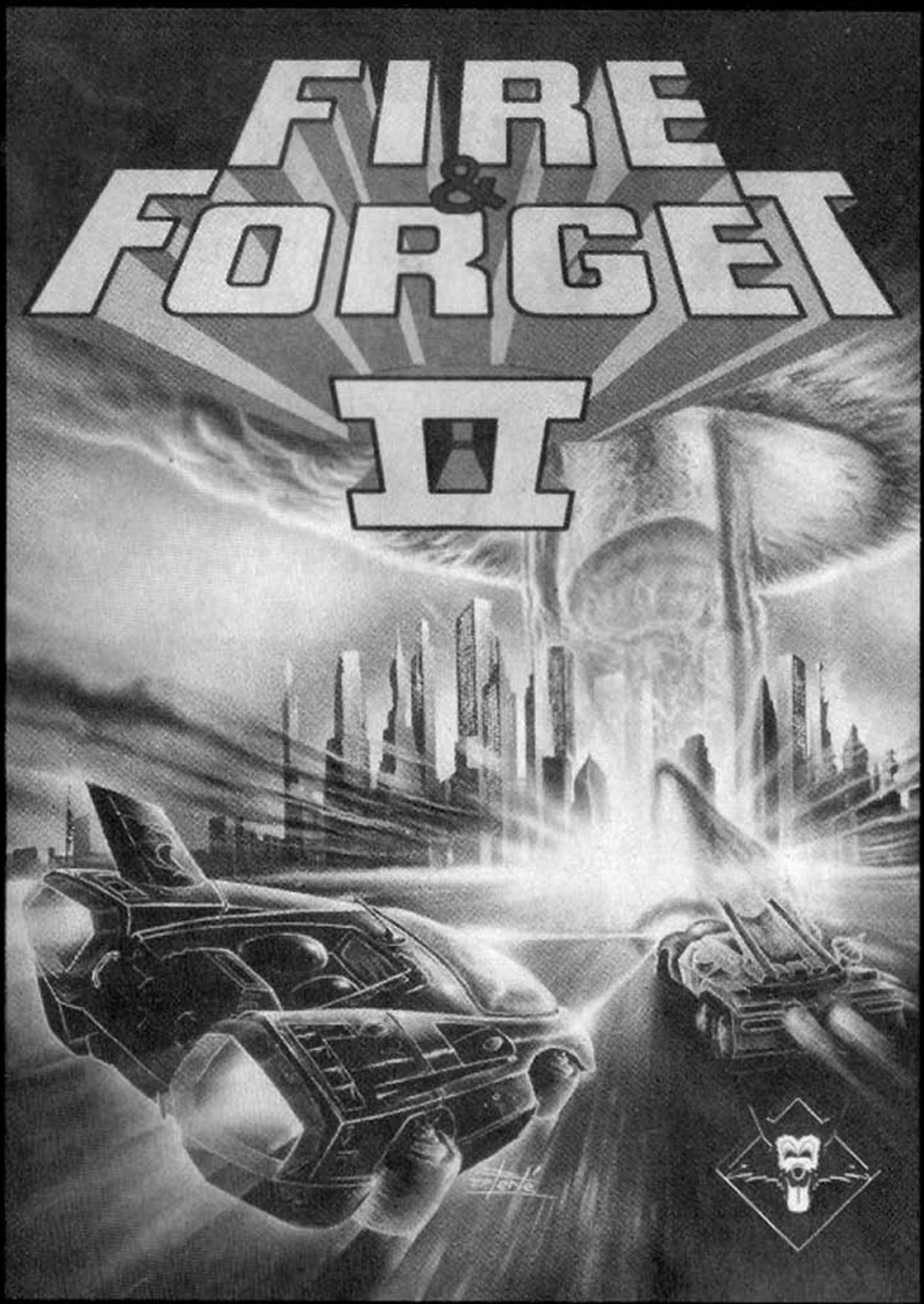
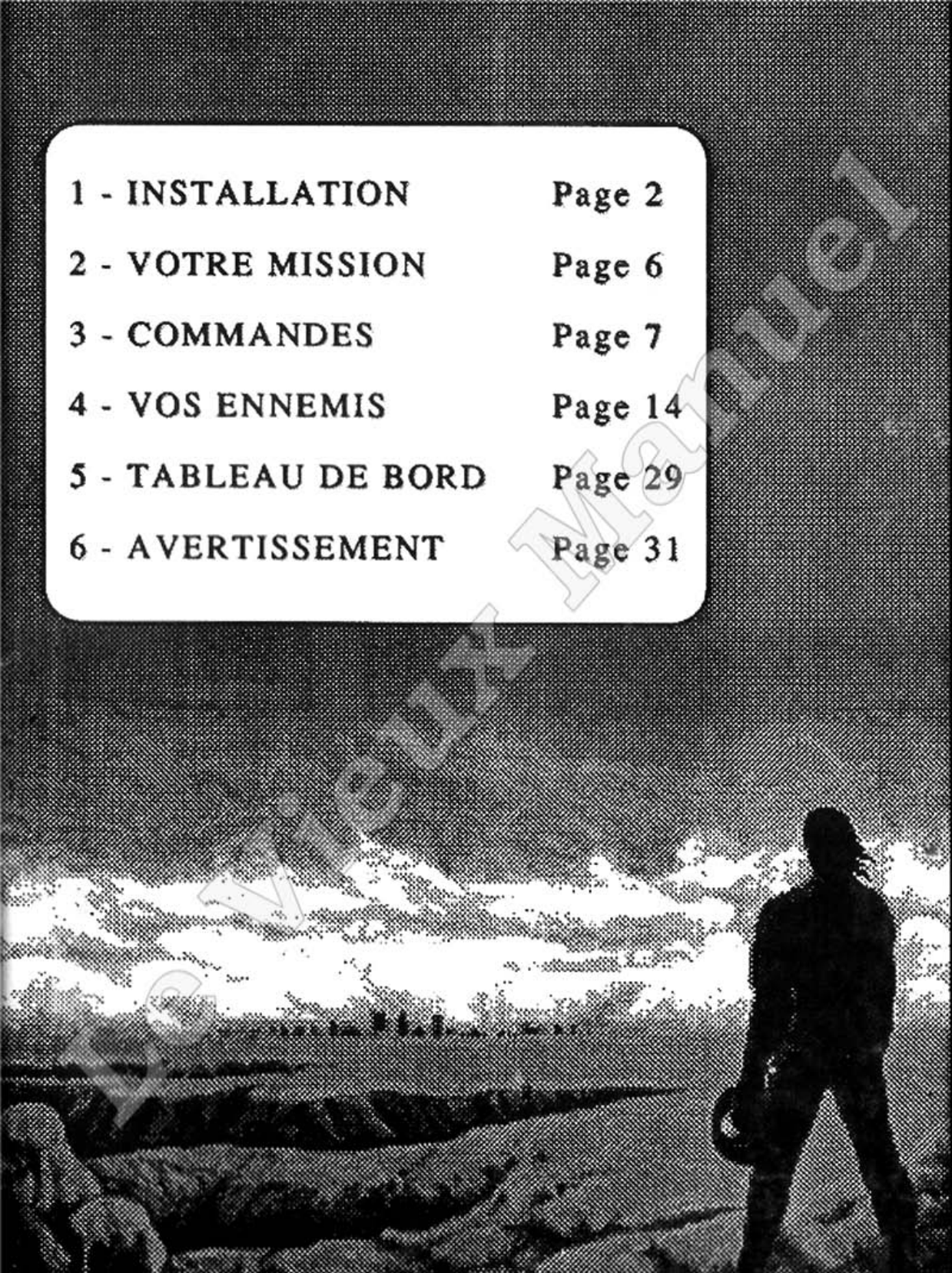

FIRE
&
FORGET
II

1 - INSTALLATION Page 2
2 - VOTRE MISSION Page 6
3 - COMMANDES Page 7
4 - VOS ENNEMIS Page 14
5 - TABLEAU DE BORD Page 29
6 - AVERTISSEMENT Page 31

Aperçu Manuel



1 - INSTALLATION:

PC/XT/AT/PS

Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre premier lecteur interne (A). Votre ordinateur lit alors le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche un A>

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur, puis insérez le disque "FIRE & FORGET II" dans le même lecteur. Pour lancer le jeu, tapez "FF2" si vous possédez un moniteur Hercules ou CGA, ou "FF2EGA" si vous avez un moniteur EGA / VGA.

Si votre MS/DOS se trouve sur le disque dur, une fois celui-ci chargé, tapez "A:" et lorsque l'ordinateur affiche A›, tapez "FF2" si vous possédez un moniteur Hercules ou CGA, ou "FF2EGA" si vous avez un moniteur EGA / VGA..

Si vous désirez installer le jeu sur votre disque dur, tapez : "INSTALL.BAT". Une fois tous les fichiers copiés, vous devez aller dans le répertoire FF2, et taper "FF2" si vous possédez un moniteur Hercules ou CGA, ou "FF2EGA" si vous avez un moniteur EGA / VGA.
ATTENTION: Vous devez laisser la disquette dans le lecteur A: car l'ordinateur y accède pour initialiser la protection.

Le Vieux Manuel

AMIGA 1000 512Ko
Allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez votre disquette KICKSTART 1.2 ou 1.3 dans le lecteur interne (DF0). 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, 1000, 2000 et 3000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).
Insérez la disquette "FIRE & FORGET II" à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal (DF0). Le jeu se chargera 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 A, allumez votre écran, puis votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

Le Vieux Manuel

AMSTRAD CPC CASSETTE

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

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez votre 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.

COMMODORE 64 et 128 DISQUETTE

Sur Commodore 128, tapez: GO64 puis LOAD "*",8,1. Sur Commodore 64 et SX 64, Vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*",8,1.
ATTENTION ! : La disquette de FIRE & FORGET II ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant le temps d'utilisation.

COMMODORE 64 ET 128 CASSETTE

Sur Commodore 128, tapez : GO64, puis appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément. Sur Commodore 64 et SX64, allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur, allumez l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.

Le Vieux Manuel

SPECTRUM CASSETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur puis tapez : LOAD "" appuyez sur ENTER puis sur PLAY.

SPECTRUM +2 CASSETTE ET +3 DISQUETTE

Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la cassette ou la disquette dans le lecteur, et appuyez sur ENTER.

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

Le Vieux Manuel

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 qui développe 850 Chevaux sur la route et peut se transformer en un véritable vaisseau d'attaque aérien. 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...

Le Vieux Manuel

3 - COMMANDES:

IBM PC/AT/XT/PS2 au clavier

F2 ..... Musique on/off
F3 ..... Son on/off
F5 ..... Abandon de la partie
F10 ..... Pause
ESC ..... Retour au DOS
Barre Espace ... Tir
Return ..... Décollage / atterrissage du Thunder Master II
Touche 7 ..... Tir
Touche 9 ..... Lancer un missile

Lorsque le Thunder Master II roule:
Touche 8 ..... Accélérer
Touche 2 ..... Freiner
Touche 4 ..... Tourner à gauche
Touche 6 ..... Tourner à droite

Lorsque le Thunder Master II vole:
Touche 8 ..... Voler vers le bas
Touche 5 ..... Voler vers le haut
Touche 4 ..... Voler vers la gauche
Touche 6 ..... Voler vers la droite

Le vieux Manuel

AMIGA au clavier

F2 .....Musique on/off
F3 .....Son on/off
F5 .....Abandon de la partie
F10 .....Pause
Barre Espace ...Tir
Return .....Décollage / atterrissage du Thunder Master II
Help .....Lancer un missile

Lorsque le Thunder Master II roule:
Touche [↑].....Accélérer
Touche [↓].....Freiner
Touche [←].....Tourner à gauche
Touche [→].....Tourner à droite

Lorsque le Thunder Master II vole:
Touche [↑].....Voler vers le bas
Touche [↓].....Voler vers le haut
Touche [←].....Voler vers la gauche
Touche [→].....Voler vers la droite

Le Vieux Manuel

ATARI ST au clavier

F1 ..... Fréquence écran (50/60Hz)
F2 ..... Musique on/off
F3 ..... Son on/off
F5 ..... Abandon de la partie
F10 ..... Pause
Barre Espace ... Tir
Return ..... Décollage / attérissage du Thunder Master II
Clr Home ..... Lancer un missile

Lorsque le Thunder Master II roule:
Touche [↑] ..... Accélérer
Touche [↓] ..... Freiner
Touche [←] ..... Tourner à gauche
Touche [→] ..... Tourner à droite

Lorsque le Thunder Master II vole:
Touche [↑] ..... Voler vers le bas
Touche [↓] ..... Voler vers le haut
Touche [←] ..... Voler vers la gauche
Touche [→] ..... Voler vers la droite

Le Vieux Manuel

AMSTRAD au clavier

Touche P .....Pause
ENTER .....Décollage / atterrissage du Thunder Master II

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

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

Devineux Manuel

COMMODORE 64 au clavier

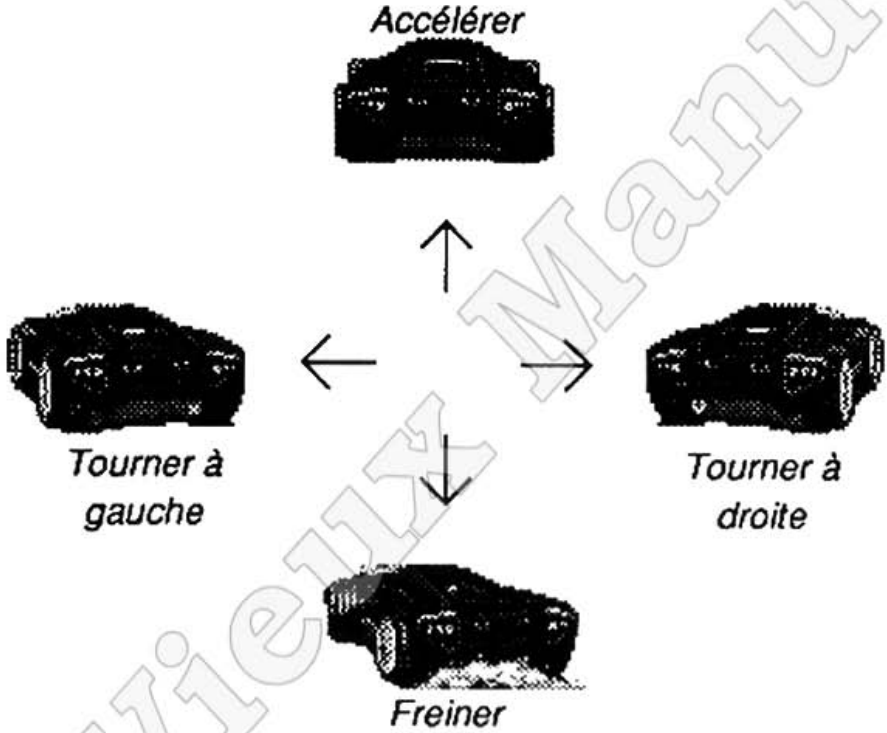
Shift gauche ....Pause
←.....Son On/Off
Del .....Musique On/Off
Q.....Quitte le jeu (quand on est en Pause)
Barre espace ...Décollage / atterrissage du Thunder Master II

Lorsque le Thunder Master II roule:
Touche ; .....Accélérer
Touche / .....Freiner
Touche S .....Tourner à gauche
Touche D.....Tourner à droite
F7 .....Lancer un missile
Return .....Tir

Lorsque le Thunder Master II vole:
Touche ; .....Voler vers le bas
Touche / .....Voler vers le haut
Touche S .....Voler vers la droite
Touche D.....Voler vers la gauche
F7 .....Lancer un missile
Return .....Tir

Le Vieux Manuel

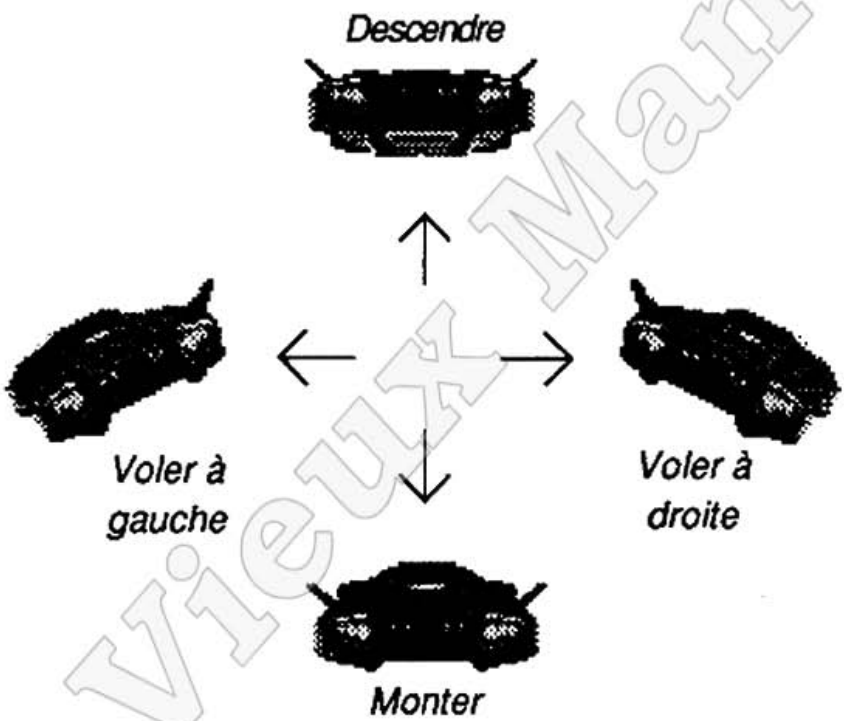
IBM - ATARI ST - AMIGA - AMSTRAD - C64 - SPECTRUM
Au joystick lorsque le Thunder Master II est au sol:



- Pour tirer sur un ennemi avec le phaser ionique, appuyez sur le bouton de feu. Sur IBM PC, appuyez sur le bouton de feu **A**.
- Pour lancer un missile, appuyez simultanément sur le bouton de feu et la touche RETURN. Sur IBM PC, appuyez sur les boutons de feu **A+B** en même temps.
  Sur Commodore 64, appuyez sur F7.

Le Vieux Manuel

IBM - ATARI ST - AMIGA - AMSTRAD - C64 - SPECTRUM
Au joystick lorsque le Thunder Master II est en mode "Jet":

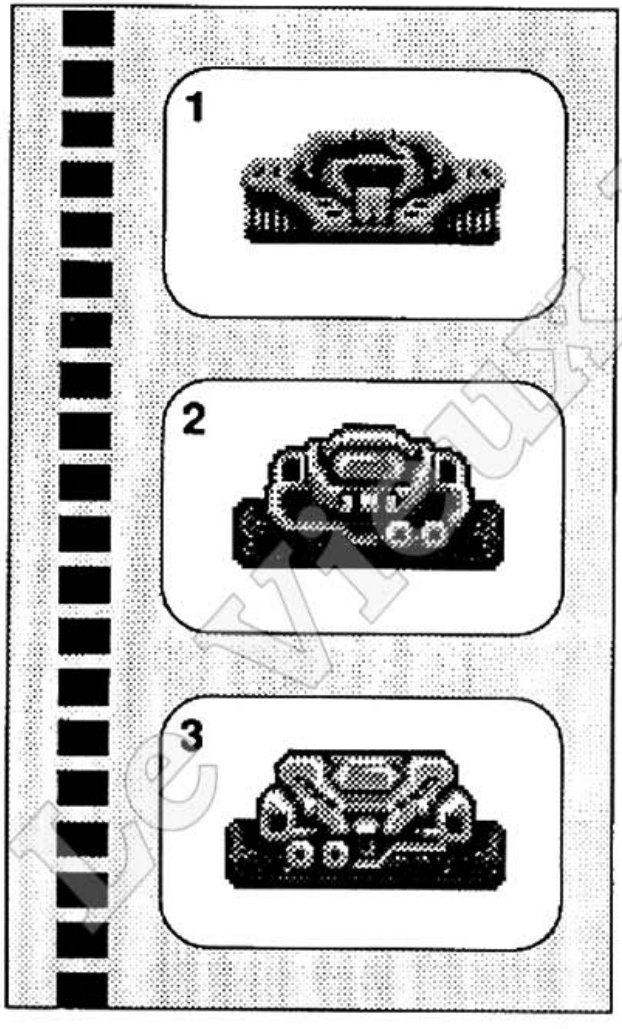


- Pour passer en mode "jet" ou pour atterrir, appuyez sur la touche RETURN.
  Sur IBM PC, appuyez sur le bouton de feu **B**.
  Sur Commodore 64, appuyez sur la Barre Espace

le vieux Manuel

4 - VOS ENNEMIS:

1 - LES ENGINS ROULANTS.



A) LES VEHICULES DE SURVEILLANCE.

1 - 2 - 3 - JEEPS

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

Le Vieux Manuel

4 - RIDER

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

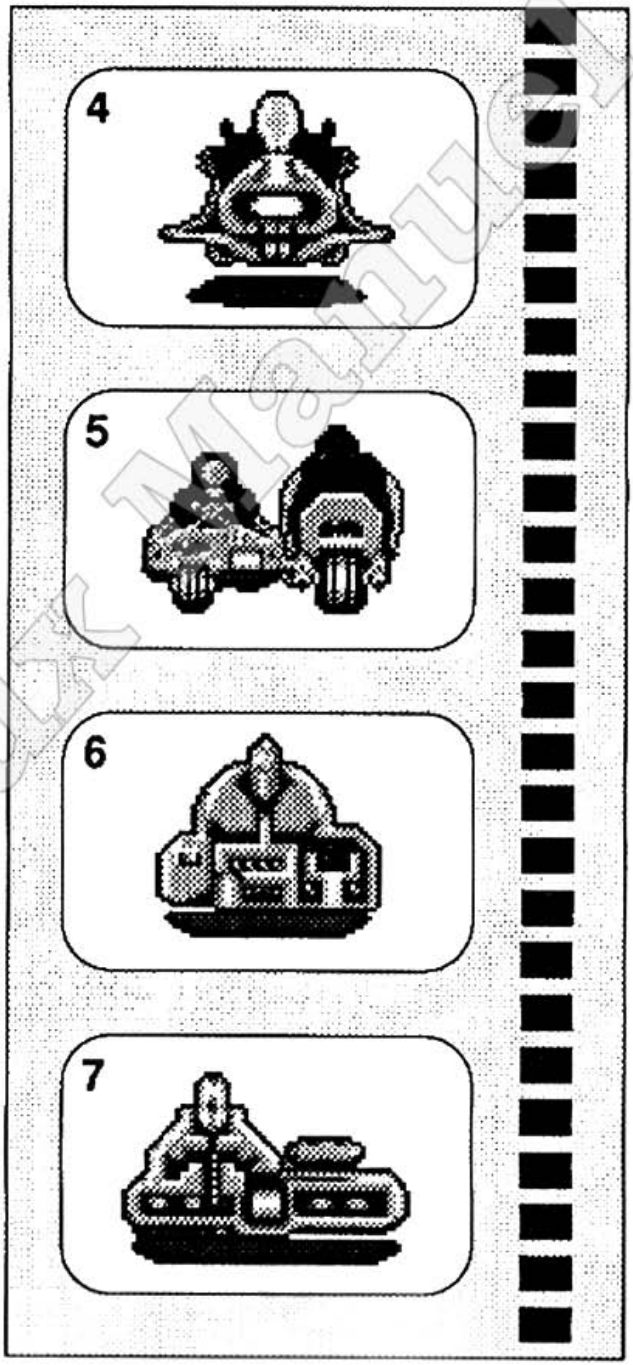
5 - SIDE

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

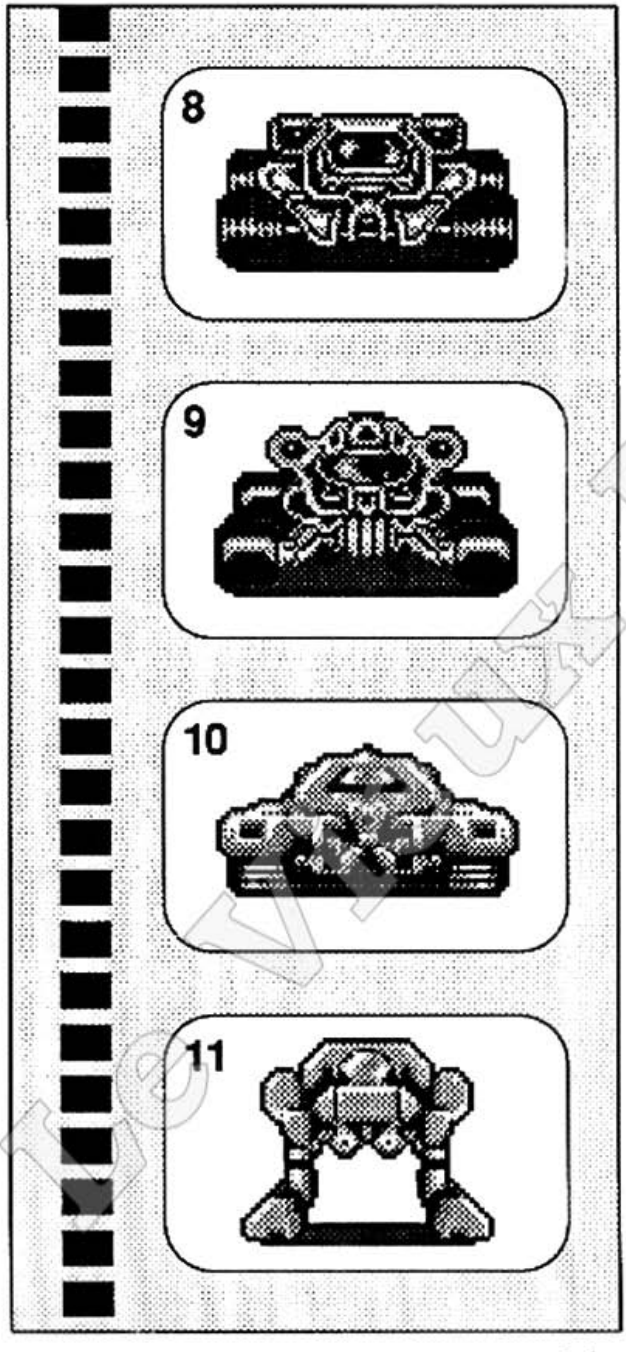
B) LES VEHICULES DE DISSUASION

6 - 7 - MILICE

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



Le vieux Manuel



C) LES VEHICULES D'INTERCEPTION

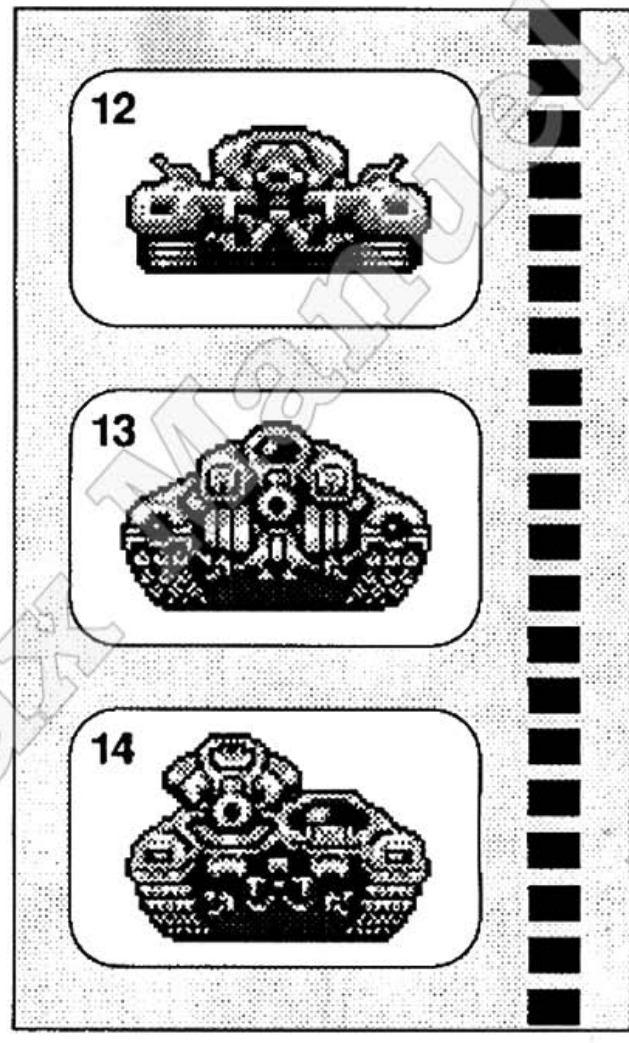
8 - 9 - 10 - TANKS
- Catégorie : Blindé léger
- Points : 1500

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

Le Virtuel Manuel

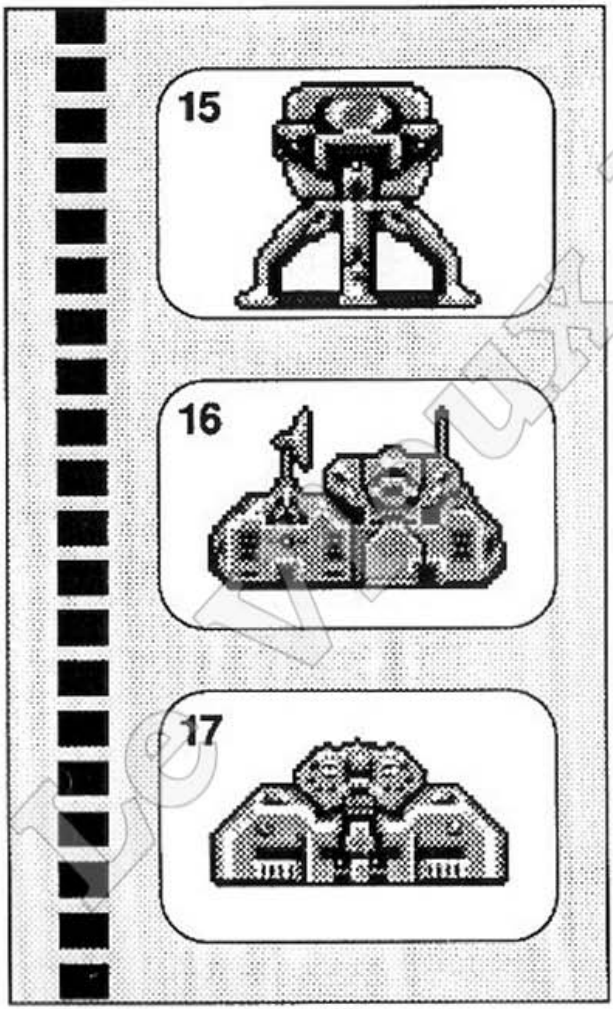
11 - 12 - 13 - CHARS D'ASSAUT

- Catégorie : Blindé lourd
- Points : 2000



Le Vieux Manuel

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 - CANONS

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

Le Manuel

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

19 - GUARDIAN

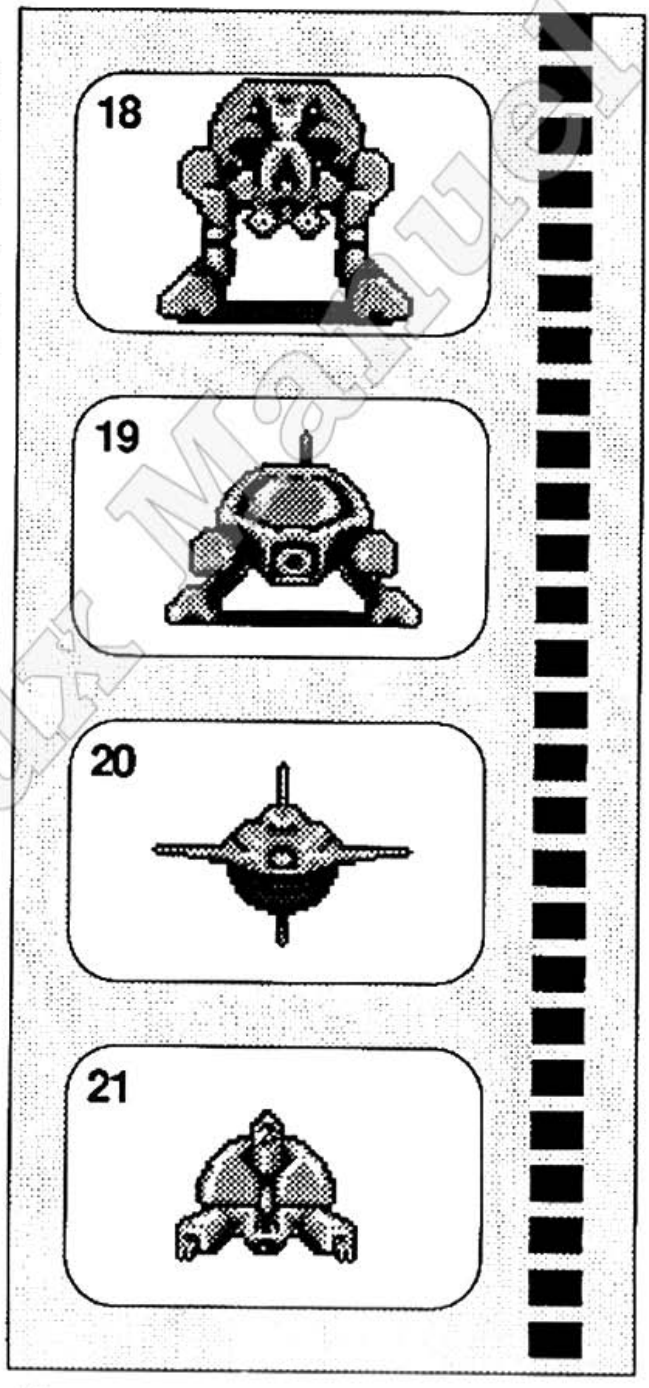
- Son unique but est d'empêcher votre progression, et seulement 2 missiles en viendront à bout.
- Points : 2500

20 - MINES AERIENNES

- Toujours groupeés, elles forment une barrière.
- Points : 500

21 - BOMBE THERMIQUE

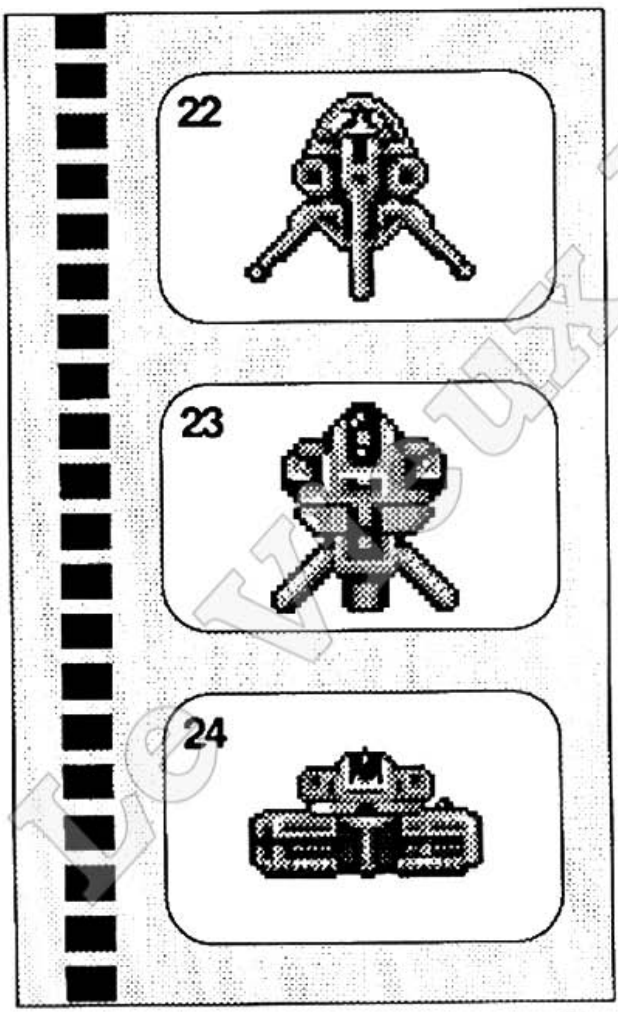
- Elle explose si elle détecte une source de chaleur telle que les réacteurs du Thunder Master.
- Points : 500



Le Vieux Manuel

3 - LES ENGINS CYBERNETIQUES VOLANTS:

Ils fonctionnent de façon autonome, et prennent les décisions seuls. Ils ne sont animés que par la mission pour laquelle ils ont été programmés, et n'hésitent pas à se sacrifier pour parvenir à leurs fins...



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. Lorsqu'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

Le Vieux Manuel

25 - SUCKER

- Vert, il recherche du fuel. S'il se colle à vous, il «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

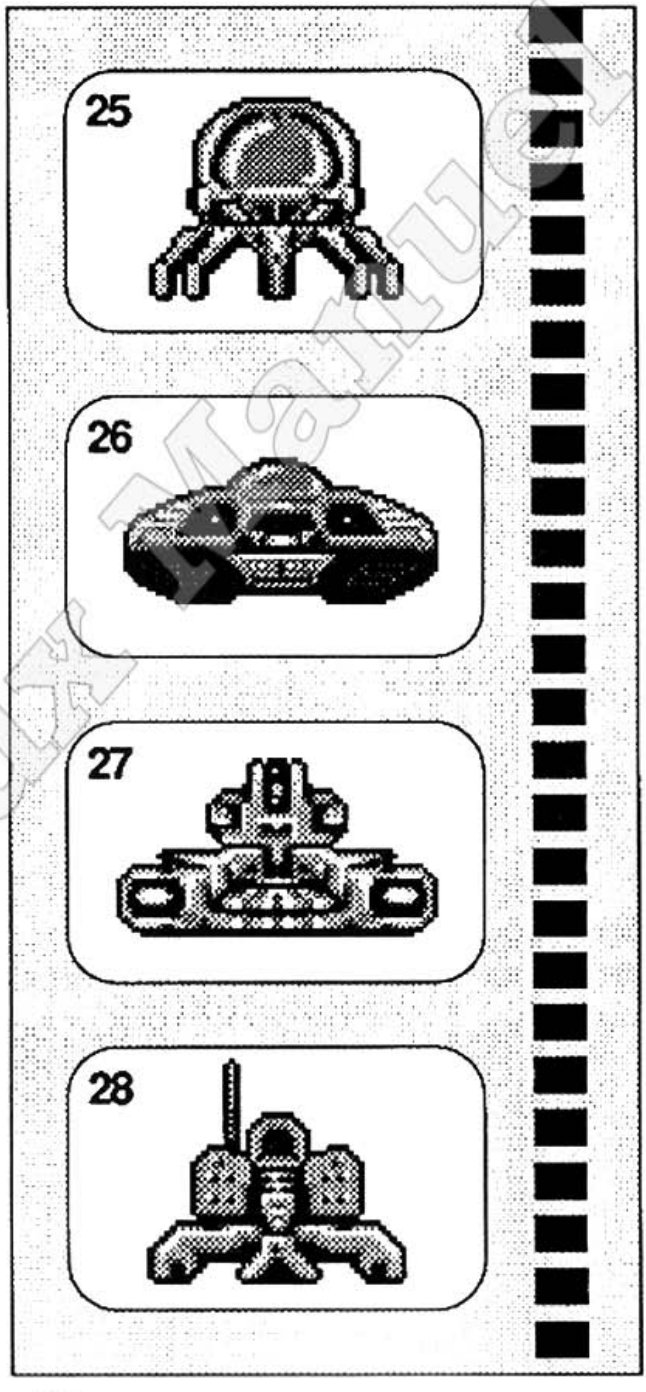
- Lache des bombes sur la route.
- Points : 2000

27 - FLYING MILICE

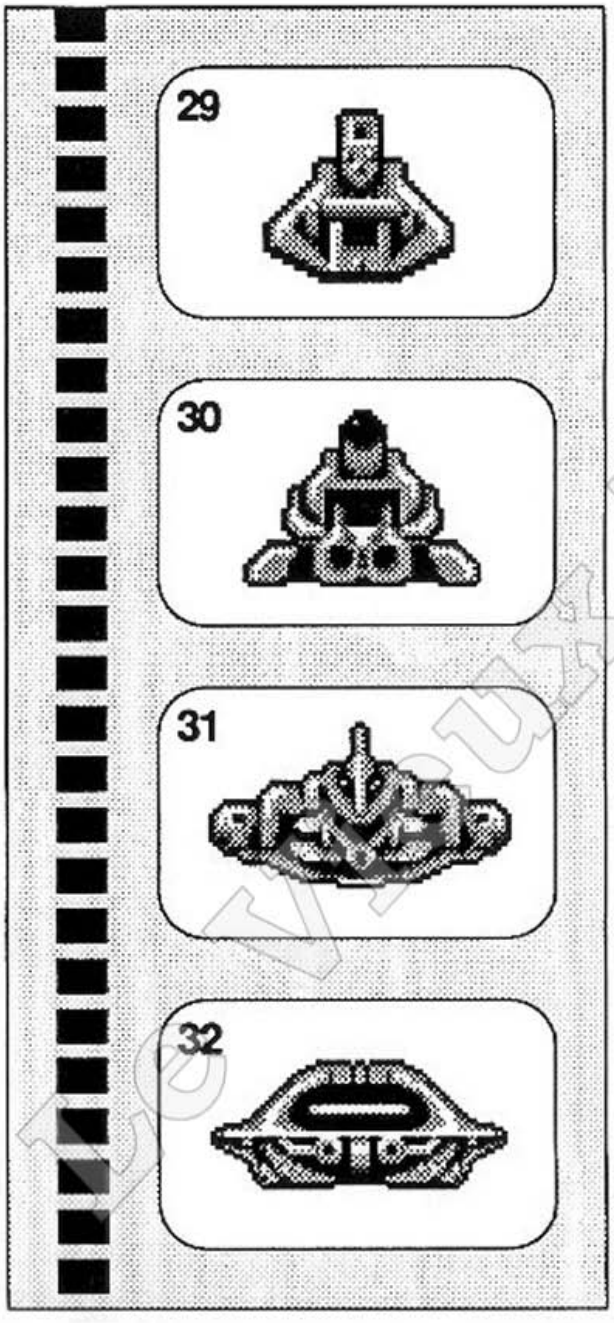
- Milice volante
- Points : 1000

28 - BOMBE-AIMANT

- Posée à même la route, elle sera attirée par la masse métallique du Thunder Master II (en mode vol) et viendra exploser sur vous.
- Points : 500



Le vieux Manuel



29 - JERRY

-En raison d'un défaut de conception, il recherche votre compagnie en vous suivant partout plutôt qu'en vous tirant dessus !

-Points : 500

30 - TOM

- Il a été uniquement fabriqué pour rechercher et détruire tous les JERRY pour cause de traîtrise. Si aucun N°29 ne se trouve dans les parages, il continue son chemin...

-Points : 1500

31- BANZAI

- Vaisseau suicide.
- Points : 1000

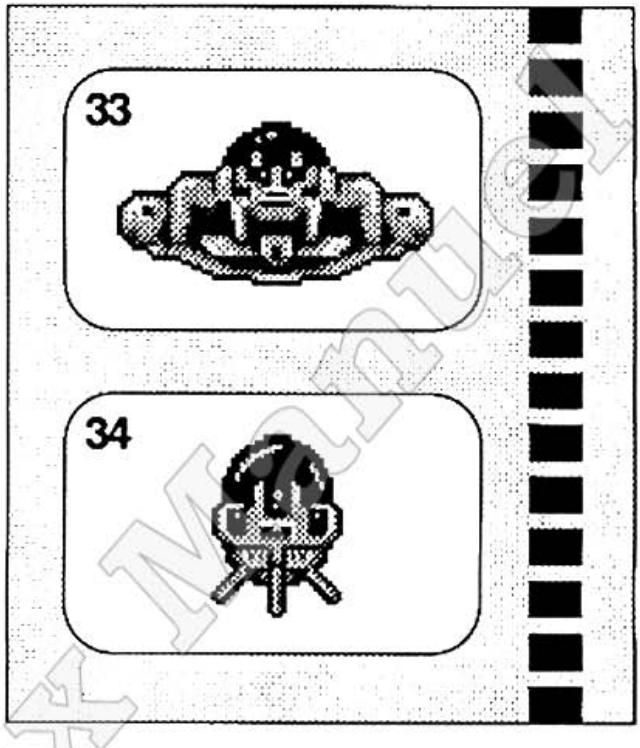
32 - POT GUN

- Canonnière volante.
- Points : 2000

Le Vieux Manuel

33 - FLYING NEST

- Transporte de l'énergie d'une partie du convoi vers une autre. Lorsqu'il est touché, il libère un "oeuf" (voir N° 34 ci après).
- Points : 500

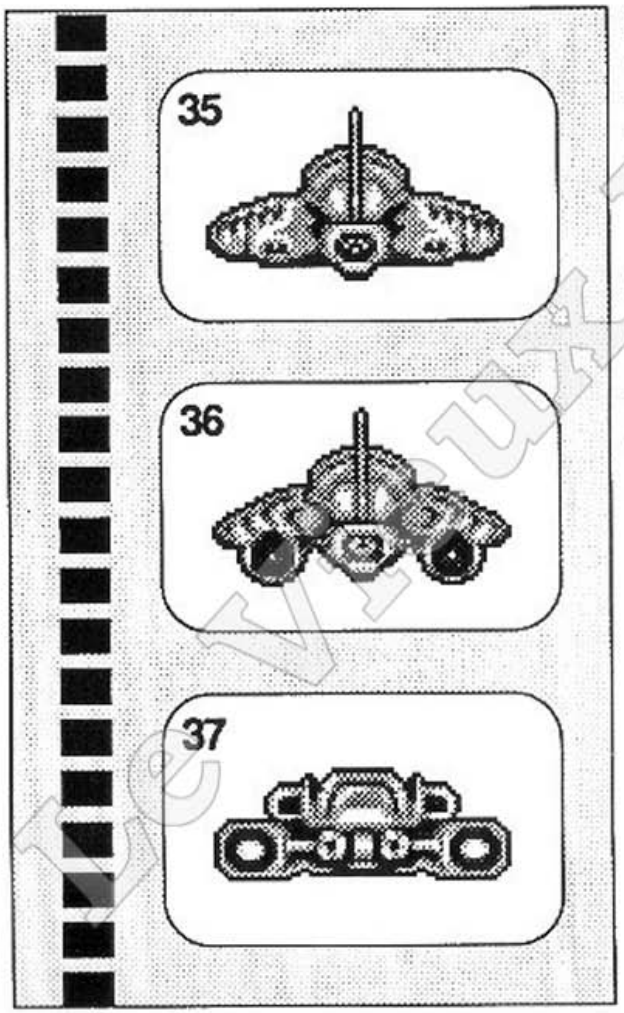


34 - EGG

- Une fois largué par le Flying Nest, il rebondit sur la route avant d'exploser. Si vous l'attrapez avant qu'il n'explose, vous bénéficiez d'un bouclier invisible temporaire.
- Points : 0

Le Vieux Manuel

4 - LES ENGINS VOLANTS PILOTES :



35 - 36 - AVIONS ECLAIREURS

- Repèrent votre position.
- Points : 1000

37 - MILICE IMPERIALE

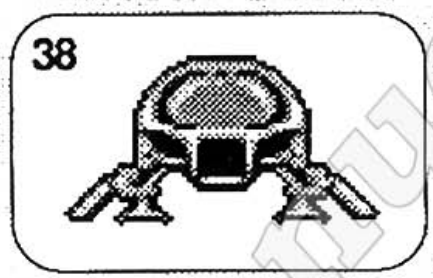
- Beaucoup plus dissuasive que les autres milices...
- Points : 1000

Le Vieux Manuel

38 - LITTLE GRIBOUY

-Vaisseau d'interception de classe II.

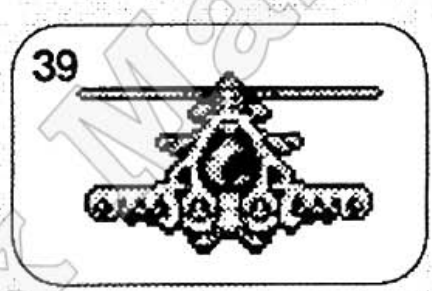
-Points : 1000



39 - HELICOPTERE

-Patrouilleur d'interception puissamment armé.

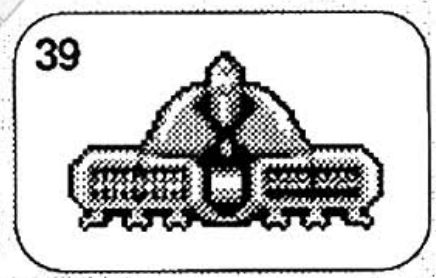
- Points : 1500



39 - BOMBER II

- Son armement est nettement supérieur au Bomber, et il est beaucoup plus résistant.

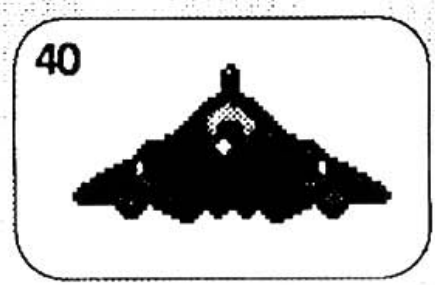
- Points : 2500



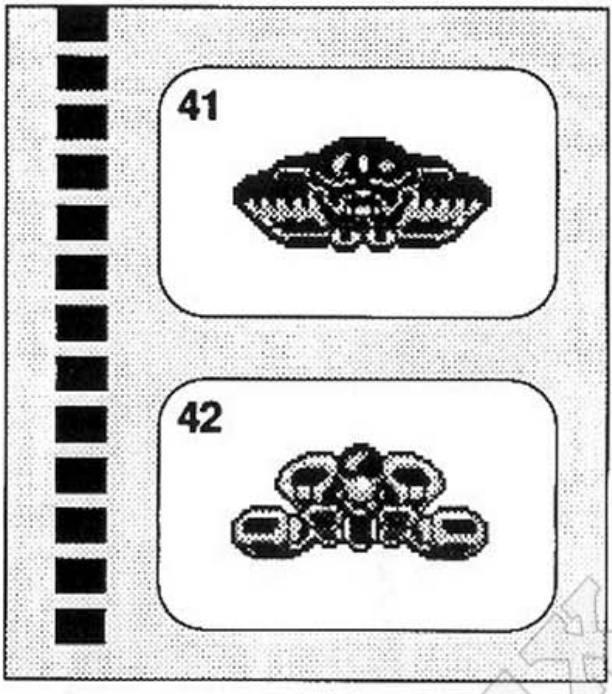
40 - SPEED-BIRD

- Vaisseau d'interception impérial de type 3. Rapide mais Fragile.

- Points : 1000



Le Vieux Manuel



42 - FIRE-BIRD
- Vaisseau d'interception impérial de type 2. Solide mais lent.
- Points : 2000

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

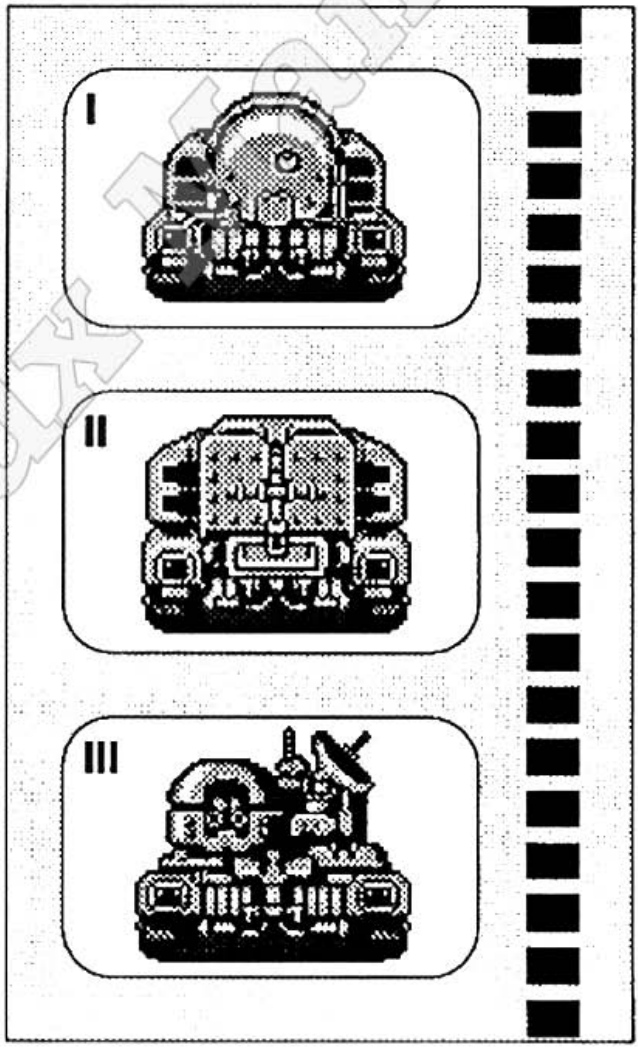
Le Vieux Manuel

5 - LES BLINDES :

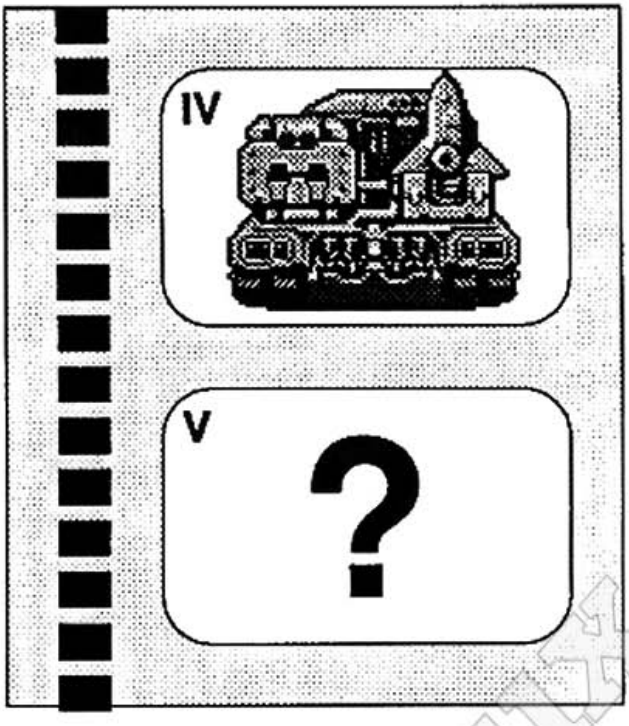
I - BLINDE CITERNE
- Transporte le carburant de tout le convoi.
- Points : 10000

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 de l'évolution leur mission.
- Points : 30000



Le vieux Manuel



IV -BLINDE MISSILE SWT08/Q

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

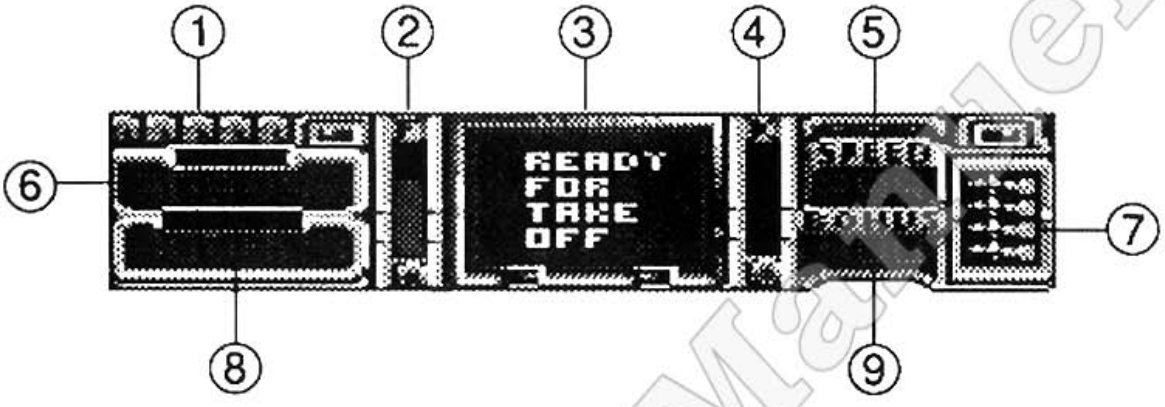
V - BLINDE DE TETE

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

Le Vieux Manuel

5 - TABLEAU DE BORD

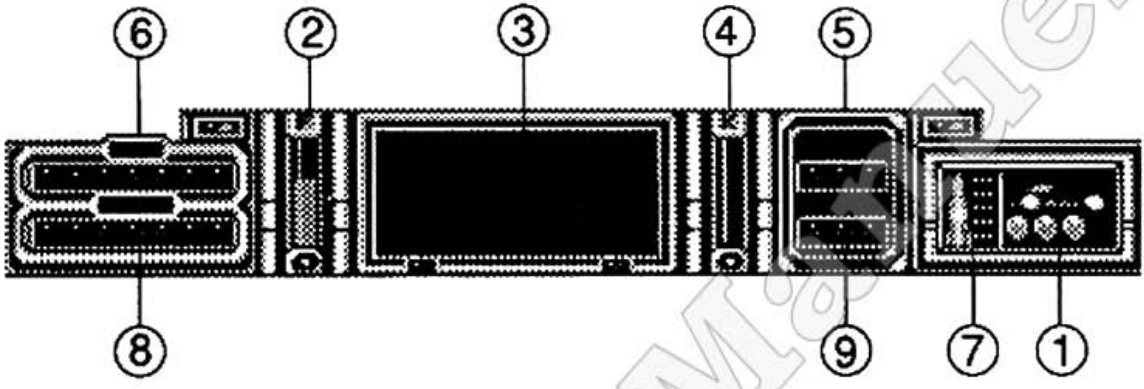
AMSTRAD - COMMODORE 64 - SPECTRUM



1 -Nombre de vies vous restant pour accomplir votre mission
2 -**Fuel :** Indique le niveau de fuel dont vous disposez pour rouler.
3 -**Message :** affiche des messages et diverses indications transmis par l'ordinateur de bord.
4 -**Kérosène :** Indique le niveau de de kérosène dont vous disposez pour voler.
5 -**Speed :** indique votre vitesse.
6 -**High :** le score le plus élevé y est inscrit.
7 -**Missiles :** indique le nombre de missiles dont vous disposez (4 par symbole).
8 -**Score:** votre score y est affiché en permanence.
9 -**Bonus:** Chaque fois que vous ramassez un jerrican de fuel ou de kérosène, votre bonus est ajoutéau score.

Le Vieux Manuel

IBM PC / ATARI ST / AMIGA



1 -Nombre de vies vous restant pour accomplir votre mission
2 -**Fuel :** Indique le niveau de fuel dont vous disposez pour rouler.
3 -**Message :** affiche des messages et diverses indications transmis par l'ordinateur de bord.
4 -**Kérosène :** Indique le niveau de de kérosène dont vous disposez pour voler.
5 -**Speed :** indique votre vitesse.
6 -**High :** le score le plus élevé y est inscrit.
7 -**Missiles :** indique le nombre de missiles dont vous disposez.
8 -**Score:** votre score y est affiché en permanence.
9 -**Bonus:** Chaque fois que vous ramassez un jerrican de fuel ou de kérosène, votre bonus est ajoutéau score.

Le Vieux Manuel

6 - AVERTISSEMENT:

COPYRIGHTS

© 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.

TRADEMARKS

Fire & Forget II, Titus et le logo Titus sont des noms et dessin déposés et appartenant à Titus.
IBM est une marque déposée appartenant à International Business Machine, Corp.
Amiga, Kickstart et Workbench sont des marques déposées appartenant à Commodore-Amiga Inc...
Commodore 64/128 sont des marques déposées et appartenant à Commodore Business Machine, Inc.
Atari ST, STF, STFM, STE, Mega ST sont des marques déposées appartenant à Atari, Inc.
Tandy est une marque déposée appartenant à Tandy Computer Corporation.
Amstrad CPC est une marque déposée appartenant Amstrad plc.

Le Virtuel Manuel

Spectrum est une marque déposée appartenant à Amstrad plc.
AdLib est une marque déposée appartenant à Ad Lib, Inc.
MS-DOS est une marque déposée appartenant à Microsoft, Inc.

Le Vieux Manuel