



© PSYGNOSIS LTD 1994

# CODENAME *Call of Duty*

ARMOUR GEODOR II

☐☐ CREDITS ☐☐

Program code, sounds, design and 3D graphics	Paul Hunter
Project manager	Steve Riding
Graphics design	Andrew Ingram, Stefan Osypanka and Martin Edmundson
Animation sequences	Stefan Osypanka
Animation code	Paul Hunter
Further game design	Nick Burcombe
Manual and packaging words	Mat Toor
Manual and packaging design Quality control	Keith Hopwood and Mark Hillman Mark O'Connor, Stewart Allen, Paul Tweedle, Chris Rowley, Lol Scragg and Gary Nichols

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

**Warranty**

Psygnosis reserves the right to make any reasonable changes within this game at any time and without notice. If any manufacturing defect is found within 90 days of purchase, please return the product to the point of purchase. This warranty does not cover damage incurred after purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights.

7757 2020 3543  
2336 8924 4919  
6074 2395 2549

☐☐ CODENAME HELLFIRE ☐☐

# Nom de Code Hellfire™ Armour-Geddon II

“Il n’y aura pas de vétérans de la  
Troisième Guerre Mondiale”

Walter Mondale

9668 6217 2855  
9632 6949 7641  
6422 7513 1741

**L'histoire Continue...**

"Je pensais qu'un homme, dans sa vie, ne pouvait qu'une seule fois être témoin de la fin du monde. Aujourd'hui, je n'en suis plus si sûr..."

**Mark Day,**  
*Président du Comité de Survivants, 2083"*

"Il y a soixante dix ans, les forces de l'EDEN (Earth Defence Network) furent très sérieusement menacées de totale destruction par leurs ennemis, les habitants irradiés de la surface. Heureusement pour la race humaine, le satellite Hellfire tomba en panne avant de pouvoir asséner son coup de grâce sur les derniers représentants de notre civilisation de l'après-holocauste. C'était la dernière arme capable de destruction massive que nous-mêmes et les habitants de la surface possédions encore, et les plus sains d'esprit d'entre nous poussèrent un soupir de soulagement. Notre génération avait pour la deuxième fois poussé la planète au bord du précipice, contemplant son anéantissement mais, dans un dernier sursaut, avait fait le salutaire pas en arrière. Peut-être était enfin venu le temps de déposer les armes et de tendre les bras à nos compagnons de la surface (même si leur apparence physique pustulante, suintante et leurs chairs à vif pouvaient tourner l'estomac du plus endurci à la bataille de nos Commandos). Mais ces bonnes pensées furent vite submergées par les réalités sanglantes de la vie dans une société de l'après holocauste. Aucun des deux camps ne voulait comprendre que ce cocktail explosif et mortel, cette ignorance abjecte et ces résultats désastreux avaient été causés par le maelström nucléaire de Juin 1997. Au contraire, chacun rejetait sur l'autre la faute de cette affligeante progression de la maladie et du désespoir qui commença en ce terrible jour d'été. Une fois déjà nous avons tenté de mener à bien la fin du monde, et c'est de très peu que nous avons échoué. Mais le progrès est le progrès et c'est en forgeant qu'on devient forgeron..."

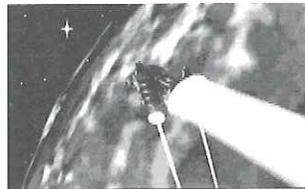
*Introduction à "Un point de vue non censuré"*  
**Professeur Noam Chomski Jr.**

Ce manuel ne prend pas parti. Dans l'univers de la simulation sur ordinateur, moralité et éthique ne figurent pas sur la carte. Ici seule prévaut la Loi de Darwin - la survie des meilleurs. Tuer ou être tué.

Les faits sont simples. Vous avez le contrôle des forces aériennes et terriennes de l'EDEN. Votre objectif est de lancer une sonde spatiale pour détruire le satellite HELLFIRE et ainsi détruire pour toujours l'épée de Damoclès qui menace notre civilisation. Malheureusement, l'ennemi lui aussi sait que le satellite est récupérable, et fait son maximum pour s'emparer de l'arme.

Aucune des bases industrielles actuellement en notre possession n'est assez développée pour permettre de procéder au lancement sans, tout d'abord, nous emparer des ressources, mines et usines de l'ennemi. Prendre les matières premières et les usines pour les exploiter vous permettra de non seulement promouvoir l'engin de lancement Yuri Gagarin, mais aussi de vous donner des ressources supplémentaires pour développer votre armement dans la défense de la Cause.

Des détails supplémentaires -y compris les plans de votre sonde et le lieu du site de lancement -seront donnés à votre centre de commandement au fur et à mesure qu'ils seront disponibles. L'échelle de temps dépend du succès des missions menées par vos forces réunies.



Hellfire en action

**OBJECTIFS**

**Général**

Le Quartier Général de l'EDEN est établi très profondément sous terre, à trois points stratégiques. Toute sortie vers la surface devra se faire de ces trois points.

Vous êtes le Commandant en Chef des forces terriennes et aériennes et vous contrôlez jusqu'à six véhicules simultanément. Un contrôle coordonné de vos diverses attaques est essentiel pour une progression rapide et efficace contre l'ennemi. Cette progression est mesurable par l'évolution de la construction de votre sonde spatiale. Les missions que vous mènerez avec succès accéléreront votre vitesse de construction tout en ralentissant celle de l'ennemi.

**ATTENTION-** Vos provisions d'armes et de véhicules sont limitées. Dans ce scénario, le gaspillage est un péché capital.

NE DILAPIDEZ PAS VOTRE PRECIEUX MATERIEL. LA MORT EST LE SALAIRE DU GASPILLAGE.

**CHARGEMENT**

**Sur disquette**

Pour démarrer Armour-Geddon sur disquette

- 1) ré-initialisez votre Amiga (éteignez-le puis rallumez-le)
- 2) insérez la disquette 1 (il n'est pas nécessaire de charger le Workbench).  
La séquence d'introduction va maintenant commencer.
- 3) insérez la disquette 2 ainsi que vous le demandent les instructions apparaissant sur l'écran.

Pour démarrer Armour-Geddon II sans passer par la séquence d'introduction, il suffit de démarrer votre Amiga et d'insérer directement la disquette 2.

**Pour installer sur disque dur avec Workbench**

- 1) Redémarrez la machine et chargez Workbench (si il n'a pas été déjà chargé)
- 2) Insérez la disquette dans un des lecteurs, et cliquez deux fois sur l'icône Armour-Geddon II. Vous devez maintenant voir deux icônes, l'une appelée AG2, l'autre Installer
- 3) Avec le curseur, amenez l'icône Installer à l'endroit où vous désirez mettre AG2. Cliquez deux fois sur l'icône Installer.
- 4) Tous les fichiers doivent maintenant être copiés sur le disque dur.  
Pour insérer les disquettes 2 et 3, suivez les instructions apparaissant sur l'écran.

Si vous ne désirez pas installer la séquence d'introduction, procédez comme indiqué ci-dessus, mais insérez la disquette 2 dans le lecteur et non la disquette 1. Le programme d'installation va créer un répertoire appelé AG2 dans lequel il va copier tous les fichiers.

### Installation sur disque dur à partir de CLI

Vous pouvez procéder manuellement à cette installation en créant un répertoire dans lequel vous copierez les fichiers des disquettes 1, 2, 3 (si vous souhaitez conserver l'introduction), ou 2 et 3 (si vous ne la voulez pas); tapez ensuite: -COPY FLOPPY HDFLAG (Return)  
Une fois que vous avez cliqué sur une icône, n'appuyez sur aucune touche et ne déplacez pas la souris jusqu'à ce que le jeu soit chargé.

### Démarrer du disque dur avec Workbench

Démarrer le jeu en ouvrant tout d'abord le dossier AG2, puis:

- a) Vous pouvez démarrer le jeu et la séquence d'introduction en cliquant sur l'icône AG2
- b) Vous pouvez démarrer le jeu directement en cliquant sur l'icône AG2B

### Démarrer du disque dur avec CLI

Si votre machine n'a qu'1 méga de RAM, il se peut que vous deviez initialiser l'ordinateur sans le Workbench et démarrez le programme à partir du CLI. Consultez votre manuel pour savoir comment initialiser l'Amiga sans le Workbench, puis tapez:

CD AG2 (Return)

Si vous avez installé Armour-Geddon dans un autre dossier, changez le nom du dossier AG2- cela fera démarrer la séquence d'introduction puis le jeu.

Si vous tapez AG2B, seul le jeu démarrera sans la séquence d'introduction.

### Charger et enregistrer

Avant de charger un jeu, assurez vous qu'il n'y a pas de partie en cours, puis:

- 1) cliquez sur l'icône disquette dans l'écran CONFIG. Une liste de fichiers apparaîtra.
- 2) sélectionnez le fichier que vous voulez charger, puis cliquez sur Charger ou Annuler

**Note:** -si le jeu est démarré à partir de la disquette, alors les fichiers enregistrés seront inscrits sur et lus à partir du lecteur df0: (Vous devez avoir pré-formaté une disquette Amiga DOS avant de commencer AG2 si vous avez l'intention d'enregistrer votre jeu.)

Pour enregistrer une partie:

- 1) cliquez sur l'icône CONFIG pendant que le jeu tourne.  
Là encore, une liste de fichiers vous sera proposée.
- 2) sélectionnez un tiroir, tapez le nom du fichier, puis cliquez sur enregistrer ou annuler.

**Note:** -la première fois que vous utiliserez l'option charger ou enregistrer sur une disquette vierge ou sur le disque dur, le répertoire des fichiers ne pourra pas être trouvé, ce qui provoquera l'apparition du message "Erreur de Chargement de Dossier"; il vous suffit de cliquer sur ANNULER pour faire apparaître la liste des fichiers; après avoir sauvegardé une première fois, cela ne devrait plus se produire.

### Mode deux joueurs: Liaison Série.

Une option à deux joueurs est disponible si vous disposez de deux Amiga et d'un câble Modem.

Dans ce cas:

- 1) Assurez-vous que les deux Amiga sont éteints
- 2) Branchez le câble Modem aux entrées séries des deux Amiga
- 3) Démarrez les deux Amiga puis démarrez AG2
- 4) Dans l'écran CONFIG AG2, sélectionnez l'option 2 Joueurs

Le câble du Modem doit être branché comme suit:

Prise A		Prise B
Fiche 2	sur	3
Fiche 3	sur	2
Fiche 7	sur	7

Toutes les autres fiches ne doivent pas être utilisées

### Enregistrement d'une partie à deux joueurs

Si un jeu est en cours et que vous cliquez sur l'icône CONFIG disquette, les deux machines vous proposeront une fenêtre contenant une liste de fichiers. Si vous souhaitez poursuivre votre partie ultérieurement, vous devez enregistrer votre jeu sur les deux machines. Pour cela, il suffit de suivre les mêmes instructions que pour une partie à un joueur, seulement n'oubliez pas de le faire sur les deux machines. (Vous ne devez sauvegarder le jeu sur les deux machines que s'il est lancé à partir du disque dur de l'une d'elles.)

### Chargement d'une partie à 2 Joueurs

Pour recharger un jeu sauvegardé pour deux joueurs, le jeu sauvegardé doit être rechargé dans les deux machines avant de cliquer sur le bouton "2 joueurs". Un jeu sauvegardé peut être utilisé pour jouer à 1 ou 2 joueurs. S'il l'est pour une partie à 2, vous devez alors le charger sur les deux machines. Si le jeu est démarré à partir de la disquette, alors les jeux sont enregistrés et chargés à partir du lecteur DF0: .

Si le jeu est démarré à partir du disque dur, alors les jeux sont enregistrés et chargés à partir du répertoire AG2 du disque dur.

Remarque: de temps en temps, lors des parties à deux joueurs, vous trouverez peut-être que les deux ordinateurs ne sont pas "synchro". Pour rétablir la synchronisation, sauvegardez les jeux sur disque et rechargez.

### Mémoire

Le programme nécessite un minimum de 1 Méga de RAM pour fonctionner. Une fois que le jeu est lancé, il faut attendre un petit moment, le temps pour le programme de charger les fichiers. Si votre Amiga a assez de mémoire, il suffira de charger ces fichiers une seule fois au début de la partie.

DEBUT D'UNE CAMPAGNE

**ECRAN des OPERATIONS**



C'est le premier écran que vous verrez une fois que Armour-Geddon aura été chargé. C'est le point stratégique du centre de commandement de EDEN, qui vous donne accès à tous les éléments du scénario des batailles. Au-dessus de l'écran se trouve un menu de commandes - pour activer l'une d'elles, pointer le curseur et cliques sur celle qui vous intéresse.

- pour démarrer le jeu à partir de zéro, cliquez sur la commande CONFIG.
- choisissez votre niveau de difficulté (Entraînement/Facile/Difficile/Dur), puis cliquez sur les barres de difficulté pour affiner votre sélection - la gamme de ces barres peut être ajustée en fonction du niveau choisi. Le niveau Entraînement réduit la taille de la carte du jeu, le rendant impossible à achever- mais par contre, il vous donne accès à un équipement parfaitement au point et la possibilité d'ajuster les barres de difficulté sur toute la gamme.
- cliquez sur l'icône de contrôle jusqu'à ce qu'apparaisse votre moyen de contrôle favori (AG2 est jouable avec le clavier, la souris ou le joystick).
- sélectionnez l'option 1 ou 2 joueurs pour démarrer le jeu (reportez-vous au paragraphe sur le mode 2 joueurs). Le jeu retourne à l'écran des opérations et la bataille a commencé.

**CARTE**



Elle vous donne une vue d'ensemble de tout ce qui se passe sur le champs de bataille. Vos forces sont représentées en blanc, les véhicules de l'ennemi sont en jaune.

Pour faire cesser le mouvement de rotation de la carte, cliquez sur le mot SPIN en bas à gauche de la carte. Pour l'actionner à nouveau, cliquez encore sur le mot. Pour régler la vitesse du mouvement de rotation, cliquez sur les flèches sur l'un ou l'autre

côté du bouton SPIN pendant que la carte défile. (Si la carte est immobile, cliquez sur ces flèches, et la rotation s'effectuera tant que vous maintiendrez le bouton de la souris appuyé) Pour zoomer sur la carte, placer le curseur sur l'endroit que vous désirez voir plus précisément, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris. pour arrêter le zoom, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Pour centrer l'écran de la carte sur un véhicule précis du champs de bataille, pointez le curseur sur l'icône de ce véhicule parmi les six boîtes en bas à droite de l'écran, puis cliquez sur le bouton droit de la souris. pour vous déplacer directement de l'écran de la carte vers la cabine de pilotage de l'un des véhicules, répétez le procédé mais cette fois, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Pour retourner à l'écran des opérations, et ce à partir de n'importe quel écran du jeu, appuyez sur la COMMANDE MAP MENU, sur le prompteur OPS de l'écran, ou bien cliquer sur le bouton ESCAPE. Cliquez sur le bouton M qui se trouve à droite de MESSAGES à l'écran pour changer de mode d'affichage des cartes.

**MESSAGES**

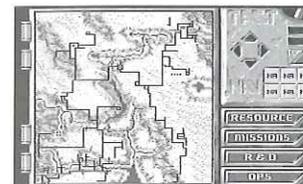
Cet écran vous donne un compte-rendu, minute par minute, du déroulement d'une bataille. Nous vous conseillons de le consulter régulièrement pour vérifier l'état de vos usines, mines et bases, ainsi que votre progression dans le jeu. Pour faire défiler les messages en avant et en arrière, cliquez sur les flèches situées en bas à gauche de l'écran.

**STATISTIQUES**

Cet écran vous donne un compte-rendu encore plus précis de votre situation. Il comporte des tableaux comparatifs de votre progression dans la fabrication de votre fusée par rapport à l'ennemi.

Vous y trouverez aussi une estimation du nombre d'usines, mines et QG que vous-même ou l'ennemi avez détruits ou capturés.

**TACTIQUES**



Cet écran a plusieurs fonctions:

- MISSIONS - pendant que nos équipes de renseignements et nos satellites de reconnaissance se réunissent et donnent leurs informations, les résultats sont analysés et publiés sur le tableau du bulletin des Missions. Pour activer l'écran, pointez le curseur sur le bouton Missions et cliquez; pour faire dérouler toutes les missions disponibles, cliquez sur la partie supérieure/inférieure de la fenêtre. Mener

à bien ces missions est une des composantes essentielles d'une stratégie de victoire - par exemple, il vous sera impossible de commencer la construction de votre fusée tant que vous n'aurez pas mené à bien un certain nombre de missions.

- RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT - un certain nombre d'armes existant dans le jeu ne vous seront pas accessibles tant que vous n'aurez pas investi les ressources matérielles et scientifiques nécessaires à leur développement (sauf lorsque vous jouez sur le mode "Entraînement"). Pour accéder à l'écran R&D, appuyez sur le bouton. Un contingent de scientifiques vous sera proposé, et vous pourrez attribuer à chacun d'entre eux la tâche de développer et d'améliorer votre matériel militaire. Plus vous mettez de scientifiques sur un projet précis, plus vite vous obtiendrez des plans détaillés pour ce même projet.



L'é

Mais attention - une fois ces plans terminés, vous n'avez pas pour autant l'utilisation immédiate du matériel. vous devez procéder à la fabrication soit à votre propre base (Base Alpha), soit dans une usine ennemie que vous avez capturée. Une usine ne peut faire de la fabrication que si elle est approvisionnée de matières premières par une mine. RESSOURCES (Mines et Manufactures)

Une fois que vous avez découvert et capturé des mines, elles apparaîtront sur la carte Tactiques lorsque le bouton Ressources est poussé. Les mines et usines ennemies sont en noir, les dispositifs alliés sont en jaune, et les mines et usines détruites sont en bleu. En cliquant rapidement sur une mine, vous l'activez et obtenez des informations sur ses réserves minérales. En tenant appuyé le bouton de la souris vous pouvez, à condition que la mine ait été capturée et soit devenue une "alliée", en extraire des provisions pour alimenter une usine en tirant une ligne. (Si l'usine est dans un périmètre de 32 Km autour de la mine, la ligne sera de couleur verte, sinon elle sera d'un brun sombre). Relâchez le bouton de la souris, vous verrez alors les provisions se déverser dans l'usine sur la carte.



L'écran d

Maintenant, cliquez sur l'usine elle-même. Une fenêtre va s'ouvrir dans laquelle vous sélectionnerez les trois articles que vous désirez que le site produise. Faites défiler l'écran jusqu'à ce que l'article de votre choix soit sélectionné; cliquez alors sur la boîte vide de production. A condition qu'il y ait suffisamment de matières premières adéquates (par exemple, l'explosif est essentiel pour les missiles, obus, bombes, etc...), le matériel sortira des lignes de production et sera ajouté au stock de la base du QG. Si la quantité de matières premières n'est pas suffisante pour que l'usine produise le matériel, l'icône clignotera sans arrêt.

**Souvenez-vous** - l'usine essaiera toujours de produire les articles venant les premiers sur la liste. Si le premier de la liste ne peut être produit (par exemple, il s'agit d'un missile qui a besoin d'explosif, et votre mine est n'en produit plus), alors tout autre article venant ensuite sur la liste et qui requiert d'autres matières premières, celles-là disponibles, sera pris en considération. La solution est de sélectionner les articles que vous pouvez produire et de les placer en tête de liste, en repoussant ceux qui ont une production déficiente.

#### POINT DE DESTINATION et NAVIGATION

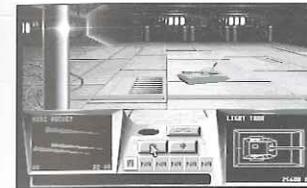
un élément crucial du succès dans Armour-Geddon II est la capacité d'assigner des destinations sur lesquelles les véhicule seront dirigés par leurs pilotes automatiques. Pour assigner un point de destination à un véhicule, cliquez sur l'icône de ce véhicule dans le Panneau Nav. situé en haut à droite de l'écran Tactiques. Tout point de destination déjà assigné au véhicule sera indiqué. Il y a deux façons de changer une destination ou d'en ajouter une: en cliquant sur une destination déjà existante ou de déplacer la souris sur l'endroit où vous désirez que se rende ensuite votre véhicule.

Ou bien Cliquez sur le curseur en forme de croix, puis utilisez les quatre curseurs sur le Panneau Nav.

Tous les véhicules doivent avoir au minimum un point de destination (assigné au point de départ), et au maximum 5 destinations. Utilisez le bouton "next base" (INCLUDE ICON PICTURE) pour voir toutes les destinations qui peuvent être bougées avec les flèches du curseur.

Vous pouvez effacer une destination en cliquant dessus et en amenant avec le curseur en croix à une destination voisine assignée au véhicule. Mais il est impossible d'effacer la première destination du véhicule (celle qui lui a été assignée de la base d'où il est parti), ni de changer sa position initiale.

**NOTE** - Vous pouvez transférer les coordonnées de la destination directement de l'ordinateur commandant la mission sur l'ordinateur de navigation à bord du véhicule. Pour cela, sélectionnez la mission que vous voulez entreprendre, sélectionnez l'icône d'un véhicule, et cliquez sur le bouton NEXT BASE/AUTO DOWNLOAD (en haut à droite de l'écran) en vérifiant que vous avez gardé le jeu sur l'écran Mission. Confirmez les positions transférées en cliquant sur le panneau Nav à tout endroit sauf sur les icônes de véhicules, les contrôles du curseur et le bouton NEXT BASE/DOWNLOAD.



#### EQUIPEMENT

Si vous sélectionnez cette option dans le menu de l'écran des opérations, vous vous retrouvez dans la baie de lancement d'origine. De là, vous pouvez sélectionner et équiper des véhicules, et les lancer de l'une de vos trois bases (sauf dans le mode Entraînement).

#### Sélectionner et équiper un véhicule

1. Positionnez le curseur sur l'un des six carrés en bas à droite de l'écran et cliquez.
2. Utilisez le curseur pour appuyer sur les boutons gauche et droit qui font défiler la liste des véhicules en bas à gauche de l'écran.
3. Lorsque le véhicule que vous souhaitez équiper et lancer est sélectionné dans la fenêtre, cliquez dessus et déplacez le dans la fenêtre vide en bas à droite de l'écran - un dessin du contour du véhicule doit normalement apparaître.
4. Pour équiper le véhicule, utiliser le curseur pour parcourir la liste en bas à gauche de l'écran (les véhicules sont maintenant remplacés par les armes et les accessoires disponibles pour le véhicule sélectionné). Cliquez sur l'équipement de votre choix et déplacez le sur le contour dessiné du véhicule. Vous ne pouvez placer ces articles que sur des supports affichés en jaune, et vous allez découvrir que les véhicules ne peuvent contenir qu'un nombre limité de certains types d'équipement.

N'oubliez pas qu'il doit rester des provisions de l'équipement sélectionné dans le bunker avant qu'il puisse être chargé sur le véhicule (le nombre inscrit sous l'icône, dans la fenêtre, indique les réserves)

5. Maintenant que vous avez chargé votre véhicule de tout l'appareillage requis, il est temps de d'établir les destinations du véhicule (cf. POINTS DE DESTINATION & NAVIGATION). Pour lancer le véhicule dans le champ de bataille, utilisez le curseur pour cliquer sur l'une des trois portes à l'arrière de l'aire de lancement. Chacune correspond à l'une de vos bases. L'ascenseur va maintenant transporter votre véhicule à la surface, et vous êtes prêt pour l'action!

Vous remarquerez que chaque ascenseur est placé au-dessus d'un hangar spécialement dessiné pour certains types de véhicules, ce qui veut dire qu'il n'est possible de faire partir chaque type de véhicule que d'un ascenseur spécifique à chaque base.

Si les lumières au-dessus de l'ascenseur sont passées de la couleur verte à la couleur rouge, cela signifie qu'il est impossible d'utiliser cet ascenseur, soit parce qu'il est abîmé soit parce que la base entière a été détruite (les ascenseurs abîmés ne peuvent être réparés que si la base n'a pas été détruite).

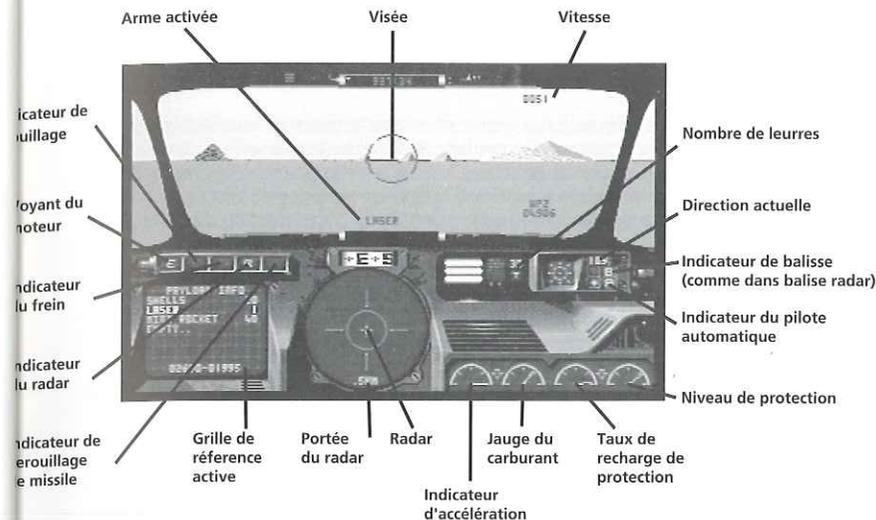
Si tous les ascenseurs ont des lumières rouges, il est fort probable que le jeu est terminé.

#### TOUCHES DE CONTROLE DU VEHICULE

\	démarrage/arrêt du moteur
Curseur haut	augmente les gaz (avion pique du nez)
Curseur bas	baisse les gaz (avion lève le nez)
Curseur gauche	tourne ou penche à gauche
Curseur droite	tourne ou penche à droite
Barre espace	freine (Avion seulement)
+	augmente les gaz
-	baisse les gaz
<>	Gouvernail gauche/droite (avion seulement)

#### SYSTEME DE CONTROLE DES ARMES

V	active l'affichage de l'armement (en bas à gauche du tableau de bord) Une pression répétée fait défiler les modes:cible, armement et téléportation
W	Passage à l'entrée suivante charge utile/téléportation
S	sélectionne le type d'armement... ou mise en route de la téléportation
T	sélectionne cible aéroportée (pour les missiles) de celles indiquées sur le radar
Shift et T	sélectionne cible au sol de celles indiquées sur le radar
BARRE ESPACE	active ou enclenche l'armement sélectionné
TAB	lève le canon du tank (Char seulement)
CTRL	baisse le canon du tank (Char seulement)
AMIGA (droite) et ALT (droite)	Tire un Leurre



#### AUTRES FONCTIONS

esc	aller à l'écran Opérations
P	pause dans le jeu
Touche ALT destination de gauche + A	active pilote automatique vers prochaine
Touche AMIGA de gauche + A	active pilote automatique vers prochaine balise (pendant que la balise est allumée)
F	tentative de faire le plein
L	tentative d'utiliser l'ascenseur
f1-6	sélectionne véhicules 1-6
shift + esc	auto-destruction de véhicule
M	Aller à la carte des Tactiques
Majuscule + M	Affichage du dernier message
B	Balise On/Off
C	Sélection du mode de contrôle
H	Contrôle luminosité affichage HUD
HELP (Aide)	Augmentation du taux de charge bouclier
Del (effacer)	Réduction du taux de charge bouclier

POUR COMMENCER

La première chose à faire après avoir lancé votre véhicule sur le champ de bataille est de démarrer son moteur. Si vous pilotez un avion, faites le rouler sur la piste d'envol, prenez de la vitesse et décollez. Si vous dirigez un véhicule au sol, prenez votre direction et mettez les gaz. C'est le moment maintenant de déterminer votre destination (si ce n'est pas encore fait!). Depuis le tableau de bord du véhicule, appuyer sur le bouton escape pour faire apparaître l'écran des Opérations; cliquez sur Tactiques pour faire apparaître l'écran des Tactiques. Sélectionnez l'icône de votre véhicule-toutes les destinations en ce moment assignées à votre véhicule seront indiquées sur la carte. Si vous venez juste de commencer à jouer, il n'y en aura qu'une-la base d'où votre véhicule a été lancé. Si vous avez déjà assigné une ou des destinations avant le lancement, elles vont maintenant être programmées dans le Navcom (ordinateur de navigation).

Tout d'abord, activez vos boucliers sinon votre véhicule sera la proie d'un nuage de particules radioactives avant que vous ayez le temps de dire "OUF". Appuyez sur le bouton HELP pour activer vos boucliers et augmenter leur puissance (plus vous pressez la touche, plus vite les boucliers vont se recharger en énergie - mais aussi plus important sera l'écoulement de vos réserves d'essence).

Quelle est votre destination? Vérifiez sur l'écran des Missions où vous trouverez une grille de référence pour votre prochaine mission et utilisez-la pour déterminer votre route.

Conduire votre véhicule jusqu'à destination vous ennuie? Aucun problème! Sélectionnez le pilote automatique en appuyant sur les boutons ALT (celui de gauche) et A. Pour désenclencher le pilote automatique appuyez sur A.

Vous arrivez sous le feu de l'ennemi? Vous avez deux possibilités. Soit vous activez le brouilleur pour vous rendre indétectable par les radars ennemis, ou bien vous pouvez éliminer les ennemis (bien sûr, rien ne vous empêche de faire les deux - la fameuse approche "à bras le corps")

Pour activer votre brouilleur (si il fait partie de votre armement) appuyez tout d'abord sur le bouton V. Normalement, la liste détaillée de votre armement doit apparaître à droite de l'écran du tableau de bord. Appuyez sur le bouton W pour parcourir la liste mettant en évidence chaque article tour à tour. Lorsque le brouilleur est sélectionné, activez le en utilisant le bouton S;

CAPTURE DES INSTALLATIONS ENNEMIES

Pour capturer une base, une usine ou une mine de l'ennemi, vous devez garer votre véhicule devant le QG de l'ennemi. (A l'occasion, l'endroit exact sera marqué, mais en règle générale, il vous faudra vous en remettre à vos tentatives et à vos erreurs pour découvrir les endroits précis et vulnérables). Si vous vous emparez d'une base ennemie, l'emblème de l'EDEN sera hissé- la prise des mines et des usines sera confirmée par l'ordinateur à bord du véhicule.

Lorsque vous avez capturé une base ennemie, ses défenses seront entraînées au combat sur tout insurgé ennemi, à condition que vous n'ayez pas détruit ces défenses lors de votre assaut. Si le QG est intact, les bâtiments endommagés situés près d'une base- et le QG lui-même- seront petit à petit réparés.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle mine capturée pour approvisionner en matières premières une seule usine située dans un périmètre de 32 Km. Cette usine peut fabriquer jusqu'à trois sortes différentes d'armes, de véhicules ou d'accessoires- en fonction du type et de la quantité de matières premières qui lui seront fournies par la mine. (Note: plusieurs mines peuvent approvisionner une seule usine, mais une seule mine ne peut pas approvisionner plus d'une seule usine). Tout équipement produit par une usine sera automatiquement transporté à l'entrepôt central de l'EDEN et sera immédiatement disponible pour l'utilisation. L'ennemi essaiera de reprendre ou de détruire les mines, les usines et les bases, il est donc conseillé de minimiser, lorsque vous vous en emparez, les dégâts qui pourraient être causés aux bâtiments et aux systèmes de défense.

MODE COMBAT

Les armes que vous utilisez déterminent l'exacte procédé de combat dont vous devez user. Mais toutes les armes sont en général activées de la même manière que l'est votre brouilleur (voir plus haut).

Sélectionnez le type d'armement dont vous avez besoin, armez le en utilisant le bouton S et faites feu en appuyant sur la BARRE ESPACE.

**Obus du canon du Tank** - Vous les dirigez en contrôlant le canon du tank. Utilisez les touches TAB et CAPS LOCK pour ajuster l'élévation, et pour déterminer la direction du tir, utilisez les touches CURSEUR DROIT et CURSEUR GAUCHE (ou bien le joystick/souris). Plus l'élévation sera haute, plus longue sera la trajectoire de l'obus. (n'oubliez pas que le canon ne peut être bougé que si le moteur tourne).

**ATTENTION:** si vous tirez des obus quand le canon est à sa plus basse élévation vous risquez d'endommager sérieusement votre tank.

**Lasers** - Si en équipant votre tank vous avez fixé des lasers sur le canon, vous pouvez les diriger sur une cible tout comme les obus. Sinon, ils ne peuvent être tirés que dans la direction à laquelle votre véhicule fait face, et dirigés sur une cible en faisant tourner le véhicule vers la droite ou vers la gauche (ou bien en s'élevant ou en plongeant si les lasers sont fixés sur un avion).

**Missiles** - les missiles sont des armes à auto-guidage qui se dirigent en fonction de la chaleur émise par les avions, les véhicules au sol, etc... Pour donner sa cible au missile, sélectionnez l'arme et armez la en utilisant les boutons W et S. L'icône de cible va maintenant se déplacer vers la cible choisie ainsi que le montre l'écran radar de votre tableau de bord (il est possible que vous ayez à manoeuvrer votre avion pour permettre à l'icône de se verrouiller sur la cible à l'écran). Une fois réussi le verrouillage de votre missile, appuyez sur la BARRE ESPACE. Pour passer outre la cible choisie par l'ordinateur, appuyez sur le bouton T jusqu'à ce que l'ennemi que vous voulez détruire soit indiqué.

**Fusées** - Contrairement aux missiles, les fusées ne sont pas fûtées; Elles ne se dirigent pas toutes seules sur l'ennemi mais suivent la direction qui leur a été assignée tant qu'elles ont du combustible. Par conséquent, elles sont inefficaces pour porter des attaques de terre vers l'air (bien qu'elles puissent être utilisées pour des attaques aériennes vers la terre)



X indique...

**Leurres** - Ce sont vos principales défenses contre les missiles à tête chercheuse. Lorsqu'un missile vous poursuit, envoyez quelques leurres (une salve de trois est paraît-il le plus efficace) en utilisant les boutons AMIGA DROITE ou ALT DROITE, puis choisissez la fuite. Cela peut tout simplement vous sauver la vie...

**Balises** - Vous évoluez sur un champ de bataille de plus de 112,589 Km2, alors il se peut que vous perdiez trace de vos véhicules, ou bien que vous vouliez attaquer en utilisant deux ou plus de vos véhicules qui sont près les uns des autres. C'est là que les balises révèlent toute leur utilité. Chaque véhicule possède une balise qui est activée en appuyant sur le bouton B. D'autres véhicules peuvent, grâce cette balise, revenir par auto-guidage. Faites apparaître l'écran du tableau de bord du véhicule dont vous voulez voir la balise et appuyez sur la touche AMIGA gauche + A.

#### Construction de votre base de lancement et de votre sonde

Vous ne pourrez pas connaître l'emplacement de votre base de lancement avant d'avoir mené à bien certaines missions - et pris le site à l'ennemi.

A partir de là, commence une course contre la montre pour construire votre base de lancement et votre fusée avant l'ennemi. Vos usines doivent produire des matériaux "spéciaux" qui, à l'instar des autres articles, sont immédiatement transportés dans votre principal entrepôt pour être déployés sur le champ de bataille.

Vous devez transporter ces matériaux sur le site de lancement par camion (conduisez-le directement à la tour de lancement). Dès que les matériaux arrivent sur le site, la construction commence automatiquement et vous verrez la base de lancement et la fusée prendre forme sous vos yeux.

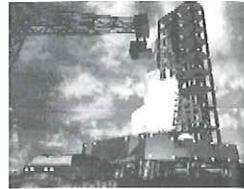
**AVERTISSEMENT:** pendant le chargement du matériel, votre base de lancement risque d'être endommagée par des balles perdues de l'ennemi attaquant le camion par avion.

#### Autres caractéristiques importantes:

##### Postes de Téléportation

La gamme limitée de certaines de vos armes clés - comme les tanks lourds- implique une utilisation efficace de la téléportation, élément crucial de la victoire sur le champ de bataille de Armour-Geddon. Comme son nom l'indique, les Postes de Téléportation permettent de transférer un véhicule d'un endroit A à un endroit B sans dépenser d'essence.

Il n'y a qu'à la base Alpha que le jeu commence avec un poste de téléportation, qui se trouve le long de la tour de contrôle. D'autres postes peuvent être ajoutés sur la carte en les chargeant dans des bombardiers et en les larguant sur le terrain aux endroits voulus, comme on le ferait pour des bombes.



Pour se servir d'un poste de téléportation, un véhicule doit être stationné tout à côté du dispositif; il faut ensuite activer le panneau d'information de la téléportation situé sur le tableau de bord en appuyant sur le bouton V jusqu'à ce que le panneau apparaisse. Vous obtiendrez alors la liste de tous les endroits où se trouvent les postes ainsi que leurs numéros de grille de référence.

Servez-vous du bouton W pour faire défiler la liste jusqu'à l'endroit que vous souhaitez. Appuyez alors sur le bouton S pour commencer la téléportation. Souvenez-vous que votre destination ne peut être qu'un autre pilier de téléportation, alors si vous n'avez pas pris le soin d'en placer un à l'endroit souhaité, vous n'irez pas très loin! de plus, le processus ne marchera pas si un autre véhicule se trouve dans un périmètre de 30 mètres du poste de destination. Bon voyage! et ouvrez l'oeil!

##### Postes de Recyclage

Les matières premières sont une denrée rare en 2083, et si vous gaspillez vos faibles réserves vous allez très vite avoir de gros problèmes. Inévitablement, il va arriver que l'un de vos véhicules manque d'essence ou soit sérieusement endommagé- après tout, c'est la guerre. Lorsque cela arrive, cela veut aussi dire que tout le matériel et les ressources de ce véhicule sont bêtement immobilisés sur le champ de bataille, inutiles. La solution est de sauver le véhicule en utilisant les postes de recyclage.

Pour cela, vous devez d'abord développer et fabriquer ces postes. Ensuite, équipez un véhicule de un ou plusieurs de ces postes et faites le partir (le nombre de postes étant en fonction du nombre de véhicules que vous voulez secourir). Conduisez ce véhicule vers celui qui est en panne, sélectionnez le poste de recyclage sur le tableau de bord en appuyant sur le bouton W et activez le avec le bouton S.

Le véhicule en panne sera téléporté vers la base la plus proche où il sera démonté pour récupérer les matières premières qui le constituaient - mais le procédé un peu brutal du recyclage fait que environ 20% des matières premières seront inutilisables.

##### Postes d'Essence

Comme leur nom l'indique, ils permettent aux véhicules de faire le plein. Leur principal avantage est qu'ils peuvent être largués n'importe où sur le champ de bataille, ainsi, tous les véhicules, de terre ou aériens, peuvent s'approvisionner sans avoir à retourner à leur base.

Ces postes sont largués par des bombardiers, tout comme les postes de téléportation. Pour les utiliser, garez votre véhicule aussi près que possible du poste et appuyez sur le bouton F, jusqu'à ce que le réservoir soit plein. N'oubliez pas que les postes contiennent une quantité limitée d'essence, alors attention à une trop lourde consommation.

□□ ———— **ETUDE DU MATERIEL** ———— □□

Pour les mordus de la haute-technologie- voici à quoi servent tous les autres boutons

- sélectionne vue de la tour de contrôle
- 1 sélectionne vue du cockpit
- 2 sélectionne vue camera sur nez avion
- 3 sélectionne vue satellite
- 4 sélectionne vue caméra sur arme
- 5 sélectionne vue extérieure 1
- 6 sélectionne vue extérieure 2
- 7 sélectionne vue extérieure 3
- 8 sélectionne vue de passage de l'avion
- 9 sélectionne vue suivant la cible
- U caméra vers le haut (zoom arrière en vue satellite)
- J caméra vers le bas (zoom en mode satellite)
- I zoom caméra / diminue la portée du radar
- O zoom arrière caméra / augmente la portée du radar
- K initialise la caméra / options radar par défaut
- ( fait tourner caméra sens aiguilles d'une montre
- ) fait tourner caméra sens inverse aiguilles d'une montre
- f7 ajuste couverture de nuage
- f8 ajuste portée de la vue
- f9 ajuste nombre d'image par seconde
- f10 passe de la résolution haute à la résolution basse.

Pavé numérique 1-9 Visualisation direction (pas A600)

**ETUDE DU MATERIEL**

**Tank Lourd**

Vitesse: 48-102 Km/h  
 Bouclier: Moyen-Fort  
 Poids: 42,200 Kg-34,700Kg  
 Portée: 140 Km  
 Armes: Obus, fusées, lasers  
 Autres: Brouilleur, téléportation, réservoir d'essence extérieur  
 vision de nuit, poste de recyclage

**Tank Léger**

Vitesse: 68-150 Km/h  
 Bouclier: Moyen-Fort  
 Poids: 23,000 Kg-19,000 Kg  
 Portée: 126 Km

Armes: Obus, mini-fusées, lasers  
 Autres: Réservoir d'essence extérieur, vision de nuit  
**Aérogisseur**

Vitesse: 91-190 Km/h  
 Bouclier: Faible-Fort  
 Poids: 2400-1440 Kg  
 Portée: 665 Km  
 Armes: Missiles, fusées, lasers  
 Autres: Réservoir d'essence extérieur, vision de nuit

**Plateforme Défense Missile (MDP)**

Vitesse: 73-123 Km/h  
 Bouclier: Moyen-Fort  
 Poids: 2500-2050 Kg  
 Portée: 135 Km  
 Armes: Mini-missiles, laser  
 Autres: Réservoir d'essence extérieur, vision de nuit, brouilleur

**Camion**

Vitesse: 61-89 Km/h  
 Bouclier: Faible-Moyen  
 Poids: 1600-1450 Kg  
 Portée: 55 Km  
 Armes: Aucune  
 Autres: Réservoir d'essence extérieur, matières premières, vision de nuit, brouilleur,  
 poste de recyclage

**Bombardier**

Vitesse: 300-345 Km/h  
 Bouclier: Faible-Moyen  
 Poids: 22,000-21,000 Kg  
 Portée: 970 Km  
 Armes: Fusées, bombes chute libre  
 Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur, poste de téléportation

**Avion de Chasse**

Vitesse: 565-570 Km/h  
 Bouclier: Faible-Moyen  
 Poids: 4590-4200 Kg  
 Portée: 1248 Km

REMERCEMENTS

Armes: Laser, missile, fusée, mini-fusée, bombe à retardement

Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur

**Hélicoptère**

Vitesse: 279-295 Km/h

Bouclier: Faible-Moyen

Poids: 3300-2900 Kg

Portée: 464 Km

Armes: Laser, missile, fusée, mini-fusée

Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur, poste de recyclage

**Dirigeable**

Vitesse: 60-82 Km/h

Bouclier: Faible-Moyen

Poids: 1400-1200 Kg

Portée: 98 Km

Armes: Laser, mini-missile, fusée

Autres: Vision de nuit, brouilleur, réservoir d'essence extérieur, poste de recyclage

**REMERCIEMENTS**

Programmation, sons, design et graphismes 3D  
 Chef de Projet  
 Graphistes

Animation Séquences  
 Programmation de l'Animation  
 Co-Designer  
 Ecriture du Manuel et de la Boîte  
 Design du Manuel et de la Boîte

Contrôle et Tests

Paul HUNTER  
 Steve RIDING  
 Andrew INGRAM  
 Stefan OSYPANKA  
 Martin EDMUNDSON  
 Stefan OSYPANKA  
 Paul HUNTER  
 Nick BURCOMBE  
 Mat TOOR  
 Keith HOPWOOD  
 Mark HILLMAN  
 Mark O'CONNOR  
 Stewart ALLEN  
 Paul TWEEDLE

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

**Garantie**

Psygnosis se réserve le droit d'apporter toute modification à ce jeu quand il le souhaitera et sans en donner préavis. Si un défaut de fabrication apparaît dans les 90 jours suivant l'achat de ce produit, n'hésitez pas à le retourner au point de vente. Cette garantie ne couvre pas les

CODENAME HELLFIRE

Codename  
 Hellfire™  
 Armour-Geddon II

“Veteranen des 3. Weltkriegs wird es nicht geben.”

Walter Mondale