronave d'accatto con lancia missili e... frasi ironiche!

LA SUA STORIA:

Il 3° congresso internazionale per la pace deve aver luogo quest'anno a Megapolis. Ciononostante le autorità sono state avvertite che un gruppo di pericolosi terroristi è in cammino per raggiungere Megapolis con l'intento di distruggerla insieme a tutti gli scienziati e i dirigenti industriali che ne fanno parte. L'unica e sola soluzione del governo è quella di dover far ricorso ancora una volta al vostro aiuto. Il tempo stringe e il convoglio dei terroristi avanza rapidamente... non vi resta altro da fare che prendere immediatamente il comando del vostro THUNDER MASTER II.

YOUR MISSION :

To win, you must not only destroy all of the enemies you meet (jeeps, tanks, etc...) whose job is to defend the armoured vehicles, but to work your way up to the convoy to reach and destroy the head vehicle which carries the ultimate weapon designed to destroy the city...

Your time is precious and the convoy is rapidly approaching Megapolis! So put on your safety harness, check turbo pressure and indicators and prepare yourself for the most dangerous and thrilling of missions.

IHR AUFTRAG :

Um zu gewinnen, müssen Sie zunächst alle Feinde, denen Sie begegnen (Jeeps, Panzerfahrzeuge, usw.), ausschalten. Diese Gegner schützen die Superpanzer. Anschliessend müssen Sie sich zum Kern des Konvois vorarbeiten und den führenden Superpanzer, der die zur Vernichtung der Stadt vorgesehene Wunderwaffe trägt, auffinden und zerstören.

Ihre Zeit ist kostbar. Der Konvoi nähert sich Megapolis in raschem Tempo. Legen Sie also ihre Sicherheitsgurte an, überprüfen Sie den Druck der Turbomotoren, kontrollieren Sie die verschiedenen Anzeigen und stellen Sie sich auf diese außerordentlich gefährliche und fesselnde Mission ein.

VOTRE MISSION :

Pour gagner, vous devrez détruire non seulement tous les ennemis que vous rencontrerez (jeeps, tanks...) et qui sont là pour défendre les blindés, mais remonter tout le convoi pour atteindre et détruire le blindé de tête possesseur de l'arme suprême destinée à anéantir la ville...

Votre temps est précieux et le convoi se rapproche à vive allure de Mégapolis! Alors attachez votre harnais de sécurité, vérifiez la pression du turbo, surveillez les compteurs et préparez vous à vivre la plus périlleuse et la plus passionnante des missions.

SU MISION:

Para ganar, usted deberá destruir no solamente a todos los enemigos que encontrará (jeeps, carros de combates...) y que tienen por misión defender los vehículos blindados, sino remontar todo el convoi para alcanzar y destruir el blindado principal posesor del arma suprema destinada a aniquilar la ciudad...

¡Su tiempo es precioso y el convoi se acerca a gran velocidad a Megápolis! Ahora ponte el cinturón de seguridad, verifica la presión del turbo, supervisa los contadores y se prepara a vivir la más peligrosa y apasionante de las misiones.

LA VOSTRA MISSIONE:

Per vincere dovete non solo annientare tutti i nemici che incontrerete e che sono pronti a difendere con la loro vita i mezzi blindati, le jeep, i carri armati, ecc., ma dovete percorrere tutto il convoglio per distruggere tutti i mezzi corazzati in possesso dell'esercito nemico che si avvicina minaccioso a Megapolis per raderla al suolo.

Non c'è più tempo da perdere perché il convoglio micidiale è quasi alle porte della città! Presto, allacciate le vostre cinture di sicurezza, verificate la pressione turbo, controllate i contatori e preparatevi a vivere la più pericolosa ed appassionante delle avventure.

DRIVING THE THUNDER MASTER II

Before beginning the game, get used to the movements and functions of each button. You must synchronize hand and eye movements to get past and avoid obstacles. Don't forget that practice makes perfect.

When THUNDERMASTER is commencing, a jet will fly across the screen. In the right or left by pressing the corresponding Steering button, you can steer the jet. It will be able to fly at high speed in forward.

1 - Button 1: Forward Thrust

2 - Button 2: Switching mode and vice versa.

3 - 4 - You can launch a missile by pressing buttons 3 and 4 simultaneously.

DIE STEUERUNG DES THUNDER MASTER II

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit Art der Bedienung und Aufgabe der einzelnen Tasten vertraut machen. Sie müssen lernen, die Bewegungen Ihrer Hände auf die aufgenommenen Bilder abzustimmen, um den einzelnen Hindernissen auszuweichen. Vergessen Sie nicht, daß Übung den Meister macht.

Wenn das Spiel beginnt, fliegt ein

Jet über den Bildschirm. Durch Drücken der entsprechenden Tasten können Sie das Flugzeug nach rechts oder links lenken, wenn Sie die entsprechenden Steuerknöpfe drücken. Das Flugzeug fliegt nach vorne mit hoher Geschwindigkeit.

1 - Taste 1: Vorwärtsschieben

2 - Taste 2: Wechseln des Modus und umgekehrt

3 + 4 - Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 3 und 4 wird eine Rakete abgeschossen.

COMMENT PILOTER LE THUNDER MASTER II

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions de chacune des touches. Vous devez synchroniser les mouvements de votre main avec ceux de vos yeux pour pouvoir dépasser et éviter tous les obstacles. N'oubliez pas que c'est par la pratique que vous parviendrez à la perfection.

COMO PILOTAR EL THUNDER MASTER II

Antes de comenzar a jugar familiarícese con los movimientos y las funciones de cada una de las teclas. Usted debe sincronizar los movimientos de sus manos con los de sus ojos para poder franquear y evitar todos los obstáculos. No olvide que es con la práctica que usted logrará la perfección.

COME PILOTARE IL THUNDER MASTER II

Prima di incominciare a giocare, dovete imparare a familiarizzare con i movimenti e le funzioni dei vari tasti. Dovete essere in grado in altri termini, di sincronizzare i movimenti della mano con quelli degli occhi per poter superare ed evitare tutti gli ostacoli. Non dimenticate che la pratica darà modo di migliorare le vostre prestazioni.

Button functions :

Each button on your joystick will trigger a specific movement or action.

A - steering button :

- When the THUNDER MASTER II is on the ground, you can go to the left or right by pressing one side of the button or the other, and accelerate or brake by pressing up or down.

- When THUNDER MASTER II is converted into a jet, you may move it up, down, to the right or left by pressing the corresponding Steering button (diagonals are also possible). It should be noted that flight speed is constant.

1 - Button 1 : Normal firing

2 - Button 2 : Switch to jet mode, and vice-versa.

1 + 2 : You can launch a missile by pressing buttons 1 and 2 simultaneously.

Funktionen der einzelnen Tasten :

Jede der Tasten Ihres Joysticks löst eine genau definierte Bewegung oder Tätigkeit aus.

A - Steuertaste :

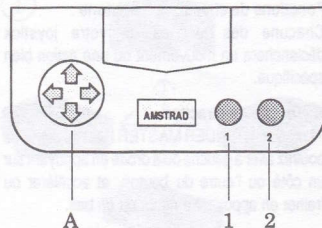
- Wenn THUNDER MASTER II sich am Boden befindet, können Sie sich nach links oder rechts bewegen, indem Sie auf die jeweilige Seite dieser Taste drücken, oder beschleunigen bzw. bremsen, indem sie oben bzw. unten drücken.

- Wenn THUNDER MASTER II sich in Jetflug befindet, können Sie ihn nach oben, unten, rechts oder links lenken, indem Sie die entsprechende Steuertaste drücken (diagonale Zwischenrichtungen sind auch möglich). Die Fluggeschwindigkeit ist dabei konstant.

1 - Drucktaste 1 : Normales Schießen

2 - Drucktaste 2 : Übergang zu Jetflug und umgekehrt

1 + 2 - Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 1 und 2 wird eine Rakete abgeschossen.



Fonctions de chacun des boutons :

Chacune des touches de votre joystick déclenchera un mouvement ou une action bien spécifique.

A - Touche de direction.

- Lorsque THUNDER MASTER II est au sol, vous pouvez aller à gauche ou à droite en appuyant sur un côté ou l'autre du bouton, et accélérer ou freiner en appuyant en haut ou en bas.

- Lorsque THUNDER MASTER II est en jet, vous pouvez le déplacer vers le haut, le bas, à droite et à gauche en appuyant sur la touche de Direction correspondante (les diagonales sont également accessibles). Il est à noter que la vitesse de vol est alors constante.

1 - Bouton de feu 1 : Tir normal

2 - Bouton de feu 2 : Passe en mode jet et inversement.

1 + 2 : En appuyant sur le bouton 1 et 2 en même temps, vous lancerez un missile

Funciones de cada uno de los botones:

Cada una de las teclas de su joystick pone en marcha un movimiento o una acción específica.

A - Tecla de dirección:

- Cuando el THUNDER MASTER II está en tierra usted puede ir a la izquierda o a la derecha, apoyando a un lado o al otro del botón y acelerar y frenar apoyando arriba o abajo.

- Cuando el THUNDER MASTER II está como jet, usted puede desplazarlo hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha y a la izquierda pulsando la tecla de Dirección correspondiente (las diagonales son también accesibles). Es de hacer notar que la velocidad de vuelo es entonces constante.

1 - Tecla Botón 1 : Tiro normal

2 - Tecla Botón 2: Paso a modo jet y viceversa.

1 + 2 : Pulsando el botón 1 y 2 al mismo tiempo, usted lanzará un misil.

Come funzionano i tasti:

Ogni tasto del vostro joystick darà vita ad un movimento o ad un'azione ben precisa.

A - Tasto di direzione:

- Quando THUNDER MASTER II è al suolo, potete spostarvi a destra o a sinistra premendo sull'uno o sull'altro lato del pulsante, ed accelerare o frenare spingendo in alto o in basso.

- Quando THUNDER MASTER II diventa un jet, lo potete spostare verso l'alto, il basso, a destra e a sinistra premendo sul tasto di direzione corrispondente (le diagonali sono anche accessibili). Da notare che la velocità di volo è, in tali circostanze, costante.

1 - Tasto pulsante 1 : Tiro normale

2 - Tasto pulsante 2 : passa in modo jet e viceversa

1 + 2 : Premendo contemporaneamente il pulsante 1 e 2, lancerete un missile.

AMSTRAD CPC+

Button functions :

P keyPause
EnterTake-off / Landing of
THUNDER MASTER II

① When the TM is on the ground

Key Accelerate
Key Brake
Key Left turn
Key Right turn
M* Keyfire a missile
Space barfire

② When the TM is airborne

Key decrease altitude
Key increase altitude
Key fly to the right
Key fly to left
M* Keyfire a missile
Space barfire

* On Azerty keyboard. Press ? on Qwerty keyboard

Joystick with one fire button :

To fire the ionic phaser on an enemy, press the fire key. To fire a missile, press the FIRE and ENTER keys simultaneously
To switch to jet mode or to land press the ENTER button.

AMSTRAD CPC+

Mit der Tastatur :

Taste PPause
ENTERAbflug / Landung des Thunder
Master II

① Solange der Thunder Master II noch am Boden rollt :

Taste Beschleunigen
Taste Bremsen
Taste Drehung nach links
Taste Drehung nach rechts
Taste ?*Raketenabschuß
Space-TasteSchießen

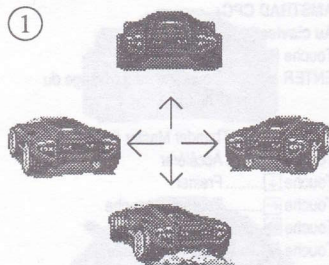
② Wenn der Thunder Master II bereits fliegt :

Taste Sinkflug
Taste Steigflug
Taste Drehung nach rechts
Taste Drehung nach links
Taste ?*Raketenabschuß
Space-TasteSchießen

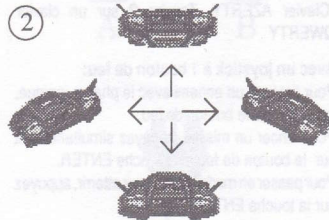
* QWERTY Tastatur. Taste M für AZERTY Tastatur.

Falls Sie einen Joystick mit nur eine Feuerknopf besitzen, löst der Feuerknopf den Ionen-Phaser aus. Um eine Rakete abzufeuern, drücken Die gleichzeitig den Feuerknopf und die ENTER-Taste.

①



②



AMSTRAD CPC+

Au clavier:

Touche P Pause
ENTER Décollage / atterrissage du
Thunder Master II

① Lorsque le Thunder Master II roule:

Touche ↑ Accélérer
Touche ↓ Freiner
Touche ← Tourner à gauche
Touche → Tourner à droite
Touche M* Lancer un missile
Barre Espace ... Tir

② Lorsque le Thunder Master II vole:

Touche ↑ Voler vers le bas
Touche ↓ Voler vers le haut
Touche → Voler vers la droite
Touche ← Voler vers la gauche
Touche M* Lancer un missile
Barre Espace ... Tir

*Clavier AZERTY. Touche ? sur un clavier
QWERTY

Avec un joystick à 1 bouton de feu:

Pour tirer sur un ennemi avec le phaser ionique,
appuyez sur le bouton de feu.
Pour lancer un missile, appuyez simultanément
sur le bouton de feu et la touche ENTER.
Pour passer en mode «jet» ou pour atterrir, appuyez
sur la touche ENTER.

AMSTRAD CPC+

P Pausa
ENTER Despegue / Aterrizaje del
Thunder Master II

① Controles del Thunder Master II en tierra

Tecla ↑ Acelerar
Tecla ↓ Frenar
Tecla ← Girar a la izquierda
Tecla → Girar a la derecha
M o ? Lanzar un misil
Barra espaciadora Disparo

② Controles del Thunder Master II en tierra

Tecla ↑ Volar hacia arriba
Tecla ↓ Volar hacia bajo
Tecla ← Volar hacia izquierda
Tecla → Volar hacia derecha
M o ? Lanzar un misil
Barra espaciadora Disparo

Si tienes un joystick con un solo botón de disparo :

Para disparar sobre un enemigo con el phaser
iónico, pulsa el botón de disparo.
Para lanzar un misil, pulsa simultáneamente
el botón de disparo y la tecla ENTER.
Para cambiar a modo "Jet", o para aterrizar,
pulsa la tecla ENTER.

AMSTRAD CPC+

Comandi tastiera:

Tasto P Pausa
ENTER Decollo / atterraggio del
Thunder Master II

① Quando il Thunder Master II cammina:

Tasto ↑ Accelerare
Tasto ↓ Frenare
Tasto ← Girare a sinistra
Tasto → Girare a destra
Tasto M* Lanciare un missile
Spazio Tirare

② Quando il Thunder Master II vola:

Tasto ↑ Volare verso il basso
Tasto ↓ Volare verso l'alto
Tasto → Volare a destra
Tasto ← Volare a sinistra
Tasto M Lanciare un missile
Spazio Tirare

* Tastiera AZERTY. Tasto ? su una tastiera
QWERTY.

Con un joystick a 1 pulsante fuoco:

Per sparare su un nemico con il phaser ionico,
premere sul pulsante fuoco.
Per lanciare un missile, premere simultaneamente
sul pulsante fuoco e sul tasto ENTER.
Per passare in modo «jet» e per atterrare, premere
il tasto ENTER.

TAKE OVER THE CONTROLS OF THUNDER MASTER II

Before beginning, the following points will help you to carry out your mission.

On the road, you will have to collect bonus points in order to continue :

- A - Kerosene cans (red) to fly.
- Fuel cans (blue) to drive.
- B - Missiles (grey)
- C - Additional life

ÜBERNEHMEN SIE DAS STEUER DES THUNDER MASTER II

Bevor Sie sich auf den Weg machen, sollten Sie folgende Punkte beachten, um Ihren Auftrag besser erledigen zu können.

Auf der Straße müssen Sie Hilfsgüter (Bonus) einsammeln, die zur Durchführung Ihres Auftrags benötigt werden.

- A - Kerosinkanister (rot), die zum Fliegen nötig sind.
- Benzinkanister (blau), die zur Fortbewegung am Boden benötigt werden.
- B - Raketen (grau)
- C - zusätzliches Leben



A



B



C

PRENEZ LE CONTROLE DE THUNDER MASTER II

Avant de prendre le départ, les points suivants vous aideront à mieux réussir votre mission.

Sur la route, vous devrez ramasser des bonus qui vous seront nécessaires pour poursuivre votre mission:

- A** - Les jerricans de kérosène (rouges) pour voler.
- Les jerricans de fuel (bleues) pour rouler.
- B** - Les missiles (gris)
- C** - Vie supplémentaire

TOME EL CONTROL DEL THUNDER MASTER II

Antes de salir, los siguientes puntos lo ayudarán a lograr mejor su misión.

En la carretera, usted debe recoger los puntos suplementarios que le serán necesarios para continuar su misión:

- A** - Los bidones de keroseno (rojos) para volar.
- Los bidones de fuel (azules) para rodar.
- B** - Los misiles (grises).
- C** - Vida suplementaria.

COME CONTROLLARE IL THUNDER MASTER II

Prima di partire, i seguenti accorgimenti vi garantiranno un miglior successo della vostra missione.

Non dimenticate di raccogliere lungo il cammino tutti gli abbuoni necessari per portare felicemente a termine la vostra missione:

- A** - I bidoni di cherosene (rossi) per volare.
- I bidoni di benzina (blu) per camminare.
- B** - I missili (grigi)
- C** - Vita supplementare

YOUR ENEMIES :

1 - ROAD VEHICLES

a) Surveillance vehicles.

1 - RIDER

- It stays at the rear of the convoy. Its firing power is limited, but it is fast.
- 500 points

2 - SIDE

- As fast as the Rider, but better armed.
- 750 points

3 - 4 - 5 - JEEPS

- They shuttle between the various parts of the convoy. They are not very fast but they are the best armed surveillance vehicles. Their resistance strength varies.
- 1000 points

IHRE FEINDE :

1 - BODENFAHRZEUGE

a) Überwachungsfahrzeuge

1 - RIDER

- Er beschließt den Konvoi, besitzt schwache Feuerkraft, ist jedoch schnell.
- Gewinnpunkte : 500

2 - SIDE

- So schnell wie RIDER, jedoch besser bewaffnet.
- Gewinnpunkte : 750

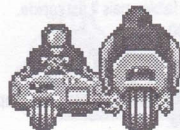
3 - 4 - 5 - JEEPS

- Sie sorgen für die Verbindung zwischen den verschiedenen Teilen des Konvois. Sie sind nicht sehr schnell, jedoch die am besten bewaffneten der Überwachungsfahrzeuge. Ihre Abwehrkraft ist unterschiedlich.
- Gewinnpunkte : 1000

1



2



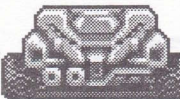
3



4



5



VOS ENNEMIS :

1 - LES ENGINS ROULANTS.

a) Les véhicules de surveillance.

1 - RIDER

- Il ferme la marche du convoi. Sa puissance de feu est faible, mais il est rapide.
- Points : 500

2 - SIDE

- Aussi rapide que le Rider, il est cependant mieux armé.
- Points : 750

3 - 4 - 5 - JEEPS

- Elles servent de navettes entre les différentes parties du convoi. Elles ne sont pas très rapide mais ce sont les mieux armées des véhicules de surveillance. Leur résistance est variable.
- Points : 1000

ENEMIGOS :

1 - LOS VEHICULOS RODANTES

a) Los vehículos de vigilancia.

1 - RIDER

- Cierra la marcha del convoi. Su potencia de fuego es reducida pero es rápido.
- Puntos: 500

2 - SIDE

- Tan rápido como el Rider, no obstante está mejor armado.
- Puntos: 750

3 - 4 - 5 - JEEPS

- Sirven de vehículos de enlace entre las diferentes partes del convoi. No son tan rápidos pero son los vehículos de vigilancia mejor armados. Su resistencia es variable.
- Puntos: 1000

I VOSTRI NEMICI

1 - I MEZZI MOBILI

a) I veicoli di sorveglianza.

1 - RIDER

- Ferma la marcia del convoglio. La potenza del suo fuoco è debole, però è rapido.
- Punti: 500

2 - SIDE

- E' rapido quanto il Rider, ma più marmato.
- Punti: 750

3 - 4 - 5 - JEEP

- Servono per collegare insieme i vari punti del convoglio. Sono lenti, ma sono quelli che risultano meglio armati fra i veicoli di sorveglianza. La loro resistenza è variabile.
- Punti: 1000

b) - dissuasion vehicles

6 - 7 - MILITIA

- As soon as you're spotted, the militia goes into action to stop you from getting any further.
- 1200 points

c) - intercept vehicles

8 - 9 - 10 - ARMoured CARS

- Category : Light armoured vehicle
- 1500 points

b) Abschreckungsfahrzeuge

6 - 7 MILIZ

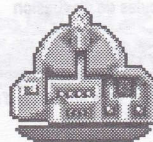
- Sobald die Miliz Sie als Gegner erkannt hat, greift sie sofort ein, um Sie daran zu hindern, weiter vorzurücken.
- Gewinnpunkte : 1200

c) Abfangfahrzeuge

8 - 9 - 10 PANZER

- Kategorie : leichte Panzer
- Gewinnpunkte : 1500

6



7



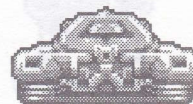
8



9



10



b) les véhicules de dissuasion

6 - 7 - MILICE

- Dès que vous êtes repéré, la milice intervient aussitôt pour vous empêcher d'aller plus loin.
- Points : 1200

c) les véhicules d'interception

8 - 9 - 10 - TANKS

- Catégorie : Blindé léger
- Points : 1500

b) los vehículos de disuación

6 - 7 - MILICIA

- Tan pronto usted ha sido localizado, la milicia interviene inmediatamente para impedirle que vaya más lejos.
- Puntos: 1200

c) los vehículos de intercepción

8 - 9 - 10 - CARROS DE COMBATE

- Categoría: Blindado ligero
- Puntos: 1500

b) i veicoli di dissuasione

6 - 7 - LA MILIZIA

- Non appena siete intercettati, la milizia interviene rapidamente per impedirvi di andare oltre.
- Punti: 1200

c) i veicoli di ricognizione

8 - 9 - 10 - I CARRI ARMATI

- Categoria: Carri armati leggeri
- Punti: 1500

11 - 12 - 13 - TANKS

- Category : Heavy armoured vehicle
- 2000 points

14 - JUMPER

- Extremely agile, it moves by jumping. Its weapons are as effective as its manoeuvring capabilities and it very rarely misses its target...
- 2000 points

11 - 12 - 13 KAMPFPANZER

- Kategorie : schwere Panzer
- Gewinnpunkte : 2000

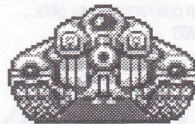
14 - JUMPER

- Dieses äußerst lebhafte Fahrzeuge bewegt sich sprunghaft fort. Seine Bewaffnung entspricht seiner Beweglichkeit. Es verfehlt nur selten sein Ziel.
- Gewinnpunkte : 2000

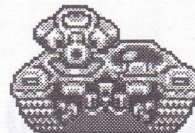
11



12



13



14



11 - 12 - 13 - CHARS D'ASSAUT

- Catégorie : Blindé lourd
- Points : 2000

14 - JUMPER

- Extrêmement agile, il se déplace par bonds. Son armement est à la hauteur de sa maniabilité et il ne rate que rarement sa cible...
- Points : 2000

11 - 12 - 13 - CARROS DE ASALTO

- Categoría: Blindado pesado
- Puntos: 2000

14 - JUMPER

- Extremadamente ágil, se desplaza por saltos. Normalmente su armamento está a la altura de su maniabilidad y raramente yerra su blanco...
- Puntos: 2000

11 - 12 - 13 - CARRI ARMATI D'ASSALTO

- Categoria: Carri pesanti
- Punti: 2000

14 - IL JUMPER

- Estremamente agile si sposta con saltelli. Le armi in suo possesso sono all'altezza della sua reputazione e sbaglia raramente il bersaglio...
- Punti: 2000

2 - STATIONARY INSTALLATIONS :

15 - MIRADOR

- Its sole function is to warn the armoured vehicles that an enemy is approaching. Because of their structure and limited weapons capability, they are easily destroyed.
- 500 points

16 - 17 - CANNONS

- Placed along the road, they form barrages by continuously bombarding you.
- 750 points

18 - WALKER

- A genuine blockhouse, it lies in wait near armoured vehicles to stop you from continuing. Extremely strong, it can only be destroyed with a missile.
- 1000 points

2 - FESTSTEHENDE GERÄTE :

15 - MIRADOR

- Seine Rolle besteht ausschließlich darin, die Panzer darauf aufmerksam zu machen, daß sie verfolgt werden. Er ist deshalb nur schwach bewaffnet und kann sehr leicht zerstört werden.
- Gewinnpunkte : 500

16 - 17 KANONEN

- Sie sind zur Bildung von Absperrungen längs der Strasse aufgestellt und beschießen Sie ohne Unterlaß.
- Gewinnpunkte : 750

18 - WALKER

- Eine echte Festung, er befindet sich in der Nähe der Superpanzer, um zu verhindern, daß Sie auch nur einen Schritt weiter vorrücken. Er ist äußerst widerstandsfähig und kann nur durch eine Rakete zerstört werden.
- Gewinnpunkte : 1000

15



16



17



18



2 - LES ENGINS FIXES :

15 - MIRADOR

- Son rôle consiste uniquement à prévenir les blindés que l'on est à leur poursuite. Du fait de leur structure et de leur armement de faible portée, ils sont très facilement destructibles.
- Points : 500

16 - 17 - CANNONS

- Placés sur la route, ils forment des barrages en vous bombardant sans relâche.
- Points : 750

18 - WALKER

- Véritable blockhaus, il se trouve aux abords des blindés pour stopper toute progression de votre part. Extrêmement résistant, vous ne pourrez le détruire qu'avec 1 Missile.
- Points : 1000

2 - VEHICULOS FIJOS

15 - MIRADOR

- Su papel consiste unicamente en prevenir a los blindados que usted los persigue debido a su estructura y a su armamento de poca alcance, son muy fácilmente destructibles.
- Puntos: 500

16 - 17 CAÑONES

- Situados sobre la carretera, forman barreras que lo bombardean sin cesar.
- Puntos: 750

18 - WALKER

- Verdadero blockhaus, se encuentra cerca de los blindados para detener todo avance de su parte. Extremadamente resistente, usted sólo podrá destruirlo con un misil.
- Puntos: 1000

2 - I MEZZI FISSI:

15 - IL MIRADOR

- Il suo ruolo consiste solo nel prevenire i mezzi blindati della vostra azione di incalzo. In considerazione del suo compito, le armi a sua disposizione sono deboli e si può distruggere facilmente.
- Punti: 500

16 - 17 - I CANNONI

- Sono seminati lungo il percorso, formano una barriera e vi bombardano senza interruzione.
- Punti: 750

18 - WALKER

- E' un vero posto di blocco e affianca i mezzi blindati per cercare di evitare di farvi avanzare. Per la sua elevata resistenza si può distruggere solo con un missile.
- Punti: 1000

19 - GUARDIAN

- Like the Walker, it is there to stop you from continuing, but only 2 missiles hits will destroy it.
- 2500 points

20 - AIR MINE

- They are always in groups and form a barrier.
- 500 points

21 - THERMAL BOMB

- It is located along the road and explodes when it detects a heat source, such as the THUNDER MASTER II jet engines.
- 500 points

19 - GUARDIAN

- Wie schon der Walker, soll er verhindern, daß Sie weiter vorrücken. Zwei Raketen sind notwendig, um ihn zu bezwingen.
- Gewinnpunkte : 2500

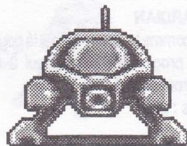
20 - LUFTMINEN

- Sind immer gruppenweise als Sperre aufgestellt.
- Gewinnpunkte : 500

21 - THERMOBOMBE

- Befindet sich auf der Straße und explodiert, sobald sie eine Wärmequelle entdeckt, wie zum Beispiel die Triebwerke des THUNDER MASTER II.
- Gewinnpunkte : 500

19



20



21



19 - GUARDIAN

- Tout comme le Walker, il est là pour empêcher votre progression, mais seul 2 missiles en viendront à bout.
- Points : 2500

20 - MINE AERIENNE

- Elles sont toujours par groupe, et forment une barrière.
- Points : 500

21 - BOMBE THERMIQUE

- Se trouve sur la route et explose lorsqu'elle détecte une source de chaleur tel que les réacteurs du THUNDER MASTER II.
- Points : 500

19 - GUARDIAN

- Al igual que el Walker, su objetivo es impedir su avance, pero solamente logrará destruirlos con 2 misiles.
- Puntos: 2500

20 - MINA AEREA

- Siempre están en grupo y forman una barrera.
- Puntos: 500

21 - BOMBA TERMICA

- Se encuentra en la carretera y explota cuando detecta una fuente de calor como la de los reactores del THUNDER MASTER II.
- Puntos: 500

19 - GUARDIAN

- Ha le stesse caratteristiche dello Walker, con la sola differenza che per distruggerlo sono necessari due missili.
- Punti: 2500

20 - MINE AEREE

- Sono sempre seminate in gruppo e formano una barriera.
- Punti: 500

21 - BOMBA TERMICA

- Si trova lungo la strada ed esplode quanto intercetta una fonte di calore come potrebbe essere quella che emanano i reattori del THUNDER MASTER II.
- Punti: 500

2 - FLYING CYBERNETIC CRAFT :

They operate independently and decide for themselves. Their only concern is the mission for which they were programmed, and they don't hesitate sacrificing themselves when necessary...

22 - TATTLETALE

- Its role is to inform the militia of everything occurring. When it is green, this means that it hasn't spotted you. When it turns red, you've been discovered.
- 500 points

23 - BODYGUARD

- Protects the armoured vehicles.
- 500 points

24 - FLYING HAMMER

- Programmed to stop the enemy by throwing itself on it.
- 1500 points

2 - KYBERNETISCHE FLUGKÖRPER :

Sie arbeiten unabhängig und treffen ihre Entscheidungen selbst. Sie werden nur durch den ihnen einprogrammierten Auftrag belebt. Sie zögern deshalb nicht, sich für dessen Erfüllung zu opfern.

22 - SPION

- Seine Rolle besteht darin, die Miliz auf alle Vorgänge aufmerksam zu machen. Solange er grün gefärbt bleibt, hat er Sie noch nicht entdeckt. Wenn er rot wird, zeigt dies an, daß er Sie gefunden hat.
- Gewinnpunkte : 500

23 - LEIBWÄCHTER

- Zum Schutz der Superpanzer
- Gewinnpunkte : 500

24 - FLIEGENDER HAMMER

- Er ist so programmiert, daß er sich sofort auf jeden Feind stürzt, um diesen abzufangen.
- Gewinnpunkte : 1500

22



23



24



2 - LES ENGIN CYBERNETIQUES VOLANTS:

Ils fonctionnent de façon autonome, et prennent les décisions seuls. Ils ne sont animés que par la mission qui leur a été programmée, et n'hésitent pas à se sacrifier pour réaliser celle-ci...

22 - MOUCHARD

- Son rôle consiste à prévenir la milice de tout ce qui se passe. Lorsqu'il est vert, cela indique qu'il ne vous a pas repéré. Lors qu'il devient rouge, c'est que vous êtes découvert.
- Points : 500

23 - GARDE DU CORPS

- Protège les blindés.
- Points : 500

24 - FLYING HAMMER

- Programmé pour intercepter tout ennemi en se jetant sur lui.
- Points : 1500

2 - LOS VEHICULOS CIBERNETICOS VOLANTES:

Funcionan de forma autónoma, y toman las decisiones solos. También están animados por la misión que les ha sido programada, y no dudan en sacrificarse para llevarla a cabo...

22 - SOPLON

- Su papel consiste en prevenir a la milicia de todo lo que sucede. Cuando es verde indica que no lo ha localizado. Tan pronto se convierte en rojo, es que lo ha descubierto.
- Puntos: 500

23 - GUARDIA PERSONAL

- Protege los blindados
- Puntos: 500

24 - FLYING HAMMER

- Programado para interceptar a todo enemigo que se avalance sobre el.
- Puntos: 1500

2 - GLI OGGETTI CIBERNETICI VOLANTI:

Funzionano in modo autonomo, prendono decisioni autonome, sono guidati solo dalla missione che è stata loro programmata e non esistono a sacrificarsi per cercare di portarla a termine...

22 - MOUCHARD

- Il suo ruolo consiste nel prevenire la milizia di tutto ciò che accade. Quando è verde vuol dire che non vi ha ancora intercettato. Diventa rosso se venite scoperti.
- Punti: 500

23 - GUARDIA DEL CORPO

- Protegge i mezzi blindati
- Punti: 500

24 - FLYING HAMMER

- E' programmato per intercettare ogni nemico e per gettarsi contro di lui
- Punti: 1500

25 - SUCKER

- Green, it looks for fuel. If it sticks to you it will «suck» your fuel and turn blue. If you destroy it while it attempts to get away you may recover 1 fuel can.
- 1500 points

26 - BOMBER

- Drops bombs on the road
- 2000 points

27 - FLYING MILITIA

- 1000 points

28 - FLYING NEST

- Transports power from one part of the convoy to another. When hit it releases an egg (see N° 29 below).
- 500 points

29 - EGG

- Once released by N° 28, it will bounce on the road before exploding. If you catch it before it explodes you will be granted an invisible shield for a limited time.
- 0 points

25 - SUCKER

- Solange er grün gefärbt ist, ist er auf der Suche nach Benzin. Wenn er sich an Sie anhängt, pumpt er Ihren Benzin ab und wird blau. Wenn Sie ihn zerstören während er absetzt, so können Sie einen Treibstoffkanister zurückgewinnen.
- Gewinnpunkte : 1500

26 - BOMBER

- Wirft Bomben auf die Straße.
- Gewinnpunkte : 2000

27 - FLYING MILICE

- Fliegende Miliz
- Gewinnpunkte : 1000

28 - FLYING NEST

- Transportiert Energie von einem Teil des Konvois zum anderen. Wenn er angeschossen wird, gibt er ein Ei frei (Siehe nachfolgend Nr.29).
- Gewinnpunkte : 500

29 - EGG

- Sobald das Ei von Nr.28 freigegeben wird, prallt es von der Straße zurück, bevor es explodiert. Falls Sie es vor seiner Explosion auffangen können, so können Sie einige Zeit lang von einem unsichtbaren Schutzschild profitieren.
- Gewinnpunkte : 0

25



26



27



28



29



25 - SUCKER

- Vert, il recherche du fuel. Si il se colle à vous, il vous «pompe» votre fuel, et devient bleu. Si vous le détruisez pendant qu'il repart, vous pourrez récupérer 1 bidon de fuel.
- Points : 1500

26 - BOMBER

- Lâche des bombes sur la route.
- Points : 2000

27 - FLYING MILICE

- Milice volante
- Points : 1000

28 - FLYING NEST

- Transporte de l'énergie d'une partie du convoi vers une autre. Lorsqu'il est touché, il libère un oeuf (voir N° 29 ci après).
- Points : 500

29 - EGG

- Une fois largué par le N°28, il rebondira sur la route avant d'exploser. Si vous arrivez à l'attraper avant qu'il n'explose, vous bénéficierez d'un bouclier invisible pendant un certain temps.
- Points : 0

25 - SUCKER

- Verde, busca combustible. Si se pega a usted, le «chupa» su combustible y se convierte en azul. Si usted lo destruye antes que parta podrá recuperar un bidón de fuel.
- Puntos: 1500

26 - BOMBER

- Lanza bombas sobre la carretera.
- Puntos: 2000

27 - FLYING MILICE

- Milicia volante.
- Puntos: 1000

28 - FLYING NEST

- Transporta energía de una parte del convoi hacia la otra. Cuando ha recibido un impacto, libera un huevo (ver N° 29 a continuación)
- Puntos: 500

29 - HUEVO

- Una vez largado por el 28, salta sobre la carretera antes de que explote. Si usted logra atraparlo antes de explotar, usted tendrá un escudo invisible durante cierto tiempo.
- Puntos: 0

25 - SUCKER

- Quando è verde è alla ricerca di carburante. Se si accosta troppo diventa blu e pompa il vostro carburante. Se lo distruggete quando sta per ripartire, potete recuperare il vostro bidone di benzina.
- Punti: 1500

26 - BOMBER

- Lancia bombe lungo la strada
- Punti: 2000

27 - MILIZIA VOLANTE

- E' una milizia volante
- Punti: 1000

28 - FLYING NEST

- Trasporta energia da una parte all'altra del convoglio. Se è toccato sprigiona un uovo (vedere il n° 29)
- Punti: 500

29 - UOVO

- Una volta lanciato (come indicato nel punto 28) rimbalzerà sulla strada prima di esplodere. Se riuscite a prenderlo prima dell'esplosione potrete beneficiare di una cortina di protezione invisibile per qualche tempo.
- Punti: 0

30 - MAGNET BOMB

- Placed level with the road, it is attracted by the metal mass of the Thunder Master II and will explode when it touches you.
- 500 points

31 - JERRY

- Due to a design error it will seek to join you by following you everywhere, instead of firing at you !
- 500 points

32 - TOM

- It was designed solely to seek out and destroy all N° 31s for treason. If there is no N° 31 around, it will continue its path...
- 1500 points

33 - BANZAI

- Suicide vessel
- 1000 points

34 - POT GUN

- Flying gunner
- 2000 points

30 - MAGNETBOMBE

- Auf der Straße abgestellt, wird sie durch die Metallmassen des Thunder Master II angezogen und explodiert, sobald sie Sie erreicht.
- Gewinnpunkte : 500

31 - JERRY

- Auf Grund eines Baufehlers sucht er Ihre Gesellschaft. Anstatt Sie zu beschießen, folgt er Ihnen überall hin !
- Gewinnpunkte : 500

32 - TOM

- Er wurde nur hergestellt, um alle Nr.31 aufzusuchen und diese auf Grund ihres verräterischen Verhaltens zu zerstören. Falls sich keine Nr.31 in seinem Umfeld befindet, setzt er seinen Weg fort.
- Gewinnpunkte : 1500

33 - BANZEI

- Selbstmordkommando
- Gewinnpunkte : 1000

34 - POT GUN

- Fliegende Kanone
- Gewinnpunkte : 2000

30



31



32



33



34



30 - BOMBE AIMANT

- Posée à même la route, elle sera attirée par la masse métallique du Thunder Master II et viendra s'exploser sur vous.
- Points : 500

31 - JERRY

- Du à un défaut de conception, il recherchera votre compagnie en vous suivant partout plutôt que de vous tirer dessus !
- Points : 500

32 - TOM

- Il a été uniquement fabriqué pour recherché et détruire tous les N°31 pour cause de trahison. Si aucun N°31 ne se trouve dans les parages, il continue son chemin...
- Points : 1500

33 - BANZAI

- Vaisseau suicide
- Points : 1000

34 - POT GUN

- Canonnière volante.
- Points : 2000

30 - BOMBA AIMANT

- Colocada sobre la carretera, estará atraída por la masa metálica del Thunder Master II y vendrá a explotar sobre usted.
- Puntos: 500

31 - JERRY

- Debido a un defecto de concepción, buscará su compañía siguiéndolo por todas partes ¡más bien que dispararle!
- Puntos: 500

32 - TOM

- Únicamente ha sido fabricado para buscar y destruir todos los N°31 a causa de traición. Si no se encuentra ningún N°31 en sus parajes, continúa su camino.
- Puntos: 1500

33 - BANZAI

- Nave suicida
- Puntos: 1000

34 - POT GUN

- Cañonera volante.
- Puntos: 2000

30 - BOMBA CALAMITATA

- Seminata lungo la strada, se attirata dalla massa metallica del THUNDER MASTER II, esploderà su di voi
- Punti: 500

31 - JERRY

- Per un difetto di costruzione cercherà la vostra compagnia seguendovi dappertutto, invece di cercare di sparare su di voi!
- Punti: 500

32 - TOM

- Ha il solo compito di rintracciare e distruggere tutti i JERRY (n° 31) per il loro tradimento. Quando non incontra i JERRY lungo il suo cammino, continua indisturbato...
- Punti: 1500

33 - BANZAI

- Navetta suicida
- Punti: 1000

34 - POT GUN

- Cannoniera volante
- Punti: 2000

2 - PILOTED AIRCRAFT :

35 - 36 - SCOUT PLANES

- They locate and mark your position
- 1000 points

37 - IMPERIAL MILITIA

- Much more powerful than the other militias.
- 1000 points

38 - LITTLE GRIBOUY

- Class II intercept craft
- 1000 points

39 - HELICOPTER

- Powerfully armed intercept patrol craft
- 1500 points

2 - GESTEUERTE FLUGOBJEKTE :

35 - 36 - AUFLÄRUNGSFLUGZEUGE

- Stellen Ihre Stellung fest.
- Gewinnpunkte : 1000

37 - FÜHRUNGSMILIZ

- Wesentlich höhere Abschreckungswirkung, als bei den anderen Milizen.
- Gewinnpunkte : 1000

38 - LITTLE GRIBOUY

- Abfangluftschrift der Klasse II
- Gewinnpunkte : 1000

39 - HUBSCHRAUBER

- Schwer bewaffneter Abfang-Aufklärer
- Gewinnpunkte : 1500

35



36



37



38



39



2 - LES ENGIN VOLANTS PILOTES :

35 - 36 - AVIONS ECLAIREURS

- Repèrent votre position.
- Points : 1000

37 - MILICE IMPERIALE

- Beaucoup plus dissuasive que les autres milices.
- Points : 1000

38 - LITTLE GRIBOUY

- Vaisseau d'interception de classe II.
- Points : 1000

39 - HELICOPTERE

- Patrouilleur d'interception puissamment armé.
- Points : 1500

2 - LOS VEHICULOS VOLANTES PILOTADOS

35 - 36 - LOS AVIONES ILUMINADORES

- Identifican su posición
- Puntos: 1000

37 - MILICIA IMPERIAL

- Mucho más disuaciva que las otras milicias.
- Puntos: 1000

38 - LITTLE GRIBOUY

- Nave de intercepción de clase II.
- Puntos: 1000

39 - HELICOPTERO

- Patrullero de inercepción potentemente armado.
- Puntos: 1500

2 - GLI OGGETTI VOLANTI PILOTATI:

35 - 36 - AEREI DA RICOGNIZIONE

- Intercettano la vostra posizione
- Punti: 1000

37 - MILIZIA IMPERIALE

- Molto più dissuasiva delle altre milizie
- Punti: 1000

38 - LITTLE GRIBOUY

- Navetta da ricognizione della classe II.
- Punti: 1000

39 - ELICOTTERO

- Mezzo da ricognizione e intercettazione molto bene armato
- Punti: 1500

40 - BOMBER II

- It is much more powerfully armed than the first Bomber, and much stronger.
- 2500 points

41 - SPEED-BIRD

- Type 3 imperial intercept craft. Fast and fragile.
- 1000 points

42 - FIRE-BIRD

- Type 2 imperial intercept craft. Slow and strong.
- 2000 points

43 - FIERY BIRD

- Type 1 imperial intercept craft. Fast and strong.
- 3000 points

40 - BOMBER II

- Mit wesentlich stärkerer Bewaffnung und bedeutend widerstandsfähiger als der Bomber.
- Gewinnpunkte : 2500

41 - SPEED-BIRD

- Führendes Abfangluftschiß von Typ 3. Schnell und zerbrechlich.
- Gewinnpunkte : 1000

42 - FIRE-BIRD

- Führendes Abfangluftschiß von Typ 2. Langsam und solid.
- Gewinnpunkte : 2000

43 - FIERY BIRD

- Führendes Abfangluftschiß von Typ 1. Schnell und solid.
- Gewinnpunkte : 3000

40



41



42



43



40 - BOMBER II

- Son armement est nettement supérieur au premier Bomber, et il est beaucoup plus résistant.
- Points : 2500

41 - SPEED-BIRD

- Vaisseau d'interception impérial de type 3. Rapide et Fragile.
- Points : 1000

42 - FIRE-BIRD

- Vaisseau d'interception impérial de type 2. Lent et solide.
- Points : 2000

43 - FIERY BIRD

- Vaisseau d'interception impérial de type 1. Rapide et résistant
- Points : 3000

40 - BOMBER II

- Su armamento es muy superior al primer Bomber, es mucho más resistente.
- Puntos: 2500

41 - SPEED-BIRD

- Naves de intercepción imperial de tipo 3. Rápido y frágil.
- Puntos: 1000

42 - FIRE-BIRD

- Nave de intercepción imperial de tipo 2. Lenta y sólida.
- Puntos: 2000

43 - FIERRY BIRD

- Nave de intercepción imperial de tipo 1. Rápida y sólida.
- Puntos: 3000

40 - BOMBER II

- Il suo armamento non solo è nettamente superiore a quello di Bomber, ma è anche più resistente
- Punti: 2500

41 - SPEED-BIRD

- Navetta da ricognizione imperiale di tipo 3. Rapida e Fragile.
- Punti: 1000

42 - FIRE-BIRD

- Navetta da ricognizione imperiale di tipo 2. Lenta e solida.
- Punti: 2000

43 - FIERY BIRD

- Navetta da ricognizione imperiale di tipo 1. Rapida e solida
- Punti: 3000

3 - ARMoured VEHICLES :

I - ARMoured FUEL TRUCK

- Transports the fuel for the entire convoy.
- 10000 points

II - MINE DROPPER

- Don't follow it too closely
- 20000 points

III - RADAR VEHICLE

- Centralizes all information and informs vehicles of their missions.
- 30000 points

IV - SWT08/Q MISSILE VEHICLE

- Powerfully armed vehicle with an SWT series ground-to-ground missile
- 40000 points

V - HEAD VEHICLE

- Vehicle carrying the tactical «Life Thirsty» nuclear mega-missile
- 50000 points

3 - SUPERPANZER

I - NACHSCHUBPANZER

- Transportiert den Treibstoff des ganzen Konvois.
- Punkte : 10000

II - MINENLEGERPANZER

- Sie sollten ihm nicht in zu dichtem Abstand folgen.
- Gewinnpunkte : 20000

III - RADARPANZER

- Zentrale Verbindungsstelle für alle Informationen, informiert alle Fahrzeuge über ihre Aufträge.
- Gewinnpunkte : 30000

IV - RAKETENABSCHUSSPANZER SWT08/Q

- Schwerbewaffneter Panzer, der mit einer Boden-Boden-Rakete der Baureihe SWT ausgerüstet ist.
- Gewinnpunkte : 40000

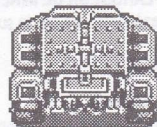
V - LEITPANZER

- Panzer mit der taktischen nuklearen Mega-Rakete «Life Thirsty».
- Gewinnpunkte : 50000

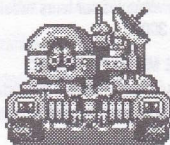
I



II



III



IV



V



3 - LES BLINDES :

I - BLINDE CITERNE

- Transporte le carburant de tout le convoi.
- Points : 10000

II - BLINDE LARGUEUR DE MINES

- Vous avez intérêt à ne pas le suivre de trop près...
- Points : 20000

III - BLINDE RADAR

- Centralise toutes les informations et informe tous les véhicules sur leurs missions.
- Points : 30000

IV - BLINDE MISSILE SWT08/Q

- Blindé puissamment armé possédant le missile sol/sol de la série des SWT.
- Points : 40000

V - BLINDE DE TETE

- Blindé transportant le méga-missile tactique nucléaire "life Thirsty".
- Points : 50000

3 - LOS BLINDADOS

I - BLINDADO CISTERNA

- Transporta el carburante de todo el convoi.
- Puntos: 10000

II - BLINDADO LARGADOR DE MINAS

- No le interesa seguirlo de cerca...
- Puntos: 20000

III - BLINDADO RADAR

- Centraliza todas las informaciones e informa a todos los vehículos sobre sus misiones
- Puntos: 30000

IV - BLINDADO MISIL SWT08/Q

- Blindado potentemente armado que posee el misil tierra/tierra de la serie de los SWT.
- Puntos: 40000

V - BLINDADO PRINCIPAL

- Blindado que transporta en mega-misil táctico nuclear «Life Thirsty».
- Puntos: 50000

3 - I MEZZI BLINDATI

I - BLINDATO CISTERNA

- Trasporta il carburante di tutto il convoglio
- Punti: 10000

II - BLINDATO SGANCIA MINE

- Nel vostro interesse, cercate di starne alla larga...
- Punti: 20000

III - BLINDATO CON RADAR

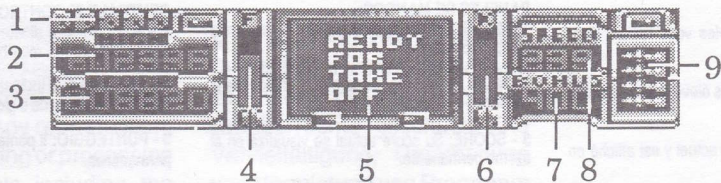
- Accentra tutte le informazioni e istruisce i veicoli sulle loro missioni.
- Punti: 30000

IV - BLINDATO CON MISSILE SWT08/Q

- E' un mezzo blindato armato fino ai denti con un missile terra/terra della serie degli SWT.
- Punti: 40000

V - BLINDATO DI TESTA

- E' il mezzo blindato che trasporta il mega-missile tattico nucleare «life Thirsty».
- Punti: 50000



THE INSTRUMENT PANEL :

- 1 - LIVES :** Number of lives remaining to accomplish this mission.
- 2 - HIGH :** The highest score recorded since the game was first used is indicated here.
- 3 - SCORE :** Your current score is continuously displayed here.
- 4 - F(Fuel) :** Gauge indicating the amount of petrol that remains for driving.
- 5 - MESSAGE :** Displays the messages and information sent by your on-board computer.
- 6 - K (Kerosene) :** Gauge indicating the amount of kerosene that remains for flying.
- 7 - BONUS :** Whenever you collect a fuel or kerosene can, the bonus is increased which will be added to the current score.
- 8 - SPEED :** Indicates your speed.
- 9 - MISSILES :** Indicates the number of missiles you have (4 per symbol).

INSTRUMENTENBRETT :

- 1 - LEBEN :** Anzahl der verbleibenden Leben zum Ausführen Ihres Auftrags.
- 2 - HIGH :** Hier wird die höchste Punktzahl eingetragen.
- 3 - SCORE :** Hier wird laufend Ihr Punktestand angezeigt.
- 4 - F (Fuel) :** Anzeige des Benzinstands für Fortbewegung am Boden
- 5 - MELDUNG :** Anzeige von Meldungen und Angaben des Bordcomputers
- 6 - K (Kerosin) :** Anzeige des Kerosinstands für Fortbewegung in der Luft
- 7 - BONUS :** Jedesmal, wenn Sie einen Treibstoff- oder Kerosinkanister aufnehmen, steigt Ihr Bonus. Entsprechende Punkte werden zum derzeitigen Punktestand hinzuaddiert.
- 8 - SPEED :** Anzeige der Geschwindigkeit
- 9 - RAKETEN :** Angabe der Anzahl der Raketen, über die Sie verfügen (4 pro Symbol)

TABLEAU DE BORD :

1 - VIES : Nombre de vies vous restant pour accomplir votre mission.

2 - HIGH : Le score le plus élevé depuis le début du jeu y est inscrit.

3 - SCORE : Votre score actuel y est affiché en permanence.

4 - F (Fuel) : Jauge vous indiquant le niveau d'essence dont vous disposez pour rouler.

5 - MESSAGE : Affiche les messages et indications transmis par votre ordinateur de bord.

6 - K (Kérosène) : Jauge vous indiquant niveau de kérosène dont vous disposez pour voler.

7 - BONUS : Chaque fois que vous ramassez un jerrican de fuel ou de kérosène, votre bonus augmente et sera ajouté au score.

8 - SPEED : Indique la vitesse.

9 - MISSILES : Indique le nombre de missiles dont vous disposez (4 par symbole).

PANELES DE MANDOS:

1 - VIDAS: Cantidad de vidas que le quedan para cumplir su misión.

2 - HIGH: Se inscribe el score más alto desde el comienzo del juego.

3 - SCORE: Su score actual se visualiza en el mismo permanente.

4 - F (Fuel): Carga que le indica el nivel de gasolina del que dispone para rodar.

5 - MENSAJE: Visualiza los mensajes e indicaciones transmitidas por su ordenador de abordo.

6 - K (Keroseno): Carga que le indica el nivel de keroseno que dispone para volar.

7 - BONUS: Cada vez que usted toma un bidón de fuel o de keroseno, su cantidad de puntos suplementarios aumenta y se añadirá al score actual.

8 - SPEED: Indica la velocidad.

9 - MISILES: Indica la cantidad de misiles que usted dispone (4 por símbolos).

CENTRALE DI CONTROLLO:

1 - VITE: Numero di vite che vi rimangono per compiere la vostra missione

2 - HIGH: dove è indicato il punteggio più alto raggiunto da quando il gioco ha avuto inizio.

3 - PUNTEGGIO: Il punteggio attuale appare in permanenza.

4 - F (Fuel = carburante): Misura che indica il livello della benzina ancora a disposizione per camminare.

5 - MESSAGGIO: Fa apparire i messaggi e le indicazioni trasmesse dal vostro computer di bordo.

6 - K (Cherosene): Misura che indica il livello di cherosene ancora a disposizione per volare.

7 - ABBUONI: Ogni volta che raccogliete un bidone di benzina o di cherosene, il livello di abbuoni aumenta e si aggiungerà al punteggio attuale.

8 - SPEED: Indica la velocità

9 - MISSILI: Indica il numero di missili in vostro possesso (4 per esempio)

© TITUS 1990. Fire & Forget II is a software package protected by international copyright agreements. Any reproduction, adaptation, hiring or processing of the contents including the manual is strictly unlawful. This is valid for France and all other countries. The source code has been registered at the Software Protection Agency (A.P.P.) in Paris.

© TITUS 1990. Fire & Forget II. Dieses Programm ist in Weltweit im Rahmen der internationalen Urheberrechte geschützt. Die Vervielfältigung, Umarbeitung und Vermietung von Programm und Handbuch sind auch in Auszügen verboten. Der Quelltext ist in der Zentrale für Urheberrechte in Paris hinterlegt.

© TITUS 1990. Fire & Forget II est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droit d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes à Paris.

© TITUS 1990. Fire & Forget II es un programa protegido en Francia y en el extranjero en el marco de las convenciones internacionales de derechos de autor. Esta prohibido reproducir, alquilar, desensamblar o adaptar este programa, incluso su documentación. El programa original está registrado en la Agencia para la Protección de Programas (A.P.P.) en Paris.

© TITUS 1990. Fire & Forget II E' un software protetto in Francia e all'estero conformemente alle convenzioni internazionali che proteggono il diritti di autore. E' vietata la riproduzione, l'adattamento, la locazione o il disassemblaggio di questo software, ivi compresa la sua documentazione con la quale il programma oggetto è stato registrato presso l'Agenzia per la Protezione dei Programmi di Parigi.



TITUS 28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY - FRANCE

© TITUS 1990