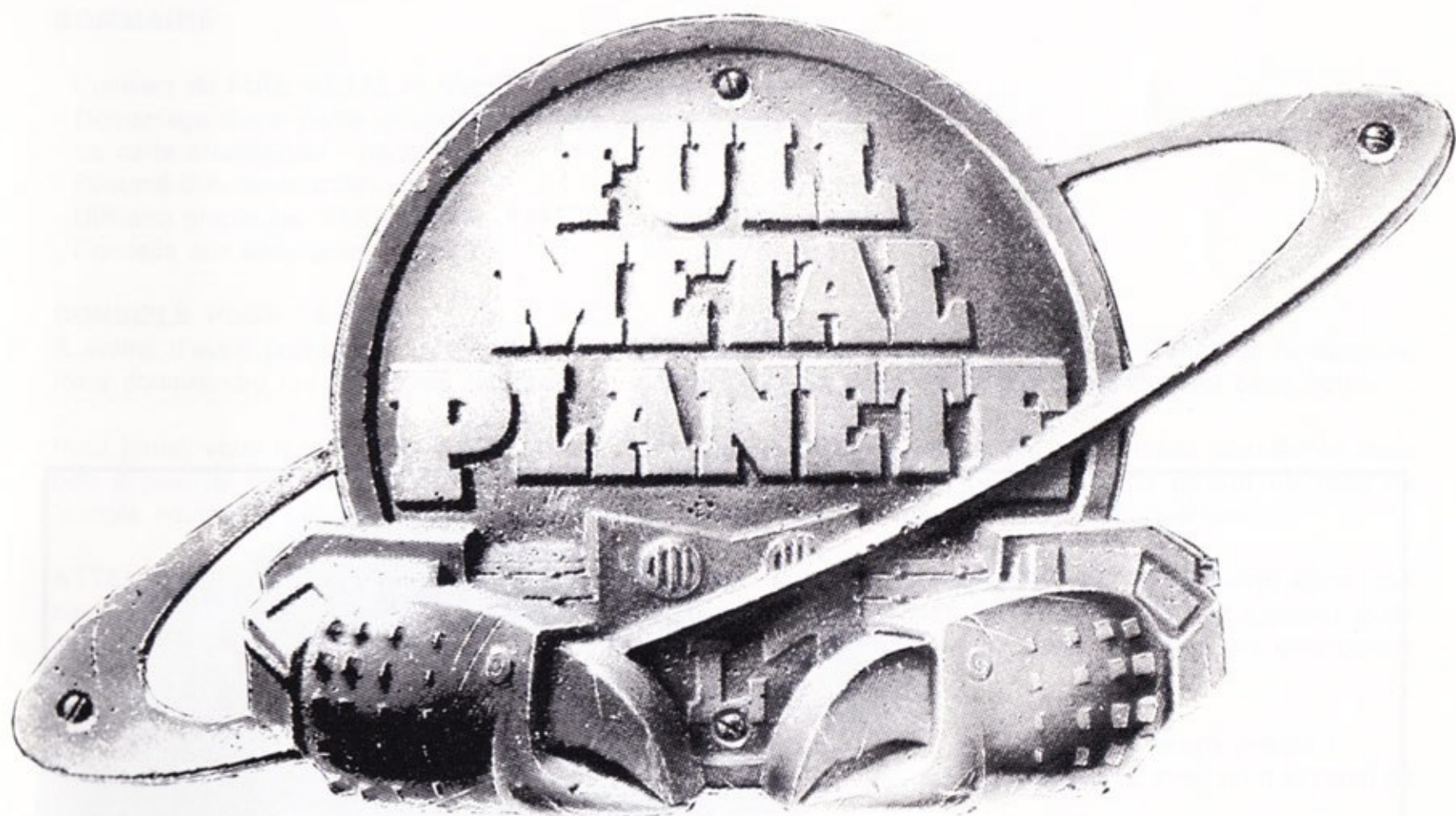


INFOGRAMMES



Français - page 1
English - page 21
Deutsch - Seite 41



FULL METAL PLANETE

existe aussi en "board-game" :
Coffret avec plateau de jeu
et 84 figurines métalliques.

En vente dans tous les bons magasins de jeux !

MANUEL DU FULL METAL PILOTE

Ce logiciel respecte parfaitement la règle de base de FULL METAL PLANETE, le jeu-plateau créé par Gérard Mathieu, Gérard Delfanti, Pascal Trigaux, édité par Ludodélire.

L'ordinateur joue bien sûr le rôle d'arbitre (interdiction d'actions illégales, décompte du temps, calcul des points) mais offre surtout la possibilité de trouver en permanence des partenaires disponibles !

4 joueurs peuvent s'affronter dans la même partie et tous les panachages sont possibles entre joueurs humains et robots.

Cette notice a été écrite pour les versions ATARI et AMIGA. Pour les utilisateurs de COMPATIBLES PC et notamment ceux qui ne disposent pas d'une "souris" un certain nombre de commandes peuvent être mises en oeuvre différemment. Se reporter à l'additif spécial.

SOMMAIRE

- L'univers de FULL METAL PLANETE. Résumé d'une partie - page 1
- Démarrage d'une partie et chargement du logiciel - page 9
- La carte stratégique - page 13
- Résumé des commandes - page 14
- Utilitaire graphique "FULL METAL PALETTE" - page 18
- Conseils aux débutants - page 20

CONSEILS POUR LE JEU

A moins d'avoir pratiqué le jeu-plateau, vous pénétrez maintenant dans un univers inconnu et fantastique. Pour comprendre les règles qui régissent ce monde différent, vous devez lire complètement cette notice.

Pour jouer, vous n'aurez pas besoin de connaître toutes les règles de ce jeu aux infinies possibilités mais peu à peu la maîtrise de celles-ci et vos progrès stratégiques vous permettront de passer du rang de "simple soûtier" à celui de "Full Métal Pilote" et pourquoi pas de devenir un jour "Consortium"...

ATTENTION ! L'ordinateur n'accepte que des actions "légales". Si vous n'arrivez pas à entrer dans une case, si le tir n'a pas lieu, si l'astronef ne décolle pas... ce n'est pas l'ordinateur qu'il faut accuser mais plutôt analyser votre situation et comprendre ce que vous ne respectez pas (attention au destructeur "caché" sous une fenêtre de commande ou sur une case non visualisée).

N'insistez pas sur une commande illégale surtout si l'ordinateur a émis un "beep"... Le temps presse !

Ne perdez pas de vue le but principal de votre mission : Quitter FULL METAL PLANETE avec un maximum de minerais et de matériel.

Les commandes nécessaires à l'utilisation du jeu sont regroupées dans un chapitre. S'y référer quand vous voyez la mention "*voir commande...*"

RESUME D'UNE PARTIE

Vous posez votre astronef sur FULL METAL PLANETE pour une campagne d'extraction qui durera 21 ou 25 tours (rounds).

Les joueurs jouent à tour de rôle à l'aide d'un crédit de points-action, pendant un temps déterminé.

En cours de partie vous avez les possibilités suivantes :

- ramasser des minerais à l'aide de vos transporteurs, les ramener dans l'astronef.
- créer des pièces supplémentaires à l'aide du minerais et de votre pondeuse météo.
- affaiblir l'adversaire avec vos destructeurs en lui détruisant ou en lui prenant des pièces.

- menacer ou gêner ses mouvements en occupant les zones appropriées.
 - capturer un ou plusieurs astronefs, pour augmenter le nombre de pièces sous votre contrôle, bénéficier de points-action supplémentaires et décoller en fin de partie avec plusieurs astronefs et leur contenu (minerai et pièces).
 - négocier des pactes de non agression ou des actions concertées contre un adversaire trop dangereux.
- Si tout se passe bien pour vous, vous décollerez au 21ème ou au 25ème round (au choix de chacun), avec des pièces (1 point chacune et du minerai (2 points chaque); le joueur totalisant le plus grand nombre de points aura gagné.

LA PLANETE

Le terrain est composé de 851 cases hexagonales communiquant entre elles.

La haute mer est bleue, la plaine est ocre, les récifs sont bleus tachetés d'ocre, les marécages sont ocres tachetés de bleu, la montagne est marron.

La nature de chaque case dépend de sa couleur dominante.

Voir la commande Vérification

LES MAREES

Chaque tour du jeu complet est soumis à une marée : normale, basse ou haute.

Leur succession est créée par l'ordinateur en début de jeu de façon aléatoire.

A marée normale, marécages = plaine, récif = mer

A marée haute, marécages et récifs = mer

A marée basse, marécages et récifs = plaine

Conséquences :

- A marée basse, les cases récifs sont infranchissables par les engins marins (vedettes et barges) et les engins terrestres y ont accès.
- A marée haute, les cases marécages sont infranchissables par les engins terrestres et les engins marins y ont accès.
- A marée normale, les marécages restent de la plaine, les récifs restent de la mer : les marécages sont praticables par les engins terrestres, et les récifs par les engins marins.

Les engins surpris par le changement de marée sont neutralisés :

- Un engin marin surpris à marée basse sur une case récif ou marécage est échoué.
- Un engin marin surpris à marée normale sur une case marécage est échoué.
- Un engin terrestre surpris à la marée normale sur les récifs est embourbé.
- Un engin terrestre surpris à marée haute sur une case récif ou marécage est embourbé.

Les pièces ainsi surprises ne peuvent rien faire, absolument rien. Elles sont strictement inamovibles, mais restent capturables, destructibles, et constituent des obstacles à la circulation, bref elles sont neutralisées jusqu'au retour d'une marée favorable.

Voir la commande Consultation.

Il est possible d'échouer volontairement un engin marin ou d'embourber volontairement un engin terrestre. Cela peut être utile pour des raisons stratégiques (bloquer un passage par exemple).

Voir la commande Echouage.

PREVISION DES MAREES

A tout moment, le joueur, possesseur d'une pondeuse-météo opérationnelle, peut prendre connaissance de la marée future ; un joueur possédant deux pondeuses météo en état de marche peut connaître deux marées futures, etc.

Une pondeuse-météo est inopérante dans l'astronef, sur une barge, sous le feu adverse, ou embourbée.

Voir la commande Météo.

LE MINERAI

Le minerai est disséminé sur tout le territoire. Il peut être embarqué définitivement dans les astronefs pour accumuler les points gagnants, ou être transformé par la pondeuse météo en pièces supplémentaires. Un bloc de minerai occupe une case, il est donc un obstacle au déplacement.

A marée basse, le minerai est prenable partout. A marée normale, le minerai est imprenable sur les récifs. A marée haute, le minerai est imprenable sur les récifs et les marécages.

Les 5 manières d'agir sur le minerai sont :

- le charger dans l'astronef à partir d'une case contigüe.
- le charger, le transporter, le décharger au moyen d'un crabe (maximum 2 minerais) ou d'une barge (maximum 4).
- charger, transporter, ou transformer ce minerai au moyen d'une pondeuse-météo (un seul minerai à la fois).
- le détruire au moyen de deux destructeurs (char, vedette, tourelle, "gros tas").

Sur la carte stratégique, le minerai est représenté par un "I" blanc pour des raisons de lisibilité mais n'appartient à personne.

LE TEMPS

A la fin du temps de tour de jeu décidé pour les joueurs humains, l'ordinateur interrompt automatiquement la manoeuvre en cours (jingle) et déclenche le début du tour du joueur suivant.

Voir les commandes Pause et Fin de tour.

CREDIT DE POINTS-ACTIONS

CREDIT DE BASE

Lorsque arrive son tour, chaque joueur dispose d'un crédit de base de quinze points, qu'il dépense comme il l'entend pour mener ses actions, et bouger autant de pièces qu'il le désire.

Coût en points pour chaque action :

- déplacement : un point pour chaque nouvelle case empruntée.
- chargement ou déchargement d'une pièce ou d'un minerai : un point.
- rentrer ou sortir une pièce vide ou chargée, de l'astronef : un point (y compris pour la barge qui occupe tout de suite deux cases).
- destruction d'une pièce ou d'un pion-minerai : deux points (voir tirs).
- reconstruction d'une tourelle (seulement sur un astronef conquis) : deux points.
- décollage d'un astronef : un deux, trois ou quatre points selon son état (voir départ).

BONUS :

- un joueur qui joue dix points sur ses quinze en économise cinq.
- un joueur qui joue cinq points sur ses quinze en économise dix.
- le maximum de points économisables est de dix utilisables au tour de son choix.
- le bonus permet donc à un joueur de jouer jusqu'à 25 points en un tour.

On peut connaître le bonus d'un joueur en utilisant la fonction Consultation.

SUPER-BONUS :

- chaque astronef conquis augmente le crédit de base de l'occupant de cinq points.
- exemple : le possesseur de trois astronefs (le sien propre plus deux conquis), qui aurait en outre économisé dix points, peut donc jouer :

Crédit de base 25 points (15 + 5 + 5) + 10 points

Total : 35 points !

Attention !

- tout déplacement validé est comptabilisé DEFINITIVEMENT.
- sortie de l'astronef, chaque pièce, vide ou chargée, occupe une case sur le plateau ; deux pièces ne

peuvent jamais occuper la même case (sauf pontons et transporteurs).

- seule la barge occupe deux cases ; chaque nouvelle case qu'elle occupe au cours d'un déplacement lui coûte un point (marche avant ou marche arrière).

Voir la commande Déplacement.

LES TRANSPORTEURS

Il y a deux sortes de transporteurs :

- la barge (contenance 4 places) et le crabe (contenance 2 places)

Les éléments transportables sont :

- le minerai, le char, le gros tas, le ponton, qui occupent chacun une place.

- la pondeuse météo et le crabe, qui occupent chacun deux places.

Seule la barge peut transporter un crabe ou une pondeuse.

Le chargement se fait depuis une case adjacente au transporteur.

Le chargement ou de déchargement d'un élément coûte un point.

Embarquer ou débarquer un crabe lui-même rempli ne coûte qu'un point, modifier son contenu à bord d'une barge ne coûte pas de point ;

Toute pièce transportée est neutralisée.

Une case de déchargement doit être vide ou occupée par un autre transporteur sur lequel il reste de la place.

Rentrer ou sortir un transporteur, même chargé, de son astronef ne coûte qu'un point.

Un transporteur ne peut en aucun cas charger ou décharger un élément sur une case ou depuis une case située sous le feu adverse (voir "destructeurs").

On peut charger puis décharger un transporteur sans le déplacer.

On ne peut rien décharger en haute mer.

On peut décharger sur une case submergée (récif ou marécage) les éléments déposés sont neutralisés jusqu'à une marée favorable.

On ne peut pas embarquer un élément occupant une case submergée (sauf un ponton)

Voir la commande Manutention.

LA PONDEUSE-METEO

Une pondeuse météo peut créer des nouvelles pièces : elle s'arrête sur une case voisine d'un minerai, charge le minerai, et dépose sur une case voisine un char, un pont ou un crabe ; la création d'une nouvelle pièce coûte donc deux points : un point pour le chargement du minerai, un point pour la pose de la pièce.

Une pondeuse peut charger un minerai, se déplacer, et pondre sa pièce plus loin, voir à un autre tour.

Lorsqu'elle charge ou pond, la pondeuse est soumise aux mêmes règles qu'un transporteur.

Une pondeuse peut créer deux pièces à chaque tour, elle ne peut pas créer deux crabes ou deux ponts dans le même tour.

Une pondeuse peut se contenter de transporter et décharger un minerai (à ce titre, elle peut être assimilée à un transporteur.)

Attention : La composition de la réserve, suivant le nombre de participants, est conçue pour que chaque joueur ait en début de partie les mêmes possibilités de création ; ensuite il s'agira pour chacun de faire ses choix : ramener le maximum de minerai dans l'astronef ou le transformer pour être plus fort sur le terrain. *Voir la commande Ponte.*

LES PONTONS

Les pontons, engins inertes, servent à couvrir les cases haute-mer et les cases submergées (ou submergeables).

Un ponton se pose ou se retire à l'aide d'un transporteur (ou d'un astronef), quelle que soit la marée.

Un ponton est utilisable comme une case terre. Il doit toucher au moins une case terre.

Il est possible de juxtaposer plusieurs pontons, si le premier ponton posé touche une case terre. Dans ce cas, si ce premier ponton est détruit ou retiré, le reste de l'assemblage est également détruit. Si une case

terre servant d'unique appui est submergée, le pont ou l'ensemble de ponts est détruit.

Un ponton détruit entraîne la destruction de tout ce qui se trouvait dessus.

Sous le feu ennemi, on ne peut jamais poser ni retirer un ponton.

Un ponton est neutre. Une fois posé, il peut être utilisé par tout élément terrestre, quel que soit son camp.

De même, il peut être chargé par un transporteur ennemi sans qu'il soit besoin de procéder à sa capture.

Posé sur une case terre, un ponton n'empêche pas l'usage de cette case.

Un ponton fait obstacle à la circulation des barges et des vedettes.

Sur la carte stratégique, le ponton est représenté par un symbole "=" rouge pour des raisons de lisibilité.

Il appartient néanmoins à tout le monde.

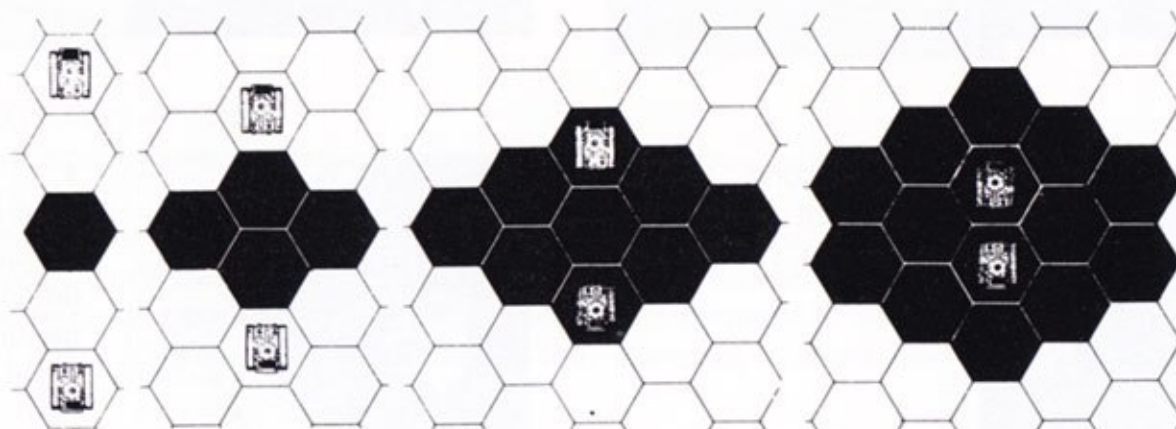
LES DESTRUCTEURS

Les destructeurs peuvent détruire tout élément (pièce ou minéral), excepté les astronefs et leur contenu (les tourelles peuvent être détruites). Les destructeurs servent à détruire, capturer, repousser l'adversaire, et à se défendre.

Il y a quatre types de destructeurs : les vedettes, les chars, le super-char T-99 à tir longue portée, familièrement surnommé "Gros Tas", et les tourelles (fixes).

DESTRUCTION

Principe de destruction : tout élément atteint par le tir simultané de deux destructeurs du même joueur est détruit.



Mécanisme de destruction : Tourelle, char et vedette peuvent tirer jusqu'à deux cases de distance de leur propre position.

Le "gros tas" peut atteindre une cible située jusqu'à trois cases de sa propre position.

Un char normal, situé sur une case montagne, peut lui aussi tirer jusqu'à trois cases (même sur une case montagne).

Le "gros tas", même transporté, ne peut jamais aller sur une case montagne.

Entre deux tours, deux chars ne peuvent pas stationner sur deux cases montagne adjacentes.

PENALTY : Dans le cas où un joueur humain ne respecterait pas cette règle, une pénalité de 5 points lui serait infligée au tour suivant. De plus la zone de feu des chars est réduite jusqu'au retour à la normale.

Un destructeur peut tirer par dessus tout élément ou case du terrain, y compris mer, minéral, astronef, montagne, etc.

Un destructeur ne peut tirer que deux fois pendant le tour d'un joueur (ces tirs peuvent être séparés par d'autres actions). Tout destructeur est réapprovisionné en munitions dès le début du tour du joueur suivant.

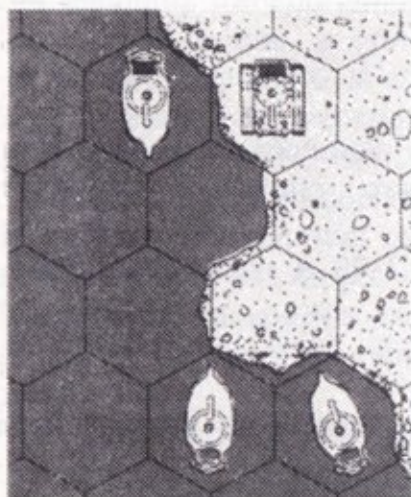
Les destructeurs ne peuvent pas détruire les pièces de leur propre camp sauf les pontons.

Tirer sur une case entraîne la destruction de tout ce qui occupait cette case.

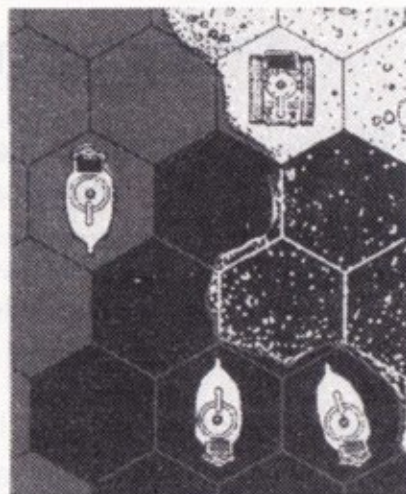
Rappel : il faut toujours le tir simultané de deux destructeurs pour détruire une cible. Un destructeur seul ne peut donc rien détruire ni défendre. Toute destruction coûte donc deux points : un point par tir.

Définition : une case est "sous le feu adverse" lorsqu'elle est située à portée de tir de plusieurs destructeurs du même adversaire.

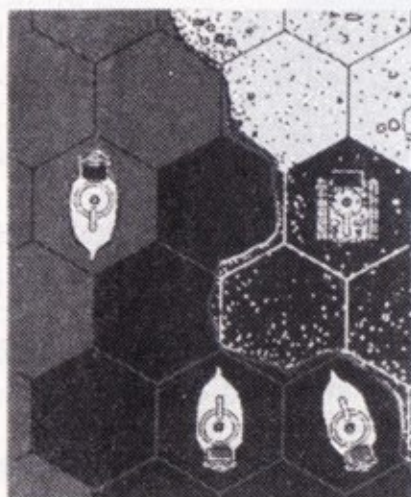
Une pièce ne peut jamais se placer ou se déplacer sous le feu adverse ; seul un destructeur peut venir se placer sous le feu adverse, et uniquement en cas d'attaque.



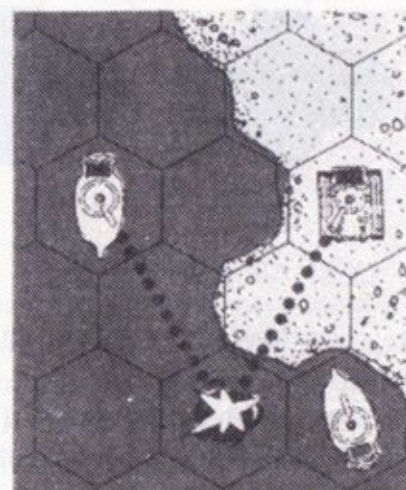
1. Exemple d'attaque.
Situation au début du tour.



2. Un premier attaquant approche (vedette), mais il doit obligatoirement rester hors du feu ennemi.



3. Le second attaquant (char) peut lui entrer sous le feu, car...



4. ... immédiatement ils tirent ensemble et détruisent la vedette de gauche. La vedette de droite, restant seule, ne peut plus tirer.

ATTAQUE D'UN SECTEUR DEFENDU PAR LE FEU ADVERSE

Lorsqu'un joueur attaque un tel secteur, ses destructeurs n'arrivent jamais en même temps auprès de l'adversaire (même si les tirs, eux, sont simultanés) : il y a toujours un premier, puis un second arrivant. Le premier destructeur arrivant ne peut jamais se placer, au moment de son tir, sous le feu adverse. Le deuxième destructeur arrivant, lui, peut venir au besoin se placer jusque sous le feu adverse, pour aussitôt s'arrêter et tirer (simultanément avec le premier arrivant). Mais au terme de son (ses) tir et avant tout autre déplacement, ce deuxième arrivant doit avoir détruit assez de défenseurs pour ne plus être sous le feu adverse. Alors seulement, le joueur attaquant peut faire d'autres mouvements.

La "Théorie du Deuxième Arrivant" se résume ainsi : un destructeur peut arriver jusque sous le feu adverse si ses tirs permettent d'annihiler ce feu adverse, avant tout autre mouvement.

Si le "Deuxième Arrivant" se trouve transporté vers un secteur défendu par le feu adverse, il doit être déchargé sur une case hors-feu, puis se rendre par ses propres moyens sur sa case de tir.

(Toutes les attaques ne sont pas forcément appel à la Théorie du Deuxième Arrivant.)

Voir la commande Tir.

CAPTURE

Principe de la capture : deux destructeurs d'un même joueur, au contact d'une pièce de couleur différente, peuvent la faire passer à leur propre couleur.

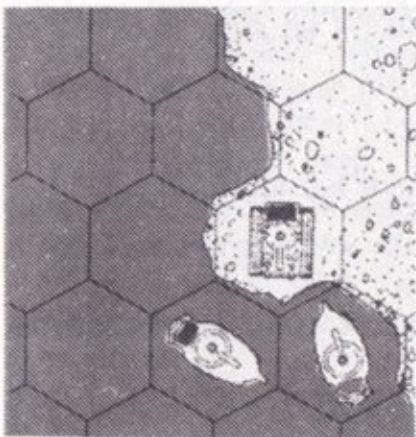
Le changement de couleur se matérialise par un changement de marqueur. Cette opération coûte un point.

Au moment de la capture, preneurs et capturés doivent être hors du feu adverse (un joueur peut donc protéger une pièce de la capture en l'abritant sous son feu).

Une pièce capturée est immédiatement opérationnelle pour toute action.

Même à court de munitions, un destructeur peut participer à une capture.

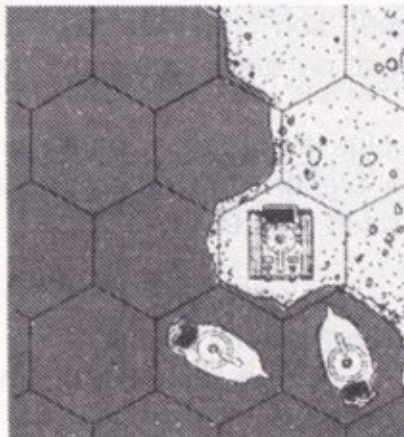
Le contenu d'un transporteur capturé change automatiquement de couleur, sans dépense de points supplémentaires. Voir la commande *Capture*.



Exemple de capture :

1. Le tank noir se rapproche sur une case contiguë à la vedette bleue.

La vedette noire fait la même chose...



2. La vedette bleue devient noire après activation de la fonction *Capture*.

RECU ET NEUTRALISATION

Au terme d'une manœuvre, des destructeurs peuvent tenir sous leur feu de pièces adverses, sans pour autant les détruire ou les capturer.

Dans ce cas, lorsqu'arrive son tour le joueur menacé peut tenter de mettre ses pièces hors-feu. Pour cela il a le droit de bouger d'une seule case les pièces menacées à condition que la case d'arrivée soit hors-feu.

Une pièce sous le feu adverse et ne pouvant pas reculer est neutralisée : elle ne peut rien faire.

Une tourelle n'est pas neutralisable. Même sous le feu, elle peut toujours tirer.

Voir la commande *Recul*.

L'ASTRONEF

L'astronef, composé d'une bulle centrale et de trois podes surmontés de tourelles, occupe quatre cases.

A part ces tourelles, l'astronef et sa cargaison sont indestructibles. Il constitue le refuge (et le seul point de départ) des pièces qui s'y trouvent.

On peut connaître le contenu d'un astronef ou transporteur ennemi grâce à la commande *Consultation*.

Un astronef ne peut occuper que des cases plaines et marécages (il ne subit pas l'effet des marées).

Rentrer et sortir de l'astronef

Les éléments rentrent ou sortent de l'astronef par un de ses trois podes, sur toute case adjacente appropriée (la bulle centrale n'a pas d'accès sur l'extérieur).

Le minerai rentré dans un astronef ne peut ni en sortir ni être transformé.

Entrer ou sortir un transporteur chargé ne coûte qu'un point.

A l'intérieur de l'astronef, le chargement et le déchargement d'un transporteur ne coûtent pas de points. Dans le même tour, on peut rentrer puis sortir une même pièce par toute case disponible bordant l'astronef.

Pour toute entrée ou sortie d'élément, l'astronef est assimilé à un transporteur et fonctionne selon les mêmes règles, MAIS :

- une pièce peut entrer ou sortir par un pode situé sous le feu adverse, à condition d'arriver sur une case hors-feu).

- une pièce ne peut pas sortir par un pôle dont la tourelle est détruite.
- une pièce (ou minerai) peut entrer par un pôle dont la tourelle est détruite.

Prise d'un astronef

Lorsque ses trois tourelles sont détruites, un astronef et toutes les pièces à sa couleur passent sous le contrôle du premier joueur qui fait pénétrer un destructeur dans cet astronef, lequel conserve sa couleur d'origine.

Voir le dernier paragraphe de la commande Capture.

Dès qu'il a pris le contrôle d'un astronef, le joueur bénéficie d'une augmentation de cinq points de son crédit de base, utilisables aussitôt s'il le désire.

Un joueur contrôlant plusieurs astronefs continue à ne jouer qu'une fois, à son tour de jeu.

S'il perd un de ses astronefs, son crédit de base diminue de cinq points (exemple : il en avait trois, il s'en est fait prendre un, son crédit de base redescend de 25 à 20 points).

Tout joueur ne possédant plus d'astronef a perdu la partie et rentre à pied...

Seul le joueur qui vient de prendre (ou reprendre) un astronef, peut en reconstruire les tourelles :

- pas besoin du minerai ni de la pondeuse.
- en un ou plusieurs tours.
- jamais sur un pôle sous le feu adverse.
- reconstruire une tourelle coûte deux points.
- une tourelle reconstruite peut tirer immédiatement.

Voir la commande Reconstruction.

Le joueur qui a pris un astronef utilise les pièces ainsi contrôlées (dans l'astronef et sur le terrain), conjointement avec ses propres pièces. C'est une armée mixte, dont les pièces conservent chacune leurs couleurs.

Remarques

- Même démunie de ses trois tourelles, un astronef reste la propriété de son joueur, avec tous ses pouvoirs, tant qu'un destructeur adverse n'a pas pénétré à l'intérieur.
- La prise d'un astronef est l'unique cas où une pièce opérationnelle peut pénétrer dans un astronef adverse.
- Le destructeur ne peut évidemment pénétrer dans cet astronef qu'en empruntant un chemin situé hors du feu adverse...
- ... mais il peut y entrer par un pôle situé, lui, sous le feu adverse.

CHANGEMENT DE COULEUR

Les marqueurs-couleur de chaque pièce sont des récepteurs qui n'obéissent qu'à un seul émetteur : celui de l'astronef de cette couleur.

Il n'y a que deux manières de changer la couleur d'une pièce :

- en procédant à une capture (voir "capture").
- toute pièce pénétrant dans un astronef prend la couleur de cet astronef, et obéit au joueur qui le contrôle. (Un joueur contrôlant des pièces de couleurs différentes dispose de ces deux moyens s'il veut procéder à des changements de couleur sur ses propres pièces).

Un astronef conserve toujours sa couleur (son émetteur) d'origine, même s'il est pris par un autre joueur.

DIPLOMATIE

Les joueurs humains ont toute latitude pour conclure entre eux des alliances... On peut en faire de même avec les joueurs robots en leur proposant un pacte de non-agression.

Cette fonction est protégée par la trappe "secret" qui donne le temps aux autres joueurs humains de regarder ailleurs pendant que vous effectuez votre choix.

Voir la commande Diplomatie.

DEMARRAGE D'UNE PARTIE

Commencez par formater une disquette qui sera le support des sauvegardes éventuelles (AMIGA : voir paragraphe "Utilisation disquette" - page 12).

ATARI et AMIGA : Eteignez l'ordinateur quelques secondes. Allumez-le et introduisez la disquette.

COMPATIBLES PC : Voir additif spécial.

Le premier écran chargé propose 6 icônes :

- icônes "zébrée" jaune et noire (F1) : chargement normal avec présentation et musique.
 - icône "lièvre" (F2) chargement rapide
 - Icône "personnages" (F3) : elle vous permet de connaître les noms des réalisateurs de ce logiciel...
 - icône "pinceau" (F4) : logiciel graphique
 - icône "disquette" (F5) : chargement d'une partie "en cours" ou d'un scénario. Laisser le chargement se faire. N'introduisez la disquette qui comporte la partie à charger qu'après le message "Insert save game disk". Voir paragraphe "Sauvegarde/Chargement).
 - Icône "clavier" (F6) : permet de basculer (clavier Azerty ou Qwerty)
- L'option choisie est validée par un carré jaune.

FULL METAL SELECT

Cet écran vous permet de choisir vos partenaires et à chacun de se personnaliser : choix d'un nom ou d'un pseudonyme, choix d'un drapeau.

Le nombre de joueurs maximum est de 4. On peut panacher à volonté entre joueurs humains et robots.

Utilisation de l'écran :

Les emblèmes des partenaires seront affichés dans les carrés du haut.

Mode de sélection d'une case : cliquer dessus (bouton gauche de la souris ou appui sur la touche correspondante du pavé numérique)

1. Choisir l'un de ces carrés. Il est alors encadré.
2. Choisir "joueur humain" ou "robot" en cliquant sur l'icône "visage" ou sur la "puce".
3. Choisir un emblème parmi les 6 proposés ou en charger un avec l'icône "disquette".
4. On peut changer le nom en cliquant dans la zone où il est affiché (maxi 16 lettres).
5. Si on resélectionne un carré déjà encadré, il se vide.
6. On peut régler le temps de jeu des joueurs humains en sélectionnant l'icône "horloge". Temps d'un tour variant de 1 à 9 minutes. Le temps normal est de 3 minutes.
7. Quand les choix sont terminés, on peut passer au jeu proprement dit en validant l'icône "zébrée".

Jusque là on peut revenir en arrière et modifier tous les choix.

Les joueurs-robots ont chacun une personnalité, que vous découvrirez petit à petit. A noter que si vous ne sélectionnez que des joueurs robots, ils joueront sans vous. Le spectacle vaut largement certains programmes de télévision...

L'ordinateur crée la succession des marées qui se succéderont pendant les tours de jeu (25 rounds).

Ensuite il tire au sort l'ordre de jeu. Repérez bien la couleur qui vous est attribuée (carré qui encadre votre emblème).

Quand vous êtes prêts à atterrir... cliquez !

ORGANISATION DE L'ECRAN

L'écran vous propose une vue aérienne de FULL METAL PLANETE. Vous ne visualisez évidemment qu'une partie du terrain (la vue globale est offerte par la carte stratégique).

Un boîtier de commande apparaît en permanence (Voir le chapitre qui lui est consacré).

Pour faire défiler le paysage, il suffit d'amener la souris sur le bord qu'on veut découvrir et d'attendre quelques dixièmes de secondes la mise en route du scrolling (ou d'appuyer sur les touches GHBN). Si rien ne se passe c'est qu'on est au bord...

On peut visualiser ou non les hexagones entourant les cases. C'est une question de goût. Les joueurs habitués du jeu-plateau préféreront sans doute mais on peut très bien s'en passer...

Marqueurs de couleur : les pièces portent un marqueur de la couleur de l'astronef dont elles reçoivent les ordres. Si vous ne voyez pas bien le marqueur, c'est qu'il s'agit des noirs...

DEBUT DE PARTIE

Round 1 : arrivée des astronefs

Chaque joueur a trois minutes maximum pour poser son astronef, marqué à sa couleur, à l'intérieur d'une "zone d'arrivée" : une des deux îles, ou une portion de terre de même couleur (carte stratégique). Un astronef occupe quatre cases, aux conditions suivantes : laisser un passage d'au moins une case au bord du plateau ; n'occuper que des cases plaines et/ou marécages. Normalement deux astronefs ne peuvent pas occuper des zones contigües (une île n'est pas une zone contigüe).

Quand le joueur à la "main", la carte stratégique est affichée et matérialise les zones d'atterrissage.

On peut déplacer le rectangle blanc qui encadre les zones en pointant la zone choisie avec la souris (clic + flèches de direction).

En cliquant sur la touche noire et jaune on passe à l'atterrissage proprement dit (touche + ou ESC).

Ce sont les seules commandes disponibles à ce moment dans la carte stratégique.

ATTERRISSAGE

Après avoir quitté la carte stratégique, on survole le terrain avec l'astronef. Quand celui-ci est stabilisé on peut en prendre le contrôle avec la souris (ou les flèches de direction).

Pour faire "scroller" le paysage, il suffit de "pousser le cadre" dans la direction choisie (temporisation courte) ou d'utiliser les touches G H B N.

Pour poser l'astronef il suffit de cliquer.

Attention ! L'astronef ne se pose que si les cases sont autorisées (terrain) et qu'il n'est pas **à cheval** sur une frontière. L'atterrissage est définitif ! Réfléchissez bien...

On peut faire apparaître les hexagones par appui sur la touche 2/F2) ou retourner à la carte stratégique avec la touche 6/F6.

CONSEIL : Quand vous jouez seul avec des partenaires "robots", l'endroit d'atterrissage conditionnera grandement l'intérêt du jeu. Il est évident que si vous êtes à l'autre extrémité du terrain, ce ne sera pas une partie très intéressante, chacun ayant assez d'espace vital...

Normalement, la règle précise qu'on doit laisser au moins une zone vide entre deux astronefs. L'ordinateur ne vérifie pas ce point et le laisse à votre choix.

L'atterrissage provoque la destruction des minerais de la zone.

ATTENTION ! Si vous agissez pendant l'atterrissage d'un astronef piloté par un joueur-robot (en cliquant ou en pressant une touche), vous en prendrez le contrôle et vous pourrez le poser où vous voulez. Vous devrez également faire le déploiement manuellement.

Round 2 : déploiement (sans dépense de points)

Vous devez maintenant déployer toutes ou partie de vos pièces hors de l'astronef, dans la limite de vos zones d'arrivée (limite indiquée par les points blancs).

Les ponts et pièces marines déployées doivent toucher la côte de leur zone. Les transporteurs peuvent être déployés chargés.

Pour ce tour, on considère que la marée est normale, mais attention à la suivante !

Il est important de ne pas mettre deux chars côte-à-côte sur des montagnes ! La pénalité de 5 points (voir page 5) vous empêcherait de jouer au tour suivant !

Voir la commande Manutention.

Celle-ci est activée automatiquement.

Pour terminer, cliquer sur l'icône jaune et noire (touche ESC).

Le chronomètre affiche alors 0. Cliquer sur les chiffres pour valider la fin de tour (touche Enter).

Round 3 : Vous disposez, l'un après l'autre, de cinq points pour vos actions. Gare à la prochaine marée...

Round 4 : Chaque joueur dispose de 10 points.

Round 5 : Chaque joueur peut jouer désormais quinze points.

Round 6 :

La partie adopte sa vitesse de croisière, vous devenez un vrai FULL METAL PILOT.

Méfiez-vous quand même de ceux qui ont déjà économisé des points.

Rounds 7 à 20 : La bataille bat son plein...

FIN DE PARTIE

Round 21 - Décollage possible.

Ce tour se déroule en deux temps. Un premier "tour de table" permet à chaque joueur humain d'indiquer s'il va décoller ou non. Pour cela, à son tour et après avoir demandé aux autres joueurs de ne pas regarder, il ouvre la trappe "secret" et clique sur l'icône qu'il choisit : décollage ou non. Il valide son choix en re cliquant.

Un joueur possédant plusieurs astronefs peut prendre des décisions distinctes pour chacun d'eux en cliquant sur les carrés de couleurs (comme pour la Diplomatie). Mais faire partir au 21ème tour un astronef sur deux (par exemple), ramène son crédit de base de vingt à quinze points pour les tours suivants.

A la fin de cette manoeuvre, les astronefs qui partent décollent automatiquement.

Les pièces abandonnées par les astronefs partis peuvent être détruites ou capturées par ceux qui restent.

Round 25 - L'heure de vérité...

Si un ou plusieurs joueurs ont décidé de rester, ils jouent le 21ème tour et les suivants.

Ils font partir leurs astronefs au 25ème tour, après avoir joué normalement.

Attention : en jouant le 25ème tour, il faut prévoir un point pour le décollage d'un astronef intact, et un point de plus par tourelle manquante.

Rappel : tout point dépensé est comptabilisé définitivement.

Si, au terme des points dépensés, un joueur ne peut plus faire décoller son astronef, celui-ci reste sur FULL METAL PLANETE où il rouillera jusqu'à la fin des temps.

Voir la commande Décollage.

TABLEAU DE RESULTATS

A l'issue du jeu : victoire totale de l'un des joueurs ou décollage de tous les astronefs (21ème ou 25ème tour), l'ordinateur affiche les scores obtenus et procède au classement des joueurs.

On peut obtenir une situation intermédiaire par appui maintenu sur la touche R.

SAUVEGARDE DE PARTIE EN COURS

A partir du 3ème tour, on peut sauver la partie et tous les éléments constitutifs (emblèmes, noms, etc...). Pour cela il suffit d'appuyer sur la touche S. La situation sauvée est celle existant à la fin du tour précédent et non au moment de la sauvegarde. Il faudra alors, à la demande "insert save game disk", introduire une disquette formatée puis cliquer.

CHARGEMENT DE PARTIES EN COURS

Cette fonction est accessible depuis le premier écran du jeu.

Après le chargement d'un programme (disquette originale), le message "Insert save game disk" apparaît. Introduisez alors votre la disquette sur laquelle se trouve la partie et cliquez.

UTILISATION DISQUETTE

Une fenêtre s'ouvre avec deux ascenseurs permettant de faire défiler les fichiers déjà sauvés.

En cliquant sur l'un des noms (ou en appuyant sur la touche de fonction correspondant à la ligne / F1 à F4), le nom est recopié dans la ligne 5. Après validation par "Return" la partie ou le dessin est sauvé sous ce nom et écrase le fichier précédent.

Si on veut donner un nom nouveau, il suffit de cliquer dans le rectangle vide (ou F5). De taper un nom de 8 lettres maxi et de valider deux fois par Return (sauvegarde) ou de cliquer dans la ligne 5 (chargement).

Si la disquette ne convient pas, on peut en changer. Il faut appuyer ensuite sur F 10.

Cliquer sur la zone zébrée noire et jaune annule la manoeuvre (touche Backspace).

Après sauvegarde ou chargement, remettre la disquette originale.

AMIGA : Les disquettes "sauvegardes" doivent être formatées par l'utilitaire inclu dans le jeu selon cette procédure : En mode sauvegarde (touche S) après le message "Insert save game disk", introduire une disquette neuve puis cliquer. Le message "Format disk ?" apparaît. En pressant F vous provoquerez le formatage. Attention ! Toutes les données présentes seront effacées. La disquette pourra recevoir de nombreuses sauvegardes (parties et drapeaux).

VOUS ETES DEvenu UN EXPERT ?

Lorsque vous progressez et que vous ne ferez plus qu'une bouchée de vos adversaires robots (vous avez un peu de temps devant vous...), le jeu gardera toujours son intérêt grâce à ses multiples possibilités :

- vous pourrez jouer avec handicap (ne pas vous servir de votre "gros-tas" par exemple...)
- vous affronter à plusieurs robots "associés",
- choisir une zone d'atterrissage dangereuse,
- jouer en "Blitz" (temps réduit), etc...

C'est dans ces conditions limites qu'on reconnaît la valeur d'un FULL METAL PILOT...

UTILISATION AVANCEE

En sortant de FULL METAL SELECT par appui sur CTRL, on joue dans l'ordre de sélection des emblèmes (pas de tirage au sort).

Au tour 2 (Déploiement) l'appui sur la touche CTRL vous permet de procéder manuellement à des déploiements "illégaux" sur toute la surface du terrain.

Vous pouvez également "prendre la main" en cliquant pendant l'atterrissage des joueurs-robots et les déployer manuellement.

Enfin, il est possible de transformer un joueur humain en machine en appuyant sur la touche J puis en reconfirmant (avec J) après l'apparition du message "ROBOT ?".

Attention cette fonction est irréversible.

LA CARTE STRATEGIQUE

Pour bénéficier d'une vue globale de la situation, le joueur dispose de la carte stratégique.

Cette carte est affichée systématiquement pendant les moments où l'ordinateur réfléchit... afin que vous puissiez en faire autant...

Pendant votre tour de jeu, vous accédez à cette carte par l'icône "3 étoiles" (touche 6/F6).

Pour des raisons de lisibilité, les "noirs" sont représentés en gris.

A droite les commandes sont regroupées en "pavé numérique". Le cliquage (souris) ou l'appui sur une des touches valide la commande (voir illustration) :

- icône "zébrée" retour à la visualisation normale (touche + ou ESC).
 - l'appui sur le bouton de droite de la souris fait clignoter la pièce correspondant à la touche. Ce qui facilite la visualisation (effet identique en maintenant appuyée la touche correspondant à la pièce).
- Utilisez cette commande pour repérer les symboles représentant chaque type de pièce.
- par défaut, tous les joueurs et tous les types de pièces sont affichés. On peut changer cela en cliquant ou en appuyant sur la touche correspondant à chaque pièce.
 - les 2 touches "marées" permettent de visualiser la situation dans des marées différentes (touche Enter du pavé numérique).

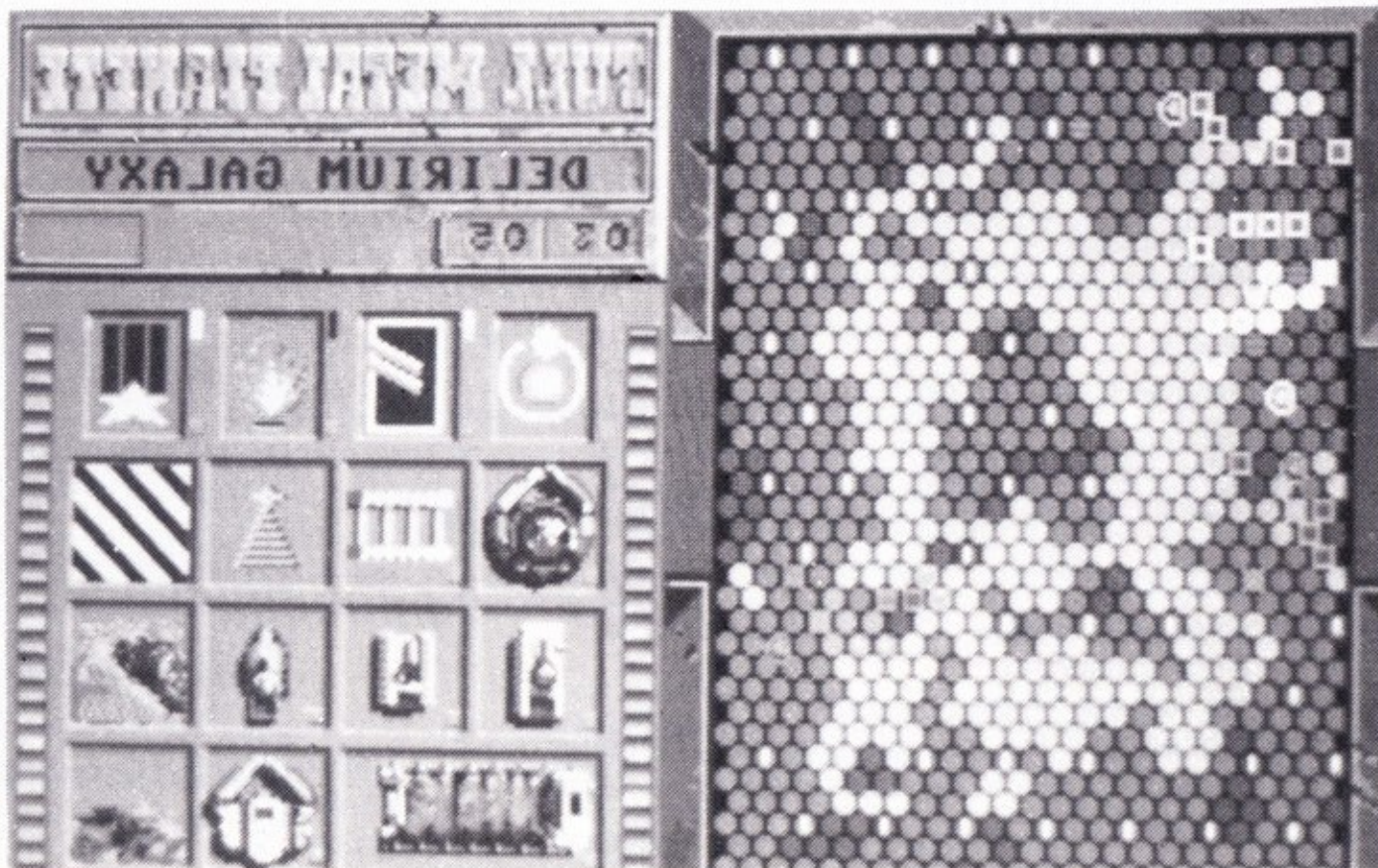
ATTENTION : les marais et les récifs sont représentés dans l'état correspondant aux possibilités de déplacement des pièces.

Exemples: En mer si la marée est haute ou normale, pour les récifs.

En terre si la marée est normale ou basse, pour les marais.

Le rectangle sur la carte entoure la zone qui était visualisée auparavant, ou qui le sera en sortant. On peut déplacer le rectangle en cliquant un point de la carte avec la souris.

La touche portant l'icône "scanner" sert à enclencher la visualisation des zones de feu des destructeurs.



COMMANDES

Pour maîtriser l'utilisation des commandes, il faut assimiler le fonctionnement de base de l'interface joueur qui passe par la "sélection" :

- "Sélectionner" consiste à désigner une pièce (véhicule) ou une commande (case/icône) en positionnant le curseur au dessus en le déplaçant avec la souris ou les flèches de direction puis à "cliquer" pour valider la sélection.
- "Cliquer" consiste à appuyer sur le bouton de la souris pour valider son choix. Sans précision particulière, il faut cliquer sur le bouton gauche.

Si après validation d'une commande, rien ne s'exécute... c'est que votre action est illégale.

Machine sans souris : Voir également le paragraphe "Doubles-commandes".

Fonctionnement du boîtier de commande :

Ce bloc "extensible" comporte un pavé d'information, toujours affiché, indiquant : l'emblème choisi par le joueur, le temps restant, le nombre de points restants, les couleurs des astronefs qu'il contrôle.

En cliquant dans l'emblème, on peut "tirer" le boîtier à une autre position (clic + flèches direction).

En cliquant sur le pavé de couleur, on fait apparaître les touches de commandes par groupe de trois, successivement. Un appui de plus les efface toutes (touche +).

Ces touches sont organisées comme le pavé numérique et fonctionnent en doublon. Exemple : cliquer sur la commande déplacement (flèches croisées) revient à la même chose qu'appuyer sur la touche 7 du pavé numérique (la touche F7 fonctionne également).

Ci-dessous, les commandes sont regroupées dans l'ordre correspondant à leur numéro de touches fonctions.

1/ COMMANDE RECONSTRUCTION

1. Choisir cette commande : icône "clef plate" ou touche 1/F1
2. Cliquer sur la tourelle à reconstruire
3. Si le coup est légal (suffisamment de points) la tourelle est reconstruite et opérationnelle immédiatement.

2/ COMMANDE HEXAGONE

On peut faire apparaître les hexagones par appui sur la touche 2/F2

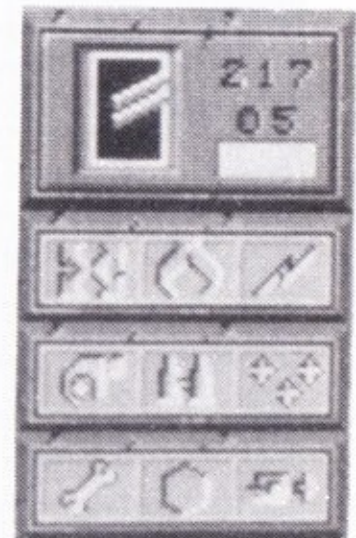
3/ COMMANDE REcul

1. Sélectionner la commande Recul : O-> - touche 3/F3
 2. Sélectionner la pièce
 3. Sélectionner la case d'arrivée (1 case maxi).
- La commande Consultation permet de savoir si une pièce est neutralisée.

4/ COMMANDE CAPTURE

1. Sélectionner la commande Capture : "main" - touche 4/F4
2. Sélectionner la pièce à capturer.
3. Si le coup est légal, la pièce change de couleur.

Capture d'un astronef dont les trois tourelles sont détruites : on ne désigne pas l'astronef mais le destructeur qui va pénétrer dans l'astronef pour le prendre.



Boîtier de commande

5/ COMMANDE CONSULTATION

1. Sélectionner cette commande : jumelles - touche 5 /F5
2. Sélectionner la pièce (quelque soit sa couleur)
3. Le rectangle rouge qui apparait signifie qu'elle est neutralisée, le rectangle bleu le contraire.
4. Pour les destructeurs, les obus rangés dans la soute correspondent au nombre de coups restants.
5. Le chiffre affiché dans ce rectangle indique le nombre de points de bonus.
6. Pour l'astronef, ce chiffre indique la valeur totale du contenu. Cliquer dans le rectangle de couleur provoque l'affichage du nombre de minerais.

6/ COMMANDE CARTE STRATEGIQUE Icône "étoiles" ou touche 6/F6. *Voir descriptif plus loin.*

7/ COMMANDE DEPLACEMENT

1. Cette commande est toujours sélectionnée "par défaut" (curseur en forme de flèches croisées).
2. Sinon on l'obtient en sélectionnant cette commande (icône flèches croisées ou touche 7/F7).
3. Sélectionner la pièce à déplacer
4. Lui montrer le chemin à parcourir en déplaçant le curseur (souris ou flèches. Les touches 1 2 3 4 5 6 du clavier normal permettent un déplacement direct "case par case" - Est = 5 / Ouest = 2).
Le curseur ne peut entrer que dans les cases autorisées à cette pièce (et dans la limite des points restants).
5. Au fur et à mesure les points consommés pour cette manoeuvre s'affichent pour marquer le chemin.
6. Tant qu'on n'a pas validé on peut revenir en arrière.
7. L'appui sur la touche Backspace <- permet de reculer d'une case.
8. L'appui sur ESC provoque l'abandon de la pièce sélectionnée.
9. En cliquant à gauche (touche Enter) on valide le déplacement. Celui-ci est immédiat.
10. En cliquant à droite (touche TAB) le déplacement est animé.
11. Le déplacement est irrémédiable.

Barge : la sélectionner par l'extrémité qui est la plus proche de la direction choisie.

8/ COMMANDE MANUTENTION (CHARGEMENT/DECHARGEMENT)

1. Sélectionner cette commande : icône "pince" - touche 8/F8.
2. Sélectionner le transporteur. La soute s'ouvre.
3. Sélectionner la pièce à transporter et la déposer soit dans la soute, soit sur le terrain.
4. Charger une autre pièce ou refermer la soute en cliquant sur l'icône zébrée noire et jaune (touche ESC) ou en sélectionnant une autre commande.
5. Compte-tenu de la taille de la soute de l'astronef on peut être amené à faire fonctionner le tapis roulant en cliquant (avec la souris ou avec une pièce soulevée) sur les icônes flèches (touches A/Z ou Q/W).
8. On peut déplacer la soute en la tirant avec la valise (clic enfoncé) ou on peut l'effacer avec la touche ALternate (fonctionnement en bascule).
9. Chargement d'un transporteur à l'intérieur de la soute.
 - Sélectionner le transporteur
 - Se positionner sur la pièce à charger et cliquer à droite (touche TAB).
10. **Cas particulier :** la barge tenant sur 2 cases, après l'avoir soulevée, il faut la déployer en cliquant à droite (TAB). On peut l'incliner pour la faire coïncider avec les cases d'arrivée (clic droit).
Pour les commandes, utiliser de préférence le côté portant le marqueur de couleur.
11. **Dans la soute de l'astronef,** le nombre affiché indique la valeur globale du matériel transporté. En cliquant sur les chiffres, on obtient le détail du nombre de minerais.

COMMANDE PONTE

Elle fonctionne comme pour le chargement/déchargement (commande manutention "pince"-touche 8/F8). Quand on charge un minerai dans la pondeuse celle-ci se remplit de pièces pondables : char, crabe, minerai ou ponton (dans la limite de la réserve).

Au moment de pondre, on choisit l'une de ces pièces. Les autres disparaissent aussitôt.

9/ COMMANDE TIR

1. Sélectionner la commande "tir" (éclair - touche 9/F9).
2. Sélectionner le premier tireur
3. Sélectionner la cible
4. Sélectionner le second tireur.
5. Si celui-ci n'est pas à portée, sélectionner la case sur laquelle il doit avancer (1 case maxi).
6. Si le coup est légal, le tir s'effectue.

On peut abandonner la tentative de tir en sélectionnant une autre commande.

Il est possible de désigner deux cibles.

10/ COMMANDE FIN DE TOUR

On peut passer son tour avant la fin du temps réglementaire. Cela est une bonne façon de surprendre un adversaire humain qui ne s'attend pas à devoir jouer si vite !

Pour cela il suffit de cliquer sur les chiffres du chronomètre (boitier de commande) et de recliquer dessus pour confirmation quand l'affichage indique 000 (touche 0/F10 puis Enter).

COMMANDE DECOLLAGE (25ème tour)

Le décollage a lieu en cliquant sur la commande de décollage qui apparait dans le boitier de commande ("astronef") ou sur la barre d'espace, puis en confirmant en cliquant sur l'astronef lui-même.

Si après allumage des moteurs, ceux-ci s'éteignent... c'est que vous n'aviez pas assez de points pour décoller ! Dommage !

COMMANDES ACCESSIBLES SEULEMENT PAR TOUCHE :

- METEO..... touche M
- ECHOUAGE : touche E
- SAUVEGARDE D'UNE PARTIE... touche S
- EFFACAGE DES FENETRES (bascule) : ALTernate
- VERIFICATION D'UNE CASE : Shift
- PAUSE : touche P
- DIPLOMATIE : touche D
- RESULTAT : touche R
- J et CRTL : voir Utilisation avancée

COMMANDE PAUSE

L'appui sur la touche P provoque l'arrêt du chronomètre.

Compte-tenu de l'importance du temps dans le jeu, aucune action n'est possible ni l'étude de la situation. L'écran est donc complètement noir... Fonctionnement en bascule.

COMMANDE METEO

1. Appuyer sur la touche M. Une trappe "secret" apparait de façon à laisser le temps au joueur de demander aux autres joueurs humains de ne pas regarder le résultat.
2. Cliquer pour ouvrir la trappe.
3. Les carrés qui apparaissent illustrent, par le niveau du bleu, les marées suivantes.

COMMANDE DIPLOMATIE

1. Appuyer la touche D
 2. Cliquez pour ouvrir la trappe
 3. Des carrés de la couleur des autres joueurs-robots apparaissent.
 4. Cliquer sur celui à qui vous proposez un pacte de non-agression.
 5. Un message d'accord (OK) apparait éventuellement... La trappe se referme automatiquement.
- Ce pacte (comme tous les pactes) peut être rompu unilatéralement.

COMMANDE VERIFICATION

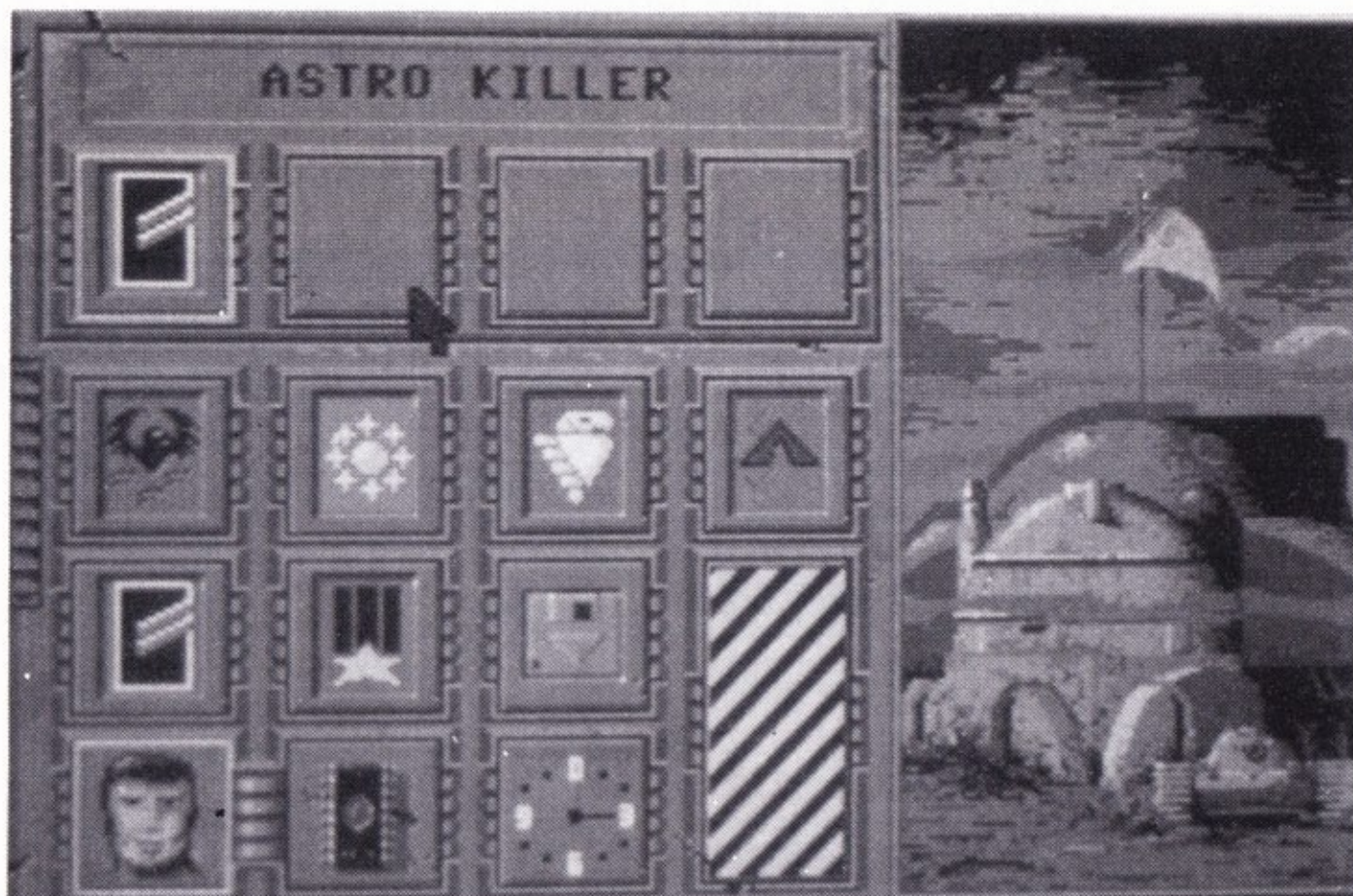
En cas de doute sur la nature d'une case, on peut procéder à la vérification en positionnant la souris sur la case à tester et en appuyant sur la touche Shift. Un hexagone de la couleur unie du terrain apparaît alors.

COMMANDE ECHOUAGE

1. Appuyer sur la touche E
2. Sélectionner la pièce
3. Sélectionner la case contigüe où va s'immobiliser la pièce (elle est alors neutralisée).

DOUBLE-COMMANDES (accessibles par icônes et par touches)

- Enter ou Return : clic gauche de la souris
- TAB : clic droit de la souris
- O /F10 : fin de tour
- A/Z (ou Q/W) : tapis roulant de la barge (manutention)
- G H B N : scrolling de la carte
- ESC : abandon de commande
- 1 2 3 4 5 6 (clavier normal) : déplacement du curseur "case par case"



ECRAN "FULL METAL SELECT"

FULL METAL PALETTE

Cet utilitaire de dessin vous permet de créer votre propre drapeau. On y accède à cet utilitaire par le premier écran (icône "pinceau").

Les deux flèches (F1 /F2) entourant une fenêtre permettent de faire défiler dans celle-ci des modèles qu'on peut recopier dans la fenêtre de travail en cliquant sur celui qu'on choisit (F3).

Les icônes "disquettes" permettent de charger (F4) un drapeau pour le modifier et de le sauvegarder (F8) quand il est terminé (même fonctionnement que pour le chargement et sauvegarde de parties).

L'icône "souris" (F6) permet de dessiner dans la fenêtre de travail avec la couleur sélectionnée dans la palette de peinture (en cliquant - ou barre d'espace). La couleur courante est affichée dans le petit carré séparé.

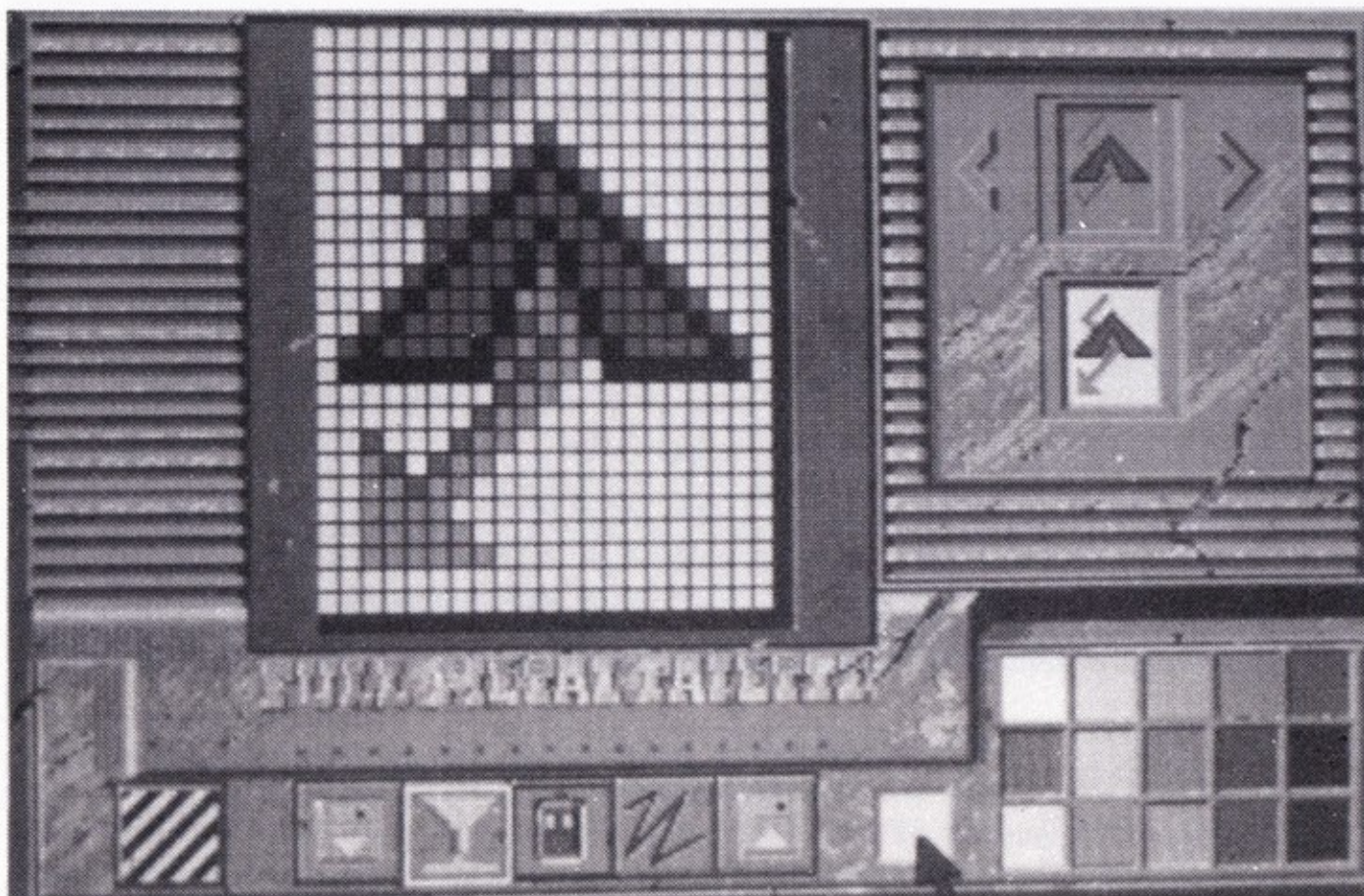
Attention ! En cliquant sur cette case (touche F9), on remplit toute la fenêtre de travail avec cette couleur ce qui permet d'effacer tout en créant un fond de couleur.

L'icône "entonnoir" (F5) permet de remplir une zone avec la couleur courante.

L'icône "zig-zag" (F7) permet de revenir en arrière après une erreur (fonction UNDO).

En cliquant sous le titre Full Metal Palette (F10) on peut inscrire un nom de seize lettres qui sera lié au dessin. Valider par Enter.

L'icône zébrée jaune et noir (touche ESC) permet de sortir du programme.



PROBLEMES

La disquette d'origine comporte deux parties sauvegardées que nous vous proposons comme problèmes à résoudre ! Pour charger l'un ou l'autre, il faut passer par l'écran de début et choisir l'icône "Disquette" (F5). Quand le message "Insert save game disk" apparaît, il faut laisser la disquette originale, cliquer, puis choisir PROBLEM1 ou PROBLEM2...

PROBLEM1 : En un seul tour de 25 points, vous devez être capable de vous emparer de la base "Rebel"...

PROBLEM2 : Vous êtes METAL PIRATE. Votre mission : vous emparer du pont (en 1 tour de 25 points) puis vous emparer de l'astronef ennemi avant le 21ème tour.

Les solutions sont dans la rubrique FULL METAL PLANETE - Minitel 3615 CLUBTATOU !

EN VENTE PROCHAINEMENT :

Une FULL METAL DISQUETTE remplie de problèmes et de scénarios pour FULL METAL PLANETE !

FULL METAL REALISATION

Le logiciel a été réalisé par l'équipe d'Hitech Productions.

Programmation et algorithmes : Roland MORLA

Graphismes : Natalie DELANCE et franck DREVON

Musique et sons : Stéphane PICQ

Réalisation : Bertrand BROCARD

FULL METAL PRODUCTION

FULL METAL PLANETE a été coproduit par :

Hitech Productions, Infogrames, Cobra Soft, Ludodélire, Bertrand Brocard,
Georges Brocard, Suzanne Brocard, Juliette Waignier, Laurent Perrette.

Producteur délégué : Bertrand Brocard.

Copyright 1989 - Reproduction formellement interdite

Diffusion internationale : INFOGRAMES S.A.

84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne / France

D'après le jeu-plateau "FULL METAL PLANETE".

Copyright Mathieu, Delfanti, Trigaux by Ludodélire.

Illustration Pascal Trigaux.

FULL METAL PLANETE est une marque déposée.

Remerciements à TEX FLY TOX et DESTROID pour leurs conseils stratégiques
et à Philippe Gubeno pour son travail sur la pondeuse-météo animée.

Pour Vincent

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

On ne s'improvise pas FULL METAL PILOTE ! Il est indispensable de lire la notice pour découvrir l'univers dans lequel vous allez vivre pendant quelques heures !

Après une première lecture générale, regardez attentivement (pages 4 et 5) les caractéristiques et l'usage des différentes pièces : les transporteurs (astronef, barge, crabes et pondeuse-météo), les destructeurs (chars, gros-tas et vedettes).

Ensuite, après un déploiement simple (suivre pas-à-pas les explications des pages 9-10-11), essayez toutes les commandes (voir page 14). Si vous utilisez une souris, pensez à "ouvrir" le boîtier de commande en cliquant sur le carré de couleur pour avoir sous les yeux les icônes de commandes.

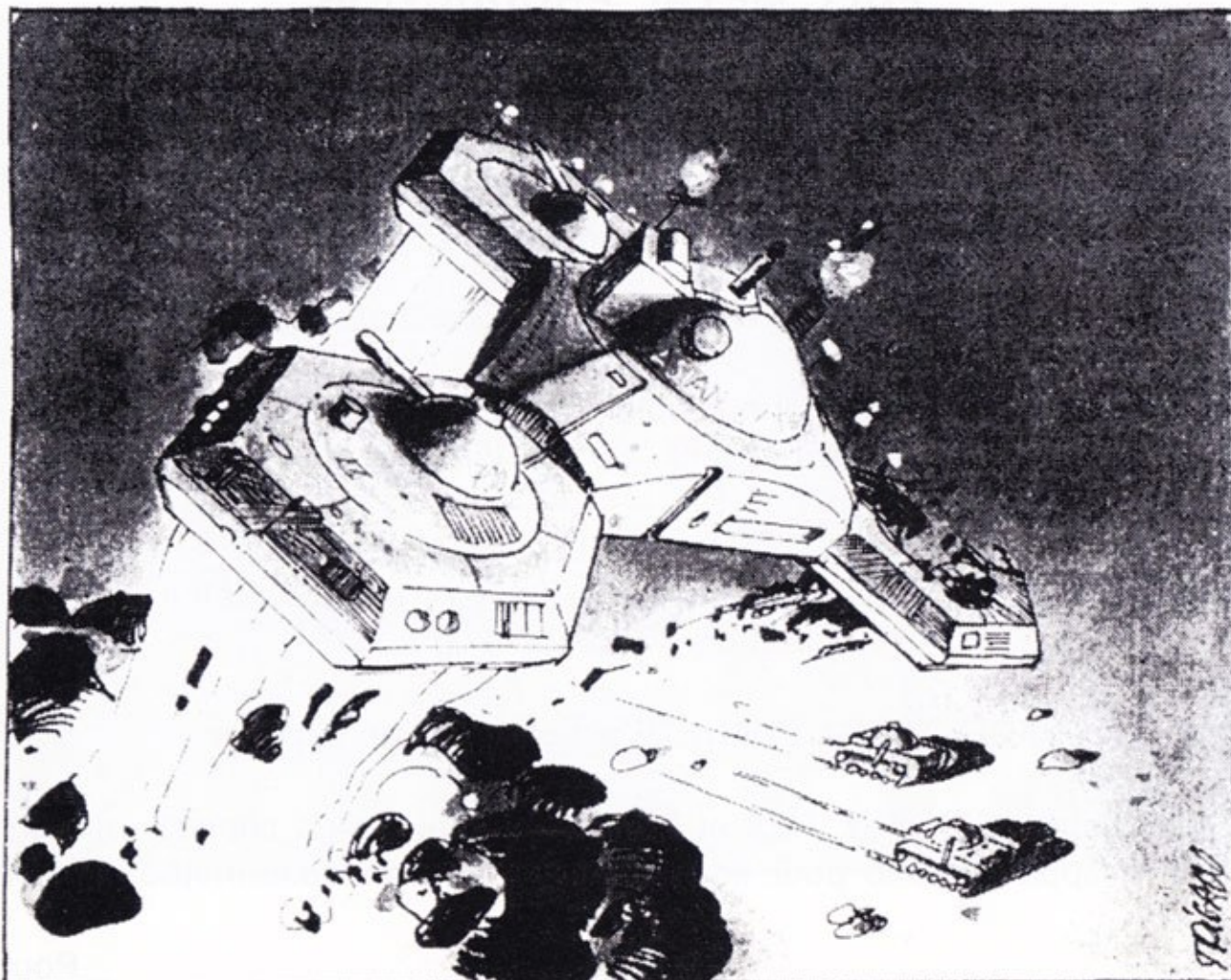
Pour vous exercer au tir, vous pouvez détruire des minerais.

Quand l'ordinateur refuse d'exécuter une commande, c'est que votre action est illégale :

- vérifiez d'abord qu'il vous reste assez de points pour exécuter l'action choisie (par exemple un tir nécessite 2 points...).
- vérifiez ensuite que la pièce concernée n'est pas "neutralisée" à cause du terrain qui a peut-être changé à cause de la marée ou parce qu'elle est sous le feu d'au moins deux destructeurs ennemis.
- si l'ordinateur ne vous permet pas de rentrer dans une case c'est que celle-ci est sous le feu de destructeurs ennemis ou qu'elle est interdite pour la pièce que vous voulez déplacer (voir pages 4 et 5).
- si l'ordinateur vous inflige un PENALTY c'est que vous avez laissé 2 chars côte-à-côte sur des montagnes. Retirez-en un dès que possible !

Si un joueur humain vous jure qu'il n'est pas assez "rat" pour attaquer l'astronef d'un débutant... Ne le croyez pas !

Consultez un spécialiste de FULL METAL PLANETE (micro) : Minitel 3615 CLUBTATOU !



FULL METAL PILOT'S MANUAL

This computer game complies completely with the basic rules of the FULL METAL PLANET board-game designed by Gérard Mathieu, Gérard Delfanti and Pascal Trigaux, and published by Ludodélire.

The computer is, naturally, the referee. It will forbid illegal actions, allocate points etc. The computer also provides you with ever-ready game adversaries. 4 can play a game against each other, using any mix of human and robot players.

This manual is written for ATARI ST and AMIGA versions.

For users of IBM PC or Compatibles, especially those not equipped with a "mouse", a number of commands use a different system; consult the special supplement.

SUMMARY

- The world of FULL METAL PLANETE. Game summary - page 21
- Starting and loading the Game - page 29
- The Strategic Map - page 33
- Command Summary - page 34
- The Graphic Utility "FULL METAL PALETTE" - page 38
- Advice for beginners - page 39

GAME TIPS

As players of the board-game version know, the universe you are about to enter is highly original.

To understand this world and the game rules, we advise you to read the manual thoroughly. You won't need to have every rule at your fingertips in order to play.

The subtle possibilities offered by the game will become apparent as your familiarity with the system increases. Practice will ensure mastery of the rules and strategies involved.

DON'T GIVE YOUR COMPUTER THE BEEPS!

Remember that your fair-minded referee won't let you do anything that breaks the game rules. If you can't enter a hexagon, if firing doesn't happen, if your ship can't take off... don't blame it on your computer; the current game situation forbids the attempted action, that's all.

Analyse what's going on in order not to make the same mistake again (watch out for the destroyer hidden under the command window or on a non-visualized hexagon).

Don't waste time trying to intimidate the computer into obeying you especially when it makes a beep !

Get on with the game. Time and Tide wait for no pilot.

KEEP YOUR OBJECTIVE IN MIND! Your aim is to leave FULL METAL PLANET with as much ore and material as you can carry.

The commands for the game play are regrouped in a chapter apart. Refer to it when you see the mention "see ... function".

GAME SUMMARY

You land your freighter on FULL METAL PLANET for an extraction period that can last 21 or 25 rounds.

Players take turns to act, using their Action Point credit-rating, for a limited time.

During the game, you can do the following:

- use your Transports to gather ore and bring it back to the Freighter.
- create extra units (vehicles etc.), using the mineral you've extracted and your Weather Hen.
- weaken the opposition, using your Destroyers to eliminate or capture his units.

- threaten or hinder his movements by occupying appropriate hexagons (hexes).
 - capture one or more Freighters, to increase your own unit numbers, get more Action Points and blast off at the end of the game with several Freighters loaded with ore and units.
 - negotiate non-aggression pacts and combined attack strategies to weaken a dangerous rival.
- If things work out right, you'll take off at game turn 21 or 25 (each player chooses), with your cargo; 1 Victory Point per unit and 2 Victory Points per block of ore. The player who ends with the highest number of Victory Points is the winner.

THE PLANET

The game terrain is overlayed with a hexagon (hex) grid. The hexes serve to regulate movement and positioning. Units move from hex to hex according to rules which will be fully explained further on. The open sea is blue; the plain is ochre; the reefs are blue with ochre sparkles; the swamps are ochre with blue sparkles; the mountains are brown. The type of each hex depends on its colour. See the "CHECK HEX-TYPE" function.

TIDES

Each complete game turn has one particular tide type: midtide, high tide or low tide. The sequence is unpredictable, and is decided at random by the computer during initialization of the game.

At Midtide, swamp = plain, reef = sea

At High tide, swamp and reef = sea

At Low tide, swamp and reef = plain

Consequences:

- At low tide, reef hexes are forbidden to water vehicles (attack boats and barges), but are accessible for ground vehicles.
- At high tide, swamp hexes are forbidden to ground vehicles, but accessible for water vehicles.
- At midtide, swamps are plain and reefs are sea; swamps are accessible for ground vehicles, and reefs are accessible for water vehicles.

Any vehicle caught out of its natural element by a change in tide is neutralized:

- A water vehicle caught in a reef or swamp hex by a low tide has run aground.
- A water vehicle caught in a swamp hex at midtide has run aground.
- A ground vehicle caught in a reef hex at midtide is bogged down.
- A ground vehicle caught in a reef or swamp hex at high tide is bogged down.

Vehicles immobilized in this way can do absolutely nothing. They may be captured or destroyed. They are obstacles to movement. This situation will last until the next favourable tide.

See the "UNIT STATUS" function.

Water vehicles may be deliberately run aground. Ground vehicles may be deliberately bogged down. This may be useful for strategical reasons (e.g. block a passage).

See the "RUN AGROUND" function.

FORECASTING THE TIDES

A player who has a Weather Hen in good working condition can, at any time, learn what the next tide will be. A player with two Weather Hens can learn of the next 2 tides, etc.

A Weather Hen cannot operate inside a freighter, on a barge, in an enemy fire zone or bogged down.

See the "TIDE FORECAST" function.

ORE

That's what you're here to get. It's scattered in blocks all over the game terrain. Blocks of ore may be loaded onto a Freighter (thus winning victory points) or be transformed into extra units (vehicles or pontoons) by the Weather Hen.

A block of ore occupies a hex and is therefore an obstacle to movement.

At low tide, blocks may be picked up anywhere. At midtide, blocks may not be taken from reefs. At high

tide, blocks may not be picked up from reefs or swamps.

There are 5 things you can do with a block of ore:

- load it into a Freighter from an adjacent hex.
- load, transport and unload it, using a Crab (2 blocks maximum) or a Barge (4 blocks maximum).
- load, transport or transform ore with a Weather Hen (1 block at a time).
- destroy it with two Destroyers (tank, attack boat, turret or Heap).

Ore is represented on the Strategic Map by the symbol "I" which is coloured white for clarity. This ore belongs to nobody for the moment.

TURN TIME

At the end of a player's turn time (agreed to by all players), the computer will interrupt the current action (jingle), thus ending that player's turn. The end of one player's turn triggers the start of the next player's game turn.

See the "PAUSE" and "END OF TURN" functions.

ACTION-POINT CREDIT

BASE CREDIT

Each player starts a turn with a base credit of 15 points. The player uses these points to carry out the game actions of his choice and move as many units as he likes.

Cost in Action Points for each action:

- move: 1 point for each hex moved into.
- load/unload a vehicle or block: 1 point.
- move a loaded/empty vehicle into/out of the freighter: 1 point. (This includes the Barge which occupies 2 hexes).
- destroy a unit or ore-marker: 2 points (see FIRING).
- rebuild a turret (only on a captured freighter): 2 points.
- freighter taking off: from 1 to 4 points, depending on the condition of the freighter (see taking off).

BONUS

- A player who uses only 10 of his 15 available points manages to save 5.
- A player who spends 5 saves 10.
- The most he can save is 10. These saved points may be spent in any turn the player wishes.
- That means that a player can, in one turn, spend 25 points. You can know a player's bonus by using the UNIT STATUS function.

SUPERBONUS

- Each captured freighter increases the new owner's base credit by 5 points.
- An example: You are the proud owner of three freighters (your original freighter plus two you captured). You have also saved 10 points. This turn, you can spend 35 Action Points (your standard base credit of 15, + 10 for the two captured freighters, + 10 that you saved).

NOTE:

- A confirmed move is counted and will have to be paid for.
- Outside the freighter, each unit, empty or loaded, occupies a hex on the game terrain. Two units may not occupy the same hex (except Pontoons and Transporters).
- A Barge occupies 2 hexes; each hex it advances or reverses into costs 1 point. See the "MOVE" function.

TRANSPORTERS

There are two types of transport vehicles:

- the Barge (can carry up to 4 elements)
- the Crab (can carry up to 2 elements).

The elements that can be transported are:

- blocks of ore, the tank, the Heap and the pontoon. All count as 1 element each.
- the Weather hen and the Crab. They count as 2 elements each.

Only the barge can transport a crab or a weather hen.

Elements are loaded onto a transport from an adjacent hex.

Loading and unloading each cost 1 action point.

Loading a loaded crab onto a barge costs 1 point. Modifying the crab's cargo once aboard the barge costs nothing.

A vehicle on a transport is neutralized.

The unloading hex must be empty or occupied by another transport with some loading space free.

It costs 1 point for a loaded or empty transport to get into/out of its freighter.

A transporter may neither load nor unload from or onto a hex which is in an enemy fire zone (see "Destroyers").

A transporter may be loaded and then unloaded without having moved.

A transporter may not unload in a sea hex.

Unloading may take place onto a submerged hex (reef or swamp), but the unloaded units will be neutralized until the next favorable tide.

No unit may be loaded onto a transport from a submerged hex (except a pontoon).

See the "LOAD/UNLOAD" function.

THE WEATHER HEN

A weather hen can build new units: it stops in a hex adjacent to a block of ore, loads the ore, then unloads the new unit which may be a tank, a pontoon or a crab, onto an adjacent hex. The entire process costs 2 action points: 1 for loading the ore and 1 for unloading the new unit.

A weather hen can load the ore, move and "lay" the unit at a different place and during a later turn.

Whenever it loads or lays, the weather hen is subject to the same rules as a transporter.

A weather hen can lay two units in one turn. It cannot lay two crabs or two pontoons in the same turn.

A weather hen may be used simply to transport and unload ore, as if it were a transporter.

NOTE: The composition of reserves, depending on the number of participants, is designed so that each player starts the game with the same possibilities for creating new units. During play, each player will decide whether to transport all the ore he extracts to the freighter or use some to create extra units in order to increase his power on the terrain.

See the LAY function.

PONTOONS

Pontoons, which cannot move themselves but must be transported, are used to cover sea and submerged/submersible hexes.

A pontoon is laid or removed by a transporter or freighter, whatever the tide. A pontoon renders its hex useable as a ground hex. It must touch at least one ground hex.

You can place a number of pontoons alongside each other as long as the first touches a real ground hex. If the first pontoon is later destroyed, then so are the others in the group. If the only ground hex in contact

with a pontoon or group of pontoons is submerged, then that or those pontoons are destroyed. The destruction of a pontoon results in the immediate destruction of anything standing on it. Inside an enemy fire zone, a pontoon may never be positioned or removed. A pontoon is neutral; once it has been positioned, it may be used by any ground vehicle of any side. It can be loaded onto an enemy transport without having first been captured (see "capture"). Positioned on a ground hex, a pontoon does not prevent that hex being used. A pontoon is an obstacle to barges and attack boats. On the Strategic Map, the pontoon is shown by a red "=" symbol. The colour is for clear visibility. Nevertheless the pontoon belongs to everyone.

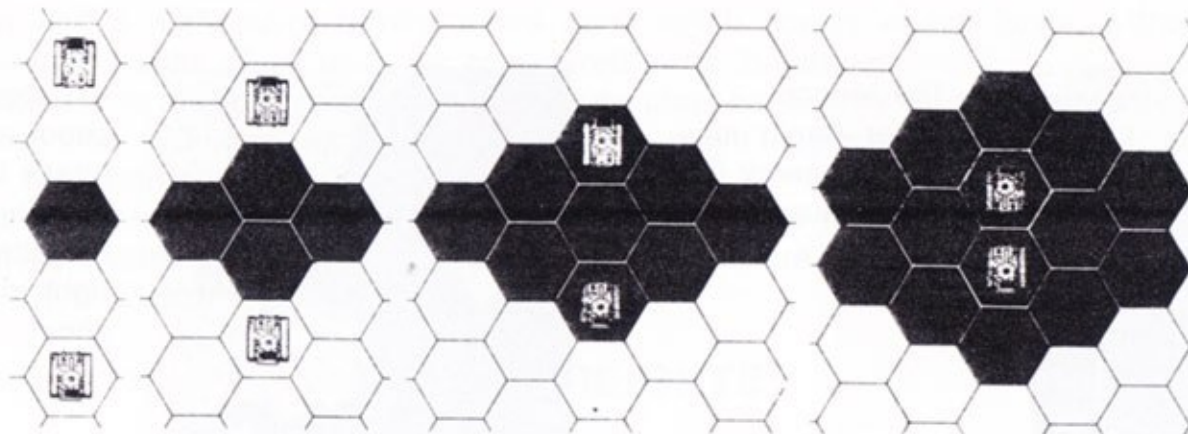
DESTROYERS

Destroyers can eliminate any unit (including ore), except freighters and their cargo (turrets can be destroyed). Destroyers are also used to capture units, push back the enemy and for defence.

There are 4 types of destroyer: attack boats, tanks, the T-99 supertank with long-range firing capability (generally called the "Heap") and, finally, turrets, which are fixed.

DESTRUCTION

The principle is the following: a unit is eliminated if it is hit by simultaneous fire from two destroyers belonging to the same player.



Destruction rules:

A turret, tank or attack boat can fire up to two hexes from their position.

The Heap can hit a target up to three hexes away from its own position.

A normal tank, positioned on a mountain hex, can also fire up to three hexes (including another mountain hex).

The Heap, even if transported, can never enter a mountain hex.

Two tanks cannot stay on adjacent mountain hexes between turns.

PENALTY: If a human disobeys this rule, a penalty of 5 points will be inflicted on him in the next turn. Furthermore the fire zone of the tanks will be restricted until the situation is returned to normal.

A destroyer can fire over any unit or hex, including sea, ore, freighter, mountain etc.

A destroyer cannot fire more than twice in one turn. A player can fire a destroyer, do other actions, then fire the destroyer again. All destroyers are automatically reloaded with ammunition at the beginning of the following turn.

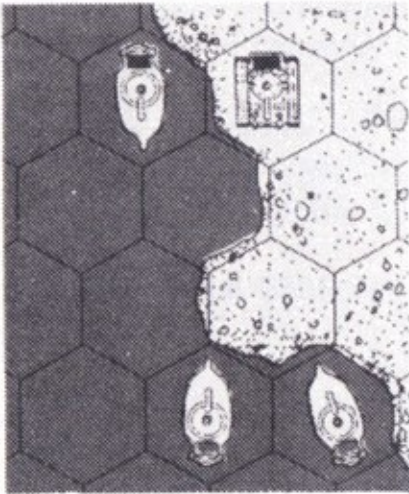
Destroyers cannot destroy units belonging to their own side, except for pontoons.

Firing at a hex results in the destruction of everything positioned in that hex.

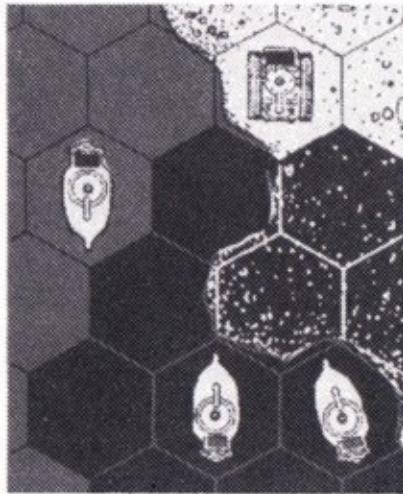
Remember: Two destroyers belonging to the same player must fire at the same time to destroy the target. A single destroyer can destroy nothing or defend. A destruction costs 2 points; 1 point per shot.

Definition: a hex is considered to be in a fire zone when it is situated within firing range of two or more destroyers belonging to one enemy player.

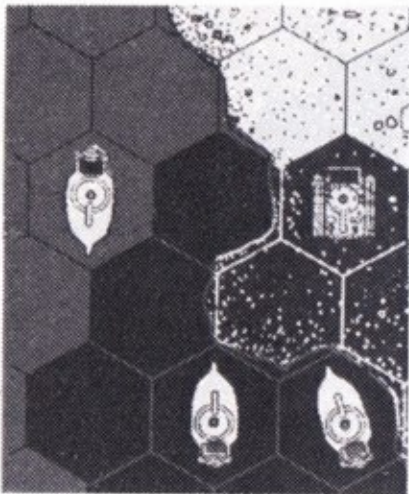
A vehicle may never move out of or into an enemy fire zone. The only exception to this is a destroyer entering an enemy fire zone in order to attack.



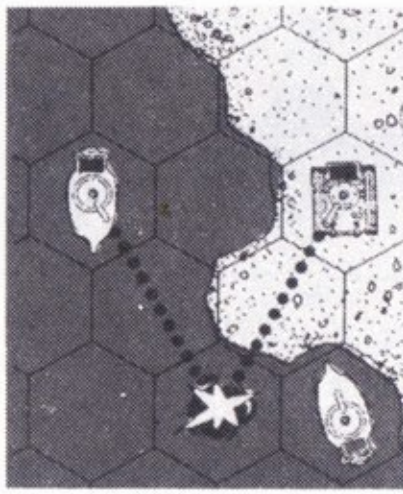
1. Example of an attack. Situation at the beginning of the turn.



2. A first attacker approaching (attack boat), but necessarily out of enemy firing range.



3. The second attacker (tank) may enter an enemy firing zone, because...



4. ...both attackers shoot and destroy the attack boat at the left. Remaining alone, the attack boat at the right is not able to shoot.

ATTACKING A SECTOR DEFENDED BY AN ENEMY FIRE ZONE

When attacking this type of sector, your destroyers will not arrive at the same time, even though their fire is simultaneous. One destroyer always arrives before the other. The first arriving destroyer cannot position itself, at its moment of firing, inside the enemy fire zone. The second arriving destroyer can place itself under enemy fire if it then immediately stops and fires (the first destroyer must, as we have seen, fire at the same time). After firing (once or twice) and before you move any other unit, the destroyer which arrived second has to have destroyed enough enemy elements so as to be no longer in the enemy fire zone. Only then may the attacking player move again the other units.

The "Second Arrival Theory" may be summed up thus: a destroyer may enter an enemy fire zone if its own fire can ensure the elimination of that zone before any more movement takes place.

If the second arriving destroyer is transported to a sector defended by an enemy fire zone, it must be unloaded into a hex outside enemy fire and move under its own power to its firing hex inside the enemy fire zone.

NOTE: Not all attacks involve the "Second Arrival" rules.

See the *FIRE* function.

CAPTURING A UNIT

The principle of capturing: two destroyers belonging to the same player can capture an enemy unit with which they are in contact. The captured unit will change its colour to that of its capturers.

The colour change will be clearly displayed on the screen. The capture action costs 1 point.

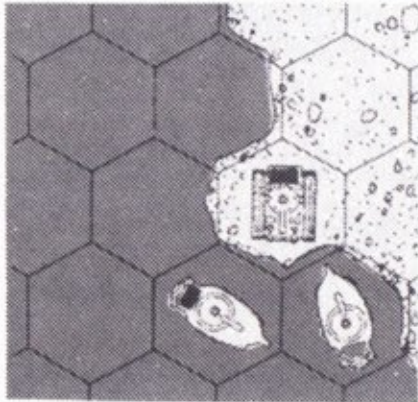
At the moment of capture, none of the capturing and captured units may not be inside an enemy fire zone (a player can thus protect a unit from capture by sheltering it inside a fire zone).

A captured unit can be used immediately by its new owner for any action normally available to that unit.

Even if out of ammunition, a destroyer can participate in a capture.

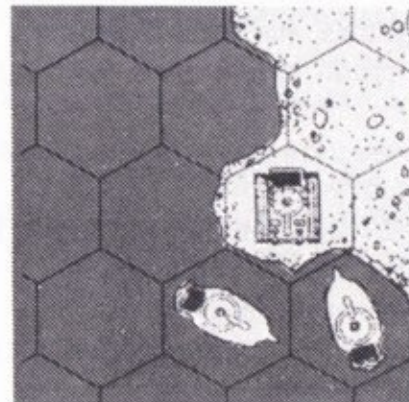
The contents of a captured transporter changes colour automatically, without extra point expenditure.

See "CAPTURE" function.



Example of capture:

1. The black tank approaches the blue attack boat.
The black attack boat does the same...



2. Capture function.
The blue attack boat has changed sides!

RETREAT AND NEUTRALIZATION

Destroyers can end a manoeuvre having a fire zone which covers enemy units, without destroying or capturing those enemy units. Such units are considered to be threatened.

In this event, when it is the threatened player's turn to play, he can try to move any threatened unit away from enemy fire. This is known as a retreat. He may move any such unit one hex, provided that the destination hex is outside an enemy fire zone.

Any threatened unit which cannot retreat is neutralized and can do nothing.

A turret cannot be neutralized; even under fire, it can always fire.

See the "RETREAT" function.

THE FREIGHTER

A freighter is composed of a central bubble and three pods topped by turrets. A freighter occupies four hexes.

Apart from the turrets, the freighter and its contents are indestructible; it is a shelter (and only starting point) for any units inside it.

You can check the contents of the freighter by using the UNIT STATUS function.

A freighter can occupy only plain and swamp hexes (it is not affected by tides).

ENTERING AND LEAVING THE FREIGHTER

Units enter and leave the freighter through one of the three pods, in any appropriate adjacent hex. The central bubble has no access to the exterior.

Any ore that enters the freighter can neither leave nor be transformed.

Entering or leaving with a loaded transport costs 1 point.

Inside a freighter, loading and unloading a transport costs nothing. During the same turn, a unit may enter and leave the freighter through any available adjacent hex.

As far as units entering/leaving the freighter are concerned, the freighter follows the same rules as a transporter, BUT:

- A unit may enter/leave a pod situated in an enemy fire zone, providing the adjacent hex it enters is outside that fire zone.

- A unit may not leave from a pod whose turret has been destroyed, although it may enter through a pod with a destroyed turret.

CAPTURING A FREIGHTER

When its three turrets have been destroyed, a freighter and all the units of the same colour pass under the control of the first player who sends a destroyer into that freighter which keeps its original colour.

See last paragraph of "CAPTURE" function.

As soon as he has captured a freighter, a player's base credit is increased by 5 points which may be used as soon as the player likes.

A player controlling several freighters still plays only once during the turn.

If he loses one of his freighters, his base credit will drop by 5 points (example: he has just lost one of his three freighters; his base credit drops from 25 to 20 points).

A player who no longer possesses any freighters has lost the game and will have to hitch a ride home...

Only a player who has just captured (or recaptured) a freighter may rebuild its turrets:

- neither ore nor the weather hen are necessary.
- the process may be in one or several turns.
- a turret may not be rebuilt on a pod situated in an enemy fire zone.
- rebuilding a turret costs 2 points.
- a rebuilt turret can fire immediately.

See the "REBUILD" function.

The player who has captured a freighter uses its units (inside the freighter and on the terrain), along with his own units. He has a mixed army whose units all keep their colours (and their positions, off the terrain, if they are inside the freighters).

Notes:

- Even deprived of its three turrets, a freighter still belongs to its owner. It continues to act as before, until an enemy destroyer enters and captures it.
- The capture of a freighter is the only case where an operational unit may enter an enemy freighter.
- A destroyer can only enter the freighter following a path situated outside an enemy fire zone, ...
- although the pod through which it enters may be in an enemy fire zone.

CHANGING COLOUR

The colour markers of each unit are receivers which obey the signals of only one transmitter: that colour's freighter.

There are only two ways to change a unit's colour:

- by capturing the unit (*see CAPTURING A UNIT*).
- A unit which enters a freighter assumes the freighter's colour and obeys the freighter's owner.

(A player with a mixed army can use these two methods to change the colour of his units.)

A freighter keeps its original (transmitting) colour, even if captured.

DIPLOMACY

Human players are free to make alliances... Alliances may be made with robot players, by offering them non-aggression pacts.

This function is protected by the secret trapdoor.

Other players are invited to inspect the wall while you make your choice.

See "DIPLOMACY" function.

STARTING A GAME

First prepare a formatted disk which will receive the saved games (for Amiga see paragraphs "Disk Utilization" -page 12).

ATARI ST and AMIGA: Switch off your computer for a few seconds. Switch on and insert the disk.

PC and COMPATIBLES: See special supplement.

The first screen offers 6 icons:

- yellow and black striped icons (F1): standard load with presentation and music.
 - hare icon (F2): fast load.
 - character icon (F3): information about the people involved in making this game.
 - brush icon (F4): graphic program.
 - disk icon (F5): load a current game or a scenario. Wait and introduce the disk containing the game, problem or scenario to be loaded only when the message "Insert save game disk" appears.
 - keyboard icon (F6): allows to switch from AZERTY to QWERTY keyboard and vice versa.
- The selected option is confirmed by a yellow frame.

FULL METAL SELECT

This screen lets you choose your partners. Players may choose personal marks: name, pseudonym and flag.

The maximum number of players is 4. Any mix of humans and robots is acceptable.

Using the screen (see illustration page 37) :

The players' emblems will display in the topscreen squares.

Selecting a square: left click (or numeric keypad equivalent) on the square.

1. Select one of the squares. It will then be framed.
2. Select "Human player" or "robot" by clicking on either the face or chip icon.
3. Select an emblem from among the 6 offered, or load one with the disk icon.
4. You can change the name by clicking in the zone where it is displayed. Your name may not have more than 16 letters.
5. If you reselect a framed square, it will empty.
6. You can fix the playing time for human players by selecting the clock function. A turn may vary from 1 to 9 minutes. Standard time is 3 minutes.
7. When your choices have been made, you can start play, by clicking on the striped icon.

Up to this moment you can go back on your decisions and alter all the choices.

The "Robot" players have each their own personality that you will discover little by little. Note that if you select only robot players, they will play without you. The show is certainly more worth than certain TV programs...

The computer creates the sequence of tides that succeed each other for the turns (25 turns).

Then it randomly chooses playing order. Note the colour you are given (square that frames your emblem).

When you're ready for touchdown... click!

SCREEN ORGANIZATION

The screen gives an aerial view of FULL METAL PLANET. You can only see a part of the terrain (a global view is provided by the Strategic map).

A command box is permanently displayed (see the chapter devoted to it).

To scroll the terrain, move the cursor to the edge, in the direction you want to see. Wait a short moment for the scrolling to start (or press the keys G, H, B, N). If nothing happens, that means you've arrived at the extreme edge of the terrain.

You can choose whether or not to see the hexagon grid. It is a matter of taste. The players used to the board game will probably prefer the hexes. But you can do very well without them...

Colours markers: the units are each marked with the colour of the freighter from which they receive the orders. If do not see the marker well, it is certainly a black one...

BEGINNING OF THE GAME

ROUND 1: the freighters touch down

Each player has a maximum of three minutes to land his freighter, which is marked with his colour, inside a "landing zone": one of the two islands or on a portion of land where the hexes are all of the same colour. A freighter occupies 4 hexes. The following conditions must be respected: a passage of at least one hex must be left free at the map edge; the freighter may occupy only plain or swamp hexes; two freighters may not occupy adjacent landing zones (an island is not adjacent to any other zone).

When the player controls play, the Strategic map is displayed and shows the landing zones. You can move the white rectangle which frames the zones, by selecting the desired zone (click + direction arrows).

Click on the black and yellow icon to switch to landing procedure (+ key or ESC).

These are the only commands currently available on the strategic map.

LANDING

After leaving the strategic map, you will fly over the terrain in your freighter. When it is stabilized, you can take over the controls with the mouse (or direction arrows).

To scroll the terrain, push the frame in the desired direction (short temporization) or use the keys GHBN.

To touch down, just click.

The freighter will only touch down in authorized hexes and if the freighter does not straddle a border.

Once you have landed, you cannot change your mind.

You can display the hexagon grid by pressing key 2 / F2 or return to the strategic map with the key 6 / F6.

SOME HANDY ADVICE: When you're playing alone against robots, the landing zone you choose will affect the excitement of the game. If you're all by yourself at one end of the map, then things could get a little boring...

Usually, according to the rule you have to let a least an empty zone between two freighters. The computer does not check this point. It's up to you to decide whether you follow the rule or not.

The landing destroys all the ore in the touch down zone.

WARNING! If you act during the landing of a freighter piloted by a robot (by clicking or pressing a key), you take the control and you can touch down where you want. You will then also have to unload the freighter and deploy the units manually.

ROUND 2: deploying your units (costs nothing)

You now have to remove some or all of your units from the freighter and deploy them on the terrain, within the landing zone limits (indicated by white dots).

Pontoons and water units, if deployed, must touch the coast of their landing zone. Transporters may leave the freighter loaded.

For this turn, the tide will be Midtide, but don't count on it for the next turn!

Note, that you must not put two tanks side by side on the mountains! The 5 points penalty would not allow you to play the next turn!

See the load/unload function.

This function is activated automatically.

To end, click on the yellow and black striped icon (ESC key).

The chronometer will then display a 0. Click in the number to confirm the end of your turn (Enter).

ROUND 3:

You have, one after the other, five points for your actions. Think about what a tidal change could mean...

ROUND 4: Each player has 10 points.

ROUND 5: From now on, each player has 15 action points.

ROUND 6:

The game is in full swing and you're now a real FULL METAL pilot.

Watch out for players who have already saved some action points!

ROUNDS 7 TO 20: The fight is at the full...

END OF A GAME

ROUND 21 - Taking off is possible.

This turn has two phases. The first phase allows each human player to indicate whether he's taking off or not. To do this, ask the other players to look the other way when it's your turn, and open the secret trapdoor. Then click on the icon of your choice: take off or not. Reclick to confirm your decision.

A player with more than one freighter can take a separate decision for each of his freighters by clicking on the colour squares (as for Diplomacy): he may decide that one will take off on turn 21, while the other(s) will remain. The player's base credit will however drop by 5 points for the remaining turns for each of his freighters that took off on turn 21.

Following the first phase of turn 21, the designated freighters take off.

Any units abandoned by the departed freighters can be captured or destroyed by the remaining players.

ROUND 25 - The moment of truth...

If one or more players decided to stay after turn 21, they continue to play the remaining turns normally.

They take off with their freighters after playing turn 25 normally.

NOTE: If you play turn 25, you'll need to keep 1 action point in reserve for the take off, if your freighter is in perfect condition. Each missing turret adds 1 point to the cost of taking off.

Remember: a point spent is permanently spent. If you don't have enough action points for the take off, then your freighter will rust for ever on the surface of FULL METAL PLANET.

See the "TAKE OFF" function.

SCORE BOARD

At the end of the game: total victory for one of the players, or take off of all freighters (21st or 25th round), the computer will display the scores and rank the players.

You can have a glimpse on the intermediate situation by keeping the R key pressed.

SAVING THE CURRENT GAME

Starting from turn 3, you can save the game with all parameters (emblems, names, etc.) by pressing the S key during your turn. The saved situation is the one at the end of the last turn and not the actual one.

When invited to "insert save game disk", insert a formatted disk and click. See "DISK UTILIZATION".

LOADING A SAVED GAME

You can access this function from the first screen of the game.

After a program has loaded (original disk), you will be invited to "insert save game disk". Insert the disk containing the game you wish to continue, and click. See "DISK UTILIZATION".

"DISK UTILIZATION"

A window will open with two elevators, allowing you to consult the names of files that have already been saved.

By clicking on one of the names (or pressing the function key corresponding to the line / F1 to F4), to copy the name into line 5. After having confirmed with RETURN, the game or the drawing will be saved under that name (the file previously saved under that name will be deleted).

If you want to give a new name, click in the empty rectangle (or F5). Type in a name of no more than 8 letters and press Return twice (saving) or click on line 5 (loading).

If the disk is not the right one, you can replace it by another. Press F10. Click on the black and yellow striped zone to cancel the operation (BACKSPACE key).

After saving or loading, put in the original disk again.

AMIGA : The save disks have to be formatted with the utility contained in the game according to the following procedure : In the Saving mode (S key), when the message "Insert save game disk" appears, insert a new disk and click. The message "Format disk ?" appears. Press the F key to format. WARNING : any data disk will be erased. The disk is meant to receive numerous game or flag files.

SO YOU'RE A HOTSHOT, HUH ?

If you're at the stage where robot enemies are ridiculously easy to beat (you've already been playing this game for some time!), then how about hotting up the action ? Here are a few ideas to get you biting your nails again:

- play with a handicap (for example do not use your Heap...),
- play against some associated robots,
- choose a dangerous landing zone,
- play a "Blitz" game (reduced time), etc...

In these hard conditions you recognize the value of a FULL METAL PILOT...

ADVANCED UTILIZATION

When you leave FULL METAL SELECT by pressing CTRL, you play in the sequence in which you selected the emblems (and not in a random sequence).

At the 2nd turn (Deployment) pressing the CTRL key allows you to proceed manually to illegal deployments on all the territory.

You can also click during the robots' landing attempt to place the freighter where you want and deploy manually.

Finally it is possible to transform a human player into a robot by pressing the J key and confirming again with J after a message displays: "ROBOT ?".

WARNING! this function is irreversible.

THE STRATEGIC MAP

Use this map for an overall view of the situation.

The map is automatically displayed while the computer is "thinking"... Use the time to do the same...

During your turn, you can access the strategic map with the 3 stars icon (key 6 /F6).

For reasons of lisibility the "blacks" are represented in grey.

On the right, the commands are grouped in a "numeric keypad".

Clicking (mouse) or pressing one of the keys confirms the command (see illustration):

- striped icon switches back to normal view (+ key or ESC);
- right clicking flashes the unit corresponding to the key. This makes the visualization easier. This effect can also be obtained by simultaneously keeping the key corresponding to the unit pressed).

Use this command to identify the symbols representing every type of unit.

- all players and unit types are displayed by default. Change that by clicking or pressing the key corresponding to each unit.
- the two tide keys let you see the situation in different tides (Enter key on the numeric keypad).

NOTE:

swamps and reefs are represented in the state corresponding to the movement possibilities of the units.

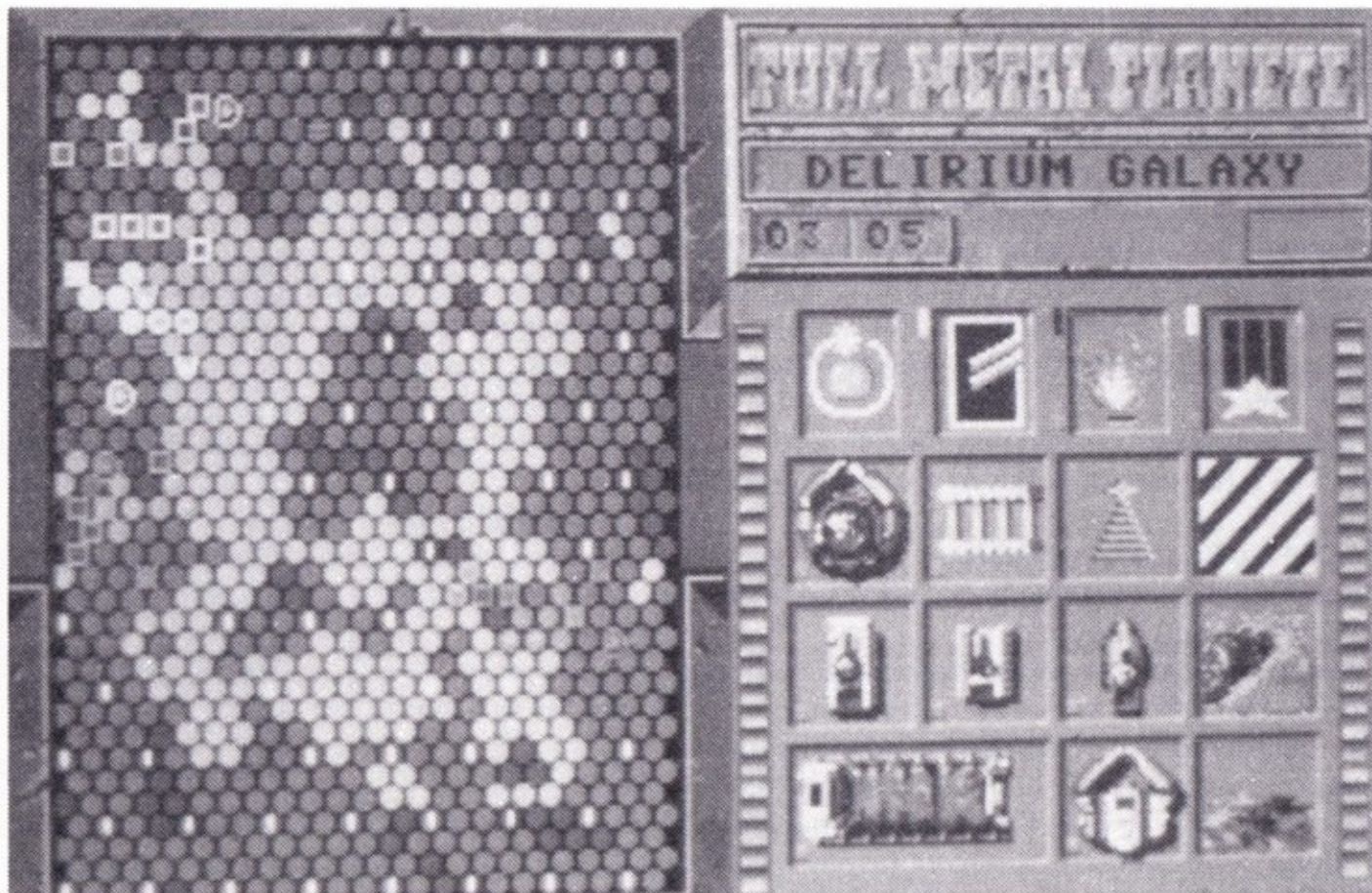
Examples:

As sea, if the tide is high tide or midtide, for reefs.

As land, if the tide is midtide or low tide, for swamps.

The rectangle on the map frames the previously visualized zone, or which will next be visualized. You can move the rectangle by clicking on the map.

The key showing the "scanner" icon displays destroyers' fire zones.



COMMANDS

To use the commands efficiently, you will first have to understand the basic concept of the user interface that consist essentially in "selecting":

- "Selecting" consists in pointing at an unit (vehicle) or a command (hex/icon) by positioning the cursor on it: move the cursor with the mouse or the arrow keys, then click to confirm the selection.
- "Clicking" consists of pressing the mouse button to confirm his choice. If there is no particular mention, press the left button.

If after confirming a command nothing happens... your action is illegal.

Computers without mouse : *See also the paragraph DOUBLE COMMANDS.*

THE COMMAND BOX :

This extensible block displays permanent information: the player's emblem, time remaining, action points remaining, the colour of his freighters.

By clicking on the emblem, you can drag the remote control to another position (key click + direction arrows).

Click on the colour block to display the commands in groups of three, in succession. Click again to erase them (key +).

These keys are organized in the same way as the numeric keypad, and have the same function. Example: clicking on the move function (crossed arrows) does the same thing as pressing key 7 or F7.

In the following, the commands or functions are regrouped according to their function key number.

1/ THE "REBUILD" FUNCTION

1. Select the command: "wrench" icon or key 1 / F1
2. Select the turret to be rebuilt.
3. If you have enough remaining action points, then the turret is rebuilt and operational immediately.

2/ THE "HEXAGON DISPLAY" FUNCTION

You can display the hexagon grid by pressing key 2 / F2

3/ THE "RETREAT" FUNCTION

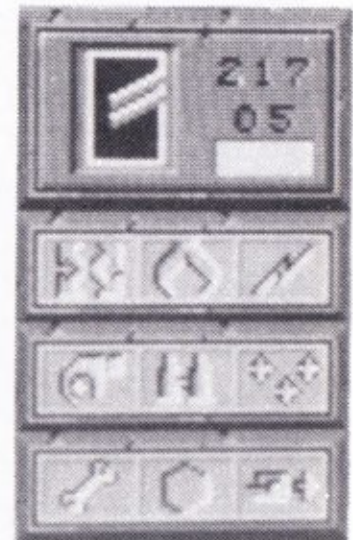
1. Select the Retreat function: O-> - key 3 / F3
2. Select the unit.
3. Select the destination hex (1 hex maximum).

The "UNIT STATUS" allows to know if a unit is neutralized.

4/ THE "CAPTURE" FUNCTION

1. Select the Capture function: "hand" - key 4 / F4
2. Select the unit to be captured.
3. If the action is within the rules, the unit will change colour.

Capturing a freighter whose three turrets have been destroyed: don't select the freighter itself, but the destroyer which will enter and capture it.



The Command Box

5/ THE "UNIT STATUS" FUNCTION

1. Select this function: binoculars - key 5 /F5
2. Select the unit to be checked (whatever its colour)
3. If a red square is displayed, then the vehicle is neutralized. A green square means that it isn't.
4. For destroyers, the displayed number indicates remaining ammunition.
5. The number displayed in this rectangle indicates the number of bonus points.
6. For the freighter, the number indicates the total value of its contents. Click in the colour rectangle to call the amount of ore.

6/ STRATEGIC MAP

Stars icon or key 6 /F6.

7/ THE "MOVE" FUNCTION

1. This is the default command (crossed-arrows screen cursor).
 2. If you're not currently in this command mode, you can access it by selecting the crossed-arrows icon or key 7 / F7.
 3. Select the vehicle to move.
 4. Indicate the route to be taken, by moving the cursor (mouse or arrows. 1 2 3 4 5 6 keys = cursor movement hex by hex - West = 2 / East = 5).
- The cursor will only enter hexes authorized for the selected vehicle. The point cost is displayed to trace the route.
5. You may change the route as long as the move is not yet confirmed.
 6. To move back 1 hex, press the Backspace <- key.
 7. Press ESC to deselect the selected vehicle.
 8. Left click (Enter) to confirm the move. The result is immediate.
 9. For an animated move, right click (TAB) to confirm.
 10. The move has been made. It's too late to change your mind. Moving the Barge: select it at the end nearest the desired move direction.

8/ THE "LOAD/UNLOAD" FUNCTION

1. Select this command: "crane" icon - key 8 / F8
2. Select the transporter. The bay door opens.
3. Select the unit to be transported and put it either in the hold or on the terrain.
4. Load another unit or close the bay door by clicking on the black and yellow striped icon (ESC key) or by selecting another function.
5. Given the size of the freighter's hold, it may become necessary to activate the conveyer belt by clicking (with the mouse or lifted unit) on the arrow icons (keys A/Z or Q/W).
8. The hold may be moved by dragging it with the case (mouse button held down), or it may be erased with the ALternate key (which acts as a toggle switch).
9. Loading a transporter inside the hold of the freighter.
 - Select the transporter.
 - Right click on the unit to be loaded (TAB key).
10. A particularity of the barge: As the barge occupies two hexes, it must be manipulated in a particular manner: once lifted, it must be positioned by right clicking (TAB). Further right clicking will incline the barge so that its position coincides with the arrival hexes.
11. The number displayed in the freighter's hold indicates the global value of the transported material. Click on the figures to know the number of blocks of ore.

THE "LAY" FUNCTION

This works in the same way as the "LOAD/UNLOAD" function ("crane" icon, key 8 /F8). When a block of ore is loaded into the weather hen, the hen fills with layable units: tank, crab, ore or pontoon (up to reserve limits). When you want the hen to lay, select the desired unit; the others will disappear immediately.

9/ THE "FIRE" FUNCTION

1. Select the "Fire" function (lightning - 9 key).
 2. Select the first firer.
 3. Select the target.
 4. Select the second firer.
 5. If the target is not in the second firer's range, select the hex (1 hex distance maximum) into which the second firer will move.
 6. If the situation meets firing criteria, then firing will occur.
- It is possible to designate two targets.
You can abandon a firing attempt by selecting another function.

10/ THE "END OF TURN" FUNCTION

You can end your turn before the allotted time runs out. This could be used as a technique for surprising your enemies! Just click on the numbers in the clock (command box) and click on the clock again when it reads OOO (key 0 /F10 then Enter).

THE "TAKE OFF" FUNCTION (25th round)

To take off, click on the take off command which appears in the command box ("freighter") or press the space bar. For reasons of security, you must reconfirm the command on the freighter itself.
If after starting the motors, they shut down, it means you had not enough points to take off! What a pity!

KEYBOARD ONLY COMMANDS

These commands can only be given by keyboard, not the mouse.

- TIDE FORECAST... M
- RUN AGROUND... E
- SAVE GAME... S
- ERASE WINDOWS (toggle)... ALTernate
- CHECK HEX-TYPE... Shift
- PAUSE... P
- DIPLOMACY... D
- RESULT... R
- J and CTRL: see advanced Utilization

THE "PAUSE" FUNCTION

You can stop the clock, simply by pressing the P key.

However, since time is a vitally important factor in the game, stopping the clock also blacks out the screen and forbids any game actions.

To restart, press P again.

THE "TIDE FORECAST" FUNCTION

1. Press the M key. A "secret" trapdoor will display; invite the other players either to stare at the wall or dash to the kitchen for a fast and tasty snack.
2. When you're finally alone with your Weather Hen, right click to open the trapdoor.
3. The squares displayed indicate (by their level of blue) the next tides.

THE "DIPLOMACY" FUNCTION

1. Press the D key.
2. Click to open the trapdoor.
3. Squares containing the colours of the other robot players will appear.
4. Select the colour of the player to whom you want to offer a non-aggression pact.
5. An OK message will eventually appear... The trapdoor will close automatically. The future will tell what the robot thinks of your offer.

THE "CHECK HEX-TYPE" FUNCTION

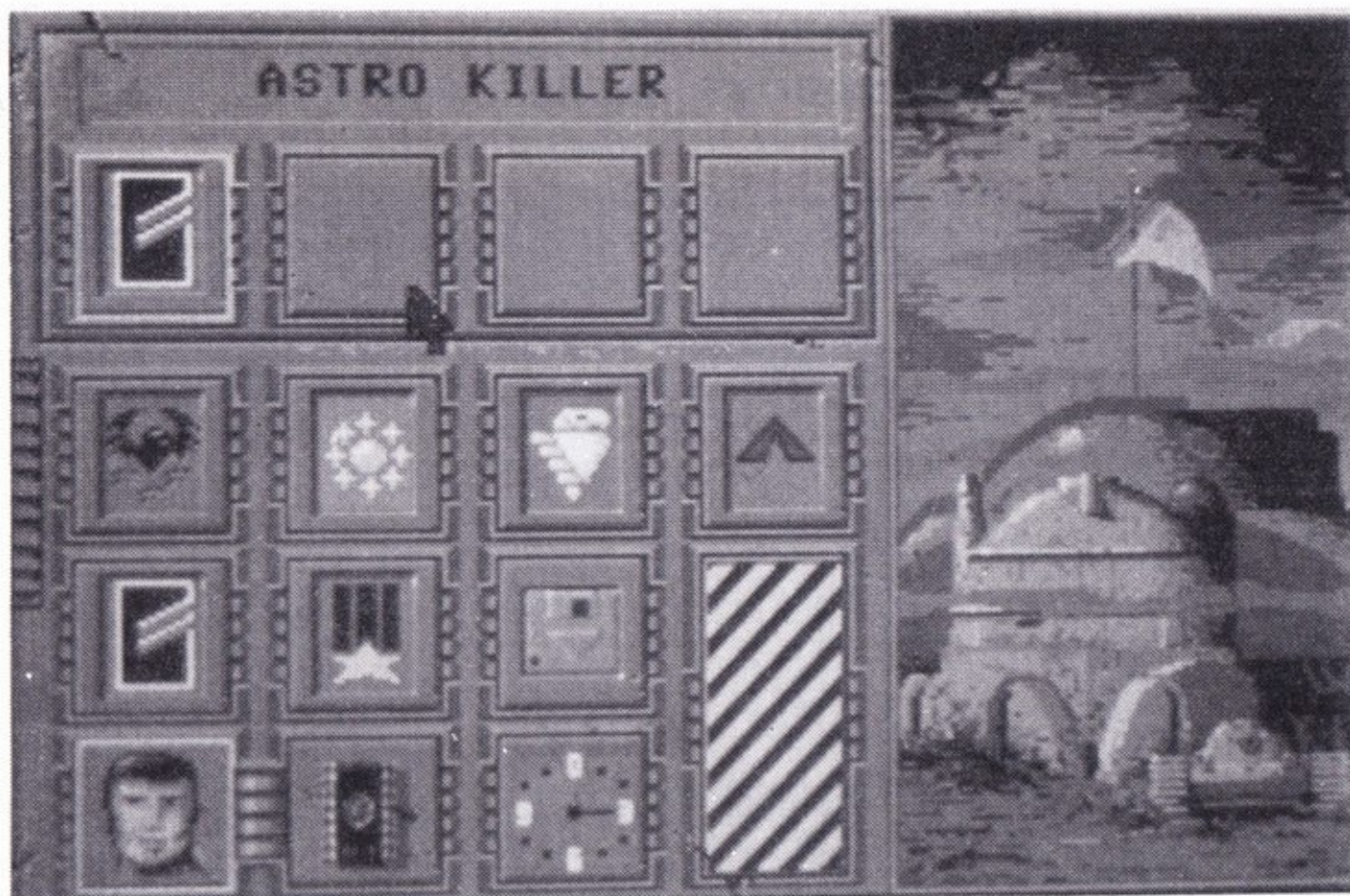
A hex may be any one of a number of categories or types. If you're not sure of the type of a particular hex, you can check by holding down the SHIFT key.

THE "RUN AGROUND" FUNCTION

1. Press the E key.
2. Select the vehicle.
3. Select the adjacent hex where the vehicle will run aground/be bogged down. That vehicle is now neutralized.

DOUBLE COMMANDS (accessible by both icons and keys)

- Enter or Return: left mouse click
- TAB: right mouse click
- O /F10: end of turn
- A/Z (or Q/W): conveyer belt of the freighter (loading/unloading)
- G, H, B, N: map scrolling
- ESC: abandon command
- 1 2 3 4 5 6 : cursor movement from hex to hex



"FULL METAL SELECT" SCREEN

FULL METAL PALETTE

This graphic utility lets you create your very own flag! Access the utility through the start menu (brush icon).

The two arrows (F1/F2) surrounding a window let you scroll some models which you can copy to the work window, by clicking on the model of your choice (F3).

The "disk" icons let you load (F4) a flag in order to modify and save it (F8) when it's ready (functions the same way as loading and saving games).

The "mouse" icon (F6) lets you draw in the work window with the colour selected in the colour palette (clicking - or space bar). The current colour is displayed in the small separate square.

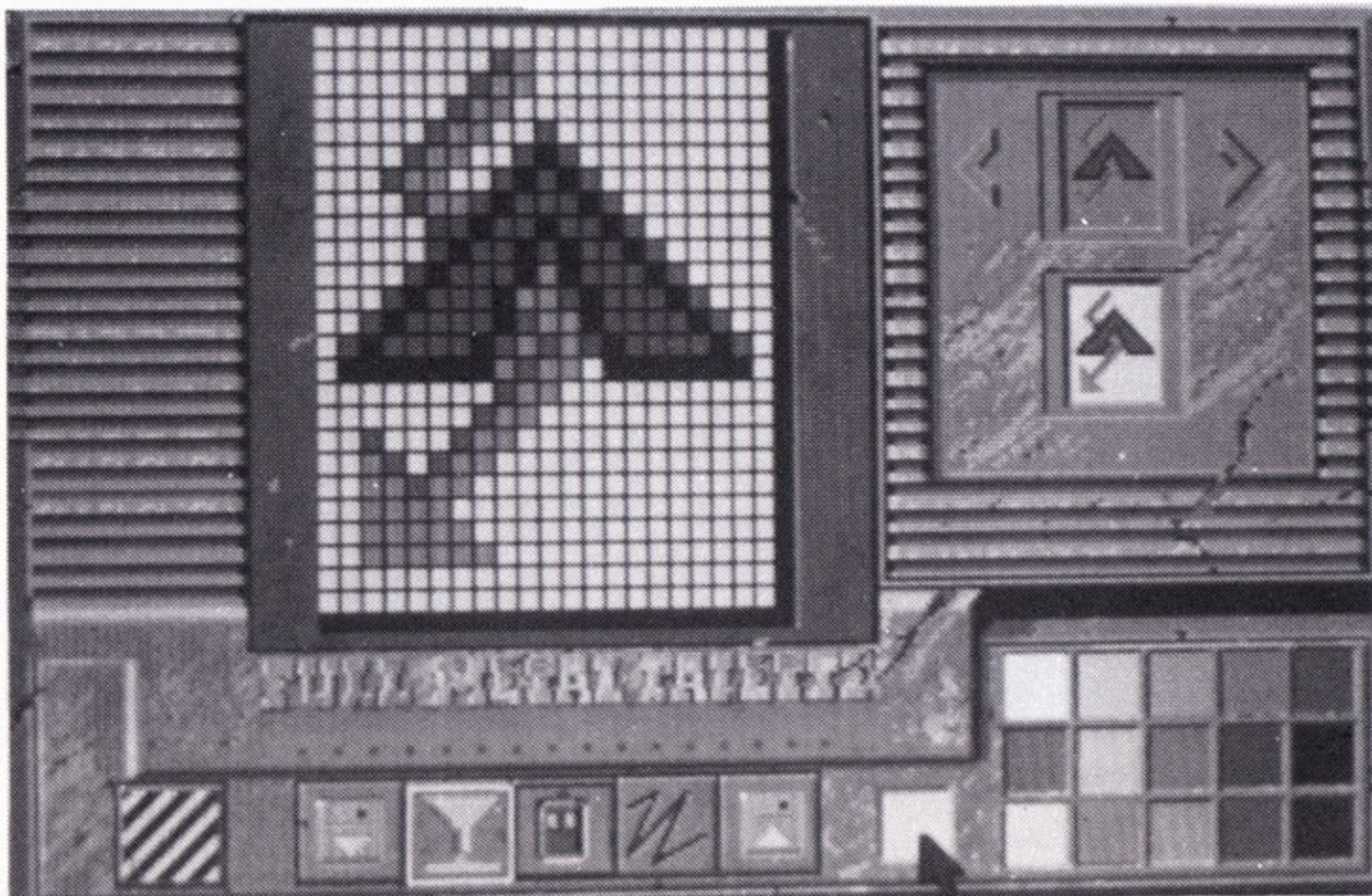
NOTE: By clicking on that zone (F9 key), you will fill the work window with that colour. Use this function to erase everything or create a colour background.

The funnel icon (F5) lets you fill a zone with the current colour.

Use the zigzag icon (F7) to undo the last command. This is useful if you've just made a mistake.

Click in the FULL METAL PALETTE title zone to type in a 16-letter name for the drawing. Confirm with Enter.

Use the yellow and black striped icon to quit the utility (ESC).



PROBLEMS

The original disk contains two saved games with problems for you to solve! To load one or the other, you will have to choose the disk icon from the start menu (F5). When the message "Insert save game disk" appears, let the original disk in the drive, click, then select PROBLEM1 or PROBLEM2...

PROBLEM1: In only one turn of 25 points you should be able to conquer the "Rebel" base...

PROBLEM2: You are METAL PIRATE. Your mission: get hold of the pontoon (in a turn of 25 points), then take the enemy freighter before the 21st turn.

FULL METAL REALIZATION

This game was developed by Hitech Productions.

Program and algorithms: Roland MORLA

Graphics: Natalie DELANCE and Franck DREVON

Music and sound: Stéphane PICQ

Realization: Bertrand BROCARD

FULL METAL PRODUCTION

FULL METAL PLANET is jointly produced by:

Hitech Productions, Infogrames, Cobra Soft, Ludodélire, Bertrand Brocard,
Georges Brocard, Suzanne Brocard, Juliette Waignier, Laurent Perrette.

Managing producer: Bertrand Brocard

Copyright 1989 - Reproduction strictly forbidden

International distribution: INFOGRAMES

84, rue du 1er Mars 1943, 69 100 Villeurbanne / France

After the board game "FULL METAL PLANETE"

Copyright Mathieu, Delfanti, Trigaux by Ludodélire

Original artwork by Pascal Trigaux.

FULL METAL PLANET is a registered trademark.

Thanks to TEX FLY TOX and DESTROID for smart strategic advice,
and to Philippe Gubeno for his work on the animated weather hen.

For Vincent

ADVICE FOR BEGINNERS

As FULL METAL PILOT do not improvise!

It is absolutely necessary to read the user's manual to discover the world you live in for some hours!

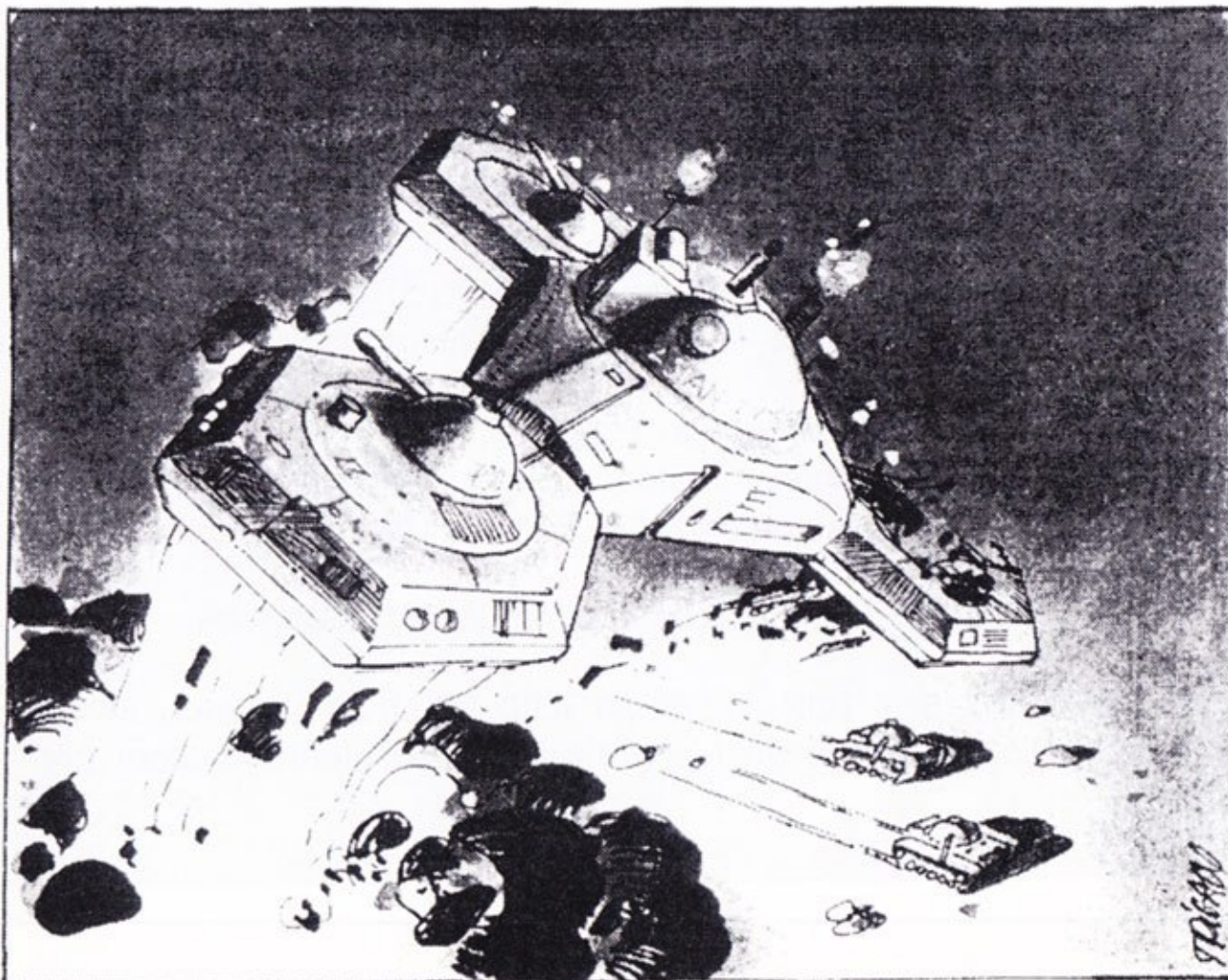
After having read the instructions for the first time, look closely (pages 24 and 25) at the characteristics and the way how to use the different units: the transporters (Freighter, Barge, Crabs and Weather hen), the destroyers (Tanks, Heap and Attack boats).

Then, after a simple deployment (follow step by step the explanations from pages 29-31), try all the commands (see page 34). If you use a mouse, think of opening the command box by clicking on the colour square in order to have the command icons at your disposal.

To train yourself on shooting, you may destroy ore blocks.

When the computer refuses to execute a command, that means your action is illegal:

- check first if there remain enough points to execute the desired action (for example a shot requires 2 points...).
- then check if the unit concerned is not neutralized due to the terrain that may have changed with the tide or be under fire by at least two enemy destroyers.
- if the computer does not allow you to enter a hex, it means that it is under the fire of enemy destroyers or that it is forbidden for the unit you want to move (see pages 24 and 25).
- if the computer inflicts you a penalty, it means that you have let 2 tanks side by side on the mountains. Remove one tank as soon as possible!
- if a human enemy swears that he would never be a cad as to attack a beginner's freighter, do not believe him!



HANDBUCH DES FULL METAL PILOTEN

Diese Software stimmt mit den Grundregeln des Brettspiels FULL METAL PLANETE (Autoren: Gérard Mathieu, Gérard Delfanti, Pascal Trigaux; verlegt bei Ludodélire) vollkommen überein.

Der Computer übernimmt natürlich die Rolle des Schiedsrichters (Verbot illegaler Handlungen, Zeitnahme, Punktezählung); vor allem aber stellt er Ihnen jederzeit Mitspieler zur Verfügung. Vier Spieler können an einer Partie teilnehmen; es sind alle Kombinationen mit Menschen oder Robotern möglich.

Diese Gebrauchsanweisung wurde für die Verwendung des Spiels auf ATARI- und AMIGA-Computern verfaßt. Für die Benutzer von kompatiblen Personalcomputern, vor allem wenn diese keine Maus besitzen, wurden verschiedene Befehle anders gestaltet. Bitte schlagen Sie im entsprechenden Anhang nach.

INHALTSVERZEICHNIS

- Die Welt von FULL METAL PLANETE. Zusammenfassung einer Partie - Seite 41
- Beginn einer Partie und Laden des Programms - Seite 49
- Generalstabskarte - Seite 53
- Übersicht über die Befehle - Seite 54
- Graphikprogramm "FULL METAL PALETTE" - Seite 58
- Ratschläge für den Anfänger - Seite 59

EMPFEHLUNGEN FÜR DIE SPIELFÜHRUNG

Wenn Sie nicht mit dem Brettspiel vertraut sind, dann betreten Sie nunmehr eine unbekannte, phantastische Welt. Zum Verständnis der Regeln, die in dieser Welt herrschen, müssen Sie diese Gebrauchsanweisung vollständig lesen.

Sie brauchen zur Teilnahme nicht alle Regeln dieses Spiels der unbegrenzten Möglichkeiten zu kennen. Sie werden diese Regeln sowie die anzuwendenden Strategien allmählich beherrschen lernen und auf diese Weise vom einfachen "Bordmechaniker" zum "Full-Metal-Piloten" aufsteigen oder vielleicht sogar eines Tages ein "Consortium" bilden.

ACHTUNG!!! Der Computer akzeptiert nur legale Handlungen. Wenn Sie also nicht auf ein Feld gelangen, wenn ein Schuß nicht losgeht, wenn Ihr Raumschiff nicht abhebt... dann schieben Sie bitte nicht dem Computer die Schuld zu, sondern analysieren Sie Ihre Situation, und versuchen Sie herauszufinden, wogegen Sie verstoßen haben. (Beachten Sie die Zerstörer, die sich hinter dem Befehlsfenster oder auf einem nicht sichtbaren Feld befinden!)

Bei manchen illegalen Handlungen ertönt ein Signalton, um zu zeigen, daß der Computer Ihren Befehl registriert hat, ihn aber nicht ausführen darf! Beharren Sie dann nicht auf Ihrem Befehl, denn die Zeit drängt!

Verlieren Sie das Hauptziel Ihrer Mission nicht aus dem Auge: FULL METAL PLANETE mit soviel Erz und Material wie möglich verlassen.

Die zur Verwendung des Spiels notwendigen Befehle werden in einem eigenen Kapitel erläutert. Schlagen Sie darin nach, wenn Sie den Vermerk "Siehe Funktion..." sehen.

ZUSAMMENFASSUNG EINER PARTIE

Sie setzen mit Ihrem Raumschiff auf FULL METAL PLANETE zu einer Schürfkampagne auf, die 21 bis 25 Runden (rounds) dauern wird. Die Teilnehmer spielen reihum und verfügen dabei für eine festgelegte Zeit über einen Kredit an sogenannten Aktionspunkten.

Im Verlauf der Partie haben Sie folgende Möglichkeiten:

- mit Ihren Transportern Erz laden und dieses zum Raumschiff zurückbringen,
- mit dem Erz und Ihrer Gezeitenraupe zusätzliche Einheiten (d.h. Fahrzeuge oder Brücken) herstellen,
- Ihren Gegner schwächen, indem Sie mit Ihren Geschützen seine Fahrzeuge zerstören oder in Ihre Gewalt bringen,

- seine Bewegungsfreiheit durch Aneignung von Zonen bedrohen oder einschränken,
- eines oder mehrere Raumschiffe gefangennehmen und somit die Anzahl der Fahrzeuge unter Ihrer Kontrolle erhöhen, zusätzliche Aktionspunkte einnehmen und am Ende der Partie mit mehreren Raumschiffen und deren Fracht (Erz und Fahrzeugen) wieder aufbrechen; - mit Mitspielern Nichtangriffs-Pakte oder gemeinsame Aktionen gegen einen zu gefährlichen Gegner aushandeln.

Wenn alles glatt geht, brechen Sie nach der 21. oder 25. Runde (je nach Wunsch) mit Einheiten (je 1 Punkt) und Erzblöcken (je 2 Punkte) wieder auf.

DER PLANET

Die Schürfzone besteht aus 851 sechseckigen, aneinandergrenzenden Feldern.

Die hohe See ist blau, die Ebene ocker. Riffs sind blau mit ockerfarbenen Einsprengseln, Sümpfe ocker mit blauen Einsprengseln. Das Gebirge ist braun. Die Geländeart eines Feldes ist an der vorherrschenden Farbe zu erkennen. *Siehe Prüffunktion.*

DIE GEZEITEN

Jede Spielrunde unterliegt dem Gezeitenwechsel: Flut, Ebbe oder mittlerem Gezeitenstand. Die Reihenfolge wird vom Computer zu Beginn des Spiels mittels eines Zufallsgenerators festgelegt.

Bei mittlerem Wasserstand: Sümpfe = Ebene, Riffs = Meer

Bei Flut: Sümpfe und Riffs = Meer

Bei Ebbe: Sümpfe und Riffs = Ebene

Daher gilt folgendes:

- Bei Ebbe sind die Felder mit Riffen für die Schiffe (Schnellboote und Ladekähne) unzugänglich, können aber von den Landfahrzeugen befahren werden.
- Bei Flut sind die Sümpfe für die Landfahrzeuge unerreichbar und können nur von den Schiffen aus angefahren werden.
- Bei mittlerem Wasserstand gehören die Sümpfe zur Ebene und die Riffe zum Meer: die Sümpfe sind für die Landfahrzeuge und die Riffe für die Schiffe befahrbar.

Die Fahrzeuge, die von einem Gezeitenwechsel überrascht werden, sind neutralisiert:

- ein Schiff, das von der Ebbe auf einem Feld mit Riffen oder Sümpfen überrascht wird, gilt als gestrandet,
- ein Schiff, das sich bei mittlerem Wasserstand auf einem Feld mit Sümpfen befindet, gilt als gestrandet,
- ein Landfahrzeug, das sich bei mittlerem Wasserstand auf den Riffen befindet, gilt als festgefahren,
- ein Landfahrzeug, das von der Flut auf einem Riff oder in einem Sumpf überrascht wird, gilt ebenfalls als festgefahren.

Die auf diese Weise überraschten Fahrzeuge können absolut nichts unternehmen. Sie sitzen fest, bleiben aber weiterhin der Gefahr einer Gefangennahme oder Zerstörung ausgesetzt. Außerdem behindern sie den Verkehr auf dem betreffenden Feld... kurz gesagt: sie sind neutralisiert. *Siehe Abfragefunktion.*

Es ist möglich, vorsätzlich ein Schiff zum Stranden oder ein Landfahrzeug zum Festfahren zu bringen. Dies kann aus strategischen Gründen sehr nützlich sein. *Siehe Neutralisierungsfunktion.*

VORHERSAGE DER GEZEITEN

Ein Spieler, der eine einsatzfähige Gezeitenraupe besitzt, kann jederzeit den nächsten Gezeitenwechsel erfahren. Ein Spieler, der zwei einsatzfähige Gezeitenraupen besitzt, kann jederzeit die zwei nächsten Gezeitenwechsel erfahren usw. Im Raumschiff, auf dem Ladekahn, unter gegnerischem Feuer oder wenn festgefahren, ist eine Gezeitenraupe nicht einsatzfähig. *Siehe Funktion Gezeitenvorhersage.*

DAS ERZ

Das Erz ist über die gesamte Schürfzone verteilt. Es kann zum Sammeln von Punkten endgültig in die Raumschiffe verladen oder mit der Gezeitenraupe zur Herstellung zusätzlicher Einheiten verwendet werden. Ein Erzblock nimmt ein Feld ein. Er stellt also ein Hindernis für die Fortbewegung dar.

Bei Ebbe kann das Erz überall genommen werden. Bei mittlerem Wasserstand ist es auf den Riffen nicht mehr einholbar. Bei Flut kann es auf den Riffen und in den Sümpfen nicht mehr abgebaut werden.

Das Erz wird auf fünffache Weise verwendet. Es kann:

- von einem Nachbarfeld aus in das Raumschiff geladen werden,
- mit einer Schürfkraube (höchstens 2 Blöcke) oder einem Ladekahn (höchstens 4 Blöcke) geladen, transportiert und entladen werden,
- mit einer Gezeitenraupe geladen, transportiert und verarbeitet werden (jeweils ein Block),
- mit Hilfe von zwei Zerstörern (Panzer, Schnellboot, Geschützturm, "Großer Haufen") vernichtet werden.

Auf der Generalstabkarte ist jedes Erzvorkommen zur besseren Lesbarkeit durch ein weißes "I" verzeichnet, gehört jedoch niemandem.

ZEITNAHME

Am Ende der den menschlichen Spielern zugemessenen Überlegungszeit unterbricht der Computer automatisch das Manöver im Gange (Jingle) und gibt an den nächsten Spieler weiter.

Siehe die Funktionen Pause und Ende der Zeitnahme.

KREDIT AN AKTIONSPUNKTEN

BASISKREDIT

Jedesmal wenn ein Spieler an die Reihe kommt, verfügt er über einen Kredit von 15 Aktionspunkten, die er ausgibt, wie er es für richtig hält, um sein Spiel voranzutreiben. Er kann beliebig viele Fahrzeuge bewegen.

Die Aktionen kosten unterschiedlich viele Punkte:

- Verrücken eines Fahrzeuges: ein Punkt für jedes neue Feld.
- Laden oder Entladen eines Fahrzeuges, einer Brücke oder eines Erzblocks: ein Punkt.
- Absetzen oder Aufnehmen eines leeren oder beladenen Fahrzeuges in das Raumschiff: ein Punkt (das gilt auch für den Ladekahn, der zwei Felder einnimmt).
- Zerstörung eines Fahrzeuges, einer Brücke oder eines ein Erzvorkommen symbolisierenden Spielsteines: zwei Punkte (*siehe "Schießen"*).
- Reparieren eines Geschützturmes (nur an einem eroberten Raumschiff): zwei Punkte.
- Abheben des Raumschiffes: ein, zwei, drei oder vier Punkte, je nach Zustand des Raumschiffes (*siehe "Abheben"*).

BONUS:

- ein Spieler, der 10 seiner 15 Punkte einsetzt, hat ein Guthaben von 5 Punkten.
- ein Spieler, der 5 seiner 15 Punkte verwendet, hat ein Guthaben von 10 Punkten.
- es können höchstens 10 Punkte aufgehoben und später in einer beliebigen Runde verwendet werden.
- mit dem Bonus kann ein Spieler also bis zu 25 Punkte auf einmal verwenden.

Man kann den Bonus eines Spielers in Erfahrung bringen, indem man die Abfragefunktion verwendet.

SUPER-BONUS:

- jedes eroberte Raumschiff erhöht den Basiskredit des neuen Besitzers um 5 Punkte.
- Beispiel: der Besitzer dreier Raumschiffe (seines eigenen und zweier eroberten), der darüberhinaus auch noch über ein Guthaben von 10 Punkten verfügt, kann folgenden Kredit einsetzen:

Basiskredit 25 (15 + 5 + 5) Punkte + 10 Punkte. Gesamtzahl: 35 Punkte!

Achtung:

- jedes bestätigte Verrücken gilt als ENDGÜLTIG,
- beim Verlassen des Raumschiffes nimmt jede Einheit, ob leer oder beladen, ein Feld auf dem Brett ein; zwei Fahrzeuge können niemals das gleiche Feld besetzen (Ausnahme: Brücken oder Transporter),

- nur der Ladekahn hält zwei Felder zugleich besetzt; jedes neue Feld, das er beim Verrücken besetzt, kostet es einen Punkt (sowohl vorwärts als auch rückwärts).

Siehe Bewegungsfunktion.

DIE TRANSPORTER

Es gibt zwei Arten von Transportfahrzeugen:

- den Ladekahn (4 Plätze)
- die Schürfkraube (2 Plätze)

Als Fracht kann geladen werden:

- Erz, Panzer, "Großer Haufen", Brücke (jeweils 1 Platz)
- Gezeitenraupe und Schürfkraube (jeweils 2 Plätze).

Nur der Ladekahn kann eine Schürfkraube oder eine Gezeitenraupe transportieren.

Das Beladen erfolgt von einem Feld aus, das an den Transporter angrenzt.

Das Laden oder Entladen einer Einheit kostet einen Punkt.

Das Laden oder Entladen einer beladenen Schürfkraube kostet nur einen Punkt.

Die Änderung ihrer Ladung an Bord eines Ladekahns kostet keinen Punkt.

Jedes transportierte Fahrzeug ist neutralisiert. Zum Entladen muß das Nachbarfeld leer oder von einem weiteren, aufnahmefähigen Transportfahrzeug besetzt sein. Das Ein- oder Ausfahren eines Transportfahrzeugs, auch mit Fracht, vom Raumschiff kostet nur einen Punkt. Ein Transporter kann keinesfalls auf ein Feld bzw. von einem Feld aus, das sich unter gegnerischem Feuer befindet, weder entladen noch Ladung aufnehmen (siehe "Zerstörer").

Man kann einen Transporter beladen und wieder entladen, ohne ihn zwischendurch zu bewegen. Man kann nichts auf hoher See entladen.

Man kann Einheiten auf überfluteten Feldern (Sümpfe oder Riffe) entladen; die entladenen Einheiten sind dann bis zum nächsten günstigen Gezeitenwechsel neutralisiert.

Mit Ausnahme der Schwimmbrücke kann keine Einheit von einem überfluteten Feld aus geladen werden.

Siehe Lade-/Entladefunktionen.

DIE GEZEITENRAUPE

Die Gezeitenraupe kann neue Einheiten herstellen: sie hält auf einem Feld neben einem Erzblock und lädt das Erz ein; auf einem Nachbarfeld setzt sie daraufhin einen Panzer, eine Schürfkraube oder eine Schwimmbrücke ab; die Herstellung eines neuen Stücks kostet also zwei Punkte: einen Punkt für das Laden des Erzes und einen Punkt für das Absetzen des Materials.

Eine Gezeitenraupe kann Erz einladen, weiterrücken und das Material an anderer Stelle, ja sogar während einer der folgenden Spielrunden ablegen. Während sie lädt oder ablegt, ist sie denselben Regeln unterworfen wie ein Transporter.

Eine Gezeitenraupe kann bei jeder Runde zwei Einheiten herstellen, allerdings nicht zwei Schürfkrauben oder zwei Brücken gleichzeitig.

Eine Gezeitenraupe kann auch lediglich zum Aufnehmen und Absetzen von Erz verwendet werden (in diesem Sinne ist sie also auch ein Transporter).

Achtung: Die Zusammensetzung der Reserven ist je nach Anzahl der Spieler so bemessen, daß jeder zu Beginn des Spiels die gleichen Möglichkeiten zur Herstellung von Material hat. Anschließend muß jeder Spieler nach seinem Ermessen wählen: soviel Erz als möglich in den Laderaum des Raumschiffs bringen oder das Erz umwandeln, um im Gelände der stärkste zu sein.

DIE SCHWIMMBRÜCKEN

Die Schwimmbrücken (bewegungslose Spielsteine) dienen zum Abdecken der Felder auf hoher See und der überschwemmten oder überschwemmbar Felder.

Eine Brücke wird mit Hilfe eines Transporters (oder des Raumschiffs) bei allen Gezeiten angelegt oder entfernt.

Eine Schwimmbrücke kann wie ein Feld auf festem Boden verwendet werden. Sie muß mindestens ein Feld mit festem Boden berühren. Es ist möglich, mehrere Schwimmbrücken aneinanderzureihen, wenn die erste dieser Brücken festen Boden berührt. In diesem Fall führt die Zerstörung oder Entfernung dieser ersten Schwimmbrücke zur Vernichtung der übrigen Brückenelemente.

Wenn ein Feld mit festem Boden, das als einziges zur Verankerung dient, überschwemmt wird, werden die Brückenelemente zerstört. Eine zerstörte Brücke führt zur Zerstörung all dessen, was sich auf ihr befand. Unter gegnerischem Feuer kann eine Schwimmbrücke niemals angelegt oder entfernt werden.

Eine Schwimmbrücke ist neutral. Nachdem sie einmal gelegt ist, kann sie von jedem Landfahrzeug jedes Lagers benutzt werden. Auch kann sie von feindlichen Transportern aufgeladen werden, ohne vorher erbeutet werden zu müssen (siehe "Beute").

Die Schwimmbrücken stellen Hindernisse für Schnellboote und Ladekähne dar.

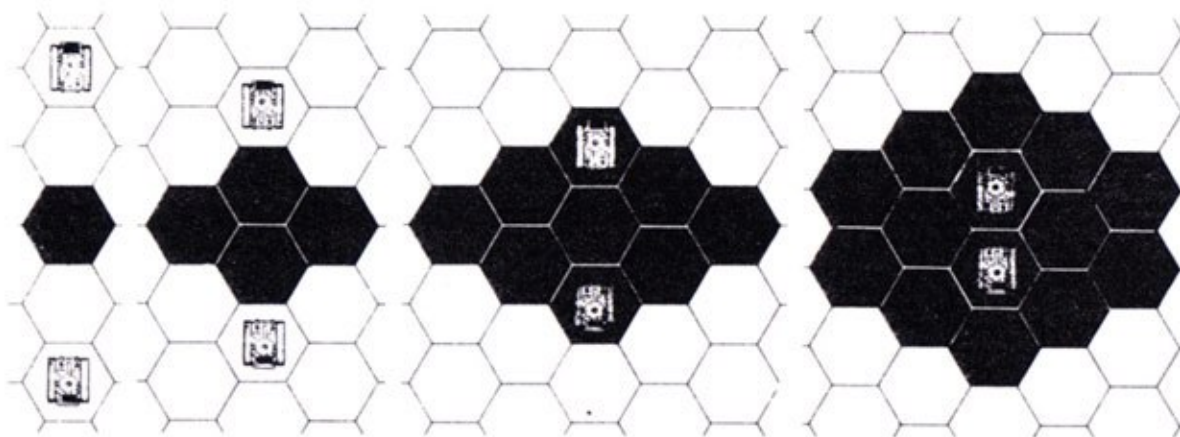
Auf der Generalstabskarte werden die Brückenelemente der besseren Lesbarkeit wegen durch das Symbol "=" in roter Farbe dargestellt. Sie gehören aber jedermann.

DIE ZERSTÖRER

Die Zerstörer können jede Einheit (Gerät oder Erz) zerstören. Allerdings können sie nichts gegen die Raumschiffe und ihren Inhalt ausrichten (nur die Geschütztürme der Raumschiffe können zerstört werden). Die Zerstörer dienen zum Zerstören, Erbeuten und Vertreiben des Gegners sowie zur eigenen Verteidigung. Es gibt vier Typen: Schnellboote, Panzer, den Superpanzer T-99 mit großer Reichweite, der volkstümlich als "Großer Haufen" bezeichnet wird, und die (festen) Geschütztürme.

ZERSTÖREN PRINZIP:

jede Einheit, die gleichzeitig in das Feuer von zwei gegnerischen Zerstörern desselben Spielers gerät, gilt als zerstört.



Kampfbedingungen: Der Geschützturm, der Panzer und das Schnellboot können bis auf eine Entfernung von zwei Feldern von ihrer eigenen Position schießen. Der "Große Haufen" kann bis auf eine Entfernung von drei Feldern schießen. Ein normaler Panzer kann von einem Feld im Gebirge bis auf eine Entfernung von drei Feldern von seiner eigenen Position (sogar auf ein anderes Feld im Gebirge) schießen.

Der "Große Haufen" kann, auch beim Transport, niemals ins Gebirge gebracht werden.

Von einer Spielrunde zur nächsten können zwei Panzer nie auf zwei benachbarten Feldern im Gebirge bleiben. **PENALTY:** Falls ein menschlicher Spieler gegen diese Regel verstößt, kostet ihn die Strafe 5 Punkte bei der nächsten Runde. Außerdem wird die Reichweite der Panzer eingeschränkt, bis der illegale Zustand aufgehoben ist.

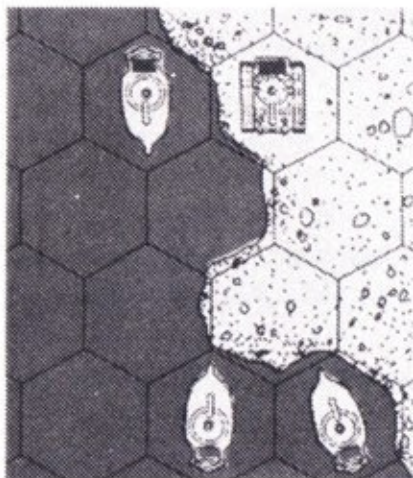
Ein Zerstörer kann über jede Einheit und jedes Feld hinweg schießen, einschließlich hohe See, Erzblock, Raumschiff, Gebirge usw. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er einen Zerstörer nur zweimal abfeuern (die beiden Schüsse können durch andere Aktionen unterbrochen werden). Jeder Zerstörer wird mit neuer

Munition versorgt, sobald die Reihe am nächsten Spieler ist.

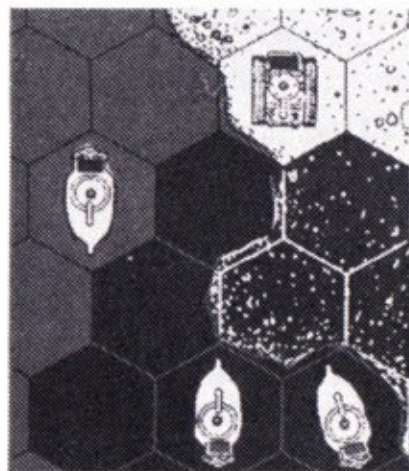
Es wird alles zerstört, was sich auf einem beschossenen Feld befindet.

Zur Erinnerung: zur Zerstörung eines Zielobjekts ist immer das Feuer zweier Zerstörer notwendig. Ein Zerstörer allein kann also weder zerstören noch verteidigen. Jede Zerstörung kostet zwei Punkte: einen Punkt pro Schuß.

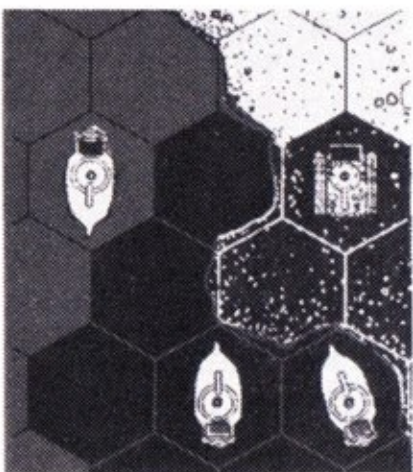
Definition: ein Feld befindet sich "unter gegnerischem Feuer", wenn es sich in Reichweite mehrerer Zerstörer desselben Gegners befindet. Unter gegnerischem Feuer kann ein Fahrzeug niemals eine Stellung einnehmen oder verlassen. Nur ein Zerstörer kann sich unter gegnerisches Feuer begeben, und zwar nur im Falle eines Angriffs.



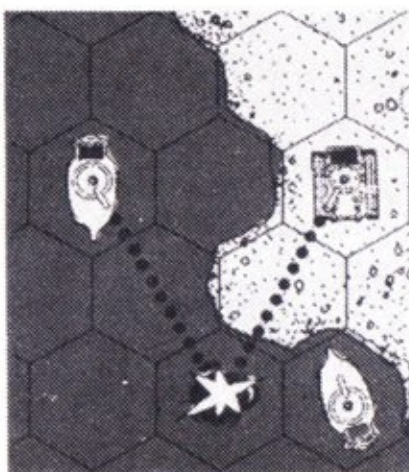
1. Angriffsbeispiel.
Situation zu Beginn
der Runde.



2. Annäherung des
ersten Angreifers
(Schnellboot),
unbedingt außerhalb
des gegnerischen
Feuerbereichs.



3. Der zweite
Angreifer (Panzer)
kann sich jedoch
unter gegnerisches
Feuer begeben, da...



4. ...beide Angreifer
sogleich schießen und
das Schnellboot links
zerstören.
Das alleingebiebene
Schnellboot rechts
kann nicht mehr
schießen.

ANGRIFF EINES SEKTORS, DER DURCH GEGNERISCHES FEUER GESCHÜTZT WIRD

Wenn ein Spieler einen solchen Sektor angreift, gelangen seine Zerstörer niemals zu gleicher Zeit beim Gegner an (selbst wenn simultan gefeuert wird): es gibt immer einen ersten und einen zweiten Ankömmling. Der erste Ankömmling darf sich niemals unter gegnerischem Feuer befinden, wenn er schießt. Der zweite Ankömmling kann sich, wenn erforderlich, unter gegnerisches Feuer begeben, wenn er sofort anhält und schießt (zugleich mit dem ersten Zerstörer). Nach dem Schießen aber, und vor jedem weiteren Stellungswechsel, muß dieser zweite Ankömmling genug gegnerische Zerstörer vernichtet haben, um sich nicht mehr unter gegnerischem Feuer zu befinden. Dann erst kann der angreifende Spieler weitere Operationen unternehmen.

Die "Theorie des zweiten Ankömmlings" läßt sich folgendermaßen zusammenfassen: ein Zerstörer kann sich unter gegnerisches Feuer begeben, wenn seine Schüsse dieses Feuer vor jeder weiteren Stellungsveränderung vernichten.

Wenn der zweite Ankömmling bis vor den Gegner transportiert wird, muß er außerhalb der Reichweite des Gegners abgeladen werden, und sich dann mit eigenen Mitteln in Schußstellung begeben. (Nicht alle Angriffe beruhen zwangsläufig auf der "Theorie des zweiten Ankömmlings".)

Siehe Funktion FEUER FREI.

BEUTENAHME

Prinzip der Beutenahme: zwei Zerstörer eines Spielers können ein gegnerisches Stück Material bei Kontakt in ein eigenes Stück Material verwandeln.

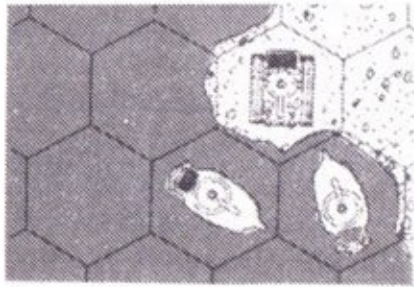
Der Farbenwechsel wird sofort durch eine neue Erkennungsmarke mitgeteilt. Diese Operation kostet einen Punkt.

Zum Zeitpunkt der Beutenahme müssen Beutenehmer und -material außerhalb der Reichweite des gegnerischen Feuers sein (ein Spieler kann also ein Stück Material dadurch schützen, daß er es in Reichweite seiner eigenen Zerstörer bringt).

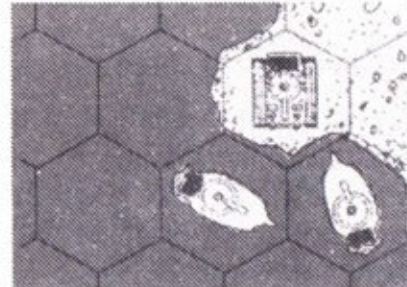
Eine erbeutete Einheit kann sofort eingesetzt werden.

Auch ein Zerstörer, der sämtliche Munition verschossen hat, kann an der Beutenahme beteiligt werden.

Der Inhalt eines erbeuteten Transporters wechselt automatisch die Farbe, ohne daß dazu weitere Punkte ausgegeben werden müssen. *Siehe Funktion BEUTENAHME.*



1. Der schwarze Panzer nähert sich dem blauen Schnellboot, das schwarze Schnellboot ebenso.



2. Funktion "BEUTENAHME". Das blaue Schnellboot wechselt in ein anderes Lager über !

RÜCKZUG UND NEUTRALISIERUNG

Nach Abschluß einer Operation können Zerstörer gegnerische Einheiten in Reichweite ihrer Waffen bringen, ohne sie zu vernichten oder zu erbeuten.

Wenn in einer solchen Situation der bedrohte Spieler an die Reihe kommt, kann er versuchen, seine Einheiten aus der Gefahrenzone zu entfernen. Er darf die bedrohten Einheiten um ein Feld verrücken, wenn diese damit außer Reichweite des gegnerischen Feuers gelangen.

Eine Einheit unter gegnerischem Feuer, die sich nicht zurückziehen kann, gilt als neutralisiert: sie ist nicht mehr einsetzbar.

Ein Geschützturm ist nicht neutralisierbar. Sogar unter gegnerischem Feuer ist er stets schußbereit. *Siehe Funktion RÜCKZUG.*

DAS RAUMSCHIFF

Das Raumschiff besteht aus einer zentralen Kuppel und drei mit Geschütztürmen bewehrten Auslegern. Es belegt vier Felder. Abgesehen von den Geschütztürmen sind das Raumschiff und seine Ladung unzerstörbar. Es stellt eine Art Zuflucht (und den Ausgangspunkt) dar für die Einheiten, die sich in ihm befinden. Mit der Abfragefunktion kann der Inhalt eines feindlichen Raumschiffes oder Transportfahrzeuges in Erfahrung gebracht werden.

Ein Raumschiff kann nur Ebenen oder Sümpfe belegen (es unterliegt nicht den Gezeiten).

BETRETEN UND VERLASSEN DES RAUMSCHIFFS

Durch jeden der drei Ausleger gelangen die Elemente in das Raumschiff und wieder hinaus. Sie können beim Verlassen jedes geeignete Nachbarfeld belegen (der sphärische Mittelteil besitzt keinen Ausgang).

Das in das Raumschiff gebrachte Erz kann weder wieder ausgelagert noch umgewandelt werden.

Die Ein- oder Ausfahrt eines beladenen Transporters kostet nur einen Punkt.

Im Raumschiff selbst kostet das Be- oder Entladen eines Transporters keinen Punkt. Innerhalb einer Spielrunde kann ein Fahrzeug über jedes verfügbare Nachbarfeld ein- und wieder ausgefahren werden. Bei jeder Ein- oder Ausfahrt eines Fahrzeuges ist das Raumschiff einem Transporter gleichgestellt und funktioniert nach denselben Regeln, ABER:

- ein Fahrzeug kann durch einen Ausleger, der sich unter gegnerischem Feuer befindet, in das Raumschiff gelangen (vorausgesetzt, daß er von einem nicht unter Feuer liegenden Feld kommt).

- ein Fahrzeug kann durch einen Ausleger, dessen Geschützturm zerstört ist, das Raumschiff nicht verlassen. Ein Fahrzeug (oder Erzblock) kann über einen Ausleger, dessen Geschützturm zerstört ist, in das Raumschiff gelangen.

ERBEUTEN EINES RAUMSCHIFFES

Wenn die drei Geschütztürme eines Raumschiffes zerstört sind, gelangen dieses und seine Fracht unter die Kontrolle desjenigen Spielers, der als erster mit einem Zerstörer in dieses Raumschiff eindringt, das aber seine ursprüngliche Farbe beibehält. *Siehe letzten Absatz der Funktion BEUTENAHME.*

Wenn ein Spieler ein fremdes Raumschiff einnimmt, erhöht sich sein Grundkredit augenblicklich um 5 zusätzliche Punkte. Er kann die 5 Punkte verwenden, wann er es wünscht.

Ein Spieler, der über mehrere Raumschiffe verfügt, kommt auch weiterhin in jeder Runde nur einmal zum Zug. Wenn dieser Spieler eines seiner Raumschiffe verliert, verringert sich sein Grundkredit um 5 Punkte (Beispiel: der Spieler verfügte über 3 Raumschiffe; er verliert eines: sein Kredit verringert sich von 25 auf 20 Punkte).

Ein Spieler, der kein Raumschiff mehr besitzt, scheidet aus und geht zu Fuß nach Hause...

Nur der Spieler, der ein Raumschiff (wieder) in seinen Besitz bringt, kann die zerstörten Geschütztürme reparieren: - dazu sind weder Erz noch die Gezeitenraupe erforderlich;

- die Reparatur kann in einer oder mehreren Spielrunden erfolgen;
- die Reparatur ist unmöglich, wenn der Ausleger unter feindlichem Feuer liegt;
- die Reparatur eines Geschützturms kostet zwei Punkte;
- ein reparierter Geschützturm kann sofort schießen.

Siehe Funktion REPARATUR.

Der Spieler, der ein Raumschiff in seine Gewalt gebracht hat, kann die so erbeuteten Einheiten (im Raumschiff und auf den Feldern) genau wie seine eigenen Einheiten verwenden. Er verfügt damit über ein gemischte Armee, deren Fahrzeuge ihre ursprüngliche Farbe (sowie ihre Stellung, auch außerhalb des "Bretts", wenn sie sich im Raumschiff befinden) jeweils beibehalten.

Bemerkungen: - Ein Raumschiff bleibt auch nach Zerstörung seiner drei Geschütztürme im Besitz desselben Spielers, wie auch die mit ihm verbundenen Rechte, solange kein Gegner mit einem Zerstörer in dieses Raumschiff eingedrungen ist.

- Die Erbeutung eines Raumschiffs ist der einzige Fall, in dem ein einsatzfähiges Fahrzeug in ein gegnerisches Raumschiff eindringen kann.
- Der Zerstörer kann natürlich nur in dieses Raumschiff eindringen, wenn er nicht durch gegnerisches Feuer aufgehalten wird...
- ... aber er kann ins Raumschiff durch einen Ausleger gelangen, der unter gegnerischem Feuer liegt.

FARBENWECHSEL

Die farbigen Erkennungsmarken jeder Einheit sind Empfänger, die nur auf einen Sender reagieren: den des Raumschiffes mit derselben Farbe. Es gibt nur zwei Möglichkeiten, die Farbe eines Fahrzeugs zu ändern:

- durch dessen Erbeutung (siehe Kapitel "Beutenahme")
- jedes Fahrzeug, das in ein Raumschiff eindringt, nimmt die Farbe dieses Raumschiffes an und gehorcht dem Spieler, dem dieses gehört. (Ein Spieler, der über Fahrzeuge unterschiedlicher Farbe verfügt, kann sowohl die eine als auch die andere Methode anwenden, um die Farbe seiner Einheiten zu ändern).

Ein Raumschiff behält immer seine ursprüngliche Farbe (seinen Sender) bei, selbst wenn es den Besitzer wechselt.

DIPLOMATIE

Den menschlichen Teilnehmern an dem Spiel steht es frei, untereinander Bündnisse zu schließen... Dies ist aber auch mit den Robotern möglich: man kann ihnen Nicht-Angriffspakte anbieten. Diese Funktion wird durch eine "Geheimklappe" geschützt. Die übrigen Mitspieler haben damit Zeit, ihren Blick vom Bildschirm abzuwenden, während Sie Ihre Auswahl treffen. *Siehe Funktion DIPLOMATIE.*

BEGINN EINER SPIELPARTIE - EINSCHALTEN DES SPIELS

Zuerst formatieren Sie eine Diskette, die der Träger von eventuell zu sichernden Dateien wird (AMIGA: Siehe den Abschnitt "DISKETTENVERWENDUNG").

ATARI und AMIGA: Schalten Sie den Computer für einige Sekunden aus. Schalten Sie ihn wieder ein und legen Sie die Diskette ein.

KOMPATIBLE PERSONALCOMPUTER: Siehe den speziellen Anhang.

Der erste Bildschirm bietet die Auswahl unter 6 Icons (das sind Symbole):

- gelb-schwarz gestreiftes Icon (F1): normales Laden mit Vorspann und Musik.
- Icon "Hase" (F2): schnelles Laden
- Icon "Personen" (F3): es ermöglicht Ihnen, das Autorenteam dieser Software kennenzulernen...
- Icon "Pinzel" (F4): Graphikprogramm
- Icon "Diskette" (F5): Laden einer "laufenden" Partie oder eines Szenarios. Warten Sie das Laden vollständig ab. Legen Sie die Diskette, die die zu ladende Partie enthält, erst ein, wenn die Mitteilung "Insert save game disk" erscheint. Siehe Absatz ABSPEICHERN/LADEN.
- Icon "Tastatur" (F6): um zwischen AZERTY- und QWERTY-Tastatur umzuschalten.

Die gewählte Funktion wird durch ein gelbes Quadrat bestätigt.

FULL METAL SELECT

In diesem Fenster wählen Sie Ihre Partner sowie Ihre persönlichen Kennzeichen: Name oder Pseudonym, Flagge. Bis zu vier Spieler können teilnehmen. Alle Kombinationen zwischen Robotern und menschlichen Spielern sind möglich. Verwendung des Fensters: Die Embleme der Partner erscheinen in den oberen vier Quadranten. Anwählen eines Feldes: das entsprechende Feld anklicken (linker Mausknopf oder entsprechende Taste des Zahlenfeldes).

1. Eines der Quadrate auswählen. Das Quadrat wird umrahmt.
2. Einen "menschlichen Mitspieler" oder einen "Roboter" durch Anklicken des Icons "Gesicht" oder "Chip" auswählen.
3. Unter den sechs vorgeschlagenen Emblemen eines auswählen oder durch Aufrufen des Icons "Diskette" laden.
4. Durch Anklicken der Zone, in der der Name erscheint, kann dieser geändert werden (bis zu 16 Buchstaben).
5. Wenn man ein umrahmtes Quadrat erneut anwählt, leert es sich.
6. Die Spielzeit für die menschlichen Mitspieler kann durch Anwählen der Funktion "Uhr" eingestellt werden. Die Überlegungszeit für einen Spieler kann 1 bis 9 Minuten betragen. Die Normaldauer beträgt 3 Minuten.
7. Wenn sämtliche Auswahlfunktionen erledigt sind, geht man durch Bestätigen des gestreiften Icons zum eigentlichen Spiel über.

Bis hierher sind alle Änderungen noch möglich...

Jeder mitspielende "Roboter" hat seinen eigenen Charakter, den sie nach und nach kennenlernen werden. Wenn Sie nur Roboter zu Beginn anwählt, werden diese ohne Sie spielen.

Das Schauspiel ist (im Gegensatz zu gewissen Fernsehsendungen) sicherlich sehenswert. Der Computer legt die Reihenfolge der Gezeiten während der 25 Spielrunden fest. Anschließend lost er die Reihenfolge der Spieler aus. Achten Sie auf die Ihnen zugewiesene Farbe (Quadrat, das Ihr Emblem umrahmt).

Wenn Sie bereit zur Landung sind... bitte klicken!

EINTEILUNG DES BILDSCHIRMS

Auf dem Bildschirm finden Sie ein Luftbild von FULL METAL PLANETE vor. Sie sehen natürlich nur einen Teil des Geländes (eine Gesamtübersicht bietet nur die Generalstabskarte).

Eine Steuereinheit ist permanent auf dem Bildschirm zu sehen (siehe entsprechendes Kapitel).

Um das Gelände auf dem Bildschirm ablaufen zu lassen, genügt es, die Maus an den jeweiligen Bildrand zu bringen und ein paar Zehntelsekunden auf das Ablaufen des Geländes zu warten (oder die Tasten G, H, B, N zu drücken). Wenn das Bild stillsteht, sind Sie an die Begrenzung des Terrains gelangt.

Die Sechsecke, die die Felder begrenzen, können auf dem Bildschirm sichtbar gemacht werden. Dies ist eine Frage des Geschmacks. Die Spieler, die an das Brettspiel gewöhnt sind, werden sicher darauf Wert legen, aber unerlässlich sind die Sechsecke nicht.

Die farbigen Erkennungsmarken: die Einheiten tragen eine Markierung von der Farbe des Raumschiffs, von dem sie die Befehle erhalten. Wenn Sie eine Markierung nicht gut erkennen, ist sie wahrscheinlich schwarz...

BEGINN EINER PARTIE

1. Runde: Ankunft der Raumschiffe

Jeder Spieler hat höchstens drei Minuten, mit dem Raumschiff seiner Farbe in der Landezone aufzusetzen: auf einer der beiden Inseln oder einem Abschnitt Land von einheitlicher Farbe (Generalstabskarte). Ein Raumschiff belegt vier Felder; folgende Bedingungen müssen eingehalten werden: mindestens ein Feld muß zwischen dem Raumschiff und dem Rand des Geländes freibleiben. Nur Felder in der Ebene oder mit Sumpfgelände können zur Landung verwendet werden. Normalerweise dürfen die von zwei Raumschiffen besetzten Zonen nicht aneinandergrenzen (eine Insel hat keine benachbarte Zone).

Wenn der Spieler zum Zug kommt, erscheint die Generalstabskarte, auf der die Landezonen verzeichnet sind. Das weiße Rechteck, das die Zonen eingrenzt, kann versetzt werden, indem man die gewählte Zone mit der Maus ansteuert.

Durch Anklicken des schwarzgelben Symbols erfolgt die eigentliche Landung (Taste + oder ESC).

Weitere Befehle sind zu diesem Zeitpunkt des Spieles nicht aufrufbar.

LANDUNG

Nach Verlassen der Generalstabskarte überfliegt man das Gelände mit dem Raumschiff. Wenn sich dieses stabilisiert hat, kann man die Steuerung mit der Maus (oder den Cursortasten) übernehmen.

Zum Abfliegen des Geländes genügt es, den Rahmen in die gewünschte Richtung zu "schieben" (kurze Verzögerung) oder die Tasten G, H, B, N zu verwenden.

Zum Landen klicken Sie.

Achtung! Das Raumschiff landet nur auf erlaubten Feldern (Gelände) und unter der Voraussetzung, daß es nicht auf einer Grenze aufsetzt. Die Landung ist endgültig! Überlegen Sie sich gründlich, wo Sie landen...

Durch Betätigen der Taste 2 / F2 erhält man die Anzeige der Sechsecke. Mit den Tasten 6 / F6 kehrt man zur Generalstabskarte zurück.

EIN GUTER RAT: Wenn Sie allein gegen "Roboter" spielen, ist der Landeplatz für den weiteren Ablauf des Spiels von entscheidender Bedeutung. Es ist klar, daß die Partie nicht sehr interessant sein wird, wenn Sie am anderen Ende des Geländes aufsetzen, da auf diese Weise jeder Mitspieler über genügend Freiraum verfügt...

Normalerweise besagt eine Regel, daß eine freie Zone zwei Raumschiffe trennen soll. Der Computer überprüft dies nicht und stellt Ihnen die Wahl frei.

ACHTUNG! Wenn Sie während der Landung eines durch einen Roboter gesteuerten Raumschiffs eingreifen

(Klick oder Tastendruck), übernehmen Sie die Steuerung und können es absetzen, wo Sie wollen. In diesem Fall müssen Sie die Einheiten manuell ausladen.

Runde 2: Einnehmen der Stellungen (ohne Punkteverlust)

Sie müssen nun alle oder einen Teil Ihrer Fahrzeuge außerhalb des Raumschiffes in Stellung bringen, und zwar innerhalb der Landezone (Begrenzung mit weißen Punkten).

Die Schwimmbrücken und Schiffe müssen die Küste Ihrer Zone berühren.

Die Transportfahrzeuge können mit Ladung aus dem Raumschiff abgesetzt werden.

Diese Spielrunde wird Ihnen leicht gemacht: Sie haben mittleren Gezeitenstand. Aber Vorsicht bei der nächsten Runde!

Siehe Funktion EINNEHMEN DER STELLUNGEN. Diese Funktion wird automatisch aktiviert.

Um die Operation zu beenden, klicken Sie das gelb-schwarze Icon an (Taste ESC).

Die Stoppuhr zeigt sodann 0 an. Klicken Sie die Ziffern an, um das Beenden Ihres "Spielzuges" zu bestätigen.

Runde 3: Sie haben jeder fünf Punkte für Ihre Operationen zur Verfügung. Achten Sie auf den nächsten Gezeitenwechsel!

Runde 4: Jeder Spieler hat 10 Punkte zur Verfügung.

Runde 5: Jeder Spieler kann nunmehr 15 Punkte verwenden.

Runde 6: Die Partie nimmt ihren gewöhnlichen Lauf. Sie sind ein vollwertiger FULL METAL PILOT geworden. Achten Sie trotzdem besonders auf diejenigen, die schon Punkte gespart haben.

Runden 7 bis 20: Das Spiel läuft auf Hochtouren.

ENDE DER PARTIE

Runde 21: Abflug möglich.

Diese Spielrunde verläuft in zwei Abschnitten. Bei einer Umfrage teilt jeder Spieler zuerst dem Computer mit, ob er abfliegen wird oder nicht. Dazu öffnet er, nachdem die anderen Spieler den Blick vom Bildschirm abgewendet haben, eine Geheimklappe und klickt ein Icon an: Abflug oder Bleiben. Er bestätigt durch erneutes Klicken.

Ein Spieler, der mehrere Raumschiffe besitzt, kann für jedes von ihnen getrennt entscheiden, indem er die farbigen Quadrate anklickt (wie bei Diplomatie). Allerdings verringert sich mit jedem in der 21. Spielrunde abgeflogenen Raumschiff sein Grundkredit in den darauffolgenden Runden um je fünf Punkte. Im Anschluß an diese Operationen starten die dazu aufgerufenen Raumschiffe.

Die von diesen Raumschiffen hinterlassenen Fahrzeuge können von den Zurückgebliebenen erbeutet oder zerstört werden.

Spielrunde 25: Die Stunde der Abrechnung...

Wenn sich einer oder mehrere Spieler zum Bleiben entschlossen haben, spielen sie die 21. und die folgenden Runden. Sie heben mit ihren Raumschiffen in der 25. Runde nach normaler Fortsetzung des Spiels ab. Achtung: In der 25. Spielrunde ist ein Punkt für den Abflug jedes intakten Raumschiffes und ein weiterer Punkt für jeden zerstörten Geschützturm vorzusehen.

Zur Erinnerung: jeder ausgegebene Punkt ist endgültig abgerechnet.

Wenn ein Mitspieler sein Raumschiff nicht mehr starten kann, weil er alle Punkte ausgegeben hat, kann auf FULL METAL PLANET bis ans Ende der Zeiten vermodern.

Siehe ABFLUGFUNKTION.

ENDERGEBNIS

Um die Anwendung der Steuerbefehle und -funktionen zu beherrschen, muß man mit der Benutzeroberfläche vertraut sein, die hauptsächlich durch das sogenannte Anwählen bedient wird.

- (An-)Wählen: besteht darin, eine Einheit (ein Fahrzeug) oder eine Funktion (Kästchen/Icon) zu bezeigen, indem man den Cursor mit Hilfe der Maus oder der Cursortasten darauf führt und "klickt", um die Wahl zu bestätigen.

- Klicken: besteht darin, den Mausknopf zu drücken, um eine Wahl zu bestätigen.

Wenn nicht näher angegeben, muß mit dem linken Mausknopf gedrückt werden. Wenn nach dem Bestätigen einer Funktion, nichts ausgeführt wird... dann ist Ihre Operation "illegal".

Geräte ohne Maus: Siehe ebenfalls den Absatz "Tastaturbefehle".

Arbeitsweise der Steuereinheit:

Dieser "erweiterbare" Block umfaßt einen Informationsteil, der stets abgebildet ist und folgendes enthält: das Emblem des Spielers, die verbleibende Zeit, die Anzahl der noch verfügbaren Punkte, die Farbe des oder der Raumschiffe, die der Spieler kontrolliert.

Durch Anklicken des Emblems kann man den Block in eine andere Position bringen (Klicktaste und Cursortasten). Durch Anklicken des Farbenfeldes können die Befehle in Dreiergruppen nacheinander abgebildet werden. Durch ein weiteres Anklicken werden sie alle gelöscht (Taste +).

Diese Tasten sind wie das Zahlenfeld angeordnet und funktionieren parallel zu ihm; ein Beispiel: durch Klicken der Funktion "Weiterrücken" (gekreuzte Pfeile) erzielt man dasselbe Ergebnis wie durch Betätigen der Taste 7 des Zahlenfeldes (die Taste F7 erfüllt ebenfalls diese Funktion).

Im folgenden sind die Funktionen zusammengefaßt und nach den Nummern der zugehörigen Tasten gereiht:

1) REPARATURFUNKTION

1. Den Befehl "Reparatur" anwählen: Icon "Schraubenschlüssel" oder Taste 1 / F1.
2. Den zu reparierenden Geschützturm anklicken.
3. Wenn der Zug legal ist (genügend Punkte), wird der Geschützturm repariert und ist sofort einsatzfähig.

2) SECHSECK-FUNKTION

Durch Betätigen der Taste 2 / F2 erhält man die Anzeige der Sechsecke.

3) FUNKTION RÜCKZUG

1. Die Funktion "Rückzug" anwählen: O -> - Taste 3 / F3
2. Die Einheit Material anwählen.
3. Das einzunehmende Feld anwählen (höchstens 1 Feld weiter).

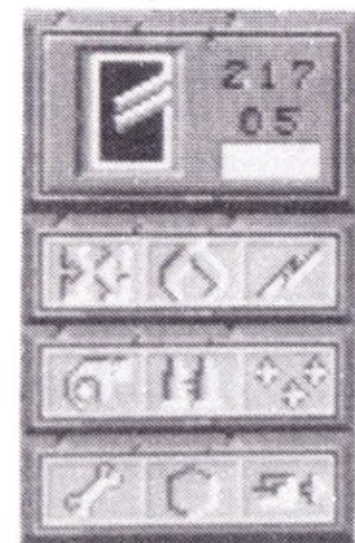
Die Abfragefunktion ermöglicht zu erfahren, ob eine Einheit neutralisiert ist.

4) FUNKTION BEUTENAHME

1. Die Funktion "Beutenaahme" anwählen : "Hand" - Taste 4/F4
2. Die zu erbeutende Einheit auswählen.
3. Wenn der Zug legal ist, wechselt das Stück die Farbe.

Erbeutung eines Raumschiffes, dessen drei Geschütztürme zerstört sind: Es wird nicht das Raumschiff angewählt, sondern der Zerstörer, der in das Raumschiff eindringen soll, um es in seine Gewalt zu bringen.

5) ABRAGEFUNKTION



Steuereinheit

1. Aufrufen der Funktion: Fernglas - Taste 5 / F5
2. Das Fahrzeug anwählen (Farbe unerheblich).
3. Ein rotes Quadrat bedeutet, daß das Fahrzeug neutralisiert ist, ein grünes Quadrat bedeutet "einsatzfähig".
4. Bei Zerstörern informieren die Bomben im Laderaum über die verbleibende Munition.
5. Die Zahl in diesem Rechteck gibt die Bonuspunkte an.
6. Beim Raumschiff zeigt diese Zahl den Gesamtwert der Fracht an. Wenn Sie das farbige Rechteck anklicken, erscheint die Anzahl der Erzblöcke.

6) FUNKTION GENERALSTABSKARTE "3-Sterne"-Icon oder Taste 6/F6 (Seite 53).

7) BEWEGUNGSFUNKTION

1. Wird kein anderer Befehl aufgerufen, ist stets dieser Befehl aktiv (Cursor "gekreuzte Pfeile").
2. Ansonsten kann er angewählt werden (Icon "gekreuzte Pfeile" oder Taste 7/F7).
3. Anschließend wird die Einheit angewählt.
4. Mit dem Cursor muß der Weg, den das Fahrzeug zurücklegen soll, angezeigt werden. (Maus oder Cursortasten). Die Einheit kann nur auf die zugelassenen Felder weiterrücken (nach Maßgabe der verfügbaren Punktezahl). Die beim Weiterrücken verbrauchten Punkte werden angezeigt. (Tasten 1 2 3 4 5 6 : Weiterrücken um je 1 Sechseck).
5. Solange nicht bestätigt wurde, kann man die Bewegung rückgängig machen.
6. Durch Drücken der Taste "Backspace" (<) kann man um ein Feld zurückgehen.
7. Durch Drücken der ESC-Taste kann man das gewählte Fahrzeug wieder verlassen.
8. Die Bewegung wird durch Klicken links (Enter) bestätigt. Die Einheit wird augenblicklich verstellt.
9. Durch Klicken rechts (Taste TAB) erfolgt die Bewegung in Animation.
10. Die Bewegung ist nicht rückgängig zu machen.

Bewegung des Ladekahns: das Schiffende anwählen, das der Richtung am nächsten liegt.

8) LADE-/ENTLADEFUNKTIONEN

1. Diesen Befehl aufrufen: Icon "Greifer" - Taste 8 / F8
2. Den Transporter anwählen. Der Laderaum öffnet sich.
3. Die zu transportierende Einheit auswählen und entweder im Laderaum oder im Gelände absetzen.
4. Ein weiteres Element laden oder den Laderaum durch Anklicken des gelb-schwarz gestreiften Icons (Taste ESC) oder Anwählen einer anderen Funktion schließen.
5. Da der Laderaum des Raumschiffs sehr groß ist, kann die Benutzung eines Förderbandes notwendig werden. Dieses Band wird durch Anklicken der entsprechenden Pfeile (mit der Maus oder mit einem angehobenen Fahrzeug) betätigt.
6. Der Laderaum kann durch Ziehen mit dem Koffer (Klick wird permanent betätigt) versetzt oder durch Drücken der Taste ALTERNATE (Kippschaltung) gelöscht werden.
7. Beladen eines Transporters im Laderaum des Raumschiffs.
 - Den Transporter anwählen.
 - Die zu ladende Einheit anpeilen und rechts klicken (Taste TAB).
8. **Sonderfall Ladekahn:** Da der Ladekahn 2 Felder einnimmt, muß es nach dem Anheben durch Klicken rechts in Stellung gebracht werden. Weiteres Klicken rechts verändert die Position des Ladekahns, damit sie mit den Bestimmungsfeldern übereinstimmt.
9. Im **Laderaum des Raumschiffs** bezieht sich die angezeigte Zahl auf den Gesamtwert des geladenen Guts. Durch Anklicken der Ziffern kann die geladene Erzmenge abgefragt werden.

FUNKTION MATERIALERSTELLUNG

Die Funktion gleicht der Be- und Entladefunktion (Funktion "Greifer" - Taste 8 / F8). Wenn ein Erzblock in die Gezeitenraupe geladen wird, füllt diese sich mit herstellbarem und wieder absetzbarem Material: Panzer, Schürfkraube, Erz oder Schwimmbrücke (die Reserven sind begrenzt).

Beim Absetzen wird eines dieser Elemente ausgewählt. Die anderen verschwinden sofort wieder.

9) FUNKTION "FEUER FREI"

1. Funktion "FEUER FREI" (Blitz - Taste 9 / F9) aufrufen.
2. Den ersten Schützen anwählen.
3. Das Zielobjekt anwählen.
4. Den zweiten Schützen anwählen.
5. Wenn dieser sich nicht in Reichweite befindet, das Feld anwählen, auf das er vorrücken muß (höchstens 1 Feld).
6. Wenn das Recht zu schießen besteht, geht der Schuß los.

Man kann die Schußvorbereitungen durch Anwählen einer anderen Funktion aufgeben. Es ist möglich, zwei Zielobjekte anzugeben.

10) FUNKTION "ENDE DER ZEITNAHME"

Man kann an den nächsten Spieler weitergeben, bevor die zugesprochene Zeit abgelaufen ist. Damit können Sie einen menschlichen Gegner gehörig überraschen! Dazu genügt es, die Ziffern der Stoppuhr anzuklicken (Steuereinheit) und zum Bestätigen erneut klicken, wenn die Anzeige auf 000 gestellt ist (Taste 0 / F10, dann Enter).

ABFLUGFUNKTION (25. Runde)

Der Abflug erfolgt durch Anklicken des Abflugbefehls, der in der Steuereinheit ("Raumschiff") abgebildet ist, oder durch Drücken der Leertaste. Der Befehl durch erneutes Klicken bestätigt werden. Wenn nach Zündung der Motoren, diese absterben... dann liegt es wohl daran, daß Sie nicht genügend Punkte zum Abheben hatten! Schade!

NUR ÜBER TASTEN AUFRUFBARE BEFEHLE:

- GEZEITENVORHERSAGE..... Taste M (Meteorologie)
- STRANDEN..... Taste E (NEUTRALISIERUNG)
- ABSPEICHERN EINER PARTIE... Taste S
- LÖSCHEN DER FENSTER (Kippschaltung): ALTernate
- ÜBERPRÜFUNG EINES FELDES: Shift
- PAUSE: Taste P
- DIPLOMATIE: Taste D
- RESULTAT: Taste R (Zwischenstand)
- J und CTRL: Siehe fortgeschrittene Verwendung

PAUSENFUNKTION

Mit der Taste P kann die Stoppuhr unterbrochen werden. Da die Zeitnahme ein wichtiges Element des Spiels darstellt, sind während der Pause weder Operationen noch eine Analyse der Situation möglich. Der Bildschirm ist vollkommen schwarz... Kippschaltung.

FUNKTION GEZEITENVORHERSAGE

1. Die Taste M drücken. Ein "geheimes" Fenster erscheint auf dem Bildschirm. Der Spieler hat genug Zeit, um die Mitspieler aufzufordern, den Inhalt des Fensters nicht mitanzusehen.
2. Klicken, um das Fenster zu öffnen.
3. Die angezeigten Quadrate geben durch die Blaustufe die nächsten Gezeiten an.

FUNKTION DIPLOMATIE

1. Taste D betätigen.
2. Durch Klicken die Geheimklappe öffnen.
3. Die Quadrate mit den Farben der übrigen Roboter-Spieler werden angezeigt.
4. Klicken Sie das Quadrat des Spielers an, dem Sie einen Nicht-Angriffspakt vorschlagen.
5. Eine Einverständnismeldung (OK) erscheint eventuell. Die Klappe schließt sich automatisch. Dieser Pakt (wie alle Verträge) können einseitig gebrochen werden.

PRÜFFUNKTION

Bei Zweifeln an der Geländeart eines Feldes kann durch Anpeilen des entsprechenden Feldes mit der Maus und Drücken der Shift-Taste eine Überprüfung durchgeführt werden. Ein Sechseck erscheint mit der einfärbigen Farbe des Geländes.

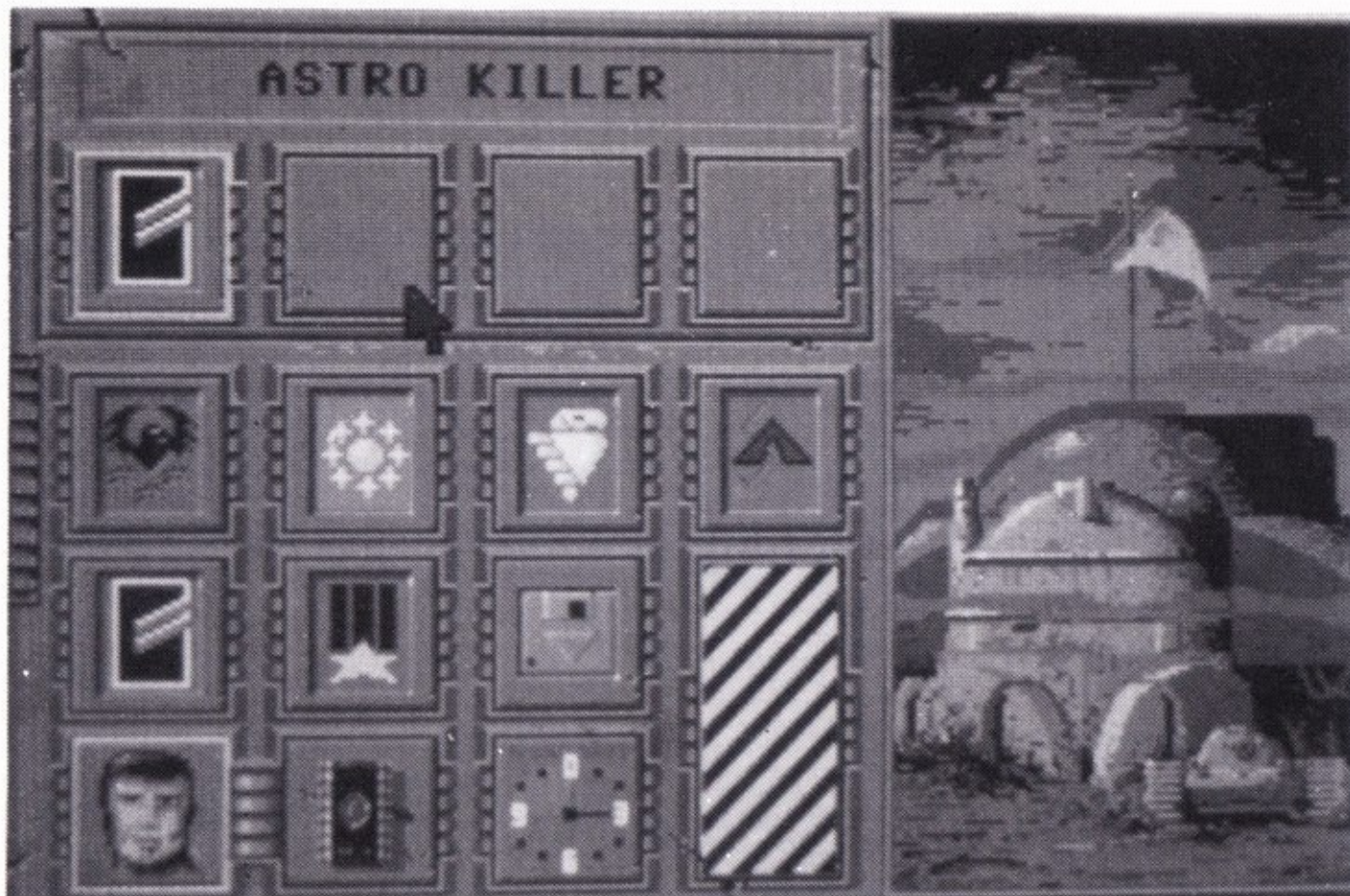
NEUTRALISIERUNGSFUNKTION

1. Taste E drücken.
2. Das Fahrzeug anwählen.
3. Das Nachbarfeld anwählen, auf dem das Fahrzeug stranden oder sich festfahren wird. Damit ist die Neutralisierung wirksam.

DOPPELBEFEHLE (über Icons oder Tasten aufrufbar)

- Enter oder Return: linker Mausklick
- TAB: rechter Mausklick
- O / F10: Abbruch der Zeitnahme
- A/Z (oder Q/W): Förderband des Ladekahns (ent-/beladen)
- G, H, B, N: ausrollen der Karte
- ESC: Abbruch des Befehls
- 1 2 3 4 5 6 : Weiterrücken um je 1 Sechseck

FULL METAL PALETTE



FULL METAL SELECT (Seite 49)

Mit diesem Graphik-Hilfsprogramm können Sie Ihre eigene Flagge entwerfen. Sie gelangen in dieses Programm über das Anfangsmenü (Icon "Pinsel").

Die beiden Pfeile (F1 / F2), die das Fenster umgeben, dienen zur Anzeige der Modelle im Fenster. Man kopiert Modelle in das Arbeitsfenster durch Anklicken des gewünschten Modells (F3).

Mit den Diskettenicons wird eine Flagge, die man zu ändern wünscht, geladen (F4) und anschließend wieder abgespeichert (F8) (gleiche Bedienung wie fürs Laden und Abspeichern von Partien).

Mit dem Icon "Maus" wird im Arbeitsfenster in einer vorher auf der Farbpalette ausgewählten Farbe gezeichnet (Klick oder Leertaste). Die aktive Farbe wird in dem kleinen Quadrat angezeigt.

Achtung! Durch Anklicken dieses Quadrats (F9) füllt man das ganze Arbeitsfenster mit dieser Farbe aus, wodurch Zeichnungen gelöscht oder Hintergrundfarben "aufgetragen" werden können.

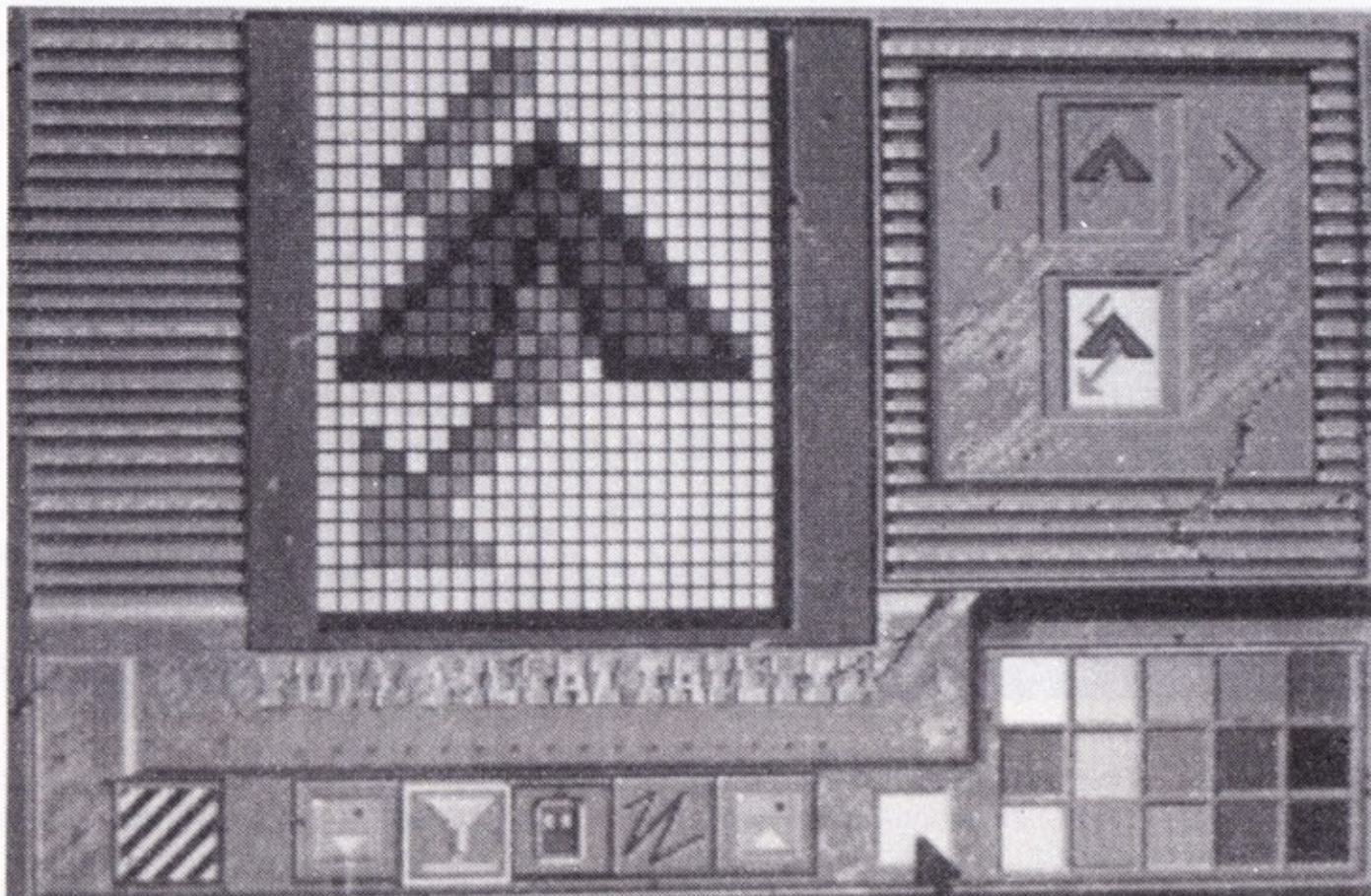
Das Bildsymbol "Trichter" (F5) ermöglicht das Färben einer Zone mit der aktiven Farbe.

Das Icon "Zickzack" führt zur Annulierung eines irrtümlich eingegebenen Befehls.

Durch Anklicken der Titelzone FULL METAL PALETTE (F10) kann man die Zeichnung mit einem Namen von bis zu 16 Buchstaben versehen. Mit Enter bestätigen.

Mit dem gelbschwarz gestreiften Icon (Taste ESC) verläßt man das Programm.

PROBLEME



Die Originaldiskette enthält zwei bereits angefangene Partien als Problemstellung. Um eine der Dateien zu laden, müssen Sie aus dem Anfangsmenü das Disketten-Icon wählen (F5). Bei der Aufforderung "Insert save game disk" lassen Sie die Originaldiskette im Laufwerk, klicken und wählen PROBLEM1 oder PROBLEM2...

PROBLEM1: In einer einzigen Runde von 25 Punkten, müssen Sie die "Rebel"-Basis einnehmen.

PROBLEM2: Sie sind ein METAL PIRAT. Ihre Mission: die Brücken in Beschlag nehmen (in 1 Runde von 25 Punkten), und das feindliche Raumschiff vor der 21. Runde kapern.

RATSCHLÄGE FÜR DEN ANFÄNGER

Als FULL METAL PILOT sollte man nicht improvisieren!

Es ist unablässig die Anleitung zu lesen, um sich mit der Welt vertraut zu machen, in der Sie einige Stunden verbringen werden.

Nach dem erstmaligen Durchlesen, betrachten Sie in den Seiten 44 und 45 die Eigenheiten und die Verwendung der verschiedenen Einheiten: die Transporter (Raumschiff, Ladekahn, Schürfkabben und Gezeitenraupe), die Zerstörer (Panzer, Großer Haufen und Schnellboote).

Dann, nachdem die Einheiten einfach in Stellung gebracht wurden (folgen Sie dazu den Erklärungen der Seiten 49-51 Schritt für Schritt), probieren Sie alle Funktionen (Seite 54). Wenn Sie eine Maus verwenden, denken Sie daran, die Steuereinheit zu "öffnen", indem Sie das farbige Quadrat anklicken, um die Funktionsicons zu erreichen.

Um sich im Schießen zu üben, können Sie sich an Erzblöcken austoben.

Wenn der Computer einen Befehl verweigert, dann ist Ihre Operation illegal:

- überprüfen Sie zuerst, ob Sie dazu über genügend Punkte verfügen (ein Schuß kostet etwa 2 Punkte...);
- überprüfen Sie sodann, ob die betreffende Einheit nicht neutralisiert ist auf Grund der Geländeart, die sich vielleicht mit dem Gezeitenwechsel verändert hat, oder weil sie sich im Feuerbereich zweier feindlicher Zerstörer befindet;
- wenn Ihnen der Computer den Zugang auf ein Feld verweigert, ist dieses im Feuerbereich feindlicher Zerstörer, oder es ist für das betreffende Fahrzeug nicht befahrbar (Siehe Seiten 44 und 45);
- wenn der Computer Ihnen eine Strafe auferlegt, haben Sie zwei Panzer nebeneinander auf einem Gebirge gelassen. Verlagern Sie einen Panzer so bald wie möglich!

FULL METAL REALISATION

Diese Software wurde von dem Team der Hitech Productions erstellt.

Programmierung und Algorithmen: Roland MORLA

Graphik: Natalie DELANCE und Franck DREVON

Musik und Geräusche: Stéphane PICQ

Gestaltung: Bertrand BROCARD

FULL METAL PRODUCTION

FULL METAL PLANETE ist das Ergebnis der Zusammenarbeit
folgender Firmen und Personen:

Hitech Productions, Infogrames, Cobra Soft, Ludodélire, Bertrand Brocard,
Georges Brocard, Suzanne Brocard, Juliette Wagnier, Laurent Perrette.

Verantwortlicher Produzent: Bertrand Brocard

Internationaler Vertrieb : INFOGRAMES

84, Rue du 1er Mars 1943 - Villeurbanne / France

Nach dem Brettspiel "FULL METAL PLANETE"

Copyright Mathieu, Delfanti, Trigaux by Ludodélire.

Illustration Pascal Trigaux.

FULL METAL PLANETE ist ein eingetragenes Warenzeichen.

Besonders gedankt sei TED FLY TOX für seine fachmännischen strategischen
Ratschläge und Philippe Gubenno für seine Arbeit an der Animation der
Gezeitenraupe.

Für Vincent

