

ARMOUR-GEDDON

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted.

Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product ARMOUR-GEDDON, its program code manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

ARMOUR-GEDDON and associated logo is a trademark of Psygnosis Limited.

*The ARMOUR-GEDDON cover illustration and poster Copyright © 1991 Psygnosis Ltd/
Painting by Ian Naylor.*

ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.

Amiga™, Amiga DOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

PSYGNOSIS LIMITED

South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, United Kingdom L3 4BQ.

Telephone: 051-709 5755

COPYRIGHT© 1991 by PSYGNOSIS LTD.

ALL RIGHTS RESERVED

CONTENTS

FRENCH PAGE 4

GERMAN PAGE 22

ITALIAN PAGE 40

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 adéquats, 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. A l'extérieur, les autres luttèrent pour survivre.

Néanmoins, les Abris, 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 Abris. 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 Abris 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 démontée 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 le 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

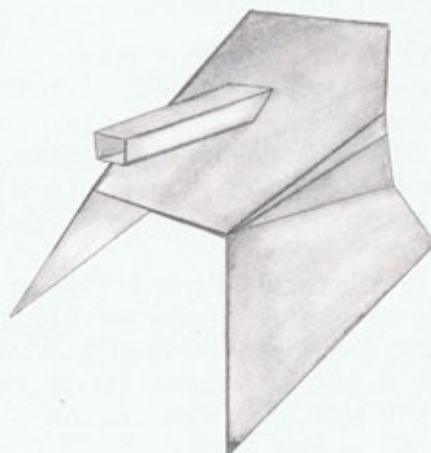
Charge maximale: Illimitée

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

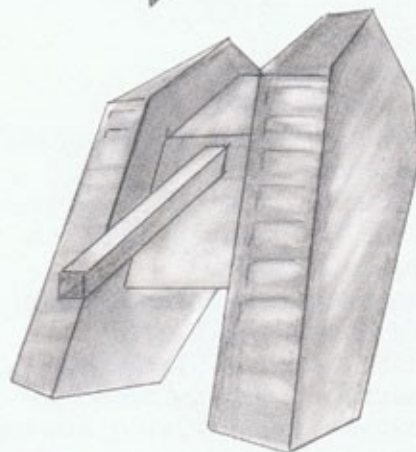
Charge maximale: Illimitée

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

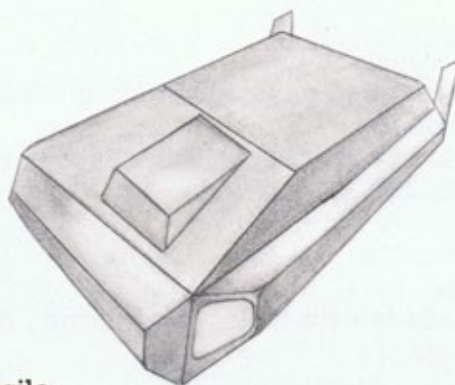
Charge maximale: Illimitée

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)

Plafonne à: 2560 m (en planeur et à vide)

Vitesse ascensionnelle: 22 m/s (à vide)

Poids (à vide): 40 t

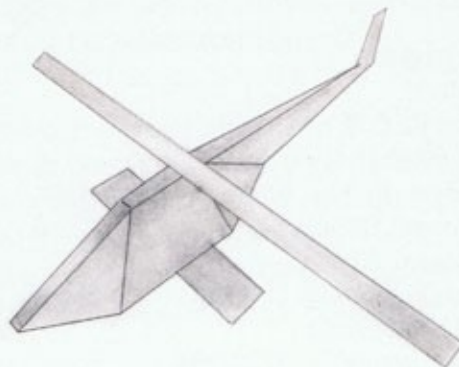
Charge maximale: 8,5 t (poids total au décollage)

Capacité en carburant (interne): 832 kg

Armement: Laser, Roquettes FFR, Missiles

Equipement 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)

Plafonne à: 5029 m

Vitesse ascensionnelle: 152 m/s

Poids (à vide): 4875 kg

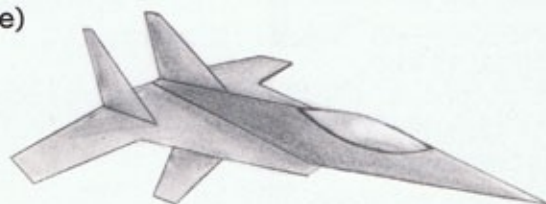
Charge maximale (de sécurité): 5 t

Capacité en carburant: 3072 kg

Armement: Laser, Missile, Bombes, Roquettes FFR

Equipement 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)

Plafonne à: 3810 m (à vide)

Vitesse ascensionnelle: 105 m/s

Poids (à vide): 10,15 t

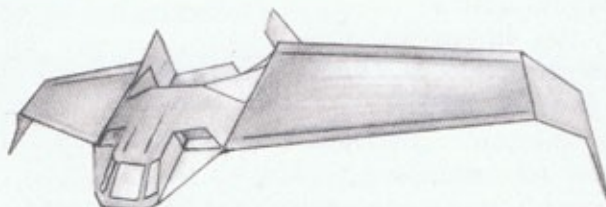
Charge maximale (de sécurité): 10 t

Capacité en carburant: 6144 kg

Armement: Bombes, Roquettes FFR

Equipement 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.

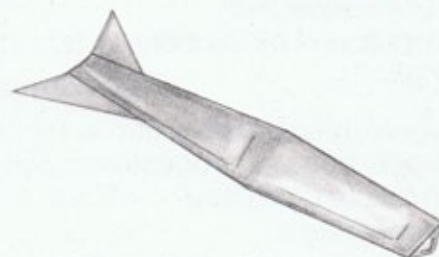
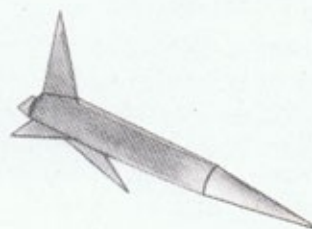
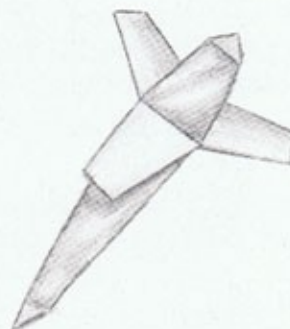
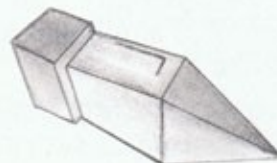
Roquettes FFR: 40 par magasin. Impact plus puissant que les lasers et portée plus importante. Leur stabilisation se fait grâce à des ailerons qui se déploient peu après lancement. Poids: 25 kg.

Missiles: Missiles à tête chercheuse IR (la tête chercheuse est sensible aux variations 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.

Équipement 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.

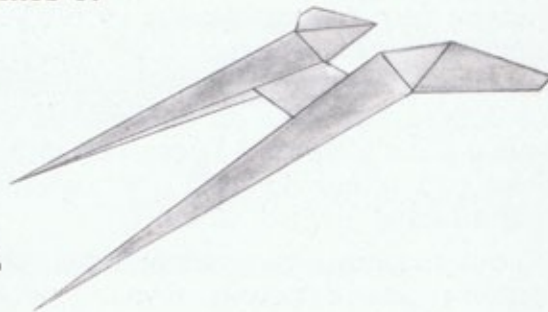
Véhicules ennemis connus (données limitées):

Avions de chasse:

Vitesse maximale: > Cible

Armement: Bombes, Lasers et Missiles

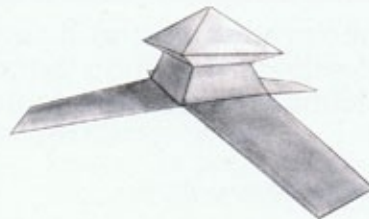
Caractéristiques qualitatives: Maniabilité élevée, dangereux et mortels.



Floteurs

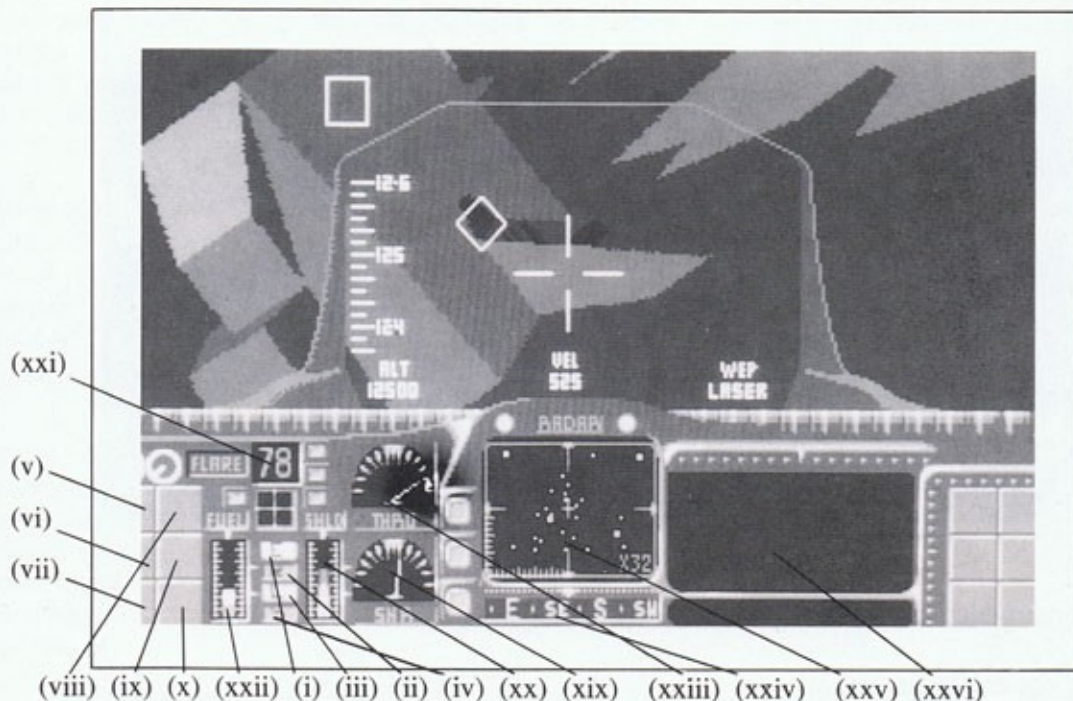
Armement: Missiles et Bombes normales

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



Les Cockpits

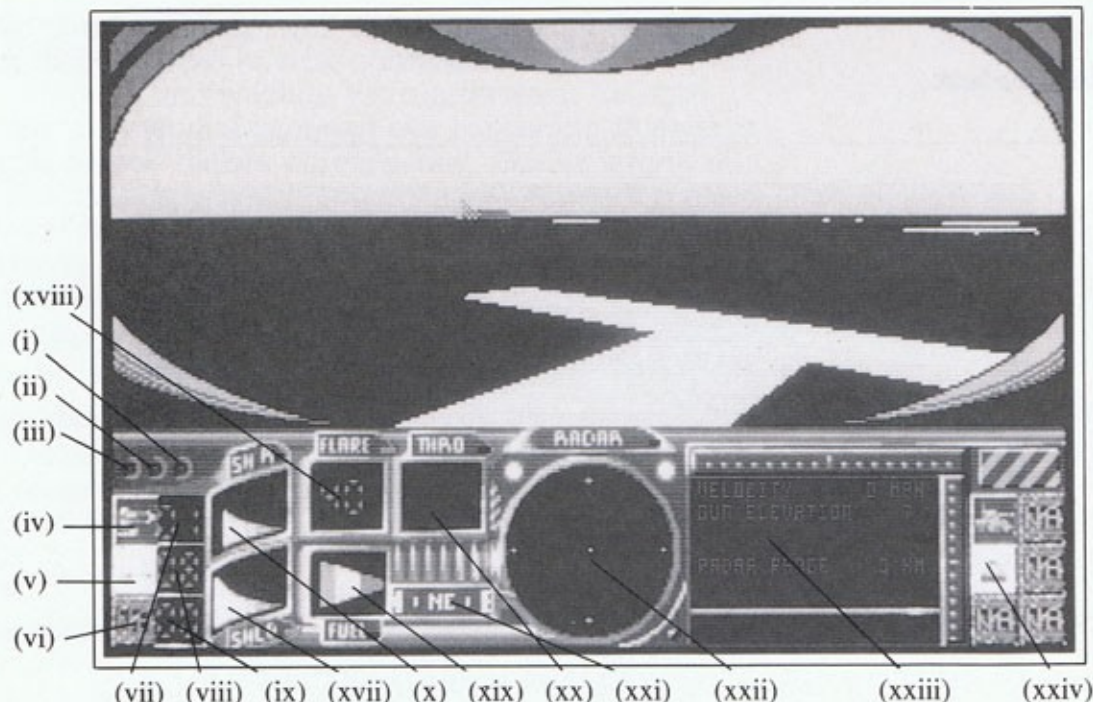
Véhicule aérien



- (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'aéroglesseur)
- (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	<i>Souris</i>	
En arrière:	Inverser les gaz	Pousser en avant:	Augmenter les gaz
À gauche:	Tourner à gauche	Tirer en arrière:	Inverser les gaz
À droite:	Tourner à droite	À gauche:	Tourner à gauche
Feu:	Activation du magasin contrasté	À droite:	Tourner à droite
		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	<i>Souris</i>	
En arrière:	Grimper	Pousser en avant:	Piquer
À gauche:	Virer à gauche	Tirer en arrière:	Grimper
À droite:	Virer à droite	À gauche:	Virer à gauche
Feu:	Activation du magasin contrasté	À droite:	Virer à droite
		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	<i>Souris</i>	
En arrière:	Lever le nez	Pousser en avant:	Piquer du nez
À gauche:	Virer à gauche	Tirer en arrière:	Lever le nez
À droite:	Virer à droite	Gauche:	Virer à gauche
Feu:	Activation du magasin contrasté	Droite:	Virer à droite
		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°.

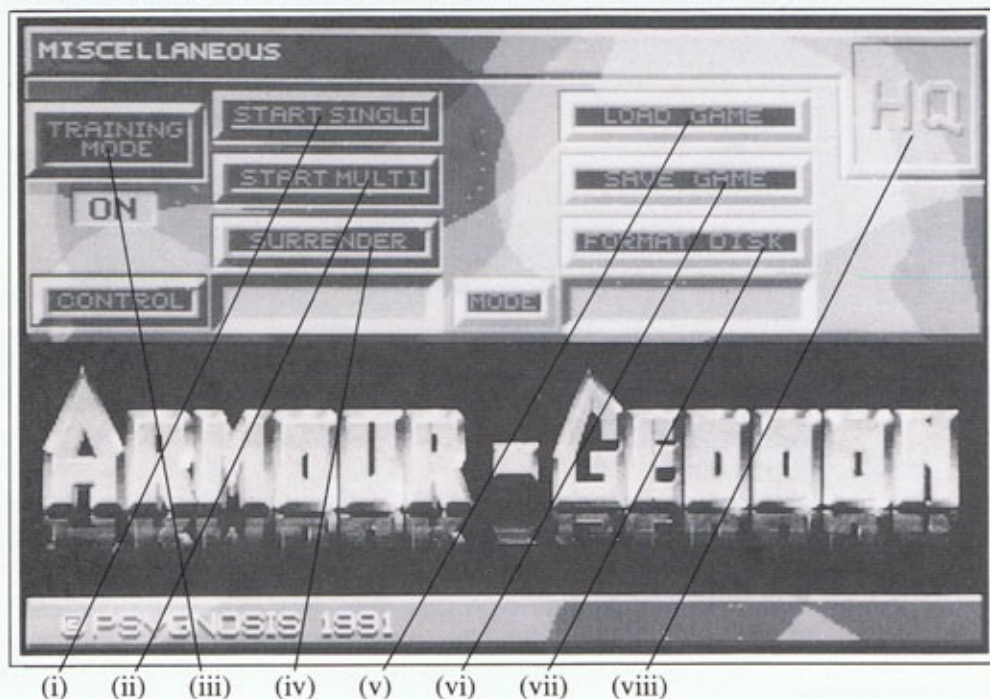
Il existe également une vue satellite, centrée sur le véhicule utilisé. Le zoom avant ou arrière s'obtient avec les touches "+" et "-" du pavé numérique. Cette vue ne montre pas seulement votre véhicule par rapport à son environnement mais affiche aussi le cas échéant votre vitesse et votre altitude.

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.



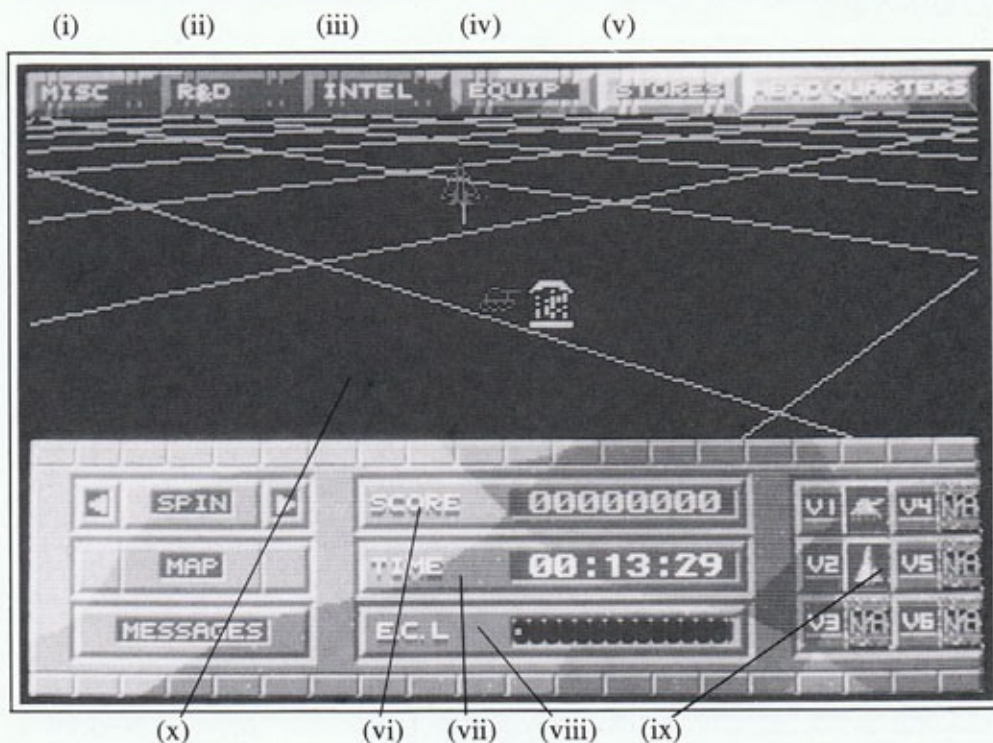
Permet d'accéder à: (i) Jeux simple, (ii) Jeu multiple, (iv) Reddition, (v) Chargement du jeu, (vi) Sauvegarde d'une partie, (vii) Initialisation de disquettes, (viii) Ecran QG.

(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.

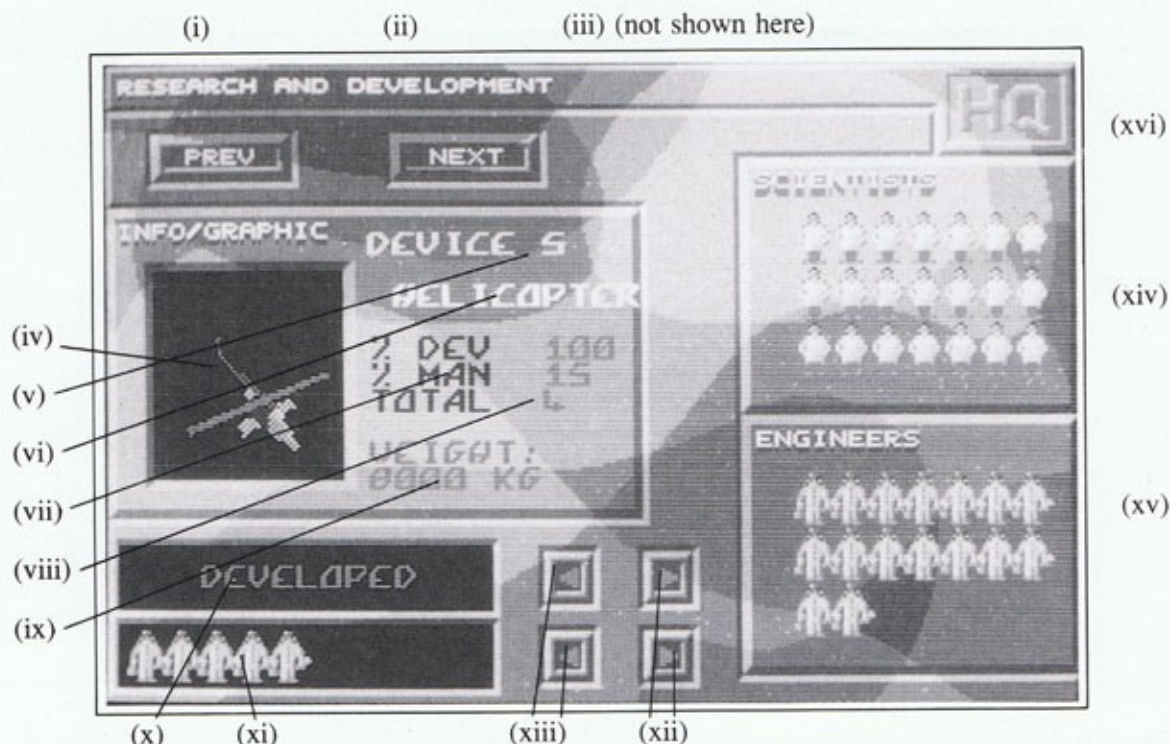


Permet d'accéder à: (i) écran Divers, (ii) écran Recherche et Développement, (iii) écran Informations, (iv) écran Equipement, (v) Réserves. Il affiche également (vi) le score, (vii) l'heure, la puissance estimée du faisceau ennemi et (ix) icône d'accès aux véhicules en mission. (x) Accès à une carte 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:

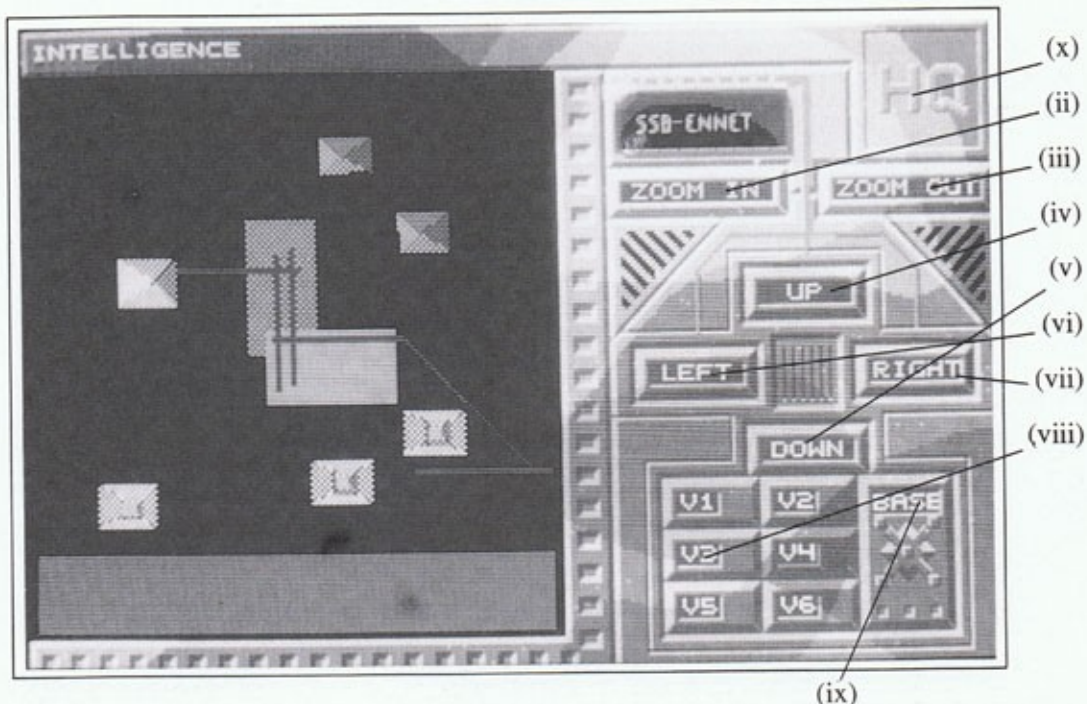
Vos scientifiques conçoivent des appareils, puis, si vous disposez des ressources voulues, vos ingénieurs les fabriquent.



Possibilité de passer aux engins (i) suivant et (ii) précédent et de les (iii) recycler. (iv) Affichage graphique du véhicule ou de l'arme choisie. 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.



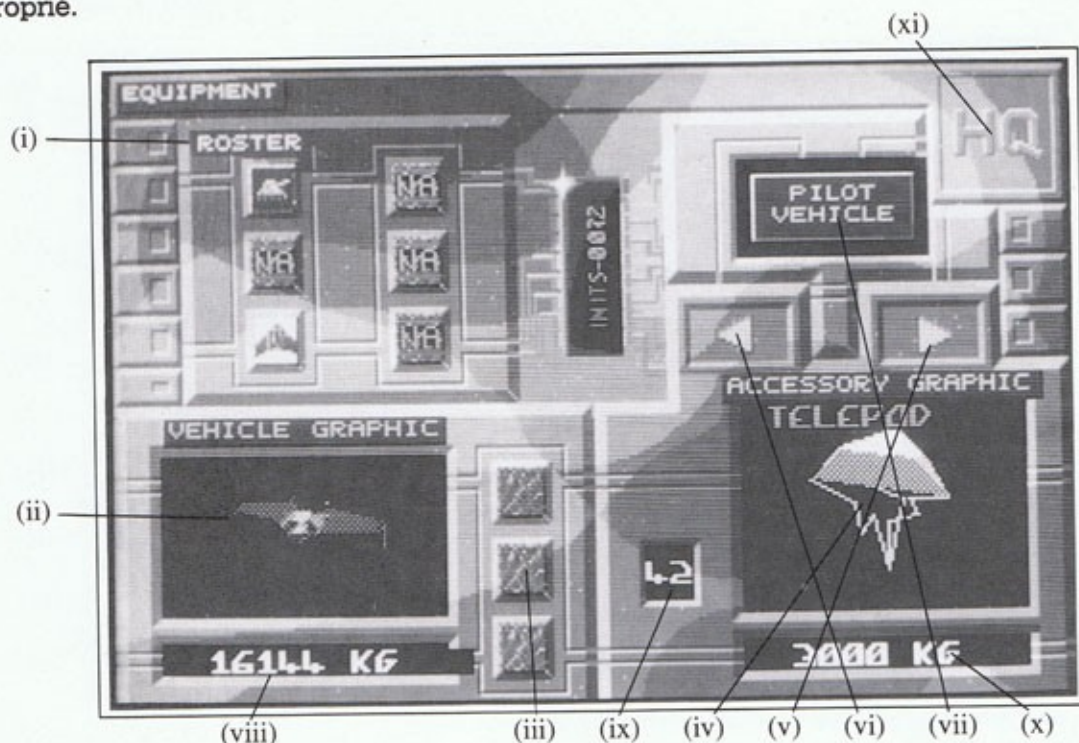
On obtient plus de détail avec le (ii) zoom avant et une vue générale avec le (iii) zoom arrière. Déplacement des points de vue vers (iv) le haut, (v) le bas, (vi) la droite et (vii) la gauche. Détermination des points de cheminement. Centrage du point de vue sur un des (viii) six véhicules possibles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

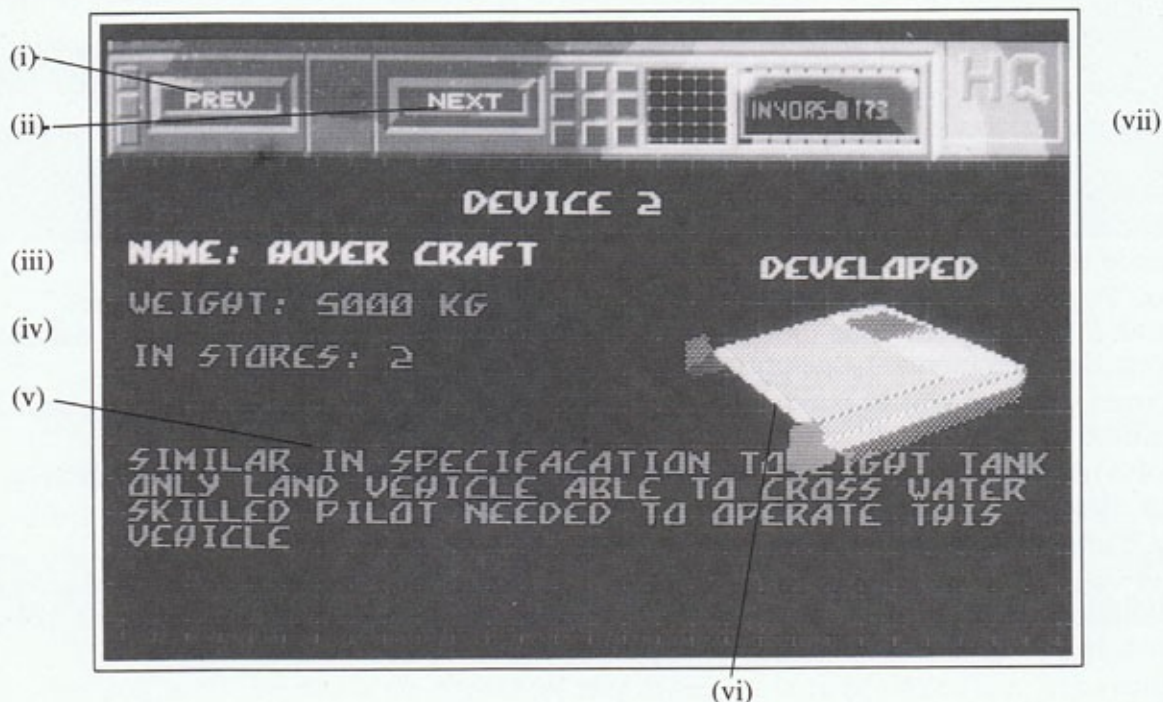
Sélectionnez un véhicule qui convienne à la mission prévue puis chargez-y l'équipement approprié.



(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.

Manceuvrez 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

LADLEANWEISUNGEN

Schalte den Computer und alle angeschlossenen Geräte vor jedem Laden des Programmes für mindestens 30 Sekunden aus. Nichtbeachtung dieses Hinweises kann zur Verseuchung der ARMOUR-GEDDON-Originaldisketten mit einem Virus führen. Beachte unbedingt die Virus-Warnung, sowie die Gewährleistungs-Bedingungen auf Seite 39.

■ ATARI ST VERSION

Lege die ARMOUR-GEDDON-Diskette 1 in das Laufwerk A; ein. Schalte erst den Monitor/das TV-Gerät und dann den Rechner an.

ARMOUR-GEDDON wird mit einer Maus am ersten Port des Rechners gespielt. Im Zwei-Spieler-Modus werden zwei Mäuse gebraucht.

■ AMIGA VERSION

Schalte den Monitor und den Computer an. Wird eine Kickstart-Diskette gefordert, lege sie bitte in Laufwerk DFO: ein. Bei der Aufforderung die Workbench-Diskette einzulegen, legst Du bitte die ARMOUR-GEDDON-Diskette 1 in des Laufwerk DFO: ein

ARMOUR-GEDDON wird mit einer Maus am ersten Port des Rechners gespielt. Im Zwei-Spieler-Modus werden zwei Mäuse gebraucht.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint das Titelbild nicht nach spätestens 45 Sekunden, kann ein Fehler in Deinem Computer-System vorliegen. Überprüfe alle Anschlüsse der Verbindungs- und Versorgungsleitungen und folge genau den oben angegebenen Instruktionen. Wenn Du sicher bist, daß Dein Computer einwandfrei arbeitet, andere Programme werden z.B. korrekt geladen, und das Programm ARMOUR-GEDDON wird immer noch nicht gestartet, kann Dir eine fehlerhafte Diskette vorliegen. Du erhältst in diesem Fall eine fehlerfreie Kopie des Programmes, wenn Du Deine defekte Original-Diskette an die Psygnosis Ltd. einsendest. Alle Psygnosis Produkte unterliegen der vollen Gewährleistung. Beachte die entsprechenden Hinweise auf Seite 39.

ARMOUR-GEDDON

Ohne jede Gefühlsregung – ganz im Gegensatz zur sechsköpfigen Mannschaft – zog der Bordcomputer der MSS Orestruck einen perfekten Orbit um seinen Heimatplaneten, die Erde.

Der Zwang, weitere zwölf Stunden an Bord der Orestruck bleiben zu müssen – aus Quarantänegründen -, während die Heimat nur einen Steinwurf weit entfernt war, förderte die Moral der Mannschaft nicht gerade. Nachdem Sie dieses Minenschiff nun zwei Jahre bewohnt hatten, gab es für sie keinen sehnlicheren Wunsch, als endlich von Bord zu gehen. Tatsächlich waren alle so mit den Vorbereitungen Ihrer Heimkehr befaßt, daß niemand die "Angriffs-Waranzeige" bemerkte, die hektisch auf dem Instrumentenbrett blinkte.

Der Computer der Orestruck war so programmiert, daß er bei einem Angriff automatisch in den "Panikmodus" schaltete und die Fluchtkapsel starbereit machte. Unglücklicherweise überprüfte der Zentralrechner die Kapsel vor dem Start nicht mehr und bemerkte deshalb nicht, daß überhaupt niemand an Bord war. So blieb die Mannschaft im Schiff, ohne etwas von dem schnell näher kommenden nuklearen Sprengkopf zu ahnen. Als das kleine Rettungsfahrzeug mit Höchstgeschwindigkeit davonschoß, beschäftigte sich die Mannschaft mit anderen Dingen und freute sich bereits auf ein Wiedersehen mit den Familien und Freunden. Das Ende kam kurz und schmerzlos, als die Rakete das Schiff in eine Gaswolke verwandelte.

Der machthungrige mittlere Osten war mit seinem Atomwaffentest zufrieden und fühlte sich nun stark genug, seine Waffen gegen die verhaßte, freie westliche Welt zu wenden.

ARMOUR-GEDDON

Während die Supermächte noch verhandelten, schacherten und bestachen, um ihre Differenzen beizulegen und den Weltfrieden zu erreichen, beschloß ein kleines, bislang ignoriertes östliches Land das Schicksal in die Hand zu nehmen, solange die Wachsamkeit des Westens auf diesem Tiefpunkt blieb. Die Friedensanhänger waren noch ernsthaft bemüht, die Arsenale der Vernichtung aufzulösen, als man ihnen eine plötzliche und unerwartete Lektion über die Zerstörungskräfte nuklearer Waffen erteilte.

Die Vergeltung – später als unnötig hart bezeichnet – gegen den Aggressor erfolgte sofort; es schien als hätte jedes Land mit Nuklearbewaffnung seine Finger im Spiel gehabt. Tod und Zerstörung bestimmten das Leben in den nächsten Jahren und die sogenannte Zivilisation brach zusammen. Städte wurden ausradiert, Länder ausgelöscht und Nationen zerstört. Es überrascht allerdings kaum, daß es einige gab, die darauf vorbereitet waren.

Der Mensch ist eine höchst anpassungsfähige Kreatur; was er nicht auf natürlichem Wege überleben kann, versucht er mit künstlichen Hilfsmitteln zu überwinden,

sofern ihm die Mittel dafür zur Verfügung stehen. Während ein Großteil der menschlichen Rasse sich den nuklearen Nachwirkungen und einer verwüsteten Mutter Erde gegenüber sah, gab es einige Privilegierte, die in speziell zu diesem Zweck gebauten Einrichtungen sicher weiterleben konnten. Der Rest der Welt kämpfte draußen ums Überleben.

Allerdings merkten die "Geschützten", wie man sie bald nannte, daß eine Fortsetzung des Konfliktes nichts mehr von der Erde übriglassen würde, für das es sich zu leben lohnte. Da sie von dem Gedanken, bis an ihr Lebensende in den Schutzräumen zu vegetieren, nicht gerade begeistert waren, bemühten sie sich, den Konflikt zu beenden. Das gelang auch und langsam begann der Wiederaufbau in dem kleinen, noch bewohnbaren Rest der Welt.

Wieder entstand eine "zivilisierte" Gesellschaft . . . Jedoch war ein großer Teil derjenigen, die auf der Oberfläche mit dem Holocaust leben müssen, nicht gerade begeistert von der Art und Weise, wie man sie behandelt hatte; dort blühte eine geheime Widerstandsbewegung, die im Verborgenen arbeitete und nach außen hin Gehorsam vortäuschte . . . bis sie zum Losschlagen bereit war.

Mit Hilfe der beschränkten Rohstoffe gelang es der Widerstandsbewegung, eine leistungsfähige Laserkanone zu bauen. Der Plan war, den Strahl auf einen der alten Energiesatelliten zu richten, die immer noch die Erde umkreisten, so daß er von dort mehrfach verstärkt reflektiert würde. Diese Reflexion sollte dann alles auf der Erde verbrennen, was sich nicht in geeigneten Schutzräumen befand. Natürlich hatte die Widerstandsbewegung für sich selbst schon vorgesorgt.

Doch wie so oft in der menschlichen Geschichte ließ sich auch diese Entwicklung nicht geheimhalten, und bald wußte die neue Regierung von der Widerstandsbewegung und deren finsternen Vergeltungsplänen. Man bemühte sich erst einmal, ganz ruhig zu bleiben.

Zufälligerweise erfuhr die Regierung von der Existenz einer alten Neutronenbombe, der einzigen Waffe, die mächtig genug war, um die Strahlenkanone zu vernichten. Diese Bombe war schon vor langer Zeit zerlegt worden und war nun in fünf Einzelteilen über das ganze Areal verteilt.

DAS SPIEL

Die Stromleitungen versorgen die Strahlenkanone mit der erforderlichen

Energie. Um Dir Zeit zu verschaffen und die Neutronenbombe zu finden, mußt Du die Aufladezeit verzögern indem Du die Stromgeneratoren zerstörst.

Während Du bis zu sechs verschiedene Fahrzeuge gleichzeitig lenkst, um die Umgebung zu erkennen, stößt Du auf natürliche und sehr unnatürliche Hindernisse, mit denen Du unter Einsatz Deiner Ausrüstung fertig werden mußt. Du mußt allerdings nicht nur die Stromleitungen und die Strahlenwaffe finden, sondern auch die schwer bewaffneten Widerstandsbewegung überleben. Um die Strahlenwaffe selbst zu zerstören, ist es erforderlich, alle fünf Teile der Neutronenbombe zu finden, sie zusammenzusetzen und gegen das Gebäude mit der Strahlenkanone einzusetzen.

DEINE FAHRZEUGE

Leichter Panzer

Technische Daten:

Geschwindigkeit: Gut

Wendigkeit: Gut

Feuerkraft: gering bis Mittel

Widerstandskraft: Gut

Reichweite: 70 km

Höchstgeschwindigkeit: 102 mph (Gelände)

Leergewicht: 30 Tonnen

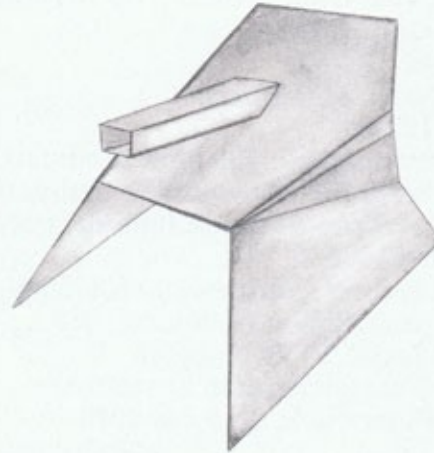
Maximale Zuladung: Unbegrenzt

Mazimale Treibstoffmenge: 3,072 kg

Bewaffnung: Granaten, Laser

Ausrüstung: Nachsichtgerät

Primärer Einsatzzweck: Blitzattacken



Schwerer Panzer

Technische Daten:

Geschwindigkeit: Gering

Wendigkeit: Gering

Feuerkraft: Gut

Widerstandskraft: Gut/Sehr gut

Reichweite: 46 km

Höchstgeschwindigkeit: 68 mph (Gelände)

Leergewicht: 50,000 kg

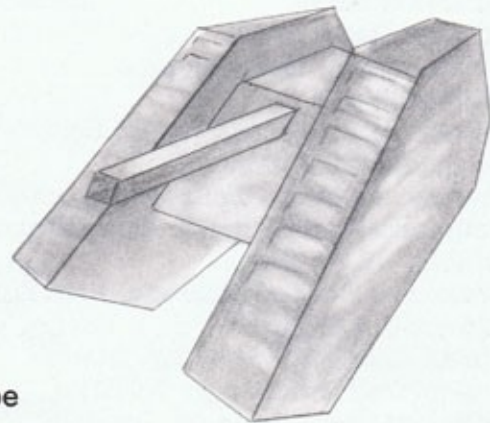
Maximale Zuladung: Unbegrenzt

Maximale Treibstoffmenge: 3,072 kg

Bewaffnung: Granaten, Laser, FFRs, Neutronenbombe

Ausrüstung: Nachtsichtgerät, Tarnvorrichtung

Primärer Einsatzzweck: Einsammeln in der Neutronenbombenteile (werden bei Aufnahme automatisch in die Basis transportiert).



Luftkissenfahrzeug

Technische Daten:

Geschwindigkeit: Gut

Wendigkeit: Mittel

Feuerkraft: Gut

Widerstandskraft: Gering

Reichweite: 48 km

Höchstgeschwindigkeit: 140 mph (circa)

Leergewicht: 50,000 kg

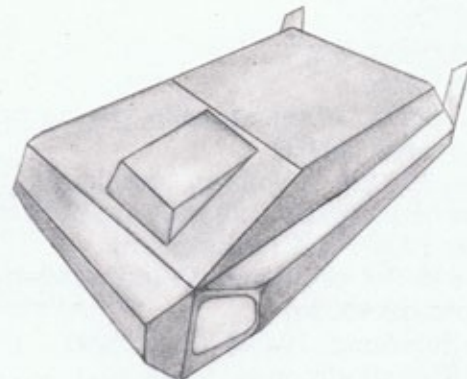
Maximale Zuladung: Unbegrenzt

Maximale Treibstoffmenge: 3,072 kg

Bewaffnung: Laser, FFRs, Rakete

Ausrüstung: Nachtsichtgerät, Tarnvorrichtung

Primärer Einsatzzweck: Überprüfung von Inseln, um Neutronenbombenteile zu suchen und zu finden, Bodenangriffe



Hubschrauber

Technische Daten:

Geschwindigkeit: Gering/Gut

Wendigkeit: Gut

Feuerkraft: Gut

Widerstandskraft: Mittel/Hoch

Reichweite: 123 km

Höchstgeschwindigkeit: 155 mph (Bodennähe)

Gipfelhöhe: 8,400 Fuß (Schwebflug und unbeladen)

Steigrate: 73 Fuß pro Sekunde (unbeladen)

Leergewicht: 40,000 kg

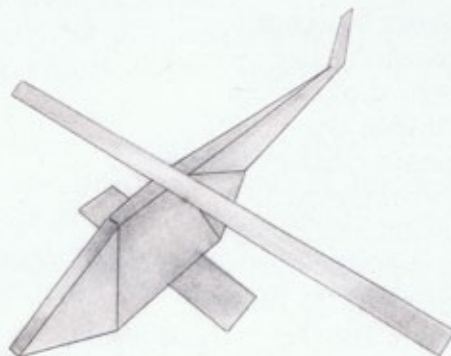
Maximale Zuladung: Startgewicht 8,500 kg

Maximale Treibstoffmenge (intern): 832 kg

Bewaffnung: Laser, FFRs, Raketen

Ausrüstung: Nachtsichtgerät, Zusatztanks

Primärer Einsatzzweck: Bodenangriffe



Stealth-Fighter

Technische Daten:

Geschwindigkeit: Hervorragend

Wendigkeit: Hoch

Feuerkraft: Sehr gut (Luft – und Bodenangriffe)

Widerstandskraft: Gering

Reichweite: 180 km – Vollgas und unbeladen

Höchstgeschwindigkeit: 531 mph (Horizontalfly)

Gipfelhöhe: 16,500 Fuß

Steigrate: 500 Fuß pro Sekunde (vom Boden)

Leergewicht: 4,875 kg

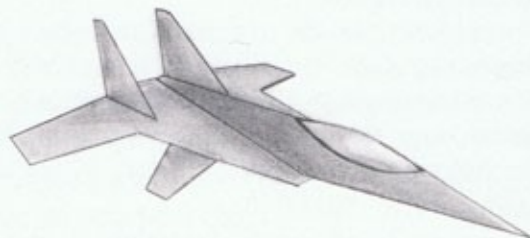
Maximale Zuladung: 5,000 kg (sicher)

Maximale Treibstoffmenge: 3,072 kg

Bewaffnung: Laser, Raketen, Bomben, FFRs

Ausrüstung: Nachtsichtgerät, Tarnvorrichtung, Zusatztank

Primärer Einsatzzweck: Schnelle Luft – und Bodenangriffe



Stealth-Bomber

Technische Daten

Geschwindigkeit: Gut

Wendigkeit: Mittel

Feuerkraft: Gut für Bodenangriffe, gering bei Luftangriffen

Widerstandskraft: Mittel

Reichweite: 130 km – Vollgas, unbeladen in Bodennähe

Höchstgeschwindigkeit: 370 mph (unbeladen)

Gipfelhöhe: 12,500 Fuß (unbeladen)

Steigrate: 345 Fuß pro Sekunde (unbeladen)

Leergewicht: 10,150 kg

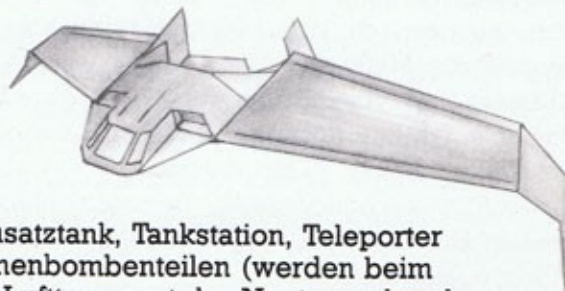
Maximale Zuladung: 10,000 kg (sicher)

Maximale Treibstoffmenge: 6,144 kg

Bewaffnung: Bomben, FFRs

Ausrüstung: Nachtsichtgerät, Tarnvorrichtung, Zusatztank, Tankstation, Teleporter

Primärer Einsatzzweck: Einsammeln von Neutronenbombenteilen (werden beim Einsammeln automatisch an Basis geliefert) und Lufttransport der Neutronenbombe.



Waffen:

Laserstrahl: Relativ schwache Waffe mit mittlerer Reichweite, ausreichend gegen schwach gepanzerte Fahrzeuge. Gewicht: 100 kg.

Granaten: 20 pro Nutzlast. Reichweite schwer zu bestimmen. Sie enthalten hochexplosiven Sprengkopf, der gegen alle Fahrzeuge wirkt. Gewicht: 5 kg.

Bombe: 10 pro Nutzlast. Wenn sie benutzt wird, erscheint ein computererzeugter Aufschlaganzeiger auf dem Bildschirm. Zusammen mit dem Bombenvisier ist sie recht zielsicher. Dient zur Bombardierung aus großer Höhe. Nach Abwurf zündet sie in ca. 3 Sekunden. Gewicht: 230 kg.

Verzögerungsbombe: 10 pro Nutzlast. Dient zum Abwurf vom Jäger aus geringer Höhe. Der Fallschirm ermöglicht dem Flugzeug, das Detonationssgebiet unbeschadet zu verlassen. Die Ladung ist nicht ganz so groß, wie bei der normalen Bombe. Gewicht: 50 kg.

Raketen (FFRs): 40 pro Nutzlast. Bessere Wirkung als Laserschüsse und größ ere Reichweite. Gewicht: je 25 kg. Tragen Stabilisierungsflossen, die kurz nach dem Abschub abgeworfen werden. Gewicht: 25 kg.

Lenkwaffen: Infrarotgesteuerte zielsuchende Raketen (Haben einen Hitzesucher, der sich automatisch auf potentielle Ziele ausrichtet). 8 pro Nutzlast. Am besten hinter einem sich bewegenden Ziel abzufeuern. Die Raketen versuchen die Zielgeschwindigkeit zu ermitteln und die optimale Annäherungsgeschwindigkeit einzunehmen. Geht das Ziel verloren, kreisen sie, bis sie eine ähnliche Infrarotsignatur entdecken. Reichweite 10,000 m

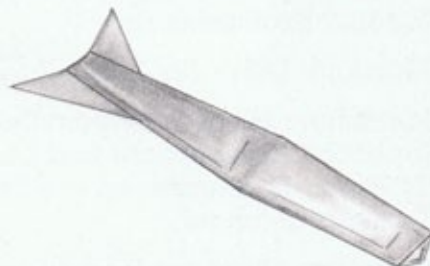
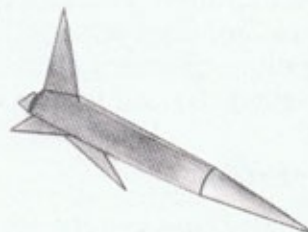
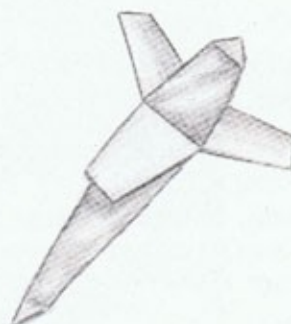
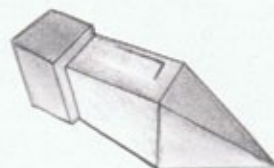
Gewicht: 120 kg.

Andere Ausrüstung

Funkfeuer zum Auffinden der anderen Fahrzeuge, Tankstationen, Basen, Teleporter und Wegmarken auf dem Überwachungsschirm (siehe Tastaturnlan) Bei Aktivierung erscheint eine Markierung auf dem Bildschirm. Dein Bordcomputer kann die Entfernung bis zu einem 60 km entfernten Funkfeuer errechnen.

Nachtsichtgerät – optisches Infrarothilfsmittel, mit dem die Fahrzeuge ihren Weg auch in der Dunkelheit finden. Der Kontrast wird tagsüber reduziert. Gewicht: 50 kg.

Leuchtkugeln – können als Notsignal eingesetzt



werden, dienen aber vordringlich zum Ablenken einkommender Raketen.

Zusatztanks – Bis zu drei von ihnen können eingesetzt werden (je nach Verfügbarkeit) und vergrößern die Reichweite eines Fahrzeuges enorm. Dein Bordcomputer benutzt diese Tanks automatisch als primäre Treibstoffversorgung. Tanks können abgeworfen werden, indem Du sie markierst und den Feuerknopf drückst. Ein Tank, der beim Abwurf noch nicht leer ist, explodiert bei Bodenberührung. Volle Tanks wiegen über 800 kg und beeinträchtigen die Manövrierfähigkeit eines Fahrzeuges sehr stark.

Tarnvorrichtung – sie macht Dich für den Feind unsichtbar. Gewicht 500 kg.

Teleporter – werden vom Stealth – Bomber getragen und am Ziel abgeworfen. Bis zu sechs können gleichzeitig in Betrieb sein. Mit ihnen kannst Du Dich von Ort zu Ort transportieren lassen. Gewicht: 3000 kg. Benutzung: Darunter fahren und T auf der Tastatur drücken.

Tankstationen – werden vom Stealth-Bomber getragen und am Ziel abgeworfen. Dienen als Unterstützung für Fahrzeuge, die nur noch wenig Treibstoff haben, Benutzung: Darauf fahren und F auf der Tastatur drücken.



Rohstoffe:

Tritinium: Dient zur Herstellung von Treibstoffkomponenten

Xelinium: Dient zur Herstellung von Sprengstoffen

Maxinium: Dient zur Herstellung von Elektronik (optische Prozessoren und Laser) und 'N'-Raum-Erzeugnissen wie Teleportern und Tarnvorrichtungen.

Outinium: Dient zur Herstellung von Waffen aller Art und Fahrzeugkarosserien.

Bekannte Feindfahrzeuge (begrenzte Daten):

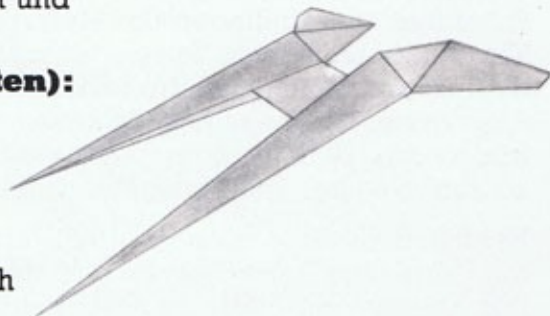
Jagdflugzeuge:

Maximale Geschwindigkeit: Hoch

Bewaffnung: Bomben, Laser und Raketen

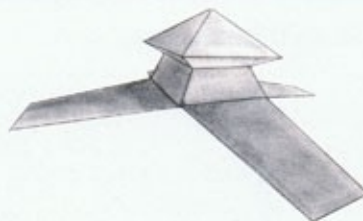
Eigenschaften: Sehr wendig, gefährlich und tödlich

Schweber



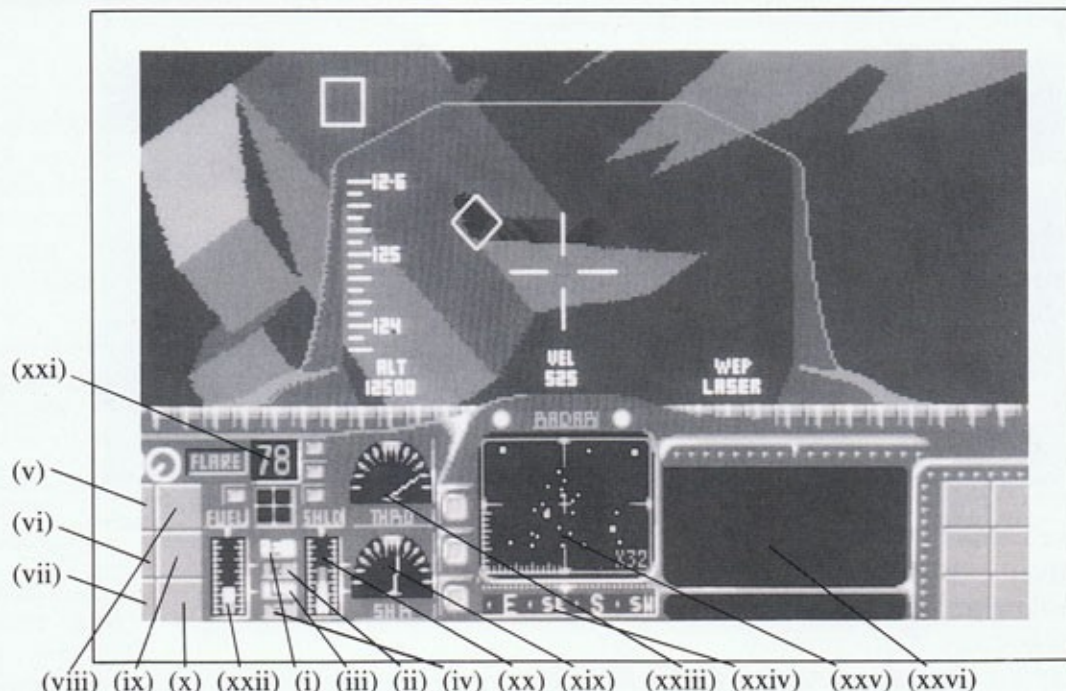
Bewaffnung: Raketen und normale Bomben

Eigenschaften: Bilden eine Verteidigungsmuster, aus dem heraus sie angreifen. Begrenzte Reichweite.



Die Cockpits

Luftfahrzeug



(i) Maschinen-Statusanzeige

(ii) Radarpeilungs-Warnleuchte

(iii) Zielerfassungs-Warnleuchte

(iv) Warnleuchte für Überziehen (nicht beim Hubschrauber)

(v) Nutzlast 1 – markiert, wenn aktiv

(vi) Nutzlast 2 – markiert, wenn aktiv

(vii) Nutzlast 3 – markiert, wenn aktiv

(viii) Verfügbare Menge von Nutzlast 1

(ix) Verfügbare Menge von Nutzlast 2

(x) Verfügbare Menge von Nutzlast 3

(xi) Schild-Wiederaufladerate

(xii) Schildstärke

(xiii) Anzahl der Leuchtkegel

(xiv) Treibstoffanzeige

(xv) Gashebel

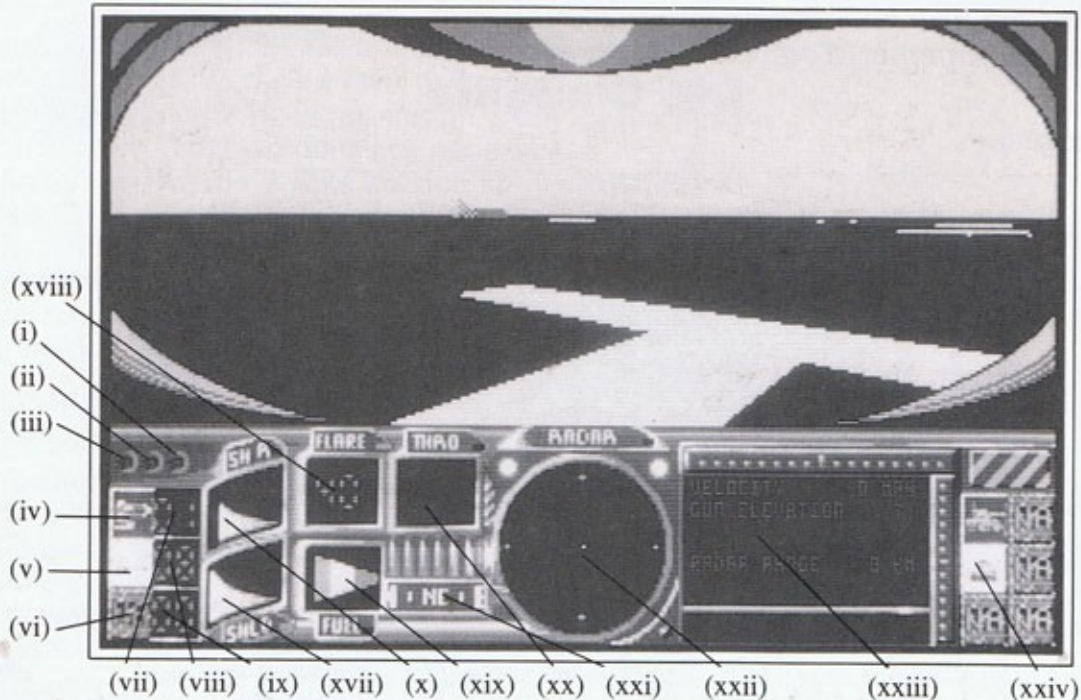
(xvi) Kompaß

(xvii) Radar (variable Reichweite)

(xviii) Informationspanel: zeigt verschiedene Informationen (erreichbar über die 'V'-Taste) einschließlich: a) Geschwindigkeit, Höhe, Radarreichweite und Bremsenstatus; b) Nutzlast und Treibstoffgewicht; c) Text der aktuellen Mission.

(xix) Fahrzeugsteuersymbole

Bodenfahrzeug



- (i) Maschinen – Statusanzeige
- (ii) Radarpeilungs-Warnleuchte
- (iii) Zielerfassungs-Warnleuchte
- (iv) Nutzlast 1 – markiert, wenn aktiv
- (v) Nutzlast 2 – markiert, wenn aktiv
- (vi) Nutzlast 3 – markiert, wenn aktiv
- (vii) Verfügbare Menge von Nutzlast 1
- (viii) Verfügbare Menge von Nutzlast 2
- (ix) Verfügbare Menge von Nutzlast 3
- (x) Schild-Wiederaufladerate
- (xvii) Schildstärke
- (xviii) Anzahl der Leuchtkugeln
- (xix) Treibstoffanzeige
- (xx) Gashebel (vorwärts und rückwärts) – nicht beim Luftkissenfahrzeug.
- (xxi) Kompaß
- (xxii) Radar (variable Reichweite)
- (xxiii) Informationspanel; zeigt verschiedene Informationen (erreichbar über die "V"-Taste) einschließlich; a) Geschwindigkeit und Radarreichweite; b) Nutzlast und Treibstoffgewicht; c) Text der aktuellen Mission.
- (xxiv) Fahrzeugsteuersymbole

Steuerung

Bodenfahrzeuge:

Joystick (automatisch zentrierend)

Vorwärts: Gas geben
Zurück: Gas wegnehmen
Links: Nach links drehen
Rechts: Nach rechts drehen
Feuer: Markierte Nutzlast aktivieren

Maus

Vorwärtsschieben: Gas geben
Zurückziehen: Gas wegnehmen
Links: Nach links drehen
Rechts: Nach rechts drehen
Linke Taste: Markierte Nutzlast aktivieren

Tasten

Cursor oben: Gas geben
Cursor unten: Gas wegnehmen
Cursor links: Nach links drehen
Cursor rechts: Nach rechts drehen
Return: Markierte Nutzlast aktivieren
Leertaste: Umschalten zwischen Kreuz und Zeiger

Stealth-Flugzeuge:

Joystick (automatisch zentrierend)

Vorwärts: Sinkflug
Zurück: Steigflug
Links: Linkskurve
Rechts: Rechtskurve
Feuer: Markierte Nutzlast aktivieren

Maus

Vorwärtsschieben: Sinkflug
Zurückziehen: Steigflug
Links: Linkskurve
Rechts: Rechtskurve
Linke Taste: Markierte Nutzlast aktivieren

Tasten

Cursor oben: Sinkflug
Cursor unten: Steigflug
Cursor links: Linkskurve
Cursor rechts: Rechtskurve
Return: Markierte Nutzlast aktivieren
Leertaste: Umschalten zwischen Kreuz und Zeiger
':': Linkes Ruder
':': Rechtes Ruder

Hubschrauber

Joystick (automatisch zentrierend)

Vorwärts: Nase senken
Zurück: Nase heben
Links: Linkskurve
Rechts: Rechtskurve
Feuer: Markierte Nutzlast aktivieren

Maus

Vorwärtsschieben: Nase senken
Zurückziehen: Nase heben
Links: Linkskurve
Rechts: Rechtskurve
Linke Taste: Markierte Nutzlast aktivieren

Tasten

Cursor oben: Nase senken
Cursor unten: Nase heben
Cursor links: Linkskurve
Cursor rechts: Rechtskurve
Return: Markierte Nutzlast aktivieren
Leertaste: Umschalten zwischen Kreuz und Zeiger
':': Linkes Ruder – nur wirksam unter 40 mph
':': Rechtes Ruder – nur wirksam unter 40 mph

Die Blickwinkel

Diese Tasten beziehen sich auf auch die verschiedenen Ansichten, die innerhalb des Cockpits zur Verfügung stehen, so daß der Pilot eine Rundumsicht über seine Umgebung erhält.

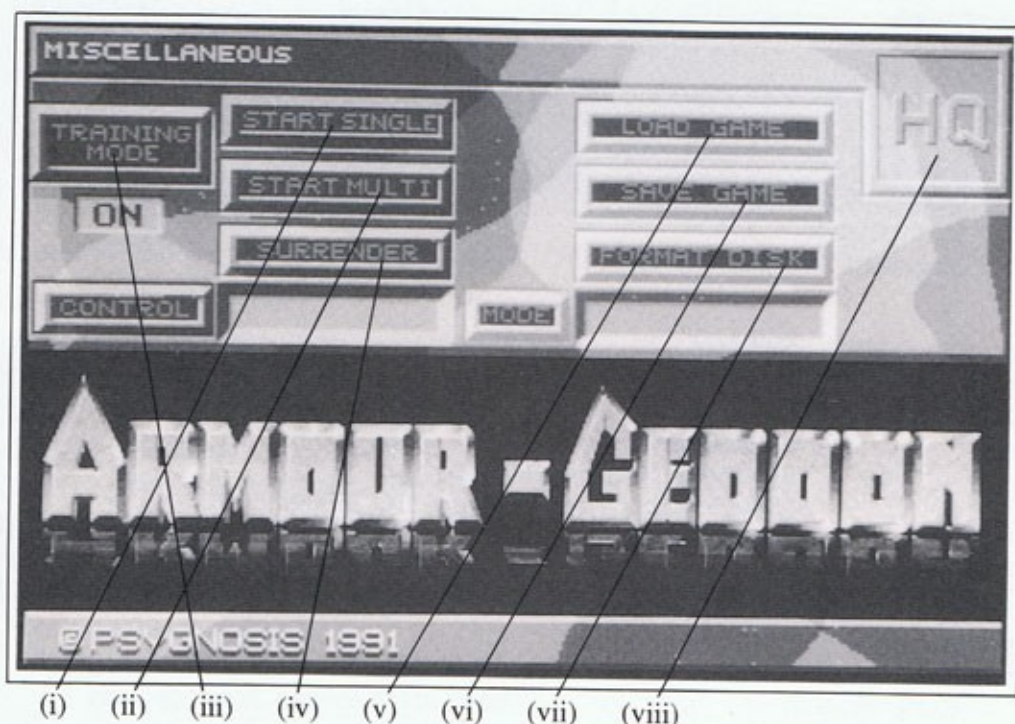
Darüber hinaus gibt es noch die Satellitenansicht, die auf Dein derzeitiges Fahrzeug ausgerichtet ist und die sich mit den + und - Tasten vergrößern und verkleinern läßt. Diese Ansicht zeigt nicht nur Dein Fahrzeug in Relation zur Umgebung, sondern auch die aktuelle Geschwindigkeit und Höhe, sofern es eine gibt.

Bestimmte Waffen können mit der Kamera verfolgt werden: Lenkwaffen, Raketen, Verzögerungsbomben und normale Bomben. Diese Ansicht erhältst Du mit der Taste "W".

ANDERE BILDSCHIRME

Bildschirm für Verschiedenes:

Anfangsbildschirm, auf dem Du die grundlegenden Spieloptionen einstellst.



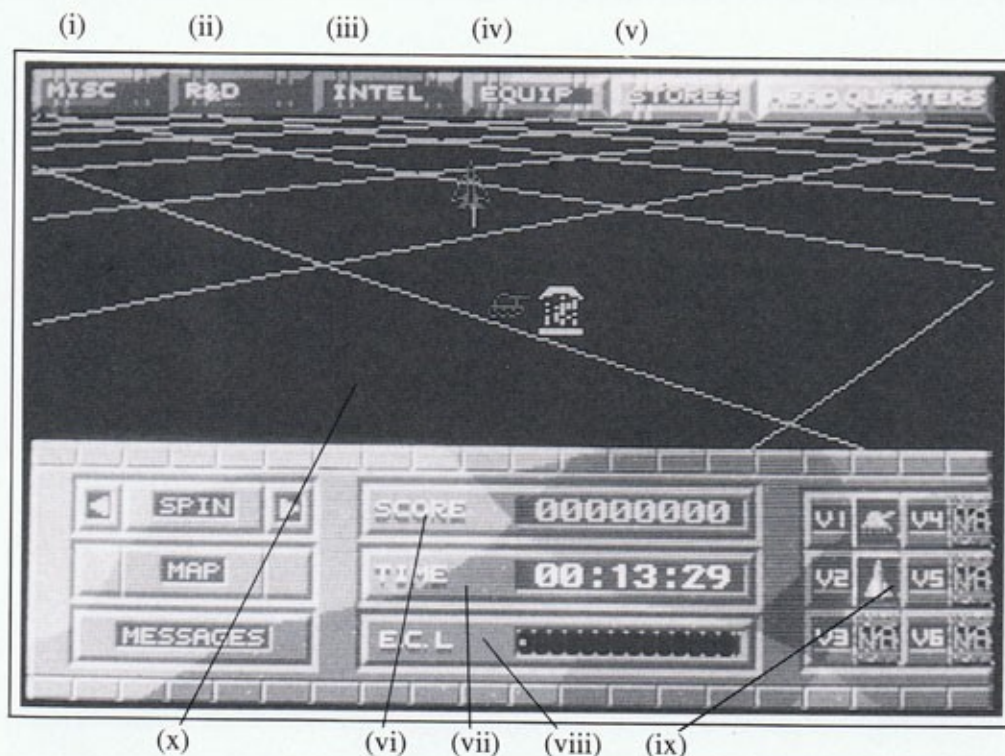
Möglichkeiten: (i) Einzelspiel starten, (ii) Mehrfachspiel starten, (iv) Aufgeben, (v) Spielbaden, (vi) Spiel sichern, (vii) Diskette formatieren, (viii) zum Hauptquartierbildschirm.

(iii) Trainermodus:

Vor dem Beginn eines Spiels anklicken (während eines laufenden Spiels geht dies nicht), um in Armour-Geddon mit einer guten Zahl von Fahrzeugen, Waffen und anderer Ausrüstung auf Entdeckung gehen zu können. In diesem Modus ist es unmöglich, zu gewinnen, zu verlieren, ein Spiel zu speichern oder zu laden oder seinen eigenen Namen in die Höchstpunkztabelle einzutragen.

Hauptquartierbildschirm:

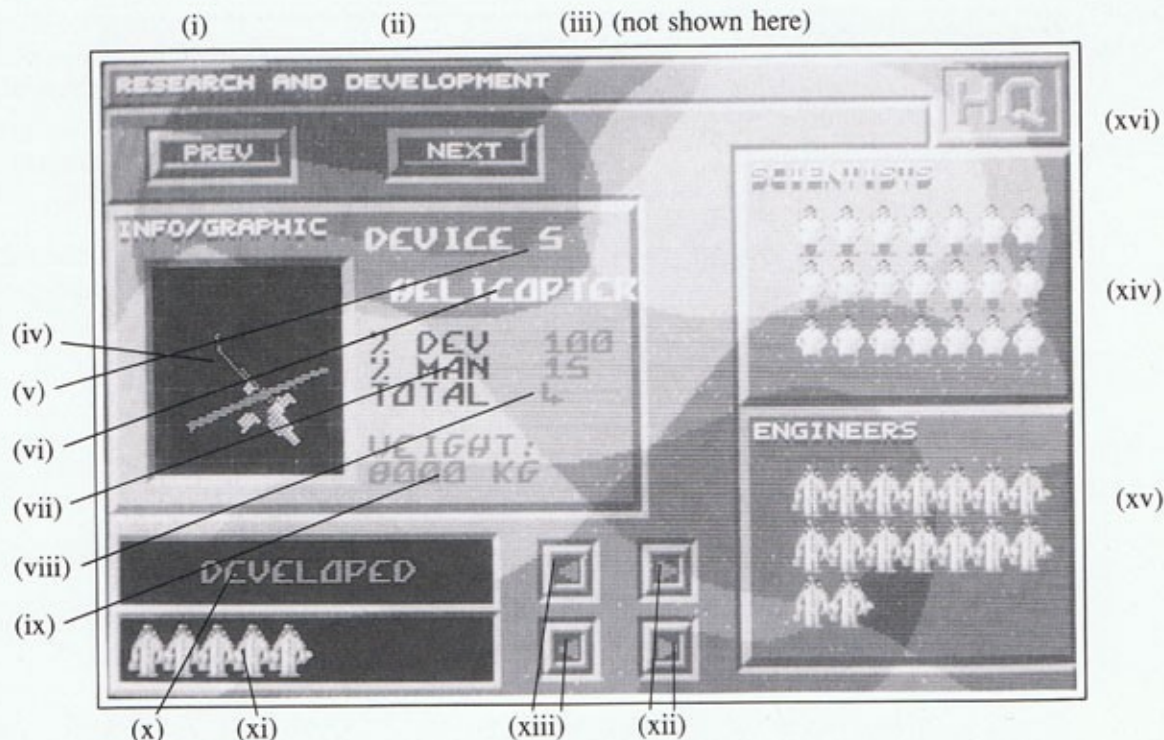
Zentraler Befehlsbildschirm, von dem aus Du auf alle anderen Bildschirme zugreifen kannst.



Zugriff: (i) Bildschirm für Verschiedenes, (ii) Forschungs – und Entwicklungsbildschirm, (iii) Überwachungsbildschirm, (iv) Ausrüstungsbildschirm, (v) Lager, (vi) Zeigt auch Wertung, (vii) Zeit, geschätzte Stärke der gegnerischen Laserkanone und die Fahrzeugsymbole, mit denen Du ausgesandten Fahrzeuge anwählen kannst. Rufe die Netzkarte auf und drehe sie. Die Netzkarte zeigt Deine Fahrzeuge, gegnerische Fahrzeuge, fliegende Waffen (als Punkte). Die Netzkarte kann auf bestimmte Fahrzeuge bezogen vergrößert werden (drücke die rechte Maustaste oder die Leertaste auf dem Fahrzeugsymbol)

Forschungs- & Entwicklungs-Bildschirm:

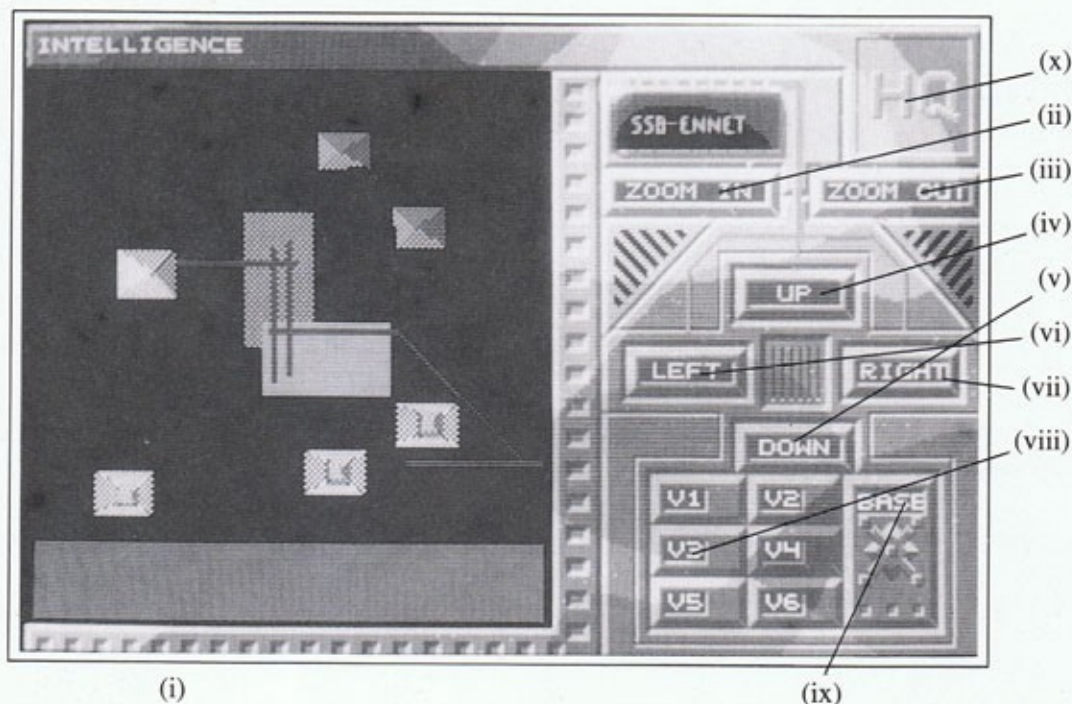
Beschäftige Deine Wissenschaftler mit der Arbeit an noch nicht entwickelten Einrichtungen und – solltest Du über die entsprechenden Rohstoffe verfügen – lasse sie von Deinen Ingenieuren bauen.



(i) Auswahl für vorheriges, (ii) nächstes und (iii) Recycling eines Gerätes. (iv) Grafische Darstellung des gewählten (v) Fahrzeuges oder der Waffe mit Gerätenummer, Gerätenamen, (vi) Entwicklungsstand(%), Herstellungsstand(%), (vii) Gesamtanzahl der verfügbaren Einheiten, (viii) Gewicht der Einheit, (ix) Anzahl der Wissenschaftler, die im Entwicklungsfenster arbeiten, Anzahl der Ingenieure, die im Herstellungsfenster arbeiten, (xii) Symbole zur (xiii) Erhöhung und Verringerung der Arbeitskräfte, Anzahl der freien (xiv) Wissenschaftler, Anzahl der freien (xv) Ingenieure, Symbol fürs (xvi) Hauptquartier.

Überwachungsbildschirm (zeigt nur erforschte Gebiete):

Erkunde Bereiche und setze Funkfeuer für Deine Fahrzeuge.



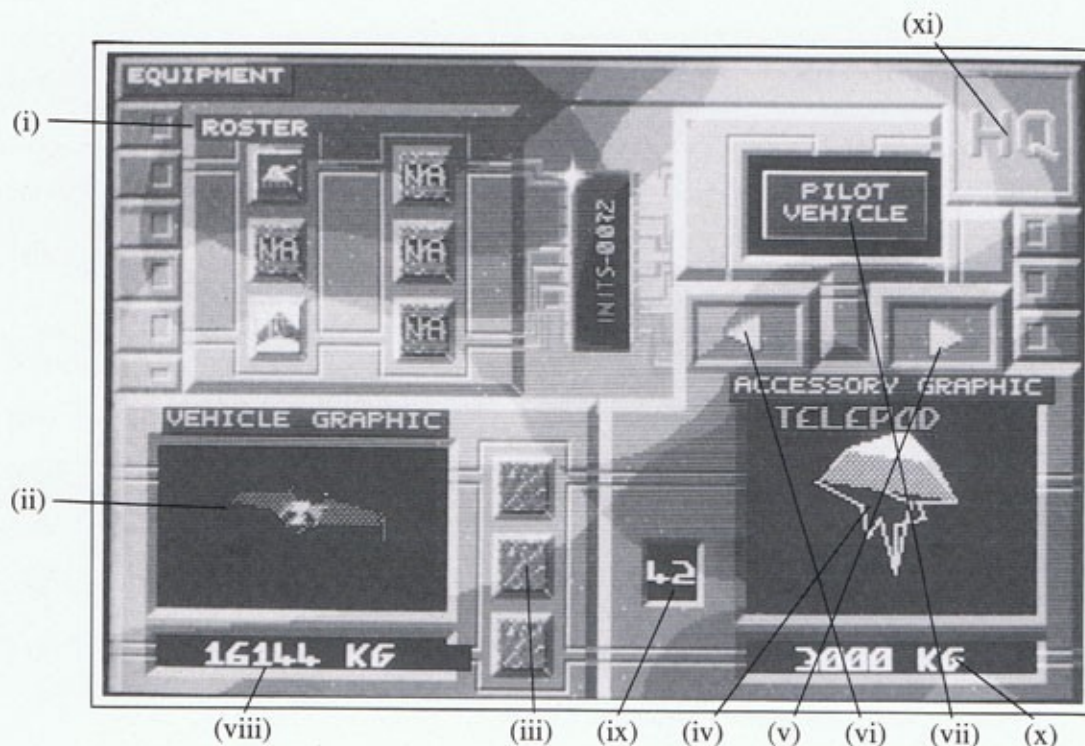
- (ii) Zoome hinein, um genauere Details auszumachen. (iii) Zoome heraus, um einen Gesamtüberblick zu bekommen, Bewege de Blickwinkel nach (iv) oben, (v) unten, (vi) links und (vii) rechts, Zentriere den Blickwinkel auf (viii) eines der sechs Fahrzeuge oder auf Deine Basis. (ix) Kehre zum (x) Hauptquartierbildschirm zurück.

Um einen Zielpunkt zu setzen, wählst Du mit dem Fahrzeug-Icon (*siehe unten) das gewünschte Fahrzeug an. Setze den Zeiger dann auf den Zielbereich der Karte und drücke den linken Maus-Taster. Wenn Du den Zeiger im Karten-Ausschnitt plaziert hast und den rechten Maus-Taster drückst, wird der Punkt unter dem Zeiger in die Mitte gesetzt. Wird der Zeiger außerhalb des Zentrums gehalten und der rechte Maus-Taster gedrückt, scrollt die Karte.

*Wird der links Maus-Taster auf einem Maus-Taster auf einem gewählten Fahrzeug gedrückt, wird die Karte um das Fahrzeug zentriert. Wenn Du den rechten Maus-Taster auf einem gewählten Fahrzeug drückst, ist das Fahrzeug auf den Zielpunkt ausgerichtet, ohne das die Karte zentriert wurde.

Ausrüstungsbildschirm:

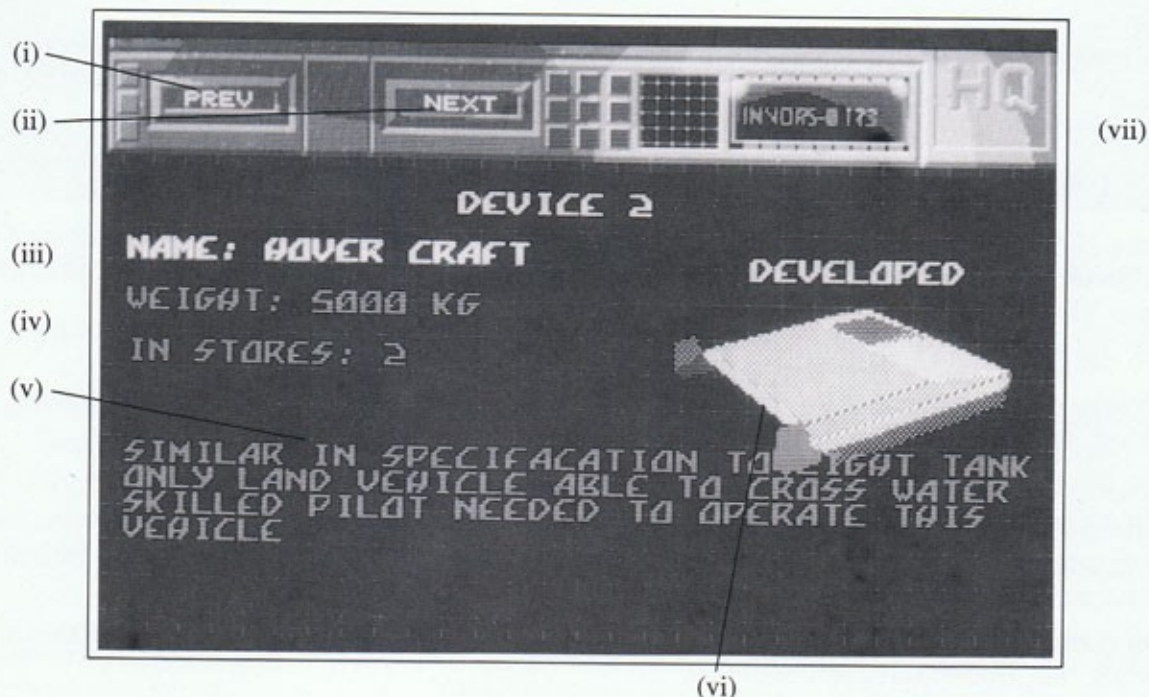
Wähle das geeignete Fahrzeug für die Mission, und belade es dann mit der erforderlichen Ausrüstung.



(i) Einsatzplan der Fahrzeuge im Feld, (ii) Grafik des gewählten Fahrzeugs, (iii) Bewaffnung des gewählten Fahrzeuges (maximal drei Gegenstände), (iv) Geräteauswahlgrafik, (v) Symbol für nächstes und (vi) vorheriges Gerät, Fahrzeugsteuerungssymbol, Text: (viii) Gewichte und (ix) Anzahl der verfügbaren Geräte, (xi) Hauptquartiersymbol.

Lagerbildschirm:

Zeigt, was sich alles im Lager befindet . . .



(i) Symbole für vorherigen und (ii) nächsten Gegenstand, (iii) Name des Gegenstandes, (v) Menge im Lager und Information über den Gegenstand, (vi) grafische Darstellung des Gegenstandes, (vii) Hauptquartiersymbol.

TIPS

Ein Anleitung zum Finden des ersten Teils der Neutronenbombe . . .

Wähle den Überwachungsbildschirm und dann Fahrzeug 1. Zentriere die Ansicht auf die Basis und zoome leicht hinein. Verschiebe die Ansicht nach rechts, bis Du eine Landebahn entdeckst. Diese klickst Du mit der linken Maustaste an, und ein Kreuz erscheint auf der Landebahn. Das ist die Wegmarkierung für Fahrzeug 1.

Nun gehst Du in den Ausrüstungsbildschirm und wählst einen Stealth-Fighter für Position 1. Bewaffne ihn mit Lasern, Raketen und Nachtsichtgerät. Steuere ihn.

Drücke "7", um die Funkfeuer-Navigation einzuschalten. Ein kleiner Anzeiger erscheint auf dem Bildschirm und weist Dir den Weg zum Ziel. Die Entfernung zum Funkfeuer erscheint auf der VDU-Anzeige.

Starte die Maschine und rolle zur Startbahn, gib Vollgas und hebe ab.

Navigiere den Jäger mit Hilfe der Anzeige zum Ziel – alle vier Richtungen erscheinen markiert, wenn Deine Richtung korrekt ist.

Bevor Du das Ziel erreichst, mache Deine Bewaffnung scharf.

Während Du Dich der Landebahn näherst, sollte das Zielsystem einige feindliche Bodeninstallationen ausmachen. Ist der Sucher eingerastet, verändert sich seine Farbe. Jetzt kannst Du feuern.

Achte darauf, daß Dein Flugzeug nicht in Absturzgefahr ist. Dann kannst Du dir Raketen mit Hilfe der Waffenkamera verfolgen.

Sollten Dir die Raketen ausgehen, bevor alle feindlichen Einrichtungen zerstört sind, schalte auf Laser und versuche, die Verteidigungseinrichtungen zu zerstören.

Sollte sich ein feindliches Geschosß auf Dich einpeilen, schieße Leuchtkuge in ab und versuche, es auszumanhieren.

Nachdem Du die Bodenstellungen ausgeschaltet hast, drücke "8" und aktiviere das Funkfeuer der Basis.

Lande Deinen Jäger, rolle zu einem Lift und bringe das Fahrzeug zurück.

Nun wähle für Position 2 einen schweren Panzer.

Richte das Funkfeuer wie vorher ein und bewaffne den Panzer. Zwar sollte es dort keine Feinde mehr geben, aber man kann nicht vorsichtig genug sein.

Fahre den Panzer zum verlassenen Flugfeld und sammle das Neutronenbombenteil auf, indem Du darüber fährst. Sobald das Teil aufgenommen ist, wird es automatisch zerlegt und durch den Teleporter an Bord des Fahrzeuges zur Basis transportiert. Diese Teleporter finden sich nur an Bord der schweren Panzer und der Stealth-Bomber.

Nun sollest Du das erste Teil der Neutronenbombe erfolgreich sichergestellt haben.

Falls Du mit dem Panzer jetzt zurückkehren willst, drücke sie "8" für das Basis-Funkfeuer und fahre nach Hause.

Der aktuelle Missionstext (im VDU-Modus 2) ist nun aktualisiert und zeigt den erfolgreichen Abschluß der ersten Mission.

VIRUS WARNUNG!

Die Psygnosis Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. erkennt keine Gewährleistungsforderungen an, wenn das Produkt durch den Einfluß von Viren-Programmen oder Virus-Schutzprogrammen zerstört wurde. Bitte Beachten Sie die folgenden Hinweise.

GEWÄHRLEISTUNGS-BEDINGUNGEN

Die Diskette(n) dieses Produktes werden garantiert in einwandfreiem Zustand und mit voll funktionsfähiger Software sowie frei von allen "Viren" ausgeliefert. Es liegt in der Verantwortung des Eigentümers der Diskette(n), das Produkt frei von "Viren" zu halten, um die Funktionsfähigkeit des Programmes zu bewahren. Die Psygnosis Ltd. ersetzt kostenlos jede ausgelieferte Diskette, die einen Herstellungs- oder Vervielfältigungs-Fehler aufweist. Defekte Disketten sollten zum Umtausch direkt an die Psygnosis Ltd. geschickt werden.

Die Psygnosis Ltd. erkennt in keinem Fall Reklamationen an, die auf das Einwirken von "Viren" oder "Viren-Schutzprogramme" zurückzuführen sind, da der Käufer der Software durch einfaches Ausschalten des Computers sowie aller angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden vor dem Laden des Produktes eine Verseuchung der Disketten mit einem "Virus" erfolgreich unterbinden kann. Wurde(n) Ihre Diskette(n) dennoch mit einem "Virus" infiziert, schicken Sie die Diskette(n) zusammen mit £2,50 (zur Kostendeckung) direkt an die Psygnosis Ltd. Senden Sie bei einer Reklamation bitte NUR DIE DISKETTE(N) an Psygnosis.

DANKSAGUNGEN

Spielgestaltung und Programmierung – Paul Hunter & Ed Scio Grafiken

3D – Jim Bowers & Lee Carus

Bitmap – Lee Carus & Gary Corbett

Ray Tracing

Design & Grafik – Jim Bowers

Programmierung der Sequenzen – Chris Wylie

Handbunch – Nik Wild

Deutsche Bearbeitung – Jürgen Mayr

Besonderer Dank gebührt – Steve Riding & Phil Betts

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

■ ATARI ST

Inserisci il disco 1 di Armour-Geddon. Accend il monitor o la TV, poi il tuo computer.

Inserisci il disco 2.

Armour-Geddon va giocato con un mouse inserito nella porta mouse.

Sono richiesti due mouse per l'opzione a due giocatori.

■ AMIGA

Accendi il computer. Inserisci il disco Kickstart se necessario. Quando ti viene richiesto il Workbench inserisci il disco 1 di Armour-Geddon nel drive interno. Inserisci il disco 2.

Armour-Geddon va giocato con un mouse inserito nella porta mouse.

Sono richiesti due mouse per l'opzione a due giocatori.

AVVERTENZE CONCERNENTI IL VIRUS

Questo prodotto è garantito dalla PSYGNOSIS contro il virus. La Psygnosis Ltd. non si assume responsabilità per danni causati al prodotto dall'infezione da virus.

Per evitare l'infezione da virus, assicurati sempre che il tuo computer sia spento per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo gioco.

ARMOUR-GEDDON

Privo di emozioni – diverso dal potente equipaggio composto da sei membri – il computer di bordo MSS Orestruck traccia una perfetta orbita intorno al pianeta a lui familiare, la Terra.

Dovendo rimanere a bordo dell'Orestruck per altre dodici ore – per ragioni di decon – mentre si mantiene ad una ridottissima distanza da casa, si fa piccolo per rinfrancare il morale dell'equipaggio. Da due anni a questa parte essi hanno esplorato il misterioso spazio minando vascelli e, perciò, desiderano soltanto abbandonare la navicella. In effetti l'equipaggio è così preso dai preparativi per il ritorno a casa che non si accorge che l'indicatore che rileva le minacce d'attacchi nemici (attack threat) lampeggia freneticamente sul pannello di controllo.

Il computer dell'Orestruck entra automaticamente nella 'Fase Panico' quando è minacciato da un attacco e prepara la navicella per il decollo d'emergenza. Sfortunatamente, il computer non rileva la presenza di vita umana in essa nel momento del lancio.

L'equipaggio rimane a bordo, ignorando il veloce avvicinamento della testata nucleare. Appena la navicella raggiunge la massima velocità, l'equipaggio rimane inevitabilmente imprigionato, anticipando il felice ritorno a casa. Non si accorgono che il missile dirige la navicella in direzione opposta.

Compiaciuti dell'esito positivo del test sulle loro armi nucleari, l'incoscienza potenza orientale si sente abbastanza sicura nel dirigere le sue armi sull'odiato liberalismo Occidentale.

ARMOUR-GEDDON

Mentre le super potenze negoziano, contrattano e corrompono con denaro nello sforzo di sopraffare le loro differenze e raggiungere la pace mondiale, una piccola, tutto tranne che ignorata forza dell'Est decide di attaccare nel momento in cui la forza occidentale è ad uno scarso livello. Nel momento in cui i pacifisti si sforzano di proibire l'utilizzo delle bombe, viene inflitto loro un promemoria della potenza distruttiva delle armi nucleari.

Rappresaglia – di quello che più tardi fu descritto come 'forza irragionevole' – contro l'aggressore seguito rapidamente; sembrava che ogni paese munito di armi nucleari avesse fame di distruzione: Morte e distruzione divenne un modo di vita per gli anni immediatamente successivi; così chiamata crollo della civiltà, le città furono rase al suolo, i paesi si vendicarono e le nazioni furono distrutte. Senza alcun sospetto, comunque, fu preparato qualcosa . . .

L'uomo è una creatura provvista di mente elastica: quello che non può far sopravvivere in modo naturale, tenta di farlo con metodi artificiali, se ha le risorse necessarie. Mentre la maggior parte della razza umana fu lasciata all'esperienza delle ostilità nucleari e al successivo olocausto di Madre Terra, i pochi privilegiati cercarono di costruire strutture in cui vivere in modo sicuro. Il resto del mondo lottò per sopravvivere al di fuori di esse.

Comunque, i Rifugiati, come furono poi chiamati, conclusero che se il conflitto fosse continuato, non ci sarebbe stato niente sulla terra per cui tornare. Così, dato che a loro non soddisfaceva l'idea di spendere il resto della loro vita in rifugi, si avventurarono fuori per cercare di portare a termine le lotte. Ci riuscirono e lentamente iniziò la ricostruzione di una piccola, abitabile area del mondo.

Una società 'civilizzata' risorse nuovamente . . . Comunque: una larga parte di quelli lasciati sulla faccia della terra per affrontare l'olocausto non furono impressionati dal modo in cui furono trattati; formarono un silenzioso movimento di resistenza, che segretamente lavorava per loro stessi mentre fingevano di essere servizievoli . . . finché furono pronti a ribellarsi.

Usando le loro limitate risorse, il movimento di resistenza costruì un potente cannone laser che sparava se puntato verso il transatellite antidiluviano orbitante in quel momento intorno alla Terra. Aumentando il raggio d'azione e facendolo rimbalzare sulla terra, avrebbe bruciato qualsiasi cosa e nessuno sarebbe stato protetto. Naturalmente il movimento aveva già preparato i propri rifugi.

Essendo la natura umana quello che è – ed essendo l'uomo la creatura affidabile che è – i controllori vennero presto a sapere del movimento a del suo piano, cosicché si poterono preparare adeguatamente alla difesa.

Seppero di un'esperienza di una vecchia Bomba Neutrone, la sola arma con la forza necessaria per distruggere il cannone. La bomba fu smontata nel passato ed è ora in cinque pezzi, che sono nascosti nel paesaggio.

IL GIOCO

Le linee di forza alimentano il raggio del cannone. Per darti tempo nel trovare l'arma e distruggerla devi ridurre la portata del suo raggio distruggendo i generatori delle linee di forza.

Puoi controllare fino a sei differenti veicoli mentre esplori gli ambienti scoprendo rischi naturali – e rischi molto innaturali – e devi cercare di utilizzare le tue risorse nel miglior modo possibile. Comunque, non solo devi trovare le linee di forza e il raggio del cannone, ma anche sopravvivere all'aggressione del movimento di resistenza abbondantemente armato. Per distruggere il raggio del cannone devi trovare le cinque parti della Bomba Neutrone, costruirla e usarla sull'edificio che nasconde il cannone.

I TUOI VEICOLI

Serbatoio Leggero

Valutazione:

Velocità: Buona

Manovrabilità: Buona

Potenza del tiro: Basso – Medio

Durata: Buona

Distanza: 70Km

Massima Velocità: 102 mph (attraverso il paese)

Peso (senza carico): 30000kg

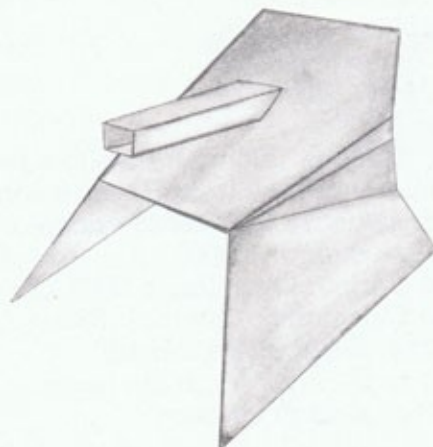
Massimo Carico: Illimitato

Massimo Carburante: 3072kg

Armamenti: Proiettili, Laser

Dispositivi senza armi: Visibilità notturna

Usi Primari: Alta velocità Missioni colpisci-e-scappa.



Serbatoio Pesante

Valutazione:

Velocità: Scarsa

Manovrabilità: Scarsa

Potenza del tiro: Buona

Durata: Buona/Ottima

Distanza: 46km

Massima velocità: 68 mph (attraverso il paese)

Peso (senza carico): 50000kg

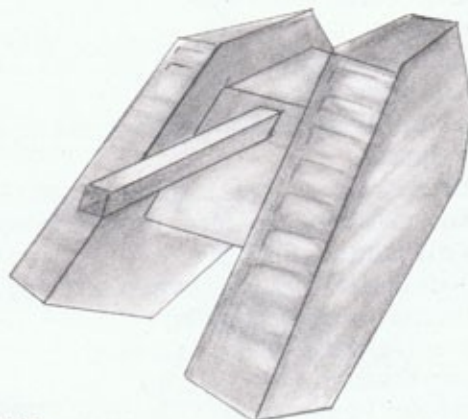
Massimo Carico: Illimitato

Massimo Carburante: 3072kg

Armamento: Proiettili, Laser, FFRs, Bomba Neutrone

Strategie senza armi: Visibilità notturna, Dissimulazione

Usi Primari: Collezione dei pezzi della Bomba Neutrone (automaticamente trasportati alla base sulla collezione).



Navicella

Valutazione:

Velocità: Buona

Manovrabilità: Media

Potenza del tiro: Buona

Durata: Scarsa

Distanza: 48 km

Massima velocità: 140 mph (circa)

Peso (senza carico): 50000kg

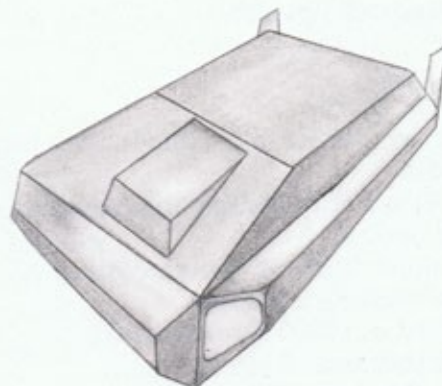
Massimo Carico: Illimitato

Massimo Carburante: 3072 kg

Armamento: Laser, FFRs, Missile

Strategie senza armi: Visibilità notturna, Dissimulazione

Usi primari: Rapida esplorazione delle isole per cercare e trovare i pezzi della Bomba Neutrone, Attacco via terra.



Elicottero

Valutazione:

Velocità: Scarsa/Buona

Manovrabilità: Buona

Potenza del tiro: Buona

Durata: Media/Alta

Distanza: 123 km

Velocità Massima: 155 mph (livello a terra)

Limite massimo: 8400 ft (in Hover e senza carico)

Tempo di salita: 73 fps (senza carico)

Peso (senza carico): 40000 kg

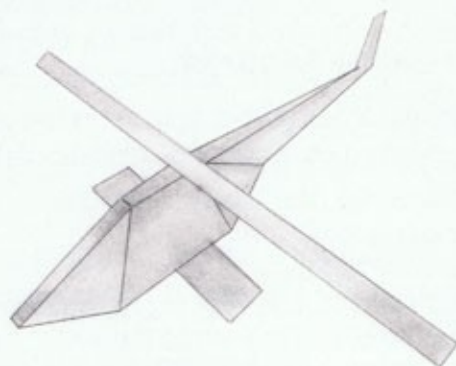
Massimo Carico: Peso Totale 8500 kg

Massimo Carburante (interno): 832kg

Armamento: Laser, FFRs, Missili

Strategie senza armi: Visibilità notturna, Serbatoio a gocce

Usi Primari: attacco via terra.



Combattente segreto

Valutazione:

Velocità: Eccellente

Manovrabilità: Alta

Potenza del tiro: Ottima (attacco via aria e terra)

Durata: Bassa

Distanza: 180 km – Piena spinta e senza carico

Massima velocità: 531 mph (livello in volo)

Limite massimo: 16500 ft

Tempo di Salita: 500 fps (livello a terra)

Peso (senza carico): 4875kg

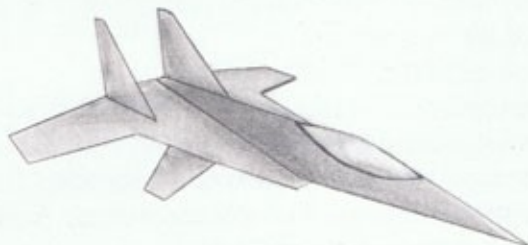
Massimo Carico: 5000kg (salvate)

Massimo Carburante: 3072 kg

Armamento: Laser, Missili, Bombe, FFRs

Strategie senza armi: Visibilità notturna, Dissimulazione, Serbatoio a gocce.

Usi Primari: Attacco veloce via terra e aria



Bombardiere Segreto

Valutazione:

Velocità: Buona

Manovrabilità: Medio

Potenza del tiro: Buona per l'attacco via terra, Scarsa per l'attacco aereo.

Durata: Media

Distanza: 130 km – Massima spinta, senza carico e al livello a terra Massima Velocità: 370 mph (senza carico)

Limite massimo: 12500 ft (senza carico)

Peso (senza carico): 10150kg

Massimo Carico: 10000 kg (salvate)

Massimo Carburante: 6144 kg

Armamento: Bombe, FFRs

Strategie senza armi: Visibilità notturna, Dissimulazione, Serbatoio a gocce, Carburante Pod, Telepod

Usi Primari: Collezione dei pezzi della Bomba Neutrone (automaticamente trasportati alla base su collezione) e rifornimento aereo di Bomba Neutrone.

Armi:

Raggio Laser: Distanza Media, relativamente debole ma sufficiente contro i veicoli più deboli. Peso: 100 kg.

Proiettili: 20 per carico-utile. Difficile giudicare la distanza. Contengono un'alta testata esplosiva efficace contro tutti i veicoli.

Peso: 5 kg

Bomba a caduta libera: 10 per carico-utile. Se selezionate, un segnalatore CCIP (Punto d'Impatto Continuamente Calcolato) viene rappresentato sullo schermo. Completamente dettagliato quando viene usato con bombe a vista. Usato per alto livello di bombardamento. Dopo essersi sganciata esplode dopo 3 secondi circa. Peso 230 kg.

Bombe ritardate: 10 per carico-utile. Usate per bombardamenti a basso livello dal Combattente. Il suo paracadute dà la possibilità di scappare dall'area-bersaglio. Non contiene una così potente carica come quella delle Bombe a caduta libera. Peso: 50 kg.

Razzi (FFRs): 40 per carico-utile. Colpiscono con più potenza rispetto al raggio laser e coprono una distanza maggiore. Peso: 25 kg ognuno. Hanno la deriva stabilizzata; le derive vengono spiegate subito dopo il lancio. Peso: 25 kg.

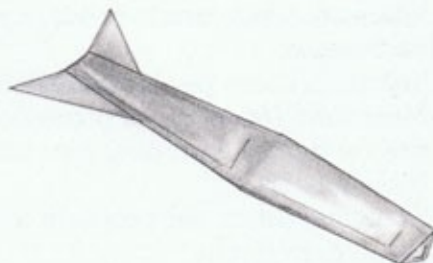
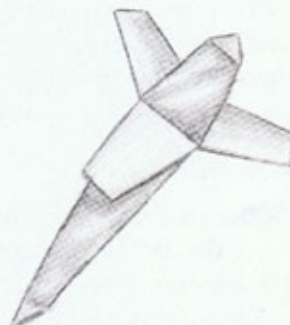
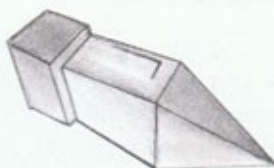
Missili: IR missili che tornano al punto di partenza (caratteristiche simili ai ricercatori di bersagli i quali automaticamente intercettano potenziali prede). 8 per carico-utile. Colpisce meglio un bersaglio mobile alle sue spalle, cercano di calcolare la velocità del bersaglio e la migliore velocità adattabile alla chiusura. Se non riesce a colpire circola finché trova un simile indicatore IR.

Distanza: 10000 m. Peso: 120 kg.

Equipaggiamento senza armi

Segnali per trovare gli elementi a tua disposizione: veicoli, serbatoi di carburante, base, telepod e i punti d'indicazione sullo schermo delle informazioni (vedi il piano della tastiera per i dettagli). Quando viene selezionato, un indicatore Beacons (segnale) appare sullo schermo. Il tuo computer di bordo può calcolare la distanza di un segnale fino alla lontananza di 60 km.

Visibilità notturna - utilità ottica a raggi infra-rossi, abilitano i veicoli a trovare la loro strada nel buio. Il contrasto viene ridotto con la luce del giorno. Peso: 50 kg.



Razzi – Possono essere usati per segnali di soccorso ma sono principalmente usati per confondere i missili che ritornano alla base.

Serbatoi a goccia – Aggiungendone fino ad un massimo di tre (in base alla disponibilità) incrementa notevolmente la distanza di un veicolo. Il tuo computer di bordo seleziona automaticamente questi serbatoi caricati esternamente come iniziali risorse di carburante.

I serbatoi possono essere annullati semplicemente evidenziandoli e premendo Fire (Fuoco). Un serbatoio che non è ancora vuoto quando viene annullato, esplode a contatto con il terreno. I serbatoi pieni pesano in eccesso 800 kg ed hanno un grande effetto nella manovrabilità aerea.

Strategia di dissimulazione – Usando questa strategia ti rendi 'invisibile' al nemico. Peso: 500 kg.

Telepod – Trasportato dal Bombardiere Segreto e portato a destinazione, fino ad un massimo di sei può essere operativo una sola volta. Usato per teletrasportare da locazione. Peso: 3000 kg – Come usarlo: porta il cursore sotto di esso e premi T sulla tastiera.

Fuelpod – Trasportato dal Bombardiere Segreto e portato a destinazione, vengono usati per riempire di carburante i serbatoi vuoti. – Come usarlo: Porta il cursore sopra di esso e premi F sulla tastiera.



Risorse:

Tritinium: Usato per la produzione dei componenti del carburante.

Xelinium: Usato per la produzione di esplosivi.

Maxinium: Usato per la produzione di elettronica (processori ottici e lasers) e prodotti spaziali 'N' come un Teleport e Dissimulatore.

Outinium: Usato per produrre tutte le armi e i proiettili del corpo del veicolo.

Velcoli conosciuti del nemico (dati limitati):

Piani di combattimento:

Massima velocità: Target +

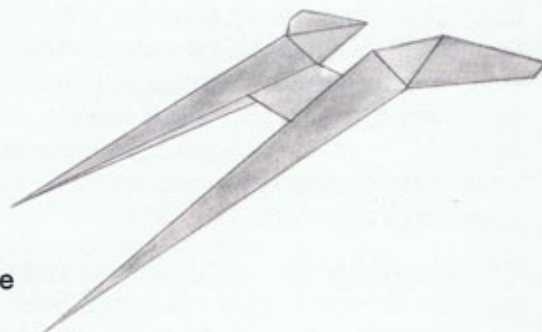
Armi: Bombe, Lasers e Missili

Attributi: Alta manovrabilità, pericolo e mortalità.

Galleggianti

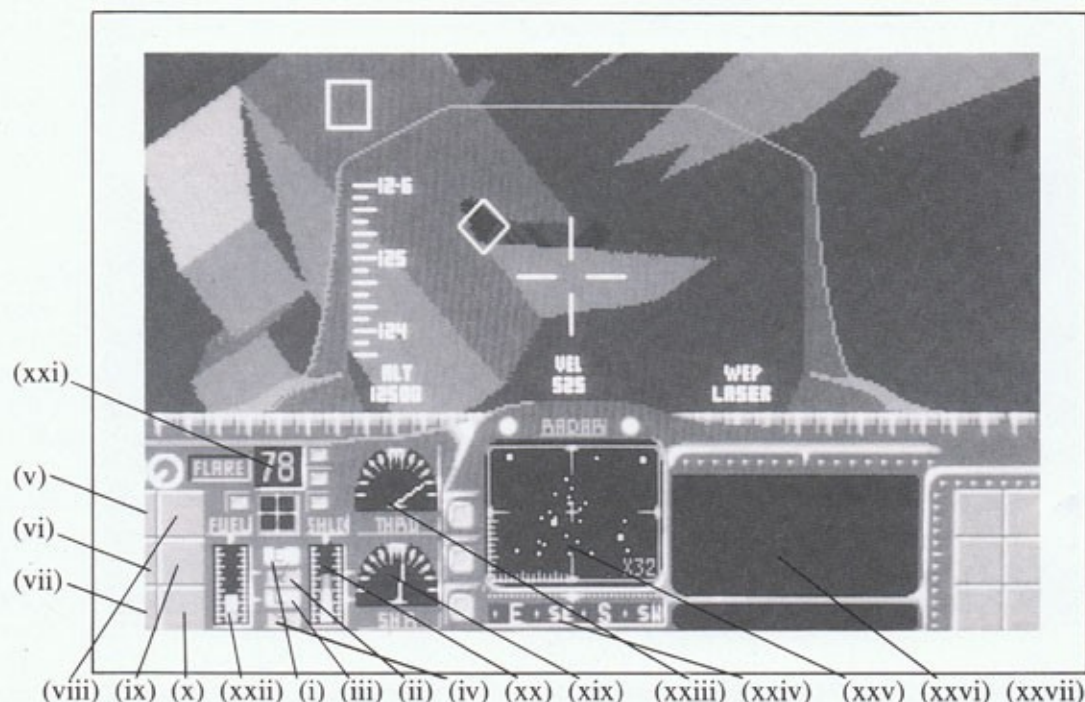
Armatura: Missili e Bombe normali

Attributi: Forma una zona di protezione esempio dal quale loro attaccano. Distanza limitata.



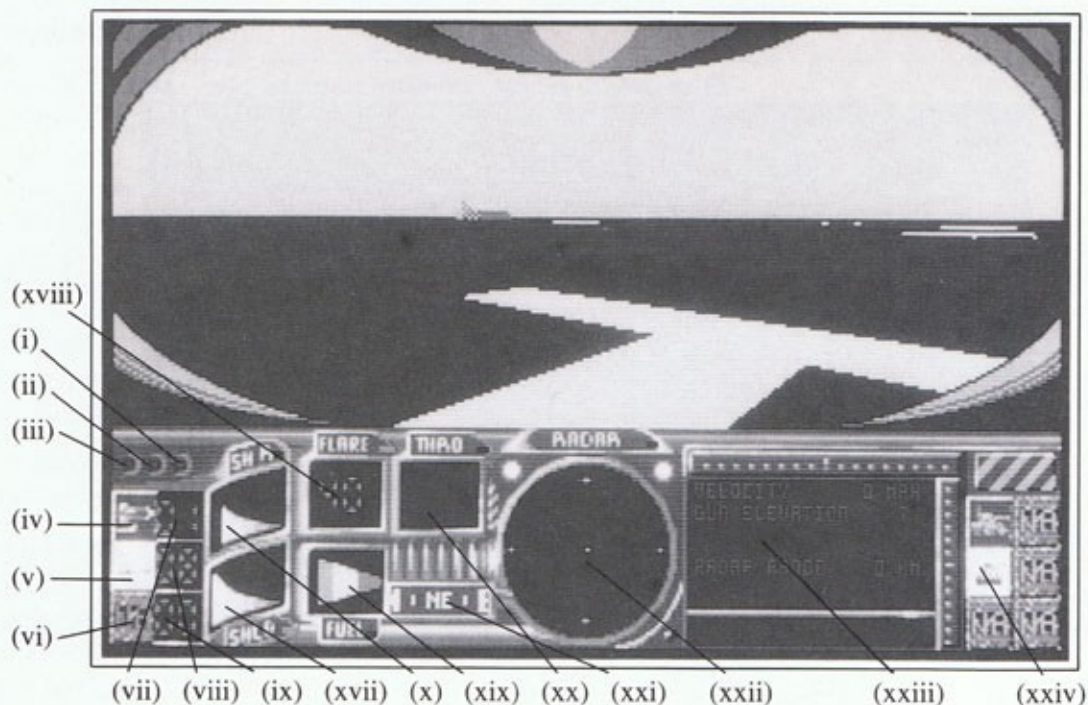
Le Cabine

Veicolo aereo



- (i) Indicatore delle condizioni del motore
- (ii) Rivelatore Radar Luce d'emergenza
- (iii) Luce d'emergenza di chiusura
- (iv) Luce d'emergenza di stallo (non applicabile all'elicottero)
- (v) Carico utile 1 – viene evidenziato quando si seleziona
- (vi) Carico utile 2 – viene evidenziato quando si seleziona
- (vii) Carico utile 3 – viene evidenziato quando si seleziona
- (viii) Valore del carico utile 1 disponibile
- (ix) Valore del carico utile 2 disponibile
- (x) Valore del carico utile 3 disponibile
- (xix) Valore di ricarica della protezione
- (xx) Forza di protezione
- (xxi) Numero di razzi
- (xxii) Quantità di carburante
- (xxiii) Regolatore
- (xxiv) Bussola
- (xxv) Radar (distanza variabile)
- (xxvi) Pannello di informazione: Mostra informazioni alternate (Accesso tramite il tasto V); Include: a) Velocità, Altitudine, Distanza Radar e Condizioni dei freni; b) Carico utile e Pesi del Carburante; c) Test della missione in atto
- (xxvii) Icone d'accesso del veicolo.

Veicolo di terra



- (i) Indicatore delle condizioni del motore
- (ii) Rilevatore Radar Luce d'emergenza
- (iii) Luce d'emergenza di chiusura
- (iv) Carico utile 1 – viene evidenziato quando si seleziona
- (v) Carico utile 2 – viene evidenziato quando si seleziona
- (vi) Carico utile 3 – viene evidenziato quando si seleziona
- (vii) Valore dell'arma 1 disponibile
- (viii) Valore dell'arma 2 disponibile
- (ix) Valore dell'arma 3 disponibile
- (x) Valore di ricarica della protezione
- (xvii) Forza della protezione
- (xviii) Numero di razzi disponibili
- (xix) Quantità di carburante
- (xx) Regolatore (avanti e indietro) – non applicabile alla navicella.
- (xxi) Bussola
- (xxii) Radar (distanza variabile)
- (xxiii) Pannello di informazione: Mostra informazioni alternate (accesso tramite il tasto V); include: a) Velocità e Distanza Radar; b) Carico utile e Pesi di carburante; c) Test della missione in atto; (xxiv) icone d'accesso del veicolo.

Controlli

Veicoli di terra:

Joystick

Avanti: aumenta regolatore
 Indietro: regolatore negativo
 Sinistra: Gira a sinistra
 Destra: Gira a destra
 Fuoco: Occupa il carico utile evidenziato

Mouse

Premi Forward: aumenta regolatore
 Tira indietro: regolatore negativo
 Gira a sinistra
 Gira a Destra
 Pulsante sinistro: Occupa il carico utile evidenziato

Tasti

Cursore in alto: Aumenta il regolatore
 Cursore in basso: Regolatore negativo
 Cursore a sinistra: Gira a sinistra
 Cursore a destra: Gira a destra
 Trasporto return: Occupa il carico utile evidenziato
 Barra spaziatrice: Tasti tra i controlli Yoke & Pointer

Veicoli aerei segreti:

Joystick

Avanti: In picchiata
 Indietro: Scalare
 Sinistra: Virare a sinistra
 Destra: Virare a destra
 Fuoco: Occupa il carico evidenziato

Mouse

Premi forward: In picchiata
 Tira indietro: Scalare
 Virare a sinistra
 Virare a destra
 Pulsante di sinistra: Occupa il carico evidenziato

Tasti

Cursore in alto: In Picchiata
 Cursore in basso: Scalare
 Cursore a sinistra: Virata a sinistra
 Cursore a destra: Virata a destra
 Trasporto return: Occupato carico utile evidenziato
 Barra spaziatrice: Tasti tra i controlli Yoke & Pointer
 '': Timone di sinistra
 '': Timone di destra

Elicottero

Joystick

Avanti: Muso più basso
 Indietro: Alzare il muso
 Sinistra: Virata a sinistra
 Destra: Virata a destra
 Fuoco: Occupato il carico evidenziato

Mouse

Premi Aventi: muso più basso
 Tirare indietro: alzare il muso
 Virata a sinistra
 Virata a destra
 Bottone di sinistra: occupato il carico

Tasti

Cursore in alto: Muso più basso
 Cursore in basso: Alzare il muso
 Cursore a sinistro: Virata a sinistra
 Cursore a destro: Virata a destra
 Trasporto return: Tasti tra i controlli Yoke & Pointer
 Timone di sinistra – solo affettivo sotto 40 mph
 Timone di destra – solo affettivo sotto 40 mph

I Punti della visuale

Questi tasti si riferiscono anche alle differenti visioni disponibili all'interno cabina di pilotaggio, munendo il pilota di una visione integrale dei dintorni.

C'è anche una visione satellite, centrata sul veicolo che può essere zoomata all'interno o all'esterno usando i tasti + e - sulla tastiera.

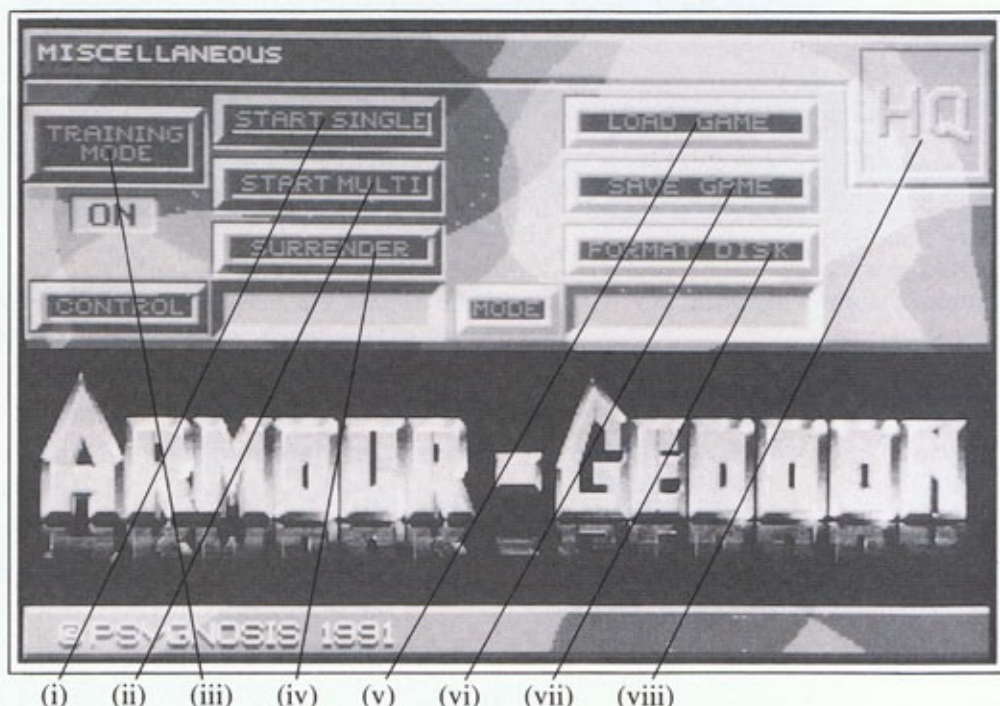
Questa visione non mostra solo il tuo veicolo in relazione ai dintorni ma segnala anche la velocità e l'altitudine, se richiesta.

Alcune armi possono essere seguite con la telecamera: Missili, Razzi, Bombe ritardate e Bombe normali. Questa visione è accessibile il tasto W.

SCHERMI NON VEICOLARI

Schermo eterogeneo:

Schermo iniziale dal quale selezione le opzioni basilari del gioco.



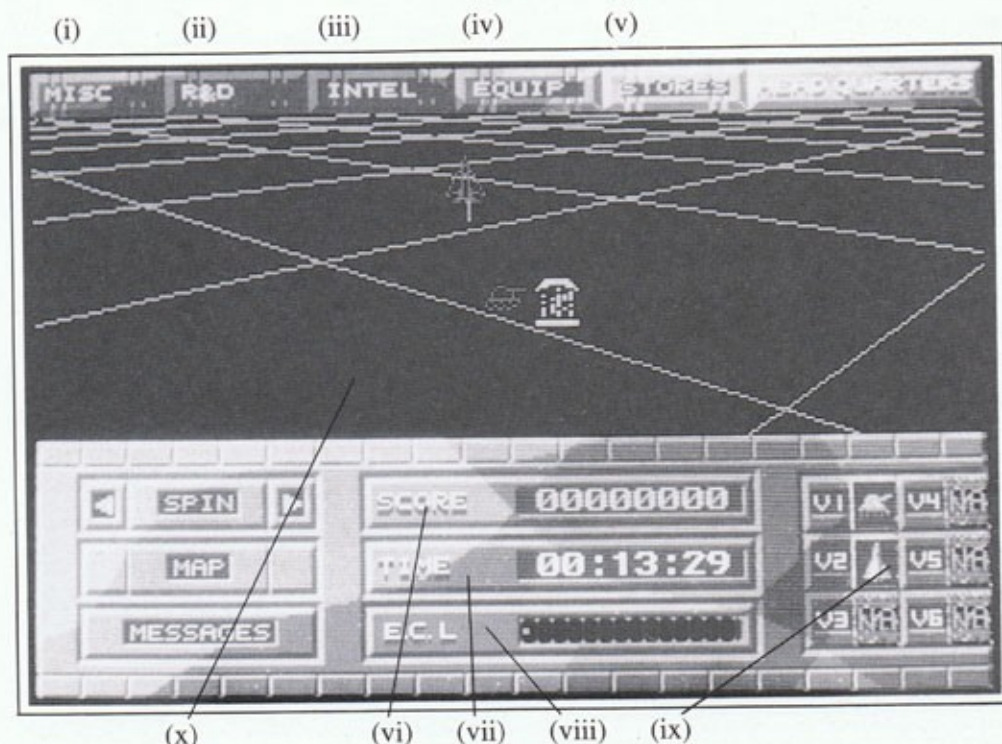
Accesso: (i) Inizio del gioco singolo, (ii) Inizio del giochi a più giocatori, (iv) Abbandono, (v) Caricamento del gioco, (vi) Gioco salvato, (vii) Formattamento del disco, (viii) Andare allo Schermo principale.

(iii) In Modalità Trainer (Allenatore)

Fai clic su questo prima di iniziare un gioco (durante lo svolgimento del gioco non è accessibile) per essere in grado di esplorare **Armour-Geddon** con una buona riserva di veicoli, armi e dispositivi. In questa modalità è impossibile vincere, perdere, salvare o caricare un gioco o mettere il tuo nome sulla tabella di punteggio elevato.

Schermo Principale:

Schermo principale di comando col quale si può accedere agli altri schermi.

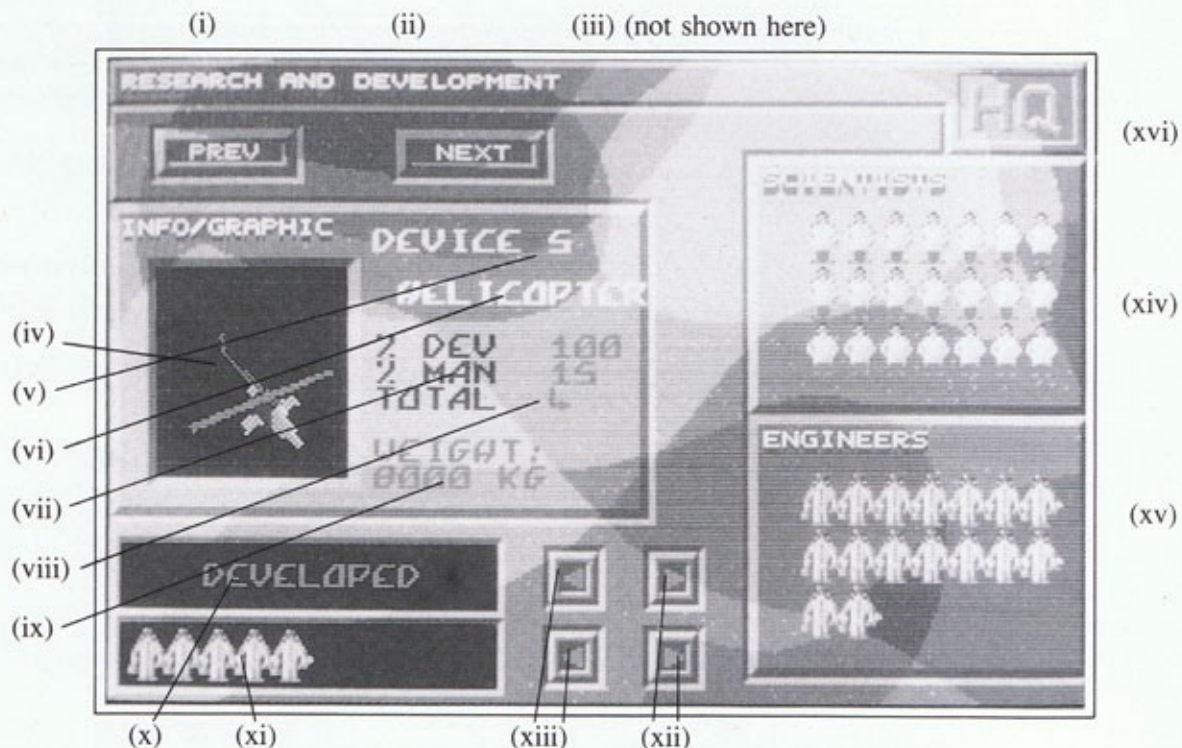


Accesso: (i) Schermo eterogeneo, (ii) Schermo di ricerca & di sviluppo, (iii) Schermo di intelligenza, (iv) Schermo dell'equipaggiamento, (v) Magazzino. (vi) Appare anche il Punteggio, (vii) il Tempo, (ix) Valutazione della potenza del raggio nemico, (x) e icona d'accesso per il veicolo per i veicoli sulla strada'. Richiedi la mappa quadrettata e girala. La mappa ti mostra i tuoi veicoli, i veicoli del nemico, le armi in volo (come punti). La mappa può anche zoomare sui veicoli selezionati (premi il pulsante destro del mouse o la Barra spaziatrice sull'icona del veicolo).

Premi SHIFT 0 (tastierino numerico) per accedere alla Tower View (Inquadratura dalla Torre).

Schermo di Ricerca & Sviluppo:

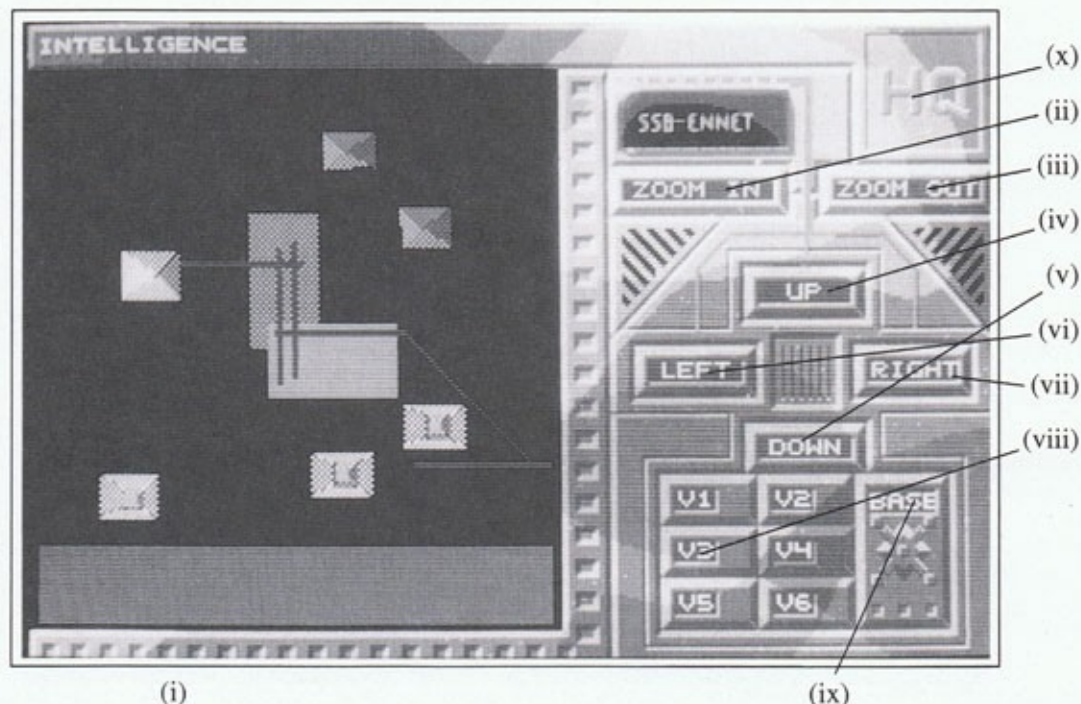
Assumi i tuoi scienziati per lavorare sulle strategie di nonsviluppo – nel caso in cui avessi le risorse appropriate – e fai in modo che i tuoi ingegneri le costruiscano.



Selettore delle strategie (i) precedenti, (ii) successive e (iii) ripetitive, (iv) display grafico dei veicoli scelti o delle armi con il numero della strategia, (v) il suo nome, (vi) la percentuale di sviluppo della strategia, (vii) percentuale di ogni unità prodotta, (viii) totale # di unità disponibili. (ix) Peso unitario, (x) # il lavora degli scienziati sulla finestra di sviluppo, # di ingegneri che lavora sulla finestra della produzione, (xii) aumento & (xiii) riduzione delle icone della potenza dell'uomo. (xiv) # di tre scienziati; (xv) # di tre ingegneri. (xvi) Icona HQ.

Schermo di intelligenza (mostra solo le aree perlustrate):

Perlustrare l'area e fissare i punti d'azione per i tuoi veicoli.



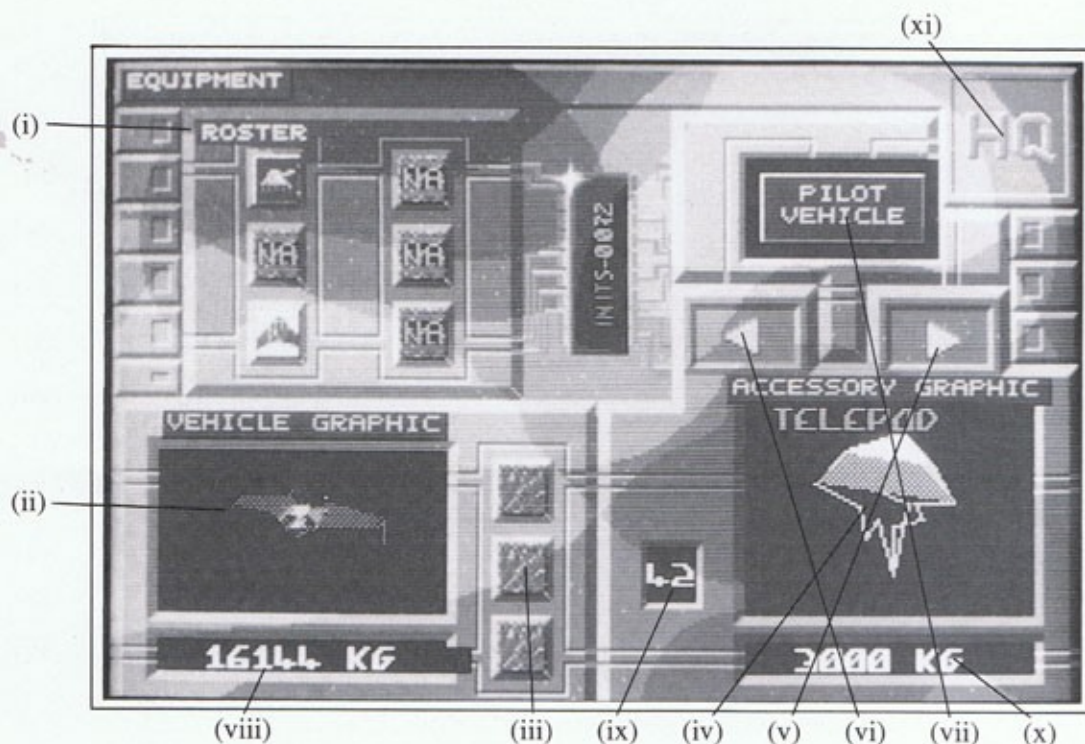
Zooma all'interno per specificare i dettagli, (ii) zooma all'esterno per le visioni totali, (iii) muovi i punti della visione (iv) in alto, (v) in basso, (vi) a sinistra e (vii) a destra. Scegli i punti d'azione. Centra il punto di visione su uno (viii) dei sei veicoli nel campo o (ix) sulla tua base. (x) Ritorna allo schermo HQ.

Per definire una meta, prima seleziona un veicolo dall'icona dei veicoli (*vedi sotto) poi sposta il tuo cursore verso l'area richiesta sulla mappa e clicca il pulsante di sinistra. Piazzando il cursore nell'area della mappa e poi cliccando il pulsante di destra si centralizza il punto sotto il cursore. Tenendo il cursore fuori dal centro e tenendo premuto il pulsante di destra e muovendosi verso il basso scorrerà la mappa.

* Cliccando il pulsante di sinistra sull'icona di un veicolo selezionato, il veicolo stesso viene posizionato al centro della mappa, cliccando il bottone di destra sull'icona di un veicolo selezionata, lo prepara per una meta senza averlo centrato nella mappa.

Schermo dell'equipaggiamento:

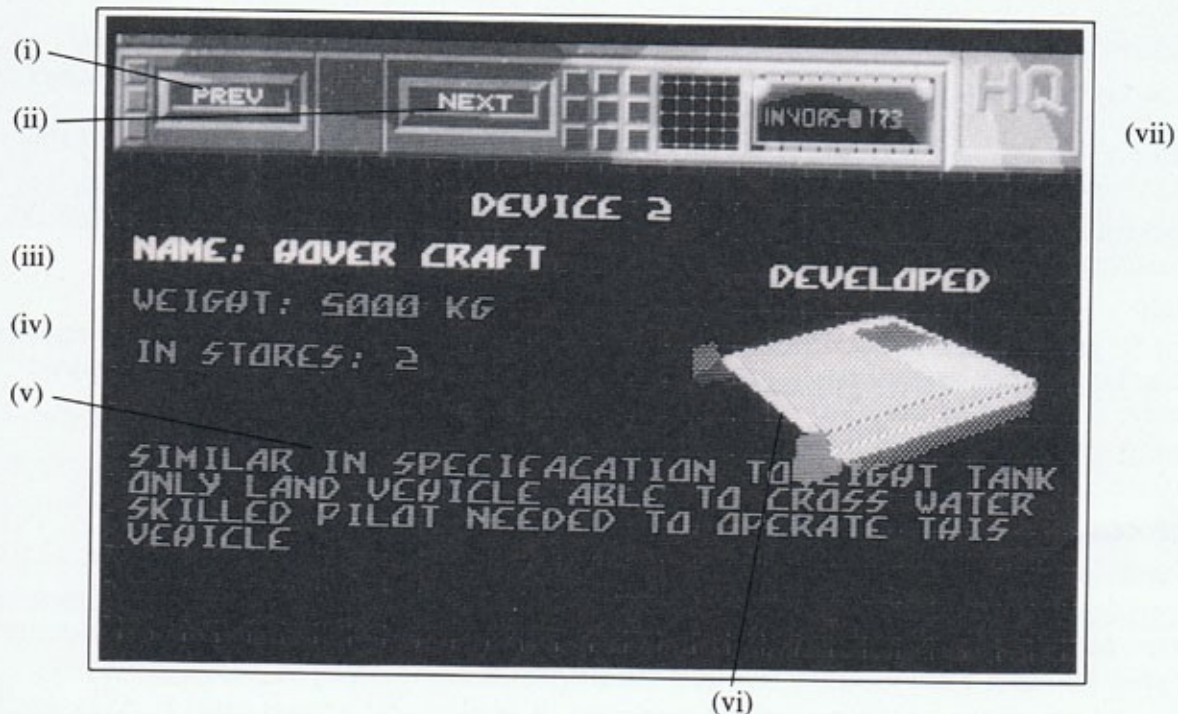
Seleziona un veicolo adatto all'incarico che deve portare a termine, poi muniscilo dell'appropriato equipaggiamento.



(i) Orario di servizio di veicoli nel campo. (ii) Grafica del veicolo selezionata, (iii) armatura del veicolo selezionata (fino ad un massimo di tre elementi), (iv) Selezione grafica della strategia, (v) Successiva e (vi) precedente icona della strategia, (vii) icona del Pilota del veicolo, (viii) test: pesi e numero di strategie (ix) disponibili, (xi) icona HQ.

Schermo Magazzino:

Vedi cosa c'è nel magazzino . . .



Icone degli elementi (i) precedenti & (ii) successivi, (iii) Nome dell'elemento, (v) Quantità nel magazzino e informazioni sull'elemento.

(vi) Rappresentazione grafica dell'elemento. (vii) Icona HQ.

SUGGERIMENTI

Una guida per trovare il primo pezzo della Bomba Neutrone . . .

Seleziona lo Schermo di Intelligenza poi seleziona Veicolo 1.

Centra sulla tua base e zooma all'interno delicatamente. Muoviti verso sinistra finché vedi una pista di atterraggio, clicca su di essa con il tasto sinistro del mouse – un segno trasversale dovrebbe apparire opra la pista, questo è il segnalatore del punto d'azione del Veicolo 1.

Seleziona lo Schermo dell'Equipaggiamento e scegli un Combattente Segreto nella scanalatura 1. Armalo con lasers missili e visibilità notturna.

Pilotalo

Premi '7' per attivare la Navigazione dei punti d'azione. Un piccolo indicatore appare sullo schermo per segnalare la via verso il tuo bersaglio. La distanza dal tuo punto d'azione è segnalata sul VDU.

Accendi il motore e rulla sulla pista, utilizza il massimo della spinta e decolla.

Dirigi il combattente verso il tuo bersaglio usando l'indicatore – tutte le quattro direzioni vengono evidenziate quando sei sulla corretta traiettoria.

Prima di intercettare il tuo bersaglio, arma i tuoi missili.

Appena raggiungi il campo aereo il tuo sistema di intercettazione dei missili dovrebbe rilevare alcune installazioni sul campo nemico. Quando il ricercatore viene bloccato il suo tono cambia. Puoi sparare quando sei pronto.

Assicurati che il tuo aereo non sia in pericolo di schiantarsi e puoi guardare il missile dalla telecamera installata sull'aereo.

Se dovessi rimanere sprovvisto di missili prima di aver distrutto tutti gli insediamenti nemici, seleziona laser e cerca di distruggere le loro difese.

Se un missile ti colpisse, lancia razzi e cerca di manovrarli.

Dopo aver distrutto il terreno di difesa premi '8' per attuare la tua Base d'Azione.

Fai atterrare il tuo combattente, dirigilo in un posto sicuro e cerca di recuperarlo.

Seleziona un Serbatoio Pesante per slot 2.

Sistema il punto d'azione come prima ed arma il serbatoio – non dovresti incontrare nessun tipo di resistenza nemica . . . ma non puoi mai esserne troppo sicuro.

Dirigi il serbatoio verso la deserta pista e prendi la Bomba Neutrone guidandola sopra di esso. Appena la strategia viene recuperata esso viene automaticamente fatto a pezzi e trasportato alla base tramite il LVPT di bordo (Grande Veicolo Portatile Teleport) – trasportato solo da Serbatoi Pesanti e Bombardieri Segreti.

Dovresti ora aver raccolto con successo la prima parte della Bomba Neutrone.

Se desideri riportare il serbatoio alla base premi '8' per Base d'azione e guidalo verso casa.

Il test della missione in corso (su VDU mode 2) sarà aggiornato per riflettere la missione completa.

"GIOCO A DUE GIOCATORI (RICHIEDE DUE MACCHINE):

**PER PERMETTERE A DUE PERSONE DI GIOCARE SIMULTANEAMENTE,
QUALSIASI VERSIONE DEL COMPUTER AMIGA ED ST VA COLLEGATA VIA
COLLEGAMENTO SERIALE."**

VIRUS WARNING

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. See below for details.

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.

RINGRAZIAMENTI

Disegno dei Gioco e Coding - Paul Hunter & Ed Scio
Grafica

3D - Jim Bowers & Lee Carus

Bitmap - Lee Carus & Gary Corbett

RAY TRACING

Disegno & Grafico - Jim Bowers

Sequenze Coding - Chris Wylie

Documentazione - Nik Wild

Speciale ringraziamento a - Steve Riding & Phil Betts

