

MAIL ORDER

If you are having problems obtaining any of our other games from the exciting Silver Range you can order them directly from our Mail Order department. Please state the name of the game, machine and quantity required. All enclosed crossed cheques/P.O.s should be made payable to FIREBIRD SOFTWARE. All orders are subject to availability. Games will be despatched promptly. All prices are inclusive of VAT and postage.

MAIL ORDER TO:

AUNTIE KAY

FIREBIRD SOFTWARE

64/76 NEW OXFORD STREET

LONDON WC1A 1PS

A free catalogue of all Telecomsofts products together with posters is available on request.

Firebird Software,
64/76 New Oxford Street, London WC1A 1PS.
Firebird and the Firebird logo are registered trademarks of British Telecommunications plc.

THE PLOT

© FIREBIRD SOFTWARE

THE GAME

The day: November 5th 1605.

The place: The Houses of Parliament.

The plot: The destruction of the King and his Parliament

You must help Guy Fawkes rewrite history and be successful in his attempts to get rid of King and Parliament. Like the original attempt it is fraught with danger, with bats, devils and beasties to hamper your fiendish attempt to fulfil your dastardly plot.

LOADING

AMSTRAD 464 OWNERS

1. Place the rewound cassette into the cassette unit and press PLAY.

2. Hold down CTRL and press the SMALL ENTER key.

AMSTRAD 664, 6128 and 464+DISK OWNERS.

1. Hold down SHIFT and press the θ key. Type TAPE and press RETURN.

2. Connect a suitable cassette player to your computer, according to the User Manual, and insert the rewound cassette.

3. Hold down CONTROL and press the ENTER key.

4. Press PLAY on the cassette player.

NOTE: Full loading instructions can be found in your Amstrad Manual.

PLAYING THE GAME

Control Instructions

	Joystick	Keyboard	Cursor	Numeric
Left	Left	ZCBM	Left Arrow	4
Right	Right	XVN,	Right Arrow	6
Into Screen	Forward	Q to P	Up Arrow	8
Out of Screen	Backward	A to :	Down Arrow	2
Firework	Fire	1 to 0	Copy Key	5

SCREEN DISPLAY

This is divided into 4 parts:

1. The box on the left, on the top status line contains the number of extra lives left.
2. The box on the right, on the top status line contains the map of the rooms visited.
3. The middle of the status line contains the amount of dynamite collected (left) and the number of fireworks collected. The barrels indicate 8 sticks of dynamite.
4. The play area.

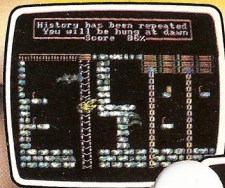
OBJECTIVE

To succeed you must blow up the Houses of Parliament. To accomplish this you must collect the special firework hidden in one of the rooms and take it to the room where all the barrels are stored. When the firework is lit, the game is completed. Guy will need his sticks of dynamite to blow up the building, but can use them to kill the creatures that roam around. There are more sticks lying around, but Guy runs the risk of losing lives collecting them.

FIREWORKS

The fireworks strewn around are for Guy's use, but there are not many and some perform special effects. Indiscriminate use of fireworks can make it impossible to get to the outer reaches of the building, thus completing the game.

WARNING: Copyright subsists in all Firebird Software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form, or by any means, hired or lent without the express permission of the publisher.
If this program is faulty, or fails to load, please return it to the address below CLEARLY MARKED 'RETURNS' and it will be replaced free of charge. This offer does not affect your statutory consumer rights.

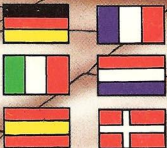


Screen pictures shown may be different machine versions of game.



firebird

Gadzooks! Make sure November 5th goes with a bang!!!
Assurez-vous que les feux d'artifice soient envoyés le 5 novembre!
Krabumm! Lassen Sie den 5. November mit einem großen Knall enden!!!
Boom! Assicuratevi che il 5 novembre finisca con un'esplosione!
Diablos... ¡asegúrate de que el 5 de Noviembre truene bien!!!
Gadzooks! Zorg ervoor dat 5 november een spectaculaire dag wordt!
Du store verden! Se nu til, at dem 5. November løber af med en bang!!!



AMSTRAD 464
664/6128

SILVER
199
RANGE

AMSTRAD 464/664/6128



firebird



firebird

Look out for these exciting titles in the Firebird 199 Silver Range for your Amstrad computer*

- | | |
|-------------------|----------------|
| Bomb scare | Realm |
| Booty | Rebelstar |
| Chickin Chase | River Raid |
| Chimera | Seabase Delta |
| Collapse | Shorts Fuse |
| Cylu | Spaced Out |
| Gunstar | Spiky Harold |
| Harvey Headbanger | Star Firebirds |
| Helichopper | Think |
| Imagination | Thrust |
| Mission Genocide | Thrust II |
| Ninja Master | Thunderzone |
| Parabola | Ultima Ratio |
| Park Patrol | Wild Bunch |
| Pneumatic Hammers | Willow Pattern |
| Raging Beast | |

* Correct at time of printing



THE PLOT/AMSTRAD

THE PLOT/AMSTRAD STEUERANWEISUNGEN

Links	Steuerknüppel	Tastatur	Cursor	Numerisch
Rechts	Links	ZCBM	Pfeil links	4
Ins Sichtfeld	Rechts	XVN,	Pfeil rechts	6
Aus der Sicht	Vor		Pfeil aufwärts	8
Feuerwerk	Zurück		Pfeil abwärts	5
	Feuer		Kopiertaste	5

BILDSCHIRMAUFTEILUNG

Der Bildschirm ist in 4 Felder aufgeteilt:

- Das Kästchen links auf dem Spielstandanzeiger enthält die Anzahl der verbleibenden Leben.
- Das Kästchen rechts auf dem Spielstandanzeiger enthält einen Plan der aufgesuchten Räume.
- Die Mitte der Spielstandzeile zeigt die Menge des angesammelten Dynamits (links) und die Anzahl der angesammelten Feuerwerkskörper an. Jede Tonne symbolisiert 8 Stangen Dynamit.
- Das Spielfeld.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, das Parlament in die Luft zu sprengen. Dazu müssen Sie die in einem der Räume versteckten speziellen Feuerwerkskörper sammeln und sie zu dem Raum, in dem die Fässer aufbewahrt werden, bringen. Wenn das Feuerwerk gezündet wird, ist das Spiel zu Ende. Guy braucht die Dynamitstangen zum Sprengen des Gebäudes, kann sie aber auch benutzen, um die umherstreifenden Wesen zu töten. Weitere Dynamitstangen liegen herum, doch riskiert Guy beim Aufsammeln Leben.

FEUERWERKSKÖRPER

Die verstreuten Feuerwerkskörper stehen Guy zur Verfügung, doch gibt es nicht viele davon, und manche haben einen speziellen Verwendungszweck. Wahlose Verwendung der Feuerwerkskörper kann es unmöglich machen, zu den äußeren Teilen des Gebäudes zu gelangen und das Spiel zu beenden.

THE PLOT/AMSTRAD ISTRUZIONI DI CONTROLLO

Sinistra	Leva di Comando	Tastiera	Cursor	Numerico
Destra	Left	ZCBM	Left Arrow	4
Entrata nello schermo	Right	XVN,	Right Arrow	6
Uscita dallo schermo	Forward		Up Arrow	8
Fuochi d'artificio	Backward		Down Arrow	2
	Fire		Copy Key	5

LA COMPOSIZIONE DELLO SCHERMO

Lo schermo è diviso in 4 parti:

- Il riquadro a sinistra sulla linea di status superiore contiene il numero di vite extra che vi rimangono.
- Il riquadro a destra sulla linea di status superiore contiene la mappa delle stanze che avrete visitato.
- La parte centrale della linea di status contiene la quantità di dinamite raccolta (sinistra) ed il numero di fuochi artificiali raccolti. I barlotti indicano 8 candelotti di dinamite.
- L'area di gioco.

LO SCOPO DEL GIOCO

Per riuscire a portare a termine il gioco con successo dovrete far saltare le Case del Parlamento. Al fine di ottenere questo risultato dovrete raccogliere i fuochi d'artificio speciali nascosti in una delle stanze e portarli nella stanza contenente i barlotti. Quando riuscite ad accendere i fuochi d'artificio, il gioco sarà giunto al termine. Guy avrà bisogno dei suoi candelotti di dinamite per far saltare l'edificio, ma potrà anche usarli per uccidere le creature che viaggiano nei dintorni. Vi sono altri candelotti che si trovano intorno alla zona, ma Guy correrà il rischio di perdere delle vite nel tentativo di raccogliarli.

I FUOCHI ARTIFICIALI

I fuochi artificiali sparsi intorno alla zona sono destinati ad essere usati da Guy, ma non ve ne sono molti, ed alcuni di essi producono effetti speciali. L'uso indiscriminato di fuochi artificiali potrà impedirvi di raggiungere le zone esterne dell'edificio, e, di conseguenza, di farvi concludere il gioco.

DEUTSCH

THE PLOT/AMSTRAD CONTROLES

Izquierda	Joystick	Teclado	Cursor	Numerico
Derecha	Izqda	ZCBM	Flecha izqda	4
En la pantalla	Derecha	XVN,	Flecha dcha	6
Fuera de la pantalla	Adelante		Flecha arriba	8
Cohetes	Atrás		Flecha abajo	2
	Fuego		Tecla "Copy"	5

REPRESENTACION EN LA PANTALLA

Se divide en 4 partes:

- La casilla a la izquierda, en la linea de estado de la jugada, indica las vidas extra que quedan.
- La casilla de la derecha, en la linea superior de estado del juego, contiene el mapa de las habitaciones visitadas.
- A la mitad de la linea de estado del juego se indica la cantidad de dinamita recogida (izquierda) y el número de cohetes recogidos. Los barriletes indican 8 barras de dinamita.
- El área de juego.

OBJETIVO

Para ganar tienes que volar el Parlamento. Para lograrlo tienes que recoger el cohete especial escondido en una de las habitaciones y llevarlo a la sala donde están almacenados todos los barriletes. Cuando se enciende el cohete se completa la jugada. Guy necesitará sus barras de dinamita para hacer volar el edificio, pero también puede utilizarlas para matar a las criaturas que circulan al albedrío. Hay más barras de dinamita a recoger pero Guy arriesga vidas tratando de recogerlas.

COHETES

Los cohetes tirados por doquier son para el uso de Guy, pero no abundan y algunos de ellos tienen efectos especiales. El uso incontrolado de los cohetes puede rendir imposible llegar a los extremos del edificio y así completar la jugada.

THE PLOT/AMSTRAD

LE JEU

La date: 5 Novembre 1605 L'endroit: La Maison du Parlement
La conspiration: La destruction du Roi et de son Parlement. Vous devez aider Guy Fawkes à réécrire l'histoire et réussir dans sa tentative de se débarrasser du Roi et du Parlement. Tout comme la véritable tentative, celle-ci est pleine de dangers, de chauve-souris, de démons et de bêtes pour vous empêcher de réaliser votre terrible machination.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Instructions de chargement standard de l'Amstrad. Pour jouer La Conspiration
Instructions de commande

Gauche	Joystick	Clavier	Curseur	Numerique
Droite	Gauche	ZCBM	Fleche gauche	4
Dans l'écran	Droite	XVN,	Fleche droite	6
Hors écran	En avant		Fleche vers le haut	8
Feu d'artifice	En arrière		Fleche vers le bas	2
	Feu		Touche copy	5

AFFICHAGE SUR ÉCRAN

Celui-ci est divisé en 4 parties:

- La boîte sur la gauche, sur la ligne de situation du haut contient le nombre de vies supplémentaires qui reste.
- La boîte sur la droite, sur la ligne de situation du haut contient le plan des pièces visitées.
- Le milieu de la ligne de situation contient la quantité de dynamite (gauche) et le nombre de feux d'artifice. Les tonneaux indiquent 8 bâtons de dynamite.
- La zone de jeu.

OBJECTIF

Pour réussir vous devez faire exploser les Maisons du Parlement. Pour accomplir cela vous devez chercher les feux d'artifice cachés dans l'une des pièces et les emmener dans la pièce où les tonneaux sont rassemblés. Lorsque le feu d'artifice s'allume, le jeu est terminé. Guy aura besoin de ses bâtons de dynamite pour faire exploser le bâtiment et peut les utiliser pour tuer les créatures qui rampent tout autour. Il y a encore plus de bâtons un peu partout, mais Guy court le risque de perdre des vies en essayant de les prendre.

FEUX D'ARTIFICE

Les feux d'artifice éparpillés un peu partout servent à Guy, mais il y en a peu et certains produisent des effets spéciaux. Une utilisation aveugle des feux d'artifice peut empêcher d'arriver à l'extérieur de bâtiment et ainsi de terminer le jeu.

ESPAÑOL

THE PLOT/AMSTRAD BEDIENINGSORGANEN

Links	Stuurknuppel	Toetsenbord	Cursor	Numeri
Rechts	Links	ZCBM	Pijl links	4
In het scherm	Rechts	XVN,	Pijl rechts	6
Uit het scherm	Voorwaarts		Pijl omhoog	8
Vuurwerk	Achterwaarts		Pijl omlaag	2
	Vuur		Copy-toets	5

SCHERMEN

Het scherm is in 4 delen onderverdeeld:

- Het vierkantje aan de linkerkant, op de bovenste statuslijn, bevat het aantal overgebleven extra levens.
- Het vierkantje aan de rechterkant, op de bovenste statuslijn, bevat een kaart van de bezochte kamers.
- Het midden van de statuslijn bevat de hoeveelheid verzamelde dynamiet (links) en het aantal verzamelde vuurwerken. Die cilindrs vertegenwoordigen 8 dynamiestaven.
- Het spiegelbeeld.

HET DOEL VAN HET SPEL

U moet de Houses of Parliament opblazen. Om dit mogelijk te maken moet u in het bezit komen van het speciale vuurwerk, verborgen in één van de kamers. Dit moet dan naar de kamer worden gebracht, waar alle cilindrs zijn opgeslagen. Als het vuurwerk wordt aangestoken, is het spel afgelopen. Guy heeft zijn staven dynamiet nodig om het gebouw op te blazen, maar hij kan ze ook gebruiken om de creaturen te doden die overal rondzwerven. Er liggen meer staven dynamiet in het rond, maar Guy loopt het risico om levens te verliezen, terwijl hij die verzamelt.

VUURWERK

Het vuurwerk dat rondgestrooid ligt, kan door Guy worden gebruikt, maar er zijn er niet veel en een aantal daarvan produceren speciale effecten. Het willekeurig gebruik van vuurwerk kan het onmogelijk maken om de buitenste gedeelten van het gebouw te bereiken, zodat dus ook het spel niet kan worden afgemaakt.

THE PLOT/AMSTRAD

Venstre	Styrepiind	Tastatur	"Cursor"	Numeri
Højre	Venstre	ZCBM	Venstre pil	4
Ud af skærmen	Højre	XVN,	Højre pil	6
Fyrværkeri	Fremad		Pil op	8
	Tilbage		Pil ned	2
	Fyr		Kopinegle	5

DATASKÆRMEN

Denne er inddelt i 4 dele.

- Delen til venstre på den øverste skællelinie viser hvor mange ekstra liv, der er tilovers.
- Delen til højre på den øverste skællelinie viser kortet over de værelser, man har besøgt.
- Midten af skællelinien indeholder den opsamlede mængde af dynamit og fyrværkeri. Tønderne viser 8 stænger med dynamit.
- Spillearealet.

FORMÅLET

For at spillet skal lykkes for Dem, må De sprænge Parlamentet i luften. For at opnå dette, skal De opsamlé det særlige fyrværkeri, der er skjult i et af rummene og tage det til det rum hvor alle tønderne oplages. Når De har tændt fyrværkeriet, er spillet slut. Guy behøver sine dynamitstænger til at sprænge bygningen i luften med, men han kan også bruge dem til at dræbe de genstande, som flakker omkring. Der ligger flere stænger rundt omkring, men Gu risikerer, at der går liv tabt, hvis han samler dem op.

THE PLOT

Guy kan bruge fyrværkeriet, der er strøet omkring, men der ikke meget af det, og noget af det udløser særlige effekter. Parlost brug af fyrværkeri kan gøre det umuligt at nå til den yderste ende af bygningen og således gøre spillet færdigt.

NEDERLAN