

## 1 - INSTALLATION

### PC/XT/AT/PS

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans le premier lecteur interne (A). L'ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche un A>. Retirez la disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez le disque *FIRE & FORGET II* dans le même lecteur. Si le DOS se trouve sur disque dur, une fois celui-ci chargé, tapez "A:."; l'ordinateur affiche A>. Pour lancer le jeu, tapez "FF2" (cartes CGA et Hercules) ou bien "FF2EGA" (cartes EGA et VGA).

Si vous désirez installer le jeu sur disque dur, tapez: "INSTALL.BAT". Une fois tous les fichiers copiés, vous devez aller dans le répertoire FF2. Pour lancer le jeu, tapez "FF2" (cartes CGA et Hercules) ou bien "FF2EGA" (cartes EGA et VGA).

**ATTENTION:** Vous devez laisser la disquette dans le lecteur A car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection.

### AMIGA 1000 512Ko

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur interne (DFO). L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

### AMIGA 500, 2000, 3000, 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette *FIRE & FORGET II* à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal. Le jeu se charge automatiquement.

### ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 et MEGA ST4 (équipés du TOS en ROM)

Vérifiez que votre ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée. Insérez la disquette *FIRE & FORGET II* dans le lecteur, allumez votre écran puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

### AMSTRAD CPC CASSETTE

Allumez l'écran, puis votre ordinateur. Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

### AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la disquette, et tapez: RUN "FF2" puis appuyez sur ENTER. Lorsque que la présentation est à l'écran, vous devez maintenir la barre d'espace enfoncée pour passer à la suite du jeu.

**ATTENTION:** La disquette *FIRE & FORGET II* (toutes versions) ne doit jamais être retirée du lecteur pendant le temps d'utilisation. La disquette ne doit jamais être protégée en écriture, car les meilleurs scores y sont inscrits.

## 2 - VOTRE MISSION

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 faisait 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. Vous pilotez THUNDER MASTER II, un monstre mécanique développant 850 Chevaux sur la route et pouvant se transformer en vaisseau d'attaque aéroporté. THUNDER MASTER II est armé de phasers ioniques et d'un lance-missiles. Le temps vous est compté, et le convoi des terroristes progresse rapidement...

## 3 - COMMANDES

### Au clavier:

PC	Amiga	ST	CPC	
/	/	F3	/	Fréquence écran (50/60 Hz)
F2	F2	F2	/	Musique on/off
F3	F3	F3	/	Son on/off
F5	F5	F5	/	Abandon de la partie
F10	F10	F10	P	Pause
ESC	/	/	/	Retour au DOS
Espace	Espace	Espace	Espace	Tir
7	/	/	/	Tir
Return	Return	Return	Enter	Décollage / atterrissage
9	Help	Ctrl Home	M ou ?	Lancer un missile

Lorsque le Thunder Master II roule:

Sur PC: 8 ⇨ Accélérer - 2 ⇨ Freiner - 4 ⇨ Aller vers la gauche - 6 ⇨ Aller vers la droite

Lorsque le Thunder Master II vole:

Sur PC: 8 ⇨ Descendre - 2 ⇨ Monter - 4 ⇨ Voler à gauche - 6 ⇨ Voler à droite

Sur Amiga, ST et Amstrad, utiliser les touches fléchées.

### Au joystick:

Lorsque le Thunder Master II roule:

Haut ⇨ Accélérer - Gauche ⇨ Aller vers la gauche - Droite ⇨ Aller vers la droite - Bas ⇨ Freiner

Lorsque le Thunder Master II vole:

Haut ⇨ Descendre - Gauche ⇨ Voler vers la gauche - Droite ⇨ Voler vers la droite - Bas ⇨ Monter

Pour tirer sur un ennemi, appuyez sur le bouton de feu (PC: bouton de feu A).

Pour lancer un missile, appuyez simultanément sur le bouton de feu et la touche RETURN (PC: boutons de feu A et B simultanément).

Pour décoller / atterrir, appuyez sur la touche RETURN (PC: bouton de feu B).

## 4 - LES ENNEMIS

Pour parvenir à bout des terroristes, vous devrez venir à bout de nombreux ennemis. Il existe 48 ennemis différents, appartenant à plusieurs catégories:

- les engins roulants (véhicules de surveillance, véhicules de dissuasion, véhicules d'interception)
- les engins fixes
- les engins cybernétiques volants
- les engins volants pilotes
- les blindés

Les différents ennemis développent des comportements particuliers qu'il vous faudra analyser afin de mettre au point votre tactique.

## 5 - AVERTISSEMENT

© TITUS 1990. Fire & Forget II est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droits 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.