



© PSYGNOSIS LTD 1994

# CODENAME *Call of Duty*

ARMOUR BLOOD II

**Hubschrauber**

Geschwindigkeit 279-295 km/h  
 Schildstärke Schwach bis Mittel  
 Gewicht 3300-2900 kg  
 Reichweite 464 km  
 Waffenzuladung Laser, Rakete, ungelenkte Rakete, ungelenkte Minirakete  
 Weitere Zuladung Nachtvisier, Tarnmantel, äußerer Kraftstoffbehälter, Regenerierungskapsel

**Luftschiff**

Geschwindigkeit 60-82 km/h  
 Schildstärke Schwach bis Mittel  
 Gewicht 1400-1200 kg  
 Reichweite 98 km  
 Waffenzuladung Laser, Minirakete, ungelenkte Rakete  
 Weitere Zuladung Nachtvisier, Tarnmantel, äußerer Kraftstoffbehälter, Regenerierungskapsel

**MITWIRKENDE**

Programmierung, Sound, Spieldesign und 3D-Graphik	Paul Hunter
Projektmanagement	Steve Riding
Graphikdesign	Andrew Ingram, Stefan Osypanka and Martin Edmundson
Animierte Sequenzen	Stefan Osypanka
Animationsprogrammierung	Paul Hunter
Zusätzliches Spieldesign	Nick Burcombe
Anleitung und Text auf Verpackung	Mat Toor
Design der Anleitung und Verpackung	Keith Hopwood and Mark Hillman
Qualitätssicherung	Mark O'Connor, Stewart Allen and Paul Tweedle

COPYRIGHT © 1994 BY PSYGNOSIS LTD.  
 South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ Großbritannien

**Garantie**

Psygnosis behält sich das Recht vor, jederzeit und unangekündigt Verbesserungen an diesem Spiel vorzunehmen. Sollten Sie innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum einen Herstellungsmangel feststellen, geben Sie das Produkt bitte Ihrem Händler zurück. Für Schäden, die nach dem Erwerb des Produkts eintreten, wird keine Garantie übernommen. Diese Garantie stellt keine Einschränkung Ihrer gesetzlichen Rechte dar.



Nom de Code  
 Hellfire™  
 Armour-Geddon II

“Non vi saranno veterani della terza guerra mondiale”  
 Walter Mondale

☐☐ ————— OBIETTIVI ————— ☐☐

**LA STORIA CONTINUA..**

"Pensavo che la fine del mondo potesse avvenire solo una volta nella vita. Ma ora non ne sono più tanto sicuro..."

**Mark Day,**  
*presidente del Comitato dei Sopravvissuti, 2083*

"Settant'anni fa, le forze di EDEN (Organizzazione per la Difesa della Terra) furono quasi annientate dal nemico rappresentato dagli abitanti della superficie devastati dalle radiazioni.

Fortunatamente per la razza umana, il satellite Hellfire subì un guasto prima di poter infliggere il colpo di grazia a quello che rimaneva della nostra civiltà sopravvissuta all'olocausto.

Era l'ultima arma di distruzione di massa posseduta dagli abitanti della superficie e da noi stessi, e gli individui più saggi di entrambe le parti trassero un sospiro di sollievo. Avevamo spinto il pianeta sull'orlo della catastrofe per la seconda volta in una generazione, osservando da vicino l'abisso dell'estinzione ed eravamo stati salvati all'ultimo momento.

Forse era giunta l'ora di deporre le armi ed abbracciare i nostri vicini della superficie (anche se il loro aspetto pustoloso, goccioloso e nerboruto poteva far venire il voltastomaco al combattente più spietato).

Ma tali pensieri furono presto dimenticati dinanzi agli eventi sanguinosi della società che si sviluppò in seguito all'olocausto. Nessuna delle due parti sembrò preoccuparsi del fatto che lo stesso miscuglio letale di aggressività, pregiudizio e bieca ignoranza aveva provocato il turbine nucleare scatenatosi nel giugno del 1997. Al contrario, ogni parte imputò all'altra la triste evoluzione della malattia e della disperazione che iniziarono in quel tremendo primo giorno d'estate.

Abbiamo tentato e non siamo riusciti, per poco, a produrre la fine del mondo una volta. Ma il progresso è il progresso. E la pratica aiuta a perfezionarlo..."

*Introduzione a "Un'opinione incensurata",  
Professor Noam Chomski Jr.*

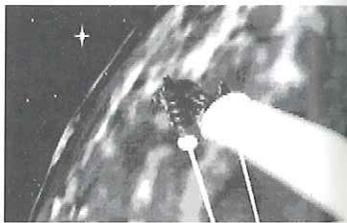
Il presente manuale è imparziale. Nel mondo simulato dal computer, l'etica e la morale non esistono. L'unica regola in vigore è la Legge di Darwin, vale a dire la sopravvivenza del più forte. Uccidere o essere uccisi.

I fatti sono semplici. Disponete del controllo totale delle forze terrestri e aeree di EDEN.

L'obiettivo consiste nel lanciare un razzo spaziale volto a distruggere il satellite Hellfire e in tal modo rimuovere per sempre la spada di Damocle che minaccia la nostra civiltà. Purtroppo anche il nemico sa che il satellite può essere recuperato e ha attivato tutti i dispositivi possibili per riconquistare l'ordigno.

Nessuna delle nostri basi industriali attuali è abbastanza sviluppata per consentirci di completare il razzo senza appropriarci delle risorse, delle miniere e delle fabbriche del nemico. Appropriandovi di materie prime e delle fabbriche che sono in grado di trasformarle, non solo potrete incrementare notevolmente la produzione della base di lancio Yuri Gagarin, ma avrete a disposizione risorse supplementari per sviluppare più armi per difendere la Causa.

Ulteriori dettagli, compresi i piani riguardanti il razzo e l'ubicazione della base di lancio, vi verranno forniti dal centro di comando a tempo debito. Ciò dipende dal tempo impiegato per portare a termine con successo le missioni di intelligenza.



Hellfire in azione

**Informazioni generali**

Il Quartier Generale dell'Organizzazione per la Difesa della Terra è situato in profondità sottoterra in tre luoghi chiave. Tutte le sortite in superficie verranno effettuate da questi luoghi.

In qualità di Comandante in capo delle forze terrestri e aeree di EDEN, avrete il controllo di non più di sei veicoli alla volta. Il controllo coordinato di diversi veicoli di attacco è essenziale per un progresso rapido ed efficace contro il nemico. Tale progresso è indicato dalla costruzione del razzo spaziale: il completamento delle missioni permette di accelerare la costruzione del proprio razzo rallentando quella del nemico.

**RICORDATE:** I veicoli e le armi disponibili sono limitati. In questo caso, lo spreco rappresenta un peccato mortale.

**NON SPRECALE LE VOSTRE ARMI PREZIOSE. IL RISULTATO DELLO SPRECO È LA MORTE.**

**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

**Esecuzione del gioco da dischetti**

Per eseguire Armour-Geddon da dischetti:

1. Riavviare Amiga (spegnerlo e riaccenderlo).
2. Inserire il disco 1 (non occorre eseguire Workbench). La sequenza introduttiva avrà inizio.
3. Inserire il disco 2 quando richiesto dai prompt che appaiono sullo schermo.

Per eseguire Armour-Geddon II senza la sequenza introduttiva, riavviare Amiga e inserire direttamente il disco 2.

**Installazione sull'unità disco rigido con Workbench**

1. Riavviare il computer e caricare Workbench (se non è ancora stato caricato).
2. Inserire il disco 1 in un'unità e fare doppio clic sull'icona del disco Armour-Geddon 2. Verranno visualizzate due icone, una chiamata AG2 e l'altra chiamata Install.
3. Trascinare l'icona Install nel luogo in cui si intende installare AG2 e farvi doppio clic.
4. Tutti i file verranno copiati dall'unità disco rigido. Per l'inserimento dei dischi 2 e 3, attenersi alle istruzioni che compaiono sullo schermo.

Se non si desidera installare la sequenza introduttiva, attenersi alle istruzioni di cui sopra inserendo però il disco 2 invece del disco 1 in un'unità. Il programma di installazione crea una directory chiamata AG2 su cui vengono copiati tutti i file.

**Installazione sull'unità disco rigido dal CLI**

Per installare il gioco manualmente dal CLI, creare una directory, copiarvi tutti i file dei dischi 1, 2 e 3 (per includere l'introduzione) o dai dischi 2 e 3 (per escludere l'introduzione), quindi digitare: COPY FLOPPY HDFLAG (Invio).

**Esecuzione dall'unità disco rigido con Workbench**

Innanzitutto, aprire la cartella AG2, quindi:

- a. È possibile eseguire il gioco e la sequenza introduttiva facendo clic sull'icona AG2.
- b. È possibile eseguire solo il gioco facendo clic sull'icona AG2B.

Dopo avere fatto clic su un'icona, NON premere alcun tasto e non spostare il mouse fino a quando il gioco non è stato caricato.

**Esecuzione dall'unità disco rigido con CLI**

Se il computer di cui si dispone è dotato di un solo megabyte di RAM, potrebbe essere necessario avviare senza Workbench ed eseguire il programma dal CLI. Per istruzioni sull'avvio di Amiga senza Workbench, consultare il manuale dell'utente, quindi digitare:

CD AG2 [Invio]

Se si è installato Armour-Geddon 2 in un'altra cartella, cambiare il nome della directory con AG2; in tal modo, verrà eseguita prima la sequenza introduttiva e poi il gioco. Se si digita AG2B verrà eseguito soltanto il gioco senza la sequenza introduttiva.

**Caricamento e salvataggio**

Per caricare un gioco, accertarsi che non vi siano giochi in corso di esecuzione, quindi:

- 1. Fare clic sull'icona del disco nello schermo CONFIG. Comparirà un selettore di file.
- 2. Selezionare un file da caricare e fare clic su LOAD (Salva) o CANCEL (Annulla).

**Nota:** se il gioco viene eseguito da dischetto, i file salvati verranno scritti su e letti dall'unità df0: (occorre formattare un disco Amiga DOS prima di iniziare il gioco se si desidera salvarlo).

Per salvare un gioco:

- 1. Fare clic sull'icona del disco CONFIG mentre il gioco è in corso di esecuzione. Comparirà anche qui un selettore di file.
- 2. Selezionare uno slot di file per il salvataggio, immettere un nome di file e fare clic su SAVE (Salva) o CANCEL (Annulla).

**Nota:** la prima volta in cui si carica o si salva su un disco vuoto o sull'unità disco rigido, il file della directory non verrà trovato e apparirà il messaggio "Directory Load Error" (Errore di caricamento della directory). Fare clic su CANCEL (Annulla) per visualizzare il selettore di file. Dopo aver salvato su disco, tale messaggio non comparirà più.

**Collegamento seriale per due giocatori**

L'opzione di esecuzione del gioco per due giocatori è disponibile se si dispone di due Amiga e di un cavo modem nullo.

Procedere nel modo seguente:

- 1. Accertarsi che i due Amiga siano spenti.
- 2. Collegare il cavo modem nullo alle porte seriali dei due Amiga.
- 3. Accendere ed avviare i due Amiga, quindi eseguire AG2.
- 4. Selezionare "2 Players" (2 giocatori) dallo schermo CONFIG di AG2.

Il cavo modem nullo dovrebbe essere collegato a:

Pres a	A	a	Pres a	B
Pin da	2			3
Pin da	3			2
Pin da	7			7

Tutti gli altri pin sono inutilizzati o ignorati.

**Salvataggio del gioco per due giocatori**

Se durante l'esecuzione di un gioco si fa clic sull'icona del disco CONFIG, su entrambi i computer comparirà una casella di selettore di file. Se si desidera riprendere un gioco successivamente, occorre salvare il gioco su entrambi i computer. Per fare ciò, attenersi alle istruzioni di salvataggio del gioco per un giocatore ricordandosi però di salvare su entrambi i computer. (Se su uno dei due computer il gioco viene eseguito dall'unità disco rigido, occorre salvare su entrambi i computer.)

**Caricamento del gioco per due giocatori**

Per ricaricare un gioco salvato per due giocatori, il gioco salvato deve essere ricaricato su entrambi i computer prima di fare clic sul pulsante "2 players" (2 giocatori). È possibile utilizzare un gioco salvato per eseguire un gioco a uno o due giocatori. Se lo si utilizza per due giocatori, occorre caricare il gioco su entrambi i computer. Se il gioco viene eseguito da dischetto, i giochi vengono salvati e caricati dall'unità DF0.

Se il gioco viene eseguito dall'unità disco rigido, i giochi vengono salvati e caricati dalla directory AG2 dell'unità disco rigido.

**Nota:** talvolta quando si esegue il gioco a due giocatori, i due computer non sono sincronizzati. Per ovviare a tale problema, salvare i giochi su disco e ricaricare.

**Memoria**

L'esecuzione del programma richiede almeno 1 megabyte di RAM. Quando il gioco viene avviato, vi è un piccolo ritardo durante il quale il programma carica i file. Se l'Amiga utilizzato dispone di abbastanza memoria, occorrerà caricare tali file solo una volta all'inizio del gioco.

☐☐ INIZIO DI UNA CAMPAGNA ☐☐

**Schermo Operazioni**



Questo è il primo schermo che viene visualizzato dopo aver caricato Armour-Geddon II. Si tratta del centro operativo di EDEN, da cui è possibile accedere a qualsiasi parte del campo di battaglia. Nella parte superiore dello schermo compare un menu di comandi; per attivarli, puntare e fare clic con il mouse.

- Per cominciare il gioco dall'inizio, fare clic sul comando CONFIG.

- Scegliere il livello di difficoltà (Training/Easy/Difficult/Hard) (Allenamento/Facile/Difficile/Molto difficile) e fare clic sulle barre della difficoltà per impostare con esattezza il livello desiderato. La regolazione di tali barre dipende dal livello selezionato. Il livello Training (Allenamento) limita le dimensioni della mappa del gioco, il che rende impossibile il completamento, ma consente di accedere ai normali equipaggiamenti e permette di regolare le barre della difficoltà in base alla loro intera portata.
- Fare clic sull'icona dell'unità di controllo per evidenziare il controllo desiderato (AG II supporta la tastiera, il mouse e il joystick).
- Selezionare uno o due giocatori per iniziare il gioco (consultare la sezione relativa al gioco a uno o due giocatori). Ricomparirà quindi lo schermo "Operations" (Operazioni) e il combattimento avrà inizio.

**Schermo Mappa**



Fornisce una panoramica delle operazioni su tutto il campo d'azione di AG II. Le vostre forze sono bianche, mentre i veicoli del nemico sono gialli. Per bloccare il movimento rotatorio della mappa, fare clic sulla parola SPIN nell'angolo inferiore sinistro della mappa. Per riprendere la rotazione, fare di nuovo clic sulla stessa parola. Per regolare la velocità di rotazione, fare clic sulle frecce ai lati del pulsante SPIN mentre la mappa ruota. (Se la mappa

è ferma e si fa clic sulle frecce, la mappa ruoterà per il periodo in cui si tiene premuto il pulsante del mouse.)  
 Per ingrandire la mappa, posizionare il puntatore sull'area che si vuole visualizzare in dettaglio e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Per ridurre le dimensioni della mappa, fare clic con il pulsante destro del mouse.  
 Per centrare lo schermo della mappa su un veicolo specifico del campo di battaglia, puntare sull'icona del veicolo in una delle sei caselle situate nella parte inferiore destra dello schermo, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse. Per spostarsi direttamente dallo schermo della mappa alla cabina di pilotaggio di un veicolo specifico, ripetere la procedura ma facendo clic con il pulsante sinistro del mouse.

Per tornare allo schermo delle operazioni da qualsiasi altro schermo del gioco, premere il COMANDO DI MENU MAP (Mappa), il prompt OPS sullo schermo o fare clic sul pulsante ESCAPE. Fare clic sul pulsante M dello schermo a destra di MESSAGGI per cambiare la modalità di visualizzazione della mappa.

**Schermo Messaggi**

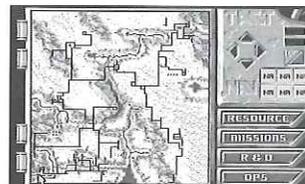
Questo schermo fornisce un resoconto aggiornatissimo della battaglia. Controllarlo regolarmente per vedere lo stato corrente delle vostre fabbriche, miniere e basi e il progresso nel gioco.

Per scorrere i messaggi in avanti e indietro, fare clic sulle frecce nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

**Schermo Statistiche**

Fornisce un resoconto ancora più dettagliato dello stato corrente. Comprende diagrammi che mostrano il vostro livello di progresso nella costruzione del razzo rispetto a quello del nemico. Viene fornita inoltre una stima approssimativa del numero di fabbriche, miniere e quartieri generali catturati e distrutti dalle vostre forze e da quelle nemiche.

**Schermo Tattiche**

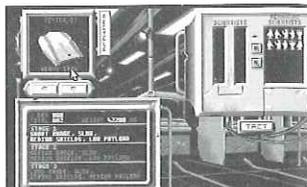


Questo schermo comprende diverse funzioni:

- **Missions (Missioni)**  
 Man mano che le équipe di intelligence e i satelliti di ricognizione raccolgono ed elaborano le informazioni, i risultati vengono analizzati e visualizzati sul tabellone Missions (Missioni). Per attivare lo schermo, puntare e fare clic sul pulsante Missions; se necessario, fare clic sull'area superiore/inferiore della finestra di testo per

scorrere le varie missioni disponibili. Il completamento di tali missioni è un elemento essenziale di una strategia vincente; ad esempio, non sarà possibile iniziare a costruire il razzo fino a quando non si è completato un certo numero di missioni.

- **Ricerca e Sviluppo (R&D)**  
 Molte delle armi potenziali di Armour-Geddon II™ non saranno disponibili fino a quando non si saranno ottenuti le necessarie risorse scientifiche e i materiali per svilupparle (tranne se si esegue il gioco al livello "Training"). Per accedere allo schermo R&D, premere il relativo pulsante. Si avrà a disposizione un gruppo di scienziati a ognuno dei quali si può assegnare il compito di sviluppare e migliorare gli armamenti. Più sono gli scienziati che lavorano su un progetto, minore sarà il tempo richiesto per produrre i modelli per un pezzo particolare. Occorre ricordare però che, una volta che i modelli sono stati completati, l'armamento NON è automaticamente disponibile. Occorre fabbricare le attrezzature presso la base iniziale (Base Alpha) o nelle fabbriche nemiche conquistate. La produzione di una fabbrica è possibile solo quando vengono fornite materie prime da una miniera.



Lo schermo R&D

• **Resources (Risorse) (miniere e fabbriche)**

Dopo aver scoperto e catturato miniere, queste verranno visualizzate sulla mappa Tactics quando si preme il pulsante Resources (Risorse). Le miniere e le fabbriche nemiche sono nere, le strutture non nemiche sono gialle e le miniere e le fabbriche distrutte sono blu.

Un rapido clic sulla miniera consente di attivarla e di visualizzare informazioni sulle sue riserve minerarie. Se si tiene premuto il pulsante del mouse, nel caso in cui la miniera sia stata catturata e non appartenga al nemico, è possibile costruire un canale di fornitura collegato con la fabbrica che la miniera deve rifornire. (Se la fabbrica si trova in un raggio di 32 km, il canale è verde; altrimenti è marrone chiaro.) Rilasciare il pulsante del mouse per vedere il materiale "fluire" verso la fabbrica sulla mappa.

Fare clic sulla fabbrica. Comparirà una finestra in cui selezionare i tre articoli che la fabbrica deve produrre. Scorrere lo schermo selezionato fino a quando l'articolo desiderato non è evidenziato, quindi fare clic nella casella di produzione vuota. A condizione che si disponga di una quantità sufficiente della materia prima richiesta (ad esempio, l'esplosivo è essenziale per i missili, le granate, le bombe, ecc.), i pezzi verranno prodotti e trasferiti al deposito del Quartier Generale della base. Se le materie prime per produrre gli articoli selezionati non sono sufficienti, l'icona continuerà a lampeggiare.

Ricordare che la fabbrica cercherà sempre di fabbricare i prodotti che compaiono all'inizio dell'elenco. Se il primo articolo non può essere prodotto (ad esempio perché si tratta di un missile per cui è necessario l'esplosivo e le riserve della miniera sono esaurite), saranno prodotti gli articoli successivi che richiedono materie prime diverse che sono disponibili. La soluzione consiste nell'evidenziare gli articoli che possono essere prodotti e posizionarli all'inizio dell'elenco sovrascrivendo l'articolo che blocca la produzione.

• **Rotta e navigazione**

Un elemento importante per avere successo in Armour-Geddon II™ consiste nella capacità di assegnare punti di rotta verso cui i veicoli verranno diretti dai piloti automatici di bordo. Per assegnare un punto di rotta a un veicolo, fare clic sull'icona del veicolo nel pannello di navigazione situato nella parte superiore destra dello schermo Tactics. Tutti i punti di rotta già assegnati al veicolo verranno evidenziati. Si può spostare o aggiungere un punto di rotta in due modi: facendo clic su un punto esistente e spostando il mouse nella posizione in cui il veicolo deve dirigersi; oppure, facendo clic sul mirino del punto di rotta e usando le quattro frecce nel pannello di navigazione.

Ogni veicolo deve disporre di almeno un punto di rotta (quello assegnato alla base da cui è stato lanciato) e può averne al massimo cinque. Usare il pulsante della base successiva per scorrere i punti di rotta che possono essere spostati con le frecce.

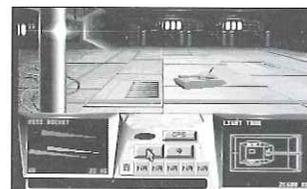
Per cancellare un punto di rotta, fare clic su di esso e trascinare il mirino in un punto adiacente assegnato al veicolo. Non è possibile cancellare il primo punto di rotta del veicolo (quello assegnato alla base da cui è stato lanciato), né è possibile spostarlo dalla posizione originale. **NOTA** - È possibile scaricare le coordinate dei punti di rotta direttamente dal computer della missione al computer di navigazione a bordo del veicolo. Per fare ciò, selezionare la missione che si intende intraprendere, selezionare l'icona di un veicolo e fare clic sul pulsante BASE



Lo schermo della fabbrica

SUCCESSIVA/SCARICAMENTO AUTOMATICO (nella parte superiore destra dello schermo), assicurandosi di aver mantenuto il gioco nello schermo Mission. Per confermare le impostazioni di scaricamento, fare clic su una parte non utilizzata del pannello di navigazione (vale a dire su qualsiasi parte del pannello tranne le icone dei veicoli, i controlli del cursore e il pulsante BASE SUCCESSIVA/SCARICAMENTO).

**Schermo Equipaggiamento**



Se si seleziona questa opzione dal menu dello schermo delle operazioni, si va alla baia di lancio principale. Da qui è possibile selezionare ed equipaggiare i veicoli e lanciarli da una delle tre basi (tranne nella modalità di allenamento).

Selezione ed equipaggiamento di un veicolo:

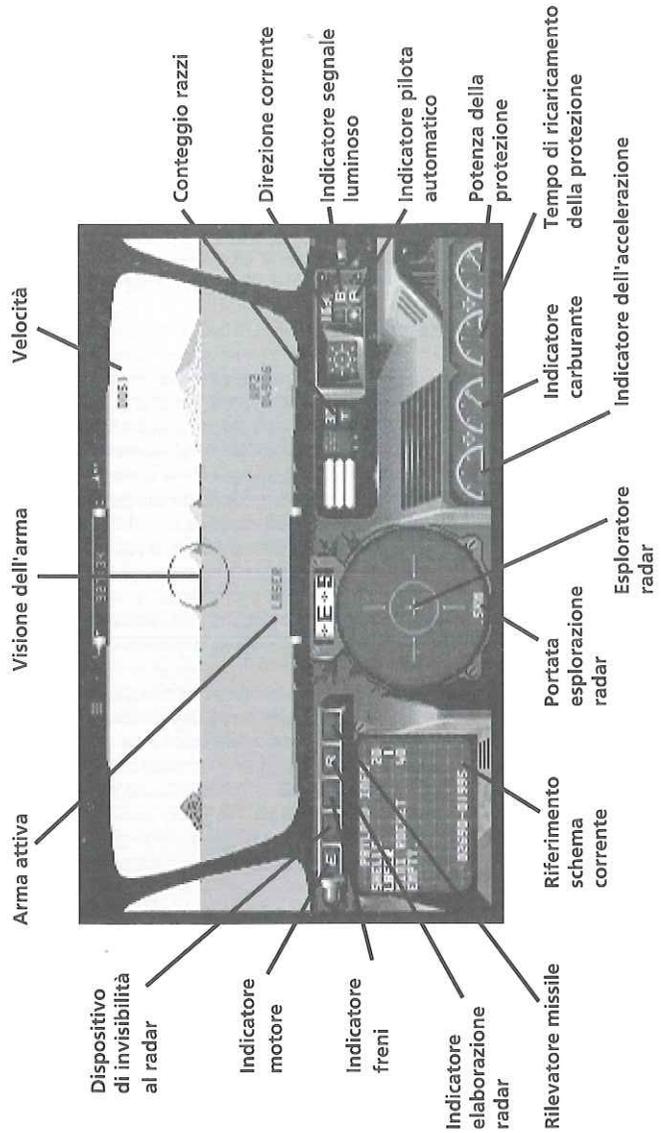
1. Puntare e fare clic su uno dei sei quadrati nella parte inferiore destra dello schermo.
2. Usare il cursore per premere i pulsanti sinistro e destro che consentono di scorrere il

- ruolino del veicolo sul lato inferiore sinistro dello schermo.
3. Quando il veicolo che si vuole equipaggiare e lanciare è evidenziato nella finestra, fare clic su di esso e trascinarlo nella finestra vuota nella parte inferiore destra dello schermo. Comparirà il contorno di un veicolo.
4. Per equipaggiare il veicolo, usare il cursore per scorrere di nuovo il lato inferiore sinistro dello schermo (i veicoli verranno sostituiti dalle armi e dagli accessori disponibili per il veicolo selezionato). Fare clic sull'equipaggiamento selezionato e trascinarlo verso il contorno del veicolo. Gli elementi dell'equipaggiamento possono essere collocati solo sui supporti del veicolo evidenziati in giallo, e alcuni veicoli possono trasportare solo un numero limitato di determinati tipi di equipaggiamenti.

Ricordare che nel bunker devono esservi riserve del pezzo dell'equipaggiamento selezionato prima che possa essere caricato su un veicolo (il numero che appare al di sotto dell'icona nella finestra indica le riserve correnti).

5. Dopo aver caricato sul veicolo selezionato tutto l'equipaggiamento richiesto, è opportuno impostare i punti di rotta (consultare la sezione "Rotta e navigazione" più sopra). Per lanciare il veicolo nel campo di battaglia, fare clic su una delle tre uscite nella parte posteriore della baia di lancio. Ognuna corrisponde ad una delle vostre basi. L'ascensore porterà il vostro veicolo in superficie e sarete pronti per l'azione. Si noti che ciascun ascensore è collocato al di sopra di un gancio specificamente progettato per alcuni tipi di veicoli, il che significa che ogni tipo di veicolo può essere lanciato attraverso un ascensore specifico in ciascuna base.

Se le luci al di sopra delle porte dell'ascensore passano da verde a rosso, quell'ascensore non può essere utilizzato, perché è danneggiato o perché l'intera base è distrutta. (Gli ascensori danneggiati possono essere riparati solo se la base non è distrutta.) Se tutti gli ascensori sono rossi, probabilmente significa che il gioco è terminato.



**Tasti di controllo del veicolo:**

- \ avvia/spegne il motore
- Freccia su aumenta la potenza (parte anteriore del velivolo abbassata)
- Freccia giù riduce la potenza (parte anteriore del velivolo alzata)
- Freccia sinistra gira o vira a sinistra
- Freccia destra gira o vira a destra
- Tasto di ritorno indietro frena (Solo aereo)
- + aumenta la potenza
- riduce la potenza
- <> Vira a sinistra/a destra (solo aereo)

**Sistema di controllo delle armi**

- V attiva la visualizzazione del carico utile (sul lato inferiore sinistro della cabina di pilotaggio del veicolo). Premendo ripetutamente, si passa dal bersaglio, al carico utile, alle modalità di teletrasporto.
- W Passa al carico utile/teletrasporto successivo
- S seleziona il carico utile evidenziato ...o attiva il teletrasporto
- T seleziona il bersaglio aereo (per i missili) tra quelli indicati sul display del radar
- Maiusc e T seleziona il bersaglio terrestre tra quelli indicati sul display del radar
- BARRA SPAZIATRICE attiva o lancia il carico utile selezionato
- TAB alza il cannone del carro armato (solo carri armati)
- CTRL abbassa il cannone del carro armato (solo carri armati)
- AMIGA (destra) e ALT (destra) lancia il segnale luminoso

**Altre funzioni utili**

- Esc va allo schermo Operations
- P mette il gioco in pausa
- Tasto ALT sinistro + A attiva il pilota automatico verso il punto di rotta successivo
- Tasto AMIGA sinistro + A attiva il pilota automatico verso il segnale successivo (mentre il segnale è illuminato)
- F tenta di rifornirsi di carburante
- L tenta di usare l'ascensore
- F1-6 seleziona i veicoli 1-6
- Maiusc + Esc autodistrugge il veicolo
- M va alla mappa Tactics
- Maiusc + M Visualizza l'ultimo messaggio
- B Attiva/disattiva il segnale luminoso
- C Seleziona la modalità di controllo
- H Controllo della luminosità HUD
- HELP aumenta la velocità di caricamento delle protezioni
- Canc riduce la velocità di caricamento delle protezioni



La prima cosa da fare dopo aver lanciato un veicolo nel campo di battaglia è avviarne il motore. Se si pilota un velivolo, portarlo sulla pista, prendere velocità e decollare. Se si controlla un veicolo terrestre, scegliere la direzione e avanzare molto velocemente.

A questo punto, è opportuno impostare la rotta (se non lo si è ancora fatto). Dalla cabina di pilotaggio del veicolo, premere il pulsante "escape" per visualizzare lo schermo delle operazioni. Fare clic su Tactics per visualizzare lo schermo Tactics. Selezionare l'icona del veicolo; tutti i punti di rotta assegnati al veicolo verranno evidenziati sulla mappa. Se si è appena iniziato a giocare, vi sarà un solo punto di rotta, che corrisponde alla base da cui è stato lanciato il veicolo. Se erano già stati assegnati punti di rotta prima del lancio, questi verranno programmati nel computer di navigazione.

Prima di tutto, attivare le protezioni, altrimenti il veicolo si trasformerà in una nuvola di particelle radioattive prima che possiate pronunciare una sola parola. Premere il tasto HELP per attivare le protezioni e aumentarne la velocità di caricamento (ad una velocità maggiore corrisponde un rifornimento di energia più rapido, ma il consumo delle riserve di carburante è più grande).

Dove andate? Controllate lo schermo Mission; vi fornirà uno schema di riferimento per l'obiettivo della missione successiva che può essere utilizzato per impostare la rotta del veicolo. Siete stanchi di manovrare il veicolo lungo tutta la rotta? Nessun problema! Selezionare il pilota automatico premendo i tasti ALT sinistro e A. Per disattivare il pilota automatico, premere soltanto A.

Vi trovate sotto tiro? Avete due scelte. Potete attivare il dispositivo di invisibilità in modo da non essere individuati dal radar nemico oppure distruggere gli avversari (naturalmente potete fare entrambe le cose mediante la cosiddetta tecnica "cintura e bretelle").

Per attivare il dispositivo di invisibilità, se il vostro veicolo ne ha uno sul carico utile, premere il tasto V. Apparirà un elenco del contenuto del carico utile nello schermo della cabina di pilotaggio a destra. Premere il tasto W per scorrere l'elenco evidenziando un articolo dopo l'altro. Quando il dispositivo di invisibilità è evidenziato, premere il tasto S per attivarlo.

### Cattura delle installazioni nemiche

Per catturare una base, una fabbrica o una miniera nemica, occorre parcheggiare il veicolo davanti al Quartier Generale avversario. (Talvolta, il luogo esatto è indicato; ma nella maggior parte dei casi bisognerà andare a tentativi per individuare esattamente i punti vulnerabili.) Se si cattura una base nemica, lo stendardo di EDEN verrà issato sull'asta della bandiera; mentre la cattura di miniere e fabbriche verrà confermata dal computer di bordo del veicolo.

Dopo che una base nemica è stata catturata, le sue difese verranno utilizzate contro i ribelli nemici, a condizione che non siano andate distrutte durante l'attacco iniziale. Se il Quartier Generale non è distrutto, gli edifici danneggiati situati vicino a una base, e lo stesso Quartier Generale, verranno lentamente ricostruiti.

Si può utilizzare qualsiasi miniera catturata per fornire materie prime a una singola fabbrica in un raggio di 32 km. La fabbrica può produrre fino a tre armi, veicoli o accessori diversi, a seconda del tipo e della quantità di materie prime ad essa fornite dalla miniera. (Nota: diverse miniere possono rifornire un'unica fabbrica, ma una sola miniera non può rifornire più di una fabbrica.)



X indica il punto...

Tutti gli equipaggiamenti prodotti da una fabbrica verranno automaticamente trasportati al magazzino centrale di EDEN e saranno immediatamente disponibili. Il nemico tenterà di ricattare o distruggere miniere, fabbriche e basi; si consiglia quindi di conquistarle con il danno minimo possibile ai relativi edifici e difese.

### Modalità di combattimento

Le armi utilizzate determinano con esattezza la procedura di combattimento. Tutte le armi vengono attivate in modo simile al dispositivo di invisibilità (vedere sopra). Selezionare il carico utile necessario, attivarlo con il tasto S e lanciarlo nel momento opportuno premendo la BARRA SPAZIATRICE.

**Shells (granate) lanciate da carri armati** – La mira viene presa controllando il cannone del carro armato. Usare i tasti TAB e BLOC MAIUS per regolare l'elevazione, FRECCIA DESTRA E FRECCIA SINISTRA (o joystick/mouse) per stabilire la direzione. Ovviamente, maggiore è l'elevazione, più la granata viene lanciata lontano. (Ricordare che il cannone può essere spostato solo se il motore è acceso.)

**AVVERTENZA:** la scarica di una granata quando il cannone è all'angolo di elevazione minore può causare seri danni al carro armato.

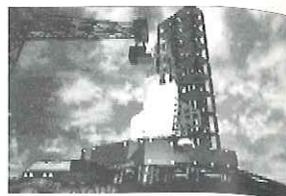
**Lasers (Laser)** – Se si sono collegati laser al cannone del carro armato durante l'equipaggiamento del veicolo, questi possono essere orientati come le granate. Altrimenti, i laser possono solo essere lanciati nella direzione del veicolo di fronte ad essi, e possono essere orientati solo facendo ruotare il veicolo a sinistra o a destra (e procedendo verso l'alto o verso il basso se sono montati su un aereo).

**Missiles (Missili)** – I missili sono armi autoguidate che si dirigono verso le emissioni di calore di aerei, veicoli terrestri, ecc. Per mirare il missile, selezionare l'arma e attivarla con i tasti W e S. L'icona dell'obiettivo si sposterà verso l'obiettivo corrente come mostrato sullo schermo radar della cabina di pilotaggio (potrebbe essere necessario manovrare l'aereo in modo da permettere all'icona di bloccarsi sull'obiettivo sullo schermo). Dopo aver ottenuto il controllo del missile, premere la BARRA SPAZIATRICE. Per escludere l'obiettivo scelto dal computer, premere il tasto T fino a quando il nemico che si vuole distruggere non è evidenziato.

**Rockets (Razzi)** – A differenza dei missili, i razzi sono armi stupide. Non si dirigono verso i nemici, ma viaggiano nella direzione in cui sono stati lanciati per la durata della carica di lancio. Di conseguenza, non possono essere utilizzati come armi terra-aria (anche se possono essere utilizzati come armi aria-terra).

**Flares (Razzi)** – Rappresentano la difesa principale contro missili diretti verso fonti di calore. Quando un missile vi insegue, scaricate alcuni di questi razzi (dagli studi svolti risulta che una scarica di tre sia più efficace) usando i tasti AMIGA DESTRO o ALT DESTRO e scappate. Forse riuscite a salvarvi la pelle...

**Segnali luminosi** – Vi sono più di 112.589 km<sup>2</sup> di campo di battaglia e talvolta si perdono di vista i propri veicoli, oppure si intende attaccare utilizzando due o più veicoli vicini. In tal caso i segnali luminosi sono utili. Ogni veicolo è dotato di un segnale luminoso che può essere attivato premendo il tasto B. Altri veicoli possono quindi dirigersi verso tale segnale luminoso usando il pilota automatico. Visualizzare lo schermo della cabina di pilotaggio del veicolo da avvicinare e premere il TASTO AMIGA SINISTRO + A.



### Costruzione della base di lancio e del razzo

L'ubicazione della base di lancio non sarà nota fino a quando non saranno state completate alcune missioni di intelligence e non sarà stata sottratta la posizione al nemico. Da questo momento inizia una corsa contro il tempo per costruire e completare la base di lancio e il razzo prima del nemico. Per fare ciò, le vostre fabbriche devono produrre materiali composti altamente resistenti che, come gli altri articoli, vengono immediatamente trasportati al magazzino centrale per essere quindi utilizzati sul campo di combattimento. Occorre trasportare questi materiali alla base di lancio con un camion (dirigerlo direttamente verso la torre di lancio). Man mano che i materiali giungono alla base, la costruzione avviene automaticamente e potrete vedere la base di lancio e il razzo crescere sotto i vostri occhi...  
**AVVERTENZA:** Mentre si caricano i materiali, la base di lancio potrebbe essere danneggiata da fiamme lanciate da aerei nemici che attaccano il camion.

### Altre caratteristiche importanti:

#### Teleport Pods (Navicelle di teletrasporto)

La portata limitata di alcune delle armi principali, come i carri armati pesanti, significa che l'uso efficace del teletrasporto è essenziale per il successo sul campo di azione di Armour Geddon. Come indica il nome, le navicelle di teletrasporto trasferiscono un veicolo dalla posizione A alla posizione B istantaneamente e senza consumo di carburante. Solo Base Alpha inizia il gioco con una navicella di teletrasporto, situata accanto alla torre di controllo. Altre navicelle di teletrasporto possono essere distribuite su tutta la mappa caricandole sul bombardiere e "lasciandole cadere" (come se si trattasse di bombe) nel punto desiderato. Per utilizzare una navicella di teletrasporto, un veicolo deve essere fermo direttamente al di sotto di essa. Quindi occorre attivare il pannello delle informazioni relative al teletrasporto sul display della cabina di pilotaggio premendo il tasto V fino a quando non appare sullo schermo. Verranno elencate tutte le ubicazioni correnti delle navicelle di teletrasporto e i relativi numeri di riferimento sullo schema. Usare il tasto W per scorrere l'elenco fino a quando l'ubicazione desiderata non è evidenziata. Quindi premere il tasto S per attivare la navicella di teletrasporto. Ma occorre ricordare che la destinazione può essere soltanto un'altra navicella di teletrasporto (se non ne avete posizionata alcuna non potete andare da nessuna parte!) e l'operazione non sarà possibile se vi è un altro veicolo nel raggio di 30 metri dalla destinazione di teletrasporto. Buon viaggio! (E fate attenzione alle mosche dispettose!)

#### Recycle Pods (Serbatoi di riciclaggio)

Le materie prime sono scarse nel 2083 e se sprecate le poche riserve di cui disponete, vi ritroverete presto in guai seri. D'altro canto è inevitabile che uno dei vostri veicoli di tanto in tanto esaurisca il carburante o venga seriamente danneggiato; dopotutto, questa è una guerra. Quando ciò accade significa che tutte le risorse e i materiali presenti in tale veicolo si trovano sul campo di combattimento inutilizzati. La soluzione consiste nel saccheggiare il veicolo con l'aiuto di serbatoi di riciclaggio.

Per fare ciò, occorre prima sviluppare e fabbricare i serbatoi di riciclaggio. Quindi occorre equipaggiare e lanciare un veicolo con uno o più serbatoi (in base al numero di veicoli abbandonati che si intende saccheggiare). Dirigere il proprio veicolo verso il veicolo abbandonato, evidenziare il serbatoio di riciclaggio sul pannello di controllo della cabina di pilotaggio con il tasto W e attivarlo con il tasto S. Il veicolo abbandonato verrà teletrasportato indietro alla base più vicina e trasformato nelle materie prime che lo compongono, anche se in seguito al processo di riciclaggio circa il 20% dei materiali non è utilizzabile.

#### Fuel Pods (Serbatoi di carburante)

Come indica il nome, i serbatoi di carburante consentono ai veicoli di rifornirsi di carburante. Ma il loro vantaggio maggiore consiste nel fatto che possono essere lasciati cadere in qualsiasi luogo sul campo di azione, consentendo ai veicoli terrestri e aerei di rifornirsi di carburante durante le sortite senza dovere tornare alla base. I serbatoi vengono "lasciati cadere" dai bombardieri esattamente come le navicelle di teletrasporto. Per utilizzare i serbatoi, parcheggiare il veicolo il più vicino possibile al serbatoio e premere il tasto F fino a quando il rifornimento non è completato. Ricordare che i serbatoi contengono una quantità limitata di carburante, quindi si svuotano rapidamente se utilizzati molto.

Attenzione appassionati di hi-tech – ecco a cosa servono tutti gli altri tasti

1	seleziona la veduta dalla torre della base
2	seleziona la veduta dalla cabina di pilotaggio
3	seleziona la veduta dalla telecamera del cannone
4	seleziona la veduta dal satellite
5	seleziona la veduta dalla telecamera dell'arma
6	seleziona la veduta esterna 1
7	seleziona la veduta esterna 2
8	seleziona la veduta esterna 3
9	seleziona la veduta flyby
U	seleziona la veduta dalla rotta in direzione dell'obiettivo
J	sposta la telecamera verso l'alto (riduce la veduta dal satellite)
I	sposta la telecamera verso il basso (ingrandisce durante la modalità satellite)
O	ingrandisce/riduce la portata del radar della cabina di pilotaggio
K	riduce/aumenta la portata del radar della cabina di pilotaggio
(	reimposta la telecamera/opzioni del radar sui valori predefiniti
)	ruota la telecamera in senso antiorario
F7	ruota la telecamera in senso orario
F8	regola la nuvolosità
F9	regola la portata della veduta
F10	regola il fattore di frequenza dei fotogrammi
Tastierino numerico 1-9	alterna tra risoluzione alta e bassa
	Visualizza la direzione (non A600)

□□ — **ELENCO DEI VEI COLI** — □□

**Heavy Tank (Carro armato pesante)**

Velocità 48-102 km/h  
 Protezione Medio-alta  
 Peso 42.200 kg-34.700 kg  
 Portata 140 km  
 Armi Granate, razzi, laser  
 Altre caratteristiche Dispositivo di invisibilità, teletrasporto, serbatoio di carburante esterno, visione notturna, serbatoio di riciclaggio

**Light Tank (Carro armato leggero)**

Velocità 68-150 km/h  
 Protezione Medio-alta  
 Peso 23.000-19.000  
 Portata 126 km  
 Armi: Granate, minirazzo, laser  
 Altre caratteristiche Serbatoio di carburante esterno, visione notturna

**Hovercraft**

Velocità 91-190 km/h  
 Protezione Debole-alta  
 Peso 2400-1440 kg  
 Portata 665 km  
 Armi Missili, razzi, laser  
 Altre caratteristiche Serbatoio di carburante esterno, visione notturna

**Missile Defence Platform (Piattaforma di difesa dai missili) (MDP)**

Velocità 75-123 km/h  
 Protezione Medio-alta  
 Peso 2500-2050  
 Portata 135 km  
 Armi Minimissili, laser  
 Altre caratteristiche Serbatoio di carburante esterno, visione notturna, dispositivo di invisibilità

**Truck (Camion)**

Velocità 61-89 km/h  
 Protezione Debole-media  
 Peso 1600-1450 kg  
 Portata 55 km

Armi Nessuna  
 Altre caratteristiche Serbatoio di carburante esterno, materiali, visione notturna, dispositivo di invisibilità, serbatoio di riciclaggio

**Bomber (Bombardiere)**

Velocità 300-345 km/h  
 Protezione Debole-media  
 Peso 22.000-21.000  
 Portata 970 km  
 Armi Razzo, bomba a caduta libera  
 Altre caratteristiche Visione notturna, dispositivo di invisibilità, serbatoio di carburante esterno, navicella di teletrasporto

**Fighter (Caccia)**

Velocità 565-570 km/h  
 Protezione Debole-media  
 Peso 4590-4200 kg  
 Portata 1248 km  
 Armi Laser, missile, razzo, minirazzo, bomba a scoppio ritardato  
 Altre caratteristiche Visione notturna, dispositivo di invisibilità, serbatoio di carburante esterno

**Helicopter (Elicottero)**

Velocità 279-295 km/h  
 Protezione Debole-media  
 Peso 3300-2900 kg  
 Portata 464 km  
 Armi Laser, missile, razzo, minirazzo  
 Altre caratteristiche Visione notturna, dispositivo di invisibilità, serbatoio di carburante esterno, serbatoio di riciclaggio

**Airship (Aeronave)**

Velocità 60-82 km/h  
 Protezione Debole-media  
 Peso 1400-1200 kg  
 Portata 98 km  
 Armi Laser, minimissile, razzo  
 Altre caratteristiche Visione notturna, dispositivo di invisibilità, serbatoio di carburante esterno, serbatoio di riciclaggio

□□ — **AUTORI** — □□

**AUTORI**

Codice, effetti sonori, progettazione e grafica tridimensionale del programma	Paul Hunter
Direttore del progetto	Steve Riding
Grafica	Andrew Ingram, Stefan Osypanka e Martin Edmundson
Sequenze animate	Stefan Osypanka
Codice di animazione	Paul Hunter
Grafica supplementare del gioco	Nick Burcombe
Testo del manuale e della confezione	Mat Toor
Grafica del manuale e della confezione	Keith Hopwood e Mark Hillman
Controllo qualità	Mark O'Connor, Stewart Allen e Paul Tweedle

COPYRIGHT © 1994 BY PSYGNOSIS LTD.  
 South Harrington Building Sefton Street Liverpool L3 4BQ United Kingdom

**Garanzia**

La Psygnosis si riserva il diritto di apportare qualsiasi modifica ragionevole a questo gioco in qualsiasi momento e senza preavviso. Qualora si riscontrassero difetti di fabbricazione entro 90 giorni dalla data di acquisto, si prega di rinviare il prodotto al punto di vendita. La presente garanzia non copre i danni subiti dopo la data di acquisto e non influisce sui diritti dell'utente conformemente alla legge.

