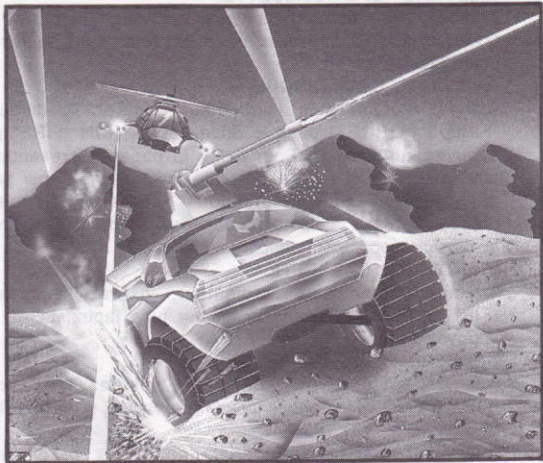


# FIRE

AND

F O R G E T



# FIRE & FORGET

by  
**TITUS**

## 1 \_ INSTALLATION :

### **AMSTRAD CPC CASSETTE.**

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

### **AMSTRAD CPC DISQUE.**

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la disquette "FIRE & FORGET" dans le drive, tapez: RUN "FIRE" puis appuyez sur ENTER. Pour éviter la page de présentation, appuyez sur une touche dès que le message "Now press any key to skip presentation" apparaît. Lorsque la présentation est à l'écran, vous devez attendre la fin de la musique pour commencer une partie.

### **SPECTRUM CASSETTE.**

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

### **SPECTRUM +2 CASSETTE.**

Allumez l'écran puis l'ordinateur, insérez la cassette "FIRE & FORGET" dans le lecteur et appuyez sur ENTER.

### **SPECTRUM +3 DISQUE.**

Allumez l'écran puis l'ordinateur. Insérez la disquette "FIRE & FORGET" dans le lecteur et appuyez sur ENTER.

## **COMMODORE 64 et 128 CASSETTE.**

Sur Commodore 128, tapez: GO64, puis appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP. Sur Commodore 64 et SX64, allumez l'écran, vérifiez qu'il n'y ait pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez votre ordinateur, insérez votre cassette "FIRE & FORGET" dans votre lecteur, puis appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP. Le joystick peut être branché sur le port 1 ou 2 de l'ordinateur.

## **COMMODORE 64 et 128 DISQUE.**

Sur Commodore 128, tapez : GO64 puis LOAD""",8,1. Sur Commodore 64 et SX64, allumez le lecteur de disquette puis l'écran. Vérifiez qu'il n'y ait pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'ordinateur, insérez la disquette "FIRE&FORGET" dans le lecteur et tapez LOAD""",8,1. Le joystick peut se brancher sur le port 1 ou 2 de l'ordinateur.

## **ATTENTION !**

Ne pas retirer la disquette "FIRE & FORGET" (Commodore 64 et 128) pendant le temps d'utilisation.

## **2 \_ COMMANDES :**

### **AMSTRAD CPC.**

La touche ESC permet de marquer une pause. Pendant le jeu, vous contrôlez votre voiture avec le joystick, ou les touches suivantes :

HAUT..... ACCELERATION

BAS..... FREINAGE

GAUCHE..... VIRAGE A GAUCHE

DROITE ..... VIRAGE A DROITE

BARRE ESPACE ..... TIR

Version disquette: Après la page de présentation, choisissez la difficulté du conflit en cliquant une des explosions la plus petite étant le niveau facile (sélection avec les touches haut et bas), puis sur la carte du monde, définissez le lieu du combat en positionnant votre voiture sur le pays de votre choix, appuyez sur FIRE ou sur la barre espace pour débiter la partie.

## **SPECTRUM.**

La touche P permet une pause. Vous contrôlez la voiture avec le joystick ou les touches suivantes :

Q ..... HAUT ..... ACCELERATION

A ..... BAS ..... FREINAGE

Z ..... GAUCHE ..... VIRAGE A GAUCHE

X ..... DROITE ..... VIRAGE A DROITE

CAPS ..... SHIFT ..... TIR

## **COMMODORE 64, SX64 et 128.**

Coupez le son avec F3, F7 = pause. Vous contrôlez la voiture avec le joystick ou les touches suivantes:

A ..... HAUT ..... ACCELERATION

Z ..... BAS ..... FREINAGE

< ..... GAUCHE ..... VIRAGE A GAUCHE

> ..... DROITE ..... VIRAGE A DROITE

BARRE ESPACE ..... FIRE ..... TIR

Pour saisir un nom à la fin d'une partie, choisissez une par une les lettres en vous positionnant dessus avec le joystick ou les touches HAUT et BAS. Validez chaque lettre avec le bouton FIRE ou la barre espace.

### 3 \_ L'HISTOIRE :

Le gouvernement vous a désigné pour piloter THUNDER MASTER, l'arme répressive absolue et définitive. Le monde vacille sous les conflits. L'unité doit être restaurée sous peine d'holocauste nucléaire total. Thunder Master, véhicule à quatre roues motrices équipé du moteur V16 triple turbo, vous permettra de traverser les territoires ennemis sur lesquels vous combattrez. Trois situations planétaires de conflits mettront vos nerfs à rude épreuve. Ceci pourrait bien être votre dernière mission, mais si vous refusez cet engagement, personne ne pourra plus rien... Nos unités encore en état de combattre ont préparé le terrain en laissant sur votre passage les réservoirs d'Oméga-Kérosène qui vous assureront une autonomie suffisante pour atteindre nos bases. Pourrez vous seulement vous ravitailler en mission?? Votre armement est composé des attirails les plus sophistiqués jamais inventés par nos technirobots: des missiles à propulsion tétranucléaire et guidage par fréquence vocale indécodable.

Le futur est entre vos mains, tirez puis oubliez, ne regardez jamais derrière, vous n'en auriez pas le temps, vous êtes notre dernière chance....

#### 4- QUE FAIRE POUR MENER A BIEN VOTRE MISSION?:

THUNDER MASTER sort de sa base grâce à son calculateur de bord (Pico-computer à base de Transprocessor T8006809080986 128 bits D'INMOTOREL à 4,77 GHz). Sur votre chemin, vous recontrez des tanks qui tentent de vous détruire, des rochers qui vous barrent le passage et des bunkers sur les côtés qui n'attendent que vous pour ouvrir le feu.... THUNDER MASTER est pratiquement indestructible. Comme tous véhicules à base de triple-turbo, votre consommation importante ne dépend pas de la vitesse. Il est donc préférable de rouler le plus rapidement possible, afin de parvenir au ravitaillement avant de tomber en panne, sans pouvoir vous défendre. A chaque fois que THUNDER MASTER explose, 10000 points sont ôtés de votre score, quand le score atteint zéro, la partie est perdue.

#### SCORE

- rocher.....5000 points
- cône.....5000 points
- Hélicoptère.20000 points
- bunker.....30000 points
- tank.....50000 points

Lorsque vous parvenez à votre base sain et sauf, vous obtenez un bonus proportionnel au nombre de cônes-citernes ramassés. Puis vous revenez à la carte du monde où une colombe vous indique les lieux de combat pacifiés (version disque).

