

Biggles

FRANÇAIS/ENGLISH
AMSTRAD 464/664/6128

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

464: Abaissez la touche CTRL et appuyer sur la petite touche ENTER

664/6128: Tapez I (en position shift @) TAPE ENTER puis tapez RUN" ENTER.

DISK

Tapez RUN "BIGGLES" et ENTER

TIMEWARP

ou le pouvoir de remonter
dans le temps

Pour réussir "TIMEWARP", vous devez guider BIGGLES à travers le territoire ennemi et localiser l'endroit où se font les essais de l'arme secrète. Ensuite, il faudra vous échapper du Londres d'aujourd'hui, et remonter dans le temps. A ce moment là, il vous sera confié un code secret qui vous aidera dans votre mission: détruire l'arme secrète, "THE SOUND WEAPON". Vous pouvez jouer directement à "L'ARME SECRETE" sans avoir jouer à "TIMEWARP", mais, dans ce cas-là, il vous sera très difficile de réussir parfaitement votre mission.

TIMEWARP, le jeu:

Les trois parties du jeu sont à jouer ensemble mais vous devez les réussir dans l'ordre chronologique (voir ci-dessous).

Faites attention: à tout moment, vous risquez d'être envoyé dans le passé, ou le futur, et de changer, ainsi, de partie.

Trois indicateurs au bas de l'écran vous avertissent des dégâts subis au long des trois parties. Lorsque vous serez en danger de mort, l'indicateur tendra à s'effacer.

1. BIGGLES EN VOL (1917)

Votre mission:

Guider Biggles à travers le territoire ennemi afin de localiser et de photographier l'arme secrète. Vous devrez éviter l'artillerie anti-aérienne, les tirs des chars au sol et ceux des avions de combat. Heureusement, vous pourrez vous défendre avec des bombes et vous pourrez vous reapprovisionner en attaquant les dépôts d'armes ennemis.

2. BIGGLES SUR LE CHAMP DE BATAILLE (1917)

Votre mission:

Aller au-delà des lignes ennemies et atteindre la base où se déroulent les essais de l'arme secrète. Vous disposez, au début du jeu, d'un nombre limité de grenades mais, vous pourrez en trouver d'autres, au cours du jeu, dans les cavernes (vous pouvez en porter 5 maximum). Mais attention, seules quelques positions ennemies peuvent être détruites à l'aide de grenades.

3. BIGGLES À LONDRES (1986)

Votre mission:

Guider Biggles et son jumeau dans le temps, Jim, dans une course folle à travers les toits de Londres et trouver le code secret. Vous devrez échapper à la surveillance de la police, aux francs-tireurs, et aux patrouilles. Sachez aussi que vous aurez besoin d'un bon élan pour sauter d'immeuble en immeuble. Une stratégie pleine de prudence sera la clé de ce jeu car vous ne serez pas armé. Les deux jumeaux devront toujours rester l'un près de l'autre pour pouvoir sauter d'un toit à un autre. Les gardiens ne vous verront que si vous êtes debout, vous pourrez donc, leur échapper en rampant.

Le contrôle des deux personnages se fera à l'aide de la manette de jeu (en appuyant sur "FIRE" et en la manoeuvrant dans le sens voulu).

L'ARME SECRETE

La véritable aventure commence...

Le but de ce jeu est de trouver et de détruire l'arme secrète de l'ennemi, "THE SOUND WEAPON". Quand le jeu est chargé, on vous demande le mot de passe, au code secret, que vous connaissez si vous avez réussi à jouer à "TIMEWARP" jusqu'au bout. Utilisez les touches Z ou X pour choisir chaque lettre et appuyez sur la barre d'espace ou faire "FIRE" à fin de valider votre mot.

Nous sommes en 1917. Jim et Biggles sont à bord d'un hélicoptère équipé du plus performant des sonars. Ils volent au-dessus des tranchées ennemies. Grâce au sonar qu'ils ont à bord, ils repèreront de façon sûre l'arme secrète quand elle sera à leur proximité.

Votre mission:

Traverser le camp ennemi jusqu'au premier camp allié signalé par un rectangle blanc sur votre écran radar. Quand vous atteindrez cette zone, tachez d'atterrir dans le camp allié et vous y rencontrerez Marie. Escortez-la jusqu'à la zone suivante (le couvent). Quand vous y serez, vous pourrez voir de là, l'endroit où ont lieu les essais de l'arme. Si vous connaissez le code secret (découvert à Londres), vous saurez où est l'arme. Vous pouvez toujours tenter de localiser et de détruire l'arme secrète sans connaître le code, mais ce ne sera pas facile.

1. LE JEU

L'hélicoptère peut transporter 4 personnes et 4 objets, au même temps. Biggles, en tant que pilote, devra toujours rester à bord. Vous rencontrerez les amis de Biggles: Algy, Bertie et Ginger, "l'agent double" Marie, et Smith. Vous ferez également la connaissance d'espions amis. Les objets qui peuvent être emportés sont les suivantes: les mitraillettes, des munitions,

et du carburant. C'est à vous de décider quelle personne ou quel objet vous désirez emmener. Votre choix peut être modifié à chaque étape, ou escale. Le jeu prendra fin, lorsque vous aurez détruit l'arme secrète ou plus tôt si vous vous écrasez. Votre score progresse suivant la durée du vol, le nombre de personnes et d'objets que vous aurez trouvé. Bien évidemment, la destruction de l'arme secrète vous apportera le meilleur score.

2. LE CONTROLE DU VOL

La mire de tir se trouve au centre de l'écran, tout autour un compas vous donne votre direction. La mire de tir est aussi utilisée comme point de référence dans vos déplacements, lorsqu'elle est alignée avec l'horizon. Attention, lors de vos manoeuvres, votre altitude peut changer si vous êtes trop brusque. Pour atterrir, réduisez votre vitesse, vous obtiendrez une descente régulière.

3. LE TABLEAU DE BORD

De gauche à droite le tableau de bord indique:

- VSI indicateur de vitesse verticale, indique si vous prenez ou perdez de l'altitude.
- Une jauge indiquant le niveau de carburant.
- L'indicateur des dégâts subis.
- L'indicateur du score atteint.
- Le compte-tours (contrôle affectué automatiquement par l'ordinateur de bord).
- ASI indicateur de vitesse vraie, indique la vitesse à travers l'air.
- Direction
- Altitude
- L'indicateur de réserves de munitions.
- Le numéro de la zone que traverse l'hélicoptère.

Au bas de l'écran sont indiqués:

- Le nombre de personnes à bord (à gauche).
- Le nombre d'objets à bord (à droite).

4. L'ÉCRAN RADAR ET LE PLAN DÉTAILLÉ

a - L'écran radar vous montre toute l'étendue du champ de bataille et les dernières positions de chaque camp. Il offre une vue globale mais précise de la situation:

Blanc	Territoire allié
Noir	Territoire inconnu
Rouge	Territoire ennemi
Jaune	No man's land
Vert	Territoire repris à l'ennemi
Bleu	Patrouilles aériennes ennemies
Violet	Réserves de carburant ennemies

Votre dernière position est indiquée par une zone plus brillante que les autres. Pour une étude plus approfondie de la situation appuyez sur "M", pour avoir le plan détaillé.

b - Sur le plan détaillé, un point mobile montre votre position exacte. Les points rouges représentent les troupes ennemies, et les autres points de couleur, les autres intervenants ou des objets (ex: le carburant).

Appuyez sur "M" à nouveau pour revenir à l'écran radar.

Pour chacune des zones, un rectangle précise l'endroit exact où votre hélicoptère peut atterrir.

5. COMMENT PRENDRE À BORD LES PERSONNES ET LES OBJETS

A chaque fois que vous entrez dans un secteur, seuls quelques objets vous apparaîtront. Localisez le personnage ou l'objet que vous désirez en utilisant la carte détaillée. En vous approchant, vous pourrez voir quelqu'un qui attend, ou bien, une boîte posée. Gardez la

personne/l'objet, dans votre champs de vision, atterrissez et appuyez sur "T" pour le prendre. Si la personne/l'objet, peut être pris à bord, vous le voyez grâce aux indicateurs correspondants. Appuyez sur "RETURN/ENTER" pour le monter à bord. Si plus d'un objet vous apparait à l'écran, appuyez sur "SPACE" pour aller de l'un à l'autre. Appuyez sur "D" pour laisser retomber ce dont vous ne voulez plus.

Pour le carburant comme pour les munitions, sachez que les réapprovisionnements ne peuvent se faire que lors d'une escape.

6. L'ENNEMI

Les positions ennemies sont en rouge sur le plan détaillé, cela peut être un soldat ou une forteresse. Ennemis et amis ne peuvent être différenciés que lorsqu'ils sont proches de vous. Mais, attention, les patrouilles ennemies vous attaquent si vous les approchez de trop près. Soyez attentif à l'aviation ennemie: vous pourrez contrôler leur déplacement sur l'écran radar.

7. COMMENT PRENDRE LES TERRITOIRES ENNEMIS

Les troupes ennemies sont en possession des zones rouges sur l'écran radar. Un secteur rouge devient jaune (no man's land) si vous détruisez assez de forteresses. Un de vos passagers est capable de transformer un secteur jaune en secteur vert (territoire repris à l'ennemi). Mais l'ennemi reprendra la zone si elle n'est pas suffisamment défendue.

QUELQUES CONSEILS UTILES

De nombreux indices se trouvent cachés dans les secteurs situés au Sud Ouest de l'écran radar, explorez-les donc tous, avant d'aller au couvent.

Il y a du carburant dans les territoires en vert. Au début du jeu, le mieux protégé pour vous approvisionner est situé près des territoires alliés (en blanc).

Après, il faudra prendre le carburant dans les réserves ennemies- Voir 7, comment prendre les territoires ennemis.

S'il est à bord, un des personnages sera capable de réparer l'hélicoptère, lors d'une escale dans une des zones.

Sachez aussi que les espions peuvent vous révéler des informations sur les secteurs les environnant.

Si vous sortez du champ de l'écran radar, les détails du sol disparaissent de l'écran et votre position reste fixe sur le plan détaillé. Elle restera fixe tant que vous n'aurez pas su trouver la bonne manoeuvre avec votre manette de jeu, pour revenir en arrière. Dès que vous verrez votre position bouger à nouveau sur le plan détaillé, vous serez prêt à reprendre le jeu.

Il vous est également conseillé de voler en rase-mottes lorsque vous tirer sur une cible au sol.

LA CLÉ DE L'ÉNIGME

Pour réussir parfaitement votre mission, vous aurez besoin du retour en arrière dans le temps de Jim, votre jumeau temporel.

....Bonne chance!

LOADING INSTRUCTIONS CASSETTE

464: Hold down CTRL key and tap the small ENTER key.

664/6128: Type I (shifted @) TAPE ENTER then type RUN" ENTER.

DISK

Type RUN "BIGGLES" and press ENTER

BIGGLES TIMEWARP

THE GAME

To complete **TIMEWARP**, you must guide Biggles over enemy territory to locate the Secret Weapon, find the weapon test site, and finally escape from modern-day London back through the timewarp. At this point, you are given a secret code which will help in your mission to destroy **THE SOUND WEAPON**. You can play the **THE SOUND WEAPON** without completing **TIMEWARP**, but it won't be easy to finish it.

Playing TIMEWARP

All three parts of the game are played together, although they must be completed in the correct sequence (below). But at any minute you may find yourself thrown through the timewarp into another game.

The three symbols at the bottom of the screen act as damage indicators for the three game parts. Each time you are in mortal danger, the symbol disintegrates a little.

Biggles in the Air (1917)

Guide Biggles through enemy territory to locate and photograph the weapon. Avoid flak and enemy fire from the ground and air. You can use your bombs on the enemy guns. Hit the weapon dumps to get more bombs.

Biggles on the Battlefield (1917)

Battle past the enemy to reach the test site. You start with a limited number of grenades: extra grenades can be found in the caves (you can carry up to 5). Some enemy positions can only be destroyed with a grenade.

Biggles in London (1986)

Get both Biggles and his time twin, Jim, to safety in a mad dash across London's rooftops to get the secret code and escape from the police. Watch out for snipers and avoid the rooftop patrols. You need a good run up to get over the large gaps between buildings. Careful strategy is the key to this game as you're not armed. Keep both men close together - if they get too far apart, you won't be able to jump to the next roof. The guards mainly concentrate on the standing player, so if you crouch down, a guard may walk straight past without seeing you. Press FIRE on joystick then pull it back to switch between the two characters.

CONTROLS

TIMEWARP

Restart game f1 pause game f7

BIGGLES IN THE AIR

Standard joystick movement controls. Press FIRE repeatedly to shoot down enemy planes. Hold down FIRE to release bombs.

BIGGLES ON THE BATTLEFIELD

Standard joystick movement controls. Repeatedly press FIRE to shoot enemy soldiers. Hold

down FIRE to throw a grenade.

BIGGLES IN LONDON

Standard joystick movement controls. Press FIRE and DOWN together to switch control between Biggles and Jim. Press FIRE near the edge just before you jump to cross between buildings.

THE SOUND WEAPON

Keyboard or joystick

Bank left	Z
Bank right	X
Nose down (forward)	J
Nose up (backward)	\
Fire	Spacebar

The equivalent joystick positions apply.

OTHER KEYS USED

Increase altitude	+
Decrease altitude	?
Take	T
Drop	D
Make choice	RETURN
Map	M
Music on/off	S
Restart game	Q
Pause game	H

To enter code see manual.

CASSETTE: Press any key to start.

DISK: Press FIRE to start

THE SOUND WEAPON

THE ADVENTURE

The object of this game is to find and destroy the enemy sound weapon. When the game has loaded you are asked for a code word. If you've completed TIMEWARP, you'll know it. Use Z or X keys to select each letter, pressing SPACE or FIRE to fix each in turn. At the beginning of the game, you and Jim are in a helicopter, with the latest sonar technology on board, flying over enemy trenches in 1917.

Make your way to the first location (the Allied Camp) indicated by a white square on your Radar Map. When you reach this sector, land at the Allied Camp, then find Marie, who is in this sector. Take her to the next Location (the convent) now shown on the Radar Map. When you get there, you'll be shown the Test Site Location. On reaching the Test Site, you'll be told where the Secret Weapon is - but only if you can quote the secret code uncovered in London. You can still attempt to locate and destroy the Secret Weapon without the code, but it won't be easy.

1. GAMEPLAY

The helicopter can carry up to four people and four objects simultaneously. Biggles, as the pilot, always remains on board. You will meet Biggles' pals Algy, Bertie and Ginger, "double agent" Marie, and Smith. You may also come across a friendly Spy. Objects which may be carried include a Machine gun, ammunition and spare fuel. It's up to you to decide who and what to carry at each stage of the game.

The game ends when you destroy the Secret Weapon or earlier if you crash, run out of fuel or if the damage indicator reaches maximum. You score points for flying, finding people, picking up objects and destroying the Secret Weapon.

2. FLIGHT CONTROL

The gunsight is in the centre of the screen, and a compass point around it shows your heading. The gunsight is also used as a reference point-when it is aligned with the horizon, the helicopter is hovering on the level. Pushing the nose down moves the helicopter forward, putting the horizon above the sight. Bringing the nose up moves the helicopter backward, putting the horizon below the sights. Turn the helicopter by banking left or right. Your altitude may change if you bank too sharply.

To land, keep the helicopter level and reduce altitude gradually.

3. COCKPIT INSTRUMENTS

Top panel, left to right: VSI (Vertical Speed Indicator), Fuel Gauge, Damage Indicator, Score, Rev counter (controlled automatically by the onboard computer), and ASI (Air Speed Indicator).

Below cockpit window: heading, altitude, amount of ammunition remaining and current sector number.

Lower screens displays: personnel (left) and objects carried (right) onboard the helicopter. The central map display is described below.

4. MAPS

Two types of map are available - Radar and Detailed.

The radar map shows the whole battlefield area and the current status of each sector on the map:

WHITE	Special Location Sector
BLACK	Unknown Territory
RED	Enemy Territory
YELLOW	No Man's Land
GREEN	Safe Ground
BLUE	Enemy Aircraft Patrols
PURPLE	Enemy Fuel Dump

The flashing sector shows your current position and can be expanded into a detailed map by pressing M.

On the Detailed map a moving dot shows your exact position. Red dots are enemy troops, and the other coloured dots are either people or objects such as fuel. Press M again to return to the Radar map.

Location Sectors contain a symbol for that Location. The exact position of the landing site for a Location is shown as a rectangle next to the symbol.

TAKING AND DROPPING

Each time you enter a sector, only some of the objects which may be picked up are revealed.

Locate the character or object you wish to pick up using the detailed map. As you approach it, you can see someone waiting or a packing case. Keep the person/object within your cockpit view, land, and press T to Take. If the person/object can be brought on board, it is described on screen. Press Return/Enter to bring it on board. If more than one object is visible, press Space to select another. Press D to Drop something, select who or what with Space, and press Return/Enter. When you're ready to leave, take off using the increase altitude key. Fuel goes into the tank if there's room. If the tank is more than half full, the spare fuel appears on board. The tank is refilled, if necessary, when you next land.

When you've found the machine gun and ammunition, back-up ammunition can be carried on board. The gun is reloaded, if it is empty, when you land.

6. THE ENEMY

Enemy positions can be seen in red on the detailed map, and may be a patrolling soldier or a stronghold. Enemies and friends look the same from a distance, but patrols shoot at you if you

get too close. Strongholds will inflict more damage as they have greater fire-power. Watch out for enemy aircraft in the blue sectors on the radar map.

7. TAKING ENEMY TERRITORY

Enemy troops are in command of the red sectors on the radar map. A red sector becomes yellow (No Man's Land) if you destroy enough strongholds. One of your passengers may be capable of holding this sector single-handed and make it Safe Ground (green) - but the enemy will retake the sector if it is not occupied quickly and defended. Any remaining resistance will have gone when you next return to this sector.

HINTS

There are lots of useful things in the South West corner of the radar map, so explore all these sectors before going on to the convent.

Fuel is found on Safe Ground (Green sectors on the radar map). At the start of the game, the closest supply is in the sectors around the Allied Camp. Later on you will have to raid the enemy territory for supplies - see 7. Taking Enemy Territory. Enemy Fuel Dumps (Purple sectors) are only found behind enemy lines.

One of the characters can repair the helicopter, if he's on board when you land at one of the main locations.

Spies may reveal information about surrounding sectors.

If you go outside the map area, the ground detail disappears and your position is frozen on the detail map. You should turn round or reverse until you can see your position moving again on the detail map.

Remember that machine guns need strong men to fire them.

It is advisable to adopt a hedge-hopping approach when attacking ground targets.

CRYPTIC CLUE

To complete your mission, you'll need feedback from your time twin!

Biggles © 1986 Yellowbill Services Ltd and Mirrorsoft Ltd. the computer program contained in Biggles and associated documentation and materials are protected by National and International copyright Law. Storage in a retrieval system, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without express written permission from mirrorsoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide.

Film and characters: © copyright Yellowbill Services Ltd & W E Johns Publications Ltd with music by WE M.U.S.I.C. Side A Designed and programmed by Dalai Software Ltd. Side B Designed by Rod Hyde and programmed by Mr Micro.