

MANUAL



ACCOLADE™

ONLY YOU CAN STOP IT



THE TRAIN

REGLES DU JEU

Démarrage du jeu

1. Connectez une manette de jeu au port 2 de l'ordinateur.
2. Allumez le Commodore 64/128Commodore 64/128.
3. Introduisez la disquette dans le lecteur, étiquette vers le haut, et fermez-le.
4. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN.

HISTORIQUE

Août 1944. La France occupée attend désespérément sa libération. Les alliés progressent inexorablement et les allemands voient leur emprise sur l'Europe leur échapper. L'évacuation des troupes, des matériaux et des butins de guerre a déjà commencé. La collection d'oeuvres d'art de la France, qui fait la joie et la fierté du pays, n'a pas échappé à la règle et va être transportée par train jusqu'à Berlin. L'Allemagne espère bien se servir de ces chefs-d'oeuvres comme rançon au cours des négociations qui vont suivre la reddition à présent inévitable.

Avec l'aide des forces souterraines de la résistance, vous devez vous 'emparer' du train extrêmement bien gardé au dépôt central de Metz. La partie ne commence vraiment que lorsque vous parvenez à vous échapper et à atteindre la voie principale. Les pertes risquent d'être dures. Malgré l'aide dont vous disposez, tenez-vous prêts à piloter seul le train.

Le train, situé sur une voie de garage, est très fortement gardé. Son niveau de pression est au maximum. Il attend l'ordre de démarrer pour mettre le cap vers l'est, droit sur Berlin, à minuit, (de jour, il n'aurait aucune chance d'atteindre sa destination). Vous devez vous emparer du train et mettre le cap vers l'ouest pour rejoindre les alliés à l'aube. Vous êtes entièrement responsable des marchandises qu'il transporte : des tableaux de Monet, Gauguin, Renoir et Miro, une collection d'une valeur inestimable. Dans le train, une équipe de la résistance vous aide à interpréter les coups de sifflet, les signaux, le feu et autres panneaux pour atteindre votre but en toute sécurité.

Vous avez également le soutien des forces souterraines. Elles vous fournissent des rapports à jour et des signaux pour changer de voie. Les systèmes de sécurité habituels et les rails ont cependant été endommagés par les bombardements et les opérations de sabotage. Ils ne sont pas toujours très fiables. Prenez garde !

Bonne Chance!

PERSONNAGES

Pierre le feu (dont vous prenez le rôle), cheminot malgré lui à cause des circonstances et son compagnon blessé, le Duc, qui possède lui un peu plus d'expérience car il a servi d'aide-conducteur par le passé. Ils font tous deux partie des forces souterraines de la résistance française..

THE TRAIN

BUT DU JEU

- Mener le train jusqu'à la rivière pour rejoindre les alliés ..
- Marquer le meilleur score possible en :
détruisant les chasseurs ennemis
vous emparant des gares ennemies
vous emparant des ponts ennemis
protégeant le train de sa précieuse marchandise de tout risque
d'endommagement

TOUCHES SPECIALES

- Vous pouvez vous servir des touches spéciales à tout instant
F1 pour reprendre le jeu
F3 pour activer/désactiver les effets sonores
F7 pour suspendre le jeu et consulter l'écran d'état (excepté lorsque vous vous emparez d'un pont ou d'une gare)
BARRE D'ESPACEMENT pour suspendre le jeu à tout instant, excepté lorsque vous vous emparez d'une gare

- Vous pouvez vous servir des touches numériques pendant que le train roule (sauf si vous êtes sur un pont ou dans une gare) :
1 Vue du mitrailleur avant
2 Vue du mitrailleur arrière
3 Cabine du moteur
4 Carte
- Vous pouvez également passer d'un écran à un autre (à condition, une fois de plus, de ne pas vous trouver dans une gare ou sur un pont)
en faisant un DOUBLE-clic et en manoeuvrant la manette de jeu vers :
LE HAUT Vue du mitrailleur avant
LE BAS Vue du mitrailleur arrière
LA DROITE Cabine de moteur
LA GAUCHE Carte
- Dans l'écran contenant la cabine , manoeuvrez la manette de jeu vers la gauche ou la droite pour positionner le curseur (triangle rouge) sur les différents instruments. Le nom de l'instrument sur lequel est positionné le curseur s'affiche en bas et à gauche de l'écran, juste au-dessus de l'horloge.
- Pour actionner un instrument, **MAINTENEZ LE BOUTON DE TIR ENFONCE** et manoeuvrez la manette de jeu..

GAZ

APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR ET MAINTENEZ-LE-ENFONCE,
puis **TIREZ** sur la manette pour accélérer.
POUSSEZ la manette pour ralentir

FOURNEAU

APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR ET MAINTENEZ LE ENFONCE, puis **TIREZ** la manette pour ouvrir la porte du fourneau,
RELACHEZ le bouton de tir et **poussez** la manette vers la droite pour le charger,
APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR ET MAINTENEZ-LE-ENFONCE, puis **poussez** la manette vers le haut pour refermer la porte.

FREINS

*APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR ET MAINTENEZ LE ENFONCE, puis
TIREZ la manette de jeu pour activer le frein.
POUSSEZ la manette de jeu pour DESACTIVER le frein..*

LEVIER DE MARCHE AVANT/ARRIERE

*APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR ET MAINTENEZ LE ENFONCE, puis
POUSSEZ LE VERS LE BAS pour conduire le train en MARCHE ARRIERE
VERS LE HAUT pour conduire le train en MARCHE AVANT.*

EMISSION DE VAPEUR

*Appuyez sur le bouton de tir e t maintenez-le pressé
VERS LE BAS pour émettre de la vapeur*

SIFFLET

*Appuyez sur le bouton de tir et maintenez-le enfoncé
VERS LE BAS pour siffler une fois*

INDICATEURS DE SIGNALISATION SUR LE POSTE DE CONDUITE

Le boîtier de signalisation sur le poste de conduite est équipé de trois voyants verts indiquant l'état des signalisations et du sémaphore sur la ligne.

Voyant supérieur rouge: shunt à droite

Voyant intermédiaire rouge: shunt au milieu (à gauche pour les embranchements à deux voies et au milieu pour les embranchements à trois voies)

Voyant inférieur rouge: shunt à gauche (uniquement pour les embranchements à trois voies)

POUR SHUNTER LA LIGNE

La Résistance shunte la ligne afin d'accélérer la marche du train, lorsque vous vous trouvez à proximité d'un embranchement. Le voyant passe au rouge lorsque le train s'approche d'un embranchement, indiquant ainsi la position du shunt.:

Sifflez une fois pour allumer le voyant du haut

Sifflez deux fois pour allumer le voyant intermédiaire

Sifflez trois fois pour allumer le voyant du bas.

CAS SPECIAUX

Prise du train

- A l'aide de la manette de jeu (toutes positions), pointez votre mitrailleuse et tirez en appuyant sur le bouton de tir.
- La BARRE D'ESPACEMENT vous permet d'esquiver le feu ennemi. Si vous êtes atteint par les balles ennemies, le jeu est terminé.
- Le Duc signale sa présence... vous couvrez sa fuite. Lorsque vous arrêtez de tirer, il plonge pour esquiver le feu ennemi.
- A l'aide de la manette de jeu (droite/gauche), vous pouvez choisir entre les trois niveaux indiqués au bas de l'écran, lorsqu'il arrive à l'embranchement.
- Des points sont attribués chaque fois que les balles font mouche.

PRISE D'UN PONT

- VOUS DEVEZ PRENDRE LES PONTS TENUS PAR L'ENNEMI. LE JEU EST TERMINE SI VOUS ESSAYEZ DE TRAVERSER UN PONT.
- Pointez votre canon à l'aide de la manette de jeu et tirez en appuyant sur le bouton de tir.
- Si l'ennemi tire sept coups à partir du bateau avant que vous ne parveniez à le détruire, le jeu est terminé.

PRISE D'UNE GARE

- VOUS DEVEZ TRAVERSER UNE GARE!
- La manoeuvre est identique à la prise du Train.

Utilisation du télégraphe

Lorsque vous avez pris une gare ou si vous pouvez la traverser librement, vous avez la possibilité d'utiliser le télégraphe pour envoyer ou recevoir des messages de la Résistance clandestine. Vous trouverez également les rapports et communications précédentes des services allemands.

Lorsque vous désirez envoyer un message à la Résistance clandestine, sélectionnez l'une des demandes d'option — prise de la gare ou pont suivant, réparations à effectuer sur le train. Lorsqu'il existe deux gares, le nom de la gare "NEXT" doit être précisé. Vous ne pouvez choisir qu'une seule option.

Après envoi d'un message, vous recevrez une confirmation de la Résistance. S'ils ne peuvent effectuer les opérations demandées (le joueur n'a pas d'autres demandes), l'information est transmise. Les réparations sont effectuées à la gare indiquée sur la réponse envoyée par la Résistance. Vous disposez de deux heures pour atteindre l'arrêt et pénétrer dans le bureau du télégraphe. Le message "making Repairs" ("réparations en cours") est affiché. Les autres confirmations possibles sont "Will take station or bridge at xx:xx hours:minutes." ("Gare ou pont sera pris à xx:xx heure"). Une gare ou un point pris sera libre durant deux heures. Une gare entre les mains de la Résistance est indiquée par un tiret rouge sur la carte. Une gare tenue par les Allemands est en bleu.

ENTREE D'UN SCORE ELEVE

Entrez votre nom à partir du clavier, en vous assurant que le nombre de caractères n'est pas supérieur à 11. En cas d'erreur, effacez le dernier caractère entré à l'aide de la touche INS DEL. Appuyez sur RETURN lorsque vous avez terminé..

POINTS

Des points vous sont attribués pour:

- des soldats abattus en gare = 50 points chaque
- bateaux coulés s'ils ont tirés au plus:
 - 4 rafales = 250 pts.
 - 5 rafales = 200 pts.
 - 6 rafales = 150 pts.
 - 7 rafales = 100 pts.
 - 8 rafales = 50 pts.
 - 9 rafales = train détruit
- des tireurs ennemis de face ou de dos = 300 points chaque.

DOMMAGES

- Dommages sur la chaudière dus à un trop grand nombre d'impact de balles, ou une demande trop importante de vitesse ou de pression de la vapeur.
- Les freins sont endommagés lorsqu'ils sont utilisés de façon incorrecte à grande vitesse.

- Vous pouvez être abattus au cours d'un tir..
- Les dommages subis par les trésors artistiques sont la conséquence directe des balles atteignant le train ou de la destruction de ce dernier.

REPARATIONS, CHARBON ET EAU

Les réparations peuvent être effectuées à votre demande par l'équipe de réparations de la Résistance. Reportez-vous à la section concernant le télégraphe pour les instructions. Le moteur sera ralenti, et s'arrêtera finalement, si vous vous trouvez à court d'eau ou de charbon, de la même manière qu'en cas de dommages sur la chaudière. Prévoyez un arrêt à une gare. Si vous vous trouvez dans l'obligation de vous arrêter, et que vous ignorez si une gare est sûre ou non, vous devez vous attendre à prendre la gare par la force si nécessaire. Charbon et eau sont disponibles dans toutes les gares.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque vous atteignez la ligne des Alliés (c'est-à-dire après que vous ayez franchi la rivière), ou bien dans le cas où les dommages seraient trop importants pour que le train puisse avancer, ou que le wagon contenant les trésors artistiques soit touché et que la cause soit perdue, ou que vous abandonniez le train lorsque la situation devient désespérée. Si par inadvertance, vous tuez votre compagnon, le jeu est terminé.

LA CARTE

La carte indique l'emplacement des ponts en vert. Les gares tenues par les Allemands sont en pointillés bleus et celles tenues par la résistance en rouge. Les routes principales et secondaires sont marquées en rouge et rouge clair, et croisent les voies en différents endroits. Les gares principales sont indiquées par leur nom (Metz, Nancy, etc.). Les "arrêts facultatifs" et gares de moindre importance sont indiqués sur la carte topographique supplémentaire.

TRAINS ET WAGONS

Le train et les wagons sont composés de :

- un moteur de type H à piston unique
- un wagon à charbon surmonté d'une mitrailleuse
- trois wagons contenant les œuvres artistiques
- le canon de 115 mm monté au milieu du train sur une plate-forme
- le wagon du télégraphe et la mitrailleuse arrière

STRATEIE ET CONSEILS

Souvenez vous de la règle stratégique essentielle, que l'intérêt des deux parties est de préserver intacts les voies, les ponts, etc. Les Allemands, par exemple, ne bombarderont pas directement le train puisqu'ils ont besoin des lignes de chemin de fer pour leur retraite imminente. Les Alliés ont également besoin des voies ferrées pour leur avance. Les Allemands ne tiennent pas non plus à ce que le train déraile!

La ligne principale est vitale. Vous remarquerez peut-être que les Allemands risquent plus volontiers d'endommager les voies secondaires et d'évitement.

Le levier de marche arrière vous permet de revenir sur vos pas dans le cas où vous auriez dépassé une gare ou un shunt. Arrêtez-vous près d'un embranchement pour vous habituer à utiliser le sifflet vous permettant de sélectionner et désélectionner une voie. Certaines intersections de lignes ou lignes de dérivations se rejoignent sans shunt.

Programmation: J. Stuart Easterbrook & Lise Mendoza
Conception: Rich Banks and Paul Butler
Graphismes: Grant Campbell
Son: Paul Butler
Producteur: Jon Correll

Manuel © 1988 by Accolade™, Inc. Tous droits réservés.
Software © 1988 by Accolade™, Inc. Tous droits réservés.
Sous licence d'Artech Digital Entertainments, Inc.
Publié en Europe by Electronic Arts Ltd.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel informatique et le support d'enregistrement sur lequel sont enregistrés les programmes demeurera libre de tout vice de forme ou de façon pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Pendant cette période, Electronic Arts s'engage à remplacer les supports défectueux à condition de lui renvoyer le produit original à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, d'une description du problème et de l'adresse de l'envoyeur.

Cette garantie n'est pas applicable aux programmes proprement dits qui sont fournis 'tels quels', et ne pourra pas non plus être appliquée aux supports qui ont été maltraités, endommagés ou dont l'usure est excessive.

Cette garantie n'affecte en aucune façon vos droits légaux.

Remplacement du support

Electronic Arts remplacera tout support endommagé à condition de renvoyer l'original accompagné d'un Eurochèque d'un montant de 5,75 livres sterling (TVA incluse) pour une disquette ou 3,45 livres sterling (TVA incluse) établi à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.

Electronic Arts Ltd., 11/49 Station Road, Langley, Berks. SL3 8YN, Angleterre.

ACCOLADE™
Home Computer Software