AMIGA CD32™

Commodore

FIRE&ICE

THE DARING ADVENTURES OF COOL COYOTE



"THE BEST PLATFORMER SINCE RAINBOW ISLANDS"

(THE ONE 92%)

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life.
Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions – discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the linking cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

WARNUNG BETREFFEND EPILEPTISCHE ANFÄLLE

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmerndem Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm, auf jeden Fall so weit entfert, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfzehnminütige Pause ein.

AVVERTIMENTO RELATIVO ALL'EPILESSIA

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video gioch.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfartallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guadano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presenti uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

PRECAUZIONI DA PRENDERE IN TUTTI I CASI PRIMA DI UTILIZZARE UN VIDEO GIOCHI

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause 10-15 minuti.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en presence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'ecran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utiliser de préférences les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FIRE&ICE

Fire & Ice Instructions.

Loading.

CD32.

Insert your Fire & Ice CD into the machine and switch on.

Amiga CD drive.

Cold Start.

Insert your Fire & Ice CD into the machine and switch on.

Workbench Start.

Double-click on the 'Fire:' disk, then double-click on the Fire&Ice icon.



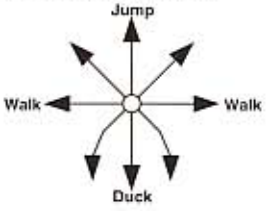
Controls.

Control of Cool Coyote is by joystick, mouse or game controller, auto-detected by selecting any direction on that device. Plug your chosen device into port 1 of your CD32, or port 2 on your Amiga computer, both called the game port. Amiga keyboard owners may also select keyboard control or the other port, called the mouse port.

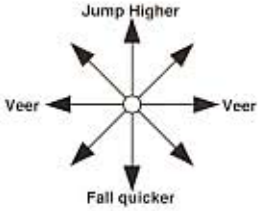
You have two modes in which to use your control device, normal or jump button (J-B). In normal mode, Up moves up, as you would expect. In J-B mode, the up function is moved onto a second button. Game controllers especially are easier to operate with jump on a separate button. Note that most joysticks only have one button so do not select J-B mode with a single button joystick.

FIRE&ICE

Game Controller in normal mode:



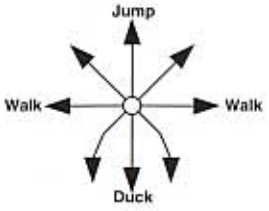
On the ground



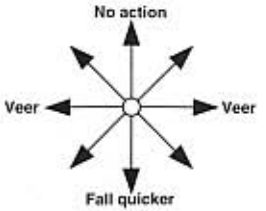
In the air

Red button - Fire weapons.
Yellow button - Fire special weapon, or snow bomb if ducking.
Pause (middle) button - Pause game, press again or red button to restart.
Other buttons - no action

Game Controller in jump button (J-B) mode:



On the ground



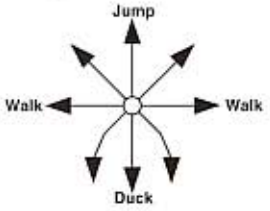
In the air

FIRE&ICE

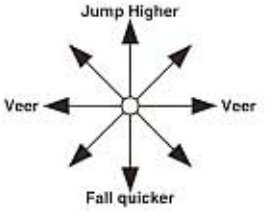
Red button - Fire weapons.
Yellow button - Fire special weapon, or snow bomb if ducking.
Pause (middle) button - Pause game, press again or red button to restart.
Blue button - Jump, or jump higher.
Either front button - As blue button. This gives you plenty of options.
Green button - no action

Joystick.

One button joysticks cannot be used sensibly in J-B mode.



On the ground



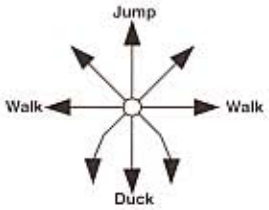
In the air

Button - Fire weapons.

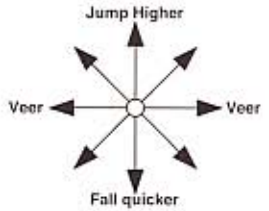
Mouse.

This particular mode is not recommended, but the O.S. does support mouse control, so here it is. The mouse is being polled relative, so continual movement is required to keep Cool Coyote on the move.

Mouse in normal mode.



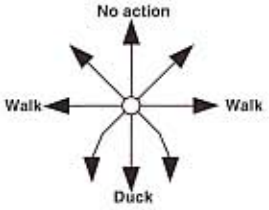
On the ground



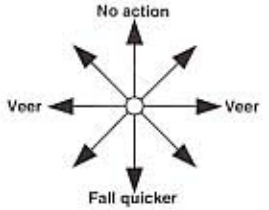
In the air

Left button - Fire weapons.
Right button - no action.

Mouse in jump button (J-B) mode:



On the ground



In the air

Left button - Fire weapons.
Right button - Jump, or jump higher.

Jab fire to launch a small ice pellet. Duck and hold fire down to launch a snow bomb, up to seven can be carried at once. Whilst not ducking, hold fire down to launch the current special weapon, if you have one. The special weapon button may be used to fire a special weapon immediately.

Keyboard.

Many keys may be used, offering a wide choice of setups for left and right-handed players.

up	up							up	up
Q	W	e	r	t	y	u	i	O	P

down	down							down	down
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;

left	left	right	right			left	left	right	right
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

The cursor arrow keys are also available.

The ctrl (control), alt (alternate) and both shift keys are used as fire buttons.

Press the 'Help' key on the keyboard during play to pause the game, or use the middle (play/pause) button on the game controller.
From pause, press the 'Help' key or the play/pause button to resume the game, or press fire. To quit the game and return to the titles sequence, press 'Esc' on the keyboard, or press the two front buttons on the game controller simultaneously.

Player Options.

Press any function key during the titles sequence or demo game to bring up the options screen. The following options are available:

F1 - select normal or jump button mode and which port, or keyboard. Your control device is detected automatically when you move it.
F2 - small maps display on or off,
F3 - Select full competition mode, i.e. play all worlds in sequence, or 1st to 4th world trainer mode, where you can practise on one world only with 9 lives.
F4 - In-game music on CD, on computer (chip) or off.

Game controllers use the blue button as F1,
reverse button as F2,
forwards button as F3,
green button as F4.

Fire & Ice will attempt to save your high score table to non-volatile storage. This will be non-volatile RAM on your CD32, or is selectable on your Amiga computer via preferences. See your Amiga manual for more details.

The Story So Far.

Suten quietly congratulated himself. This was the perfect place to hide. Already worshipped by the indigenous Human population, he could remain here undisturbed. He needed to rest for some time, it had been a long journey, over 12 light years across the coldness of space. Here he could absorb energy from the heat of the midday sun, and it was very hot here. He began to make plans for his takeover of this small planet, all he needed now was time to replenish his energy. He laughed out loud as he recalled the moment of his escape from his prison of two thousand years. It had actually been very easy, he thought. The guards had become slow and lethargic, they had made mistakes. He knew they would, after all, he had time to wait, nothing but time.

Glemm had picked up the trail at last. It had taken a while, but he knew that somewhere there would be evidence of the vast expense of magical energy required to transport his old enemy away from this place. How could they have let him escape, he wondered?

He called upon the elemental forces to begin the chase. He would have to be careful, Suten was dangerous. He would have no qualms about starting a full-scale elemental battle wherever he was, and at any cost to his surroundings. Glemm remembered how an entire solar system had been destroyed prior to Suten's capture. That was why he had been incarcerated for the remainder of his existence.

The trail led to a small blue-green planet, the third of nine orbiting a yellow star. Suten was bound to be somewhere in the hotter regions. Fire had always been his favourite elemental force, it was more destructive than the others. This was not going to be easy. Direct confrontation would be disastrous for all the life-forms on the planet. No, there had to be another way. Glemm needed an agent, someone he could help to defeat Suten without arousing too much suspicion. Who would be the best choice, certainly not a Human, they were far too stupid and clumsy. They couldn't hero their way out of a paper bag. The sort of hero required needed to be smart, cunning, fast, and willing to travel!

Glemm began his search near the northern polar ice cap. There weren't many suitable candidates here at all. He could feel Suten's evil magic even here, he didn't have long. Many of the less intelligent creatures were already behaving aggressively towards each other, on a path of certain self- destruction. Where was the hero he needed? Walruses? Too slow! Peskimos? Too stupid! He focussed on a small iglou, and heard the distant sound of music. He had chanced upon the home of one Cool Coyote. He couldn't risk direct contact. His materialisation would almost certainly be detected by the rejuvenated Suten. He would have to help the hero in more subtle ways...

Weaponry.

Cool Coyote's main weapon is ice pellets, small round lumps of ice which can freeze enemies. More than one hit may be required to do this. Jab fire to launch an ice pellet.

Secondary special weapons may also be obtained. Metal discs may be found lying around, which bear symbols relating to their function. Touch the disc to pick it up. It turns blue and moves to the top right of the screen to confirm that it has been collected. The special weapon display also shows smaller versions of the symbol. Up to three of these are displayed, showing the last three shots of the weapon. Some may only start with one or two shots. Picking up another disc of the same type as that already held will accumulate shots, whereas picking up a different type will replace the old weapon.

Multiple special weapons discs are contained in bonus ice blocks, and crystal orbs.

More special weapons are revealed as the game progresses. You will find such weapons as airbombs, rain clouds, shields and the sonic bark!

Clouds and Snow Bombs.

Cool Coyote can carry up to seven snow bombs at a time, launched by ducking down and holding fire pressed for a short time. These bombs rise into the air and hit all enemies on screen. Snow bombs can be obtained from three places:

1) clouds. This is the main source, not to be confused with thunderheads, which are an altogether unpleasant experience. Fire at the fluffy white clouds to cool them down. They will start to rain, then hail, then snow if you continue to fire at them. Once snowing they deposit

large flakes, which may be collected for later use. After a short time the clouds can snow no more and become storm clouds. Move away at this point to avoid being struck by lightning,
2) bonus ice blocks. Instead of special weapons discs, occasionally a snow bomb may be released,
3) crystal orbs, behaving much as bonus ice blocks.

Freezing Enemies.

One or more hits from ice pellets or snow bombs is required to freeze each enemy. They will stay frozen for a few seconds before flashing. This indicates that they are thawing out. They will then resume their normal activities, but beware, they will be more immune to a second freezing. In order to eliminate a meanie you must shatter it while it is frozen by walking or jumping into it. The puppies can also shatter enemies. Note also that freezing a flying enemy will cause it to crash to the ground and shatter.

At the moment that you shatter a meanie it will reveal a key part if it was carrying it, accompanied by a sound effect. The key will remain where it was produced until Cool Coyote approaches it, whereupon it will chase him until picked up.

Displayed Information.

# SCORE	LLLLLOOO
0	*******

is a snowflake showing the number of days remaining to complete the land, each 'arm' of the flake represents one day and night. When the flake is gone, on the seventh night, the fire wizard will have had time to locate our hero and hot things up for him.

LLLLL is the lives remaining display. Up to nine lives may be held in reserve.

OOO is the special weapon, showing the last three shots and the type.

******* is the snow bomb stock, up to seven may be carried.

FIRE&ICE

Getting from Place to Place.

Each of the countries visited by Cool Coyote is split into as many as five lands. Some lands are secret locations and others may be skipped if you find secret exits. It is not necessary to visit all lands to complete the game. You are given a percentage of the lands covered with your high score entry. It is possible to visit all lands in one game, there are no either/or situations.

Exit from most lands will be via the ice door, which Cool Coyote must locate on each land. This will be shaped like a key-hole. The key to open this has been split into six pieces and each piece has been given to one of Satan's minion types, e.g. one of the penguins will have one part (always the same part, not always the same penguin!). As our hero collects each part, all currently collected parts are shown at the bottom of the screen. Touching the exit door with an incomplete key also does this. Touching the exit door having collected all the parts will open the door. Jump through the door to get to the next land.

Some lands have secret and not-so-secret exits, jumping into these will also get to another land. The full key is not required to do this.

Ice Steps and Bridges.

Situated around the landscape are magical ice switches. Step onto them to activate a column of ice steps or an ice bridge. These temporarily provide access to other places. They slowly melt and finally are unable to support any weight. The hotter the land, the quicker they melt. Puppies will use the steps and bridges, but lead them away before the ice melts.

Puppies.

On many lands, Coyote puppies can be found. If on screen or just beyond they will attempt to jump towards Cool Coyote for protection. They are too small to concern other creatures and will not be hurt by them. Like Cool Coyote, they are able to fire small ice pellets, and do so when he does. They can be led to the exit doorway and through it to yield an extra life. One way to do this is to stand opposite the exit.

Puppies are afraid to use moving platforms and cannot jump large gaps or into deep holes. They will also wander off if left behind. They can be made to jump ahead of Cool Coyote by firing rapidly for a short time. This makes the puppies feel brave and they will move off in the direction the Coyote is facing. Stop firing for a short while and they will return. The puppies can also shatter frozen enemies, and, since they can fire ice pellets, are capable of eliminating meanies on their own, even if Cool Coyote has been hit.

FIRE&ICE

Days and Nights.

The sky colour changes from day to night every so often, and the snowflake at the top left of the display information loses one 'arm' at every nightfall (Except the first). After seven days and nights, the fire wizard will track down Cool Coyote and hot things up for him. Keep going at this point, and hurry to the exit, it only gets hotter from here on.

Bonus Objects.

Many small bonus objects are dotted about each land. These may be collected for bonus points and are also accumulated towards extra bonuses.

Extra Lives.

Extra lives, indicated by the 1UP symbol are awarded at 20,000, 70,000, 150,000, 260,000 and 400,000 points. They are also obtained by picking up the Bone-us ice bones and by guiding puppies through the exit doors.

Credits.

Game design by Andrew Braybrook and Phillip Williams.
Programmed by Andrew Braybrook.
Original graphics by Phillip Williams.
Additional original graphics by John Lilley and Andrew Braybrook.
Sound and Music by Jason Page.

Extra graphics by John Kershaw, Colin Seaman and Emma Cubberley.
O.S. Technical support from Mike Montgomery, Toby Simpson and Iain Wallington.
Project Co-ordinator: Graeme Bonall, Renegade.

Produced by Graftgold Ltd.
Published by Renegade.

FIRE&ICE

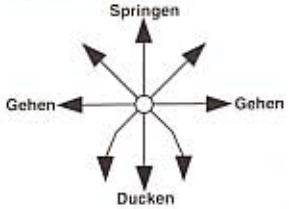
Fire & Ice - Anleitung

Laden

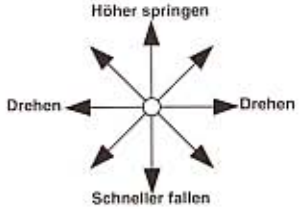
CD32
Legen Sie Ihre CD Fire & Ice ein, und schalten Sie den Computer ein.
Amiga mit CD-Laufwerk
Kaltstart
Legen Sie Ihre CD Fire & Ice ein, und schalten Sie den Computer ein.
Start von der Workbench
Öffnen Sie das Symbol der "Fire:"-Diskette mit Doppelklick, und doppelklicken Sie dann auf das Fire&Ice-Symbol.

Steuerung

Cool Coyote kann mit dem Joystick, der Maus oder dem Spielcontroller gesteuert werden. Welchen dieser Controller Sie verwenden, wird automatisch festgestellt, wenn mit dem jeweiligen Gerät eine Richtung gewählt wird. Schließen Sie den gewählten Controller an Port 1 Ihres CD32 bzw. an Port 2 Ihres Amiga-Computers an. Beide werden als Spielport bezeichnet. Eigentümer der Amiga-Tastatur können auch Tastatursteuerung oder den anderen, als Mausport bezeichneten Port wählen.
Sie können Ihren Controller in zwei Modi einsetzen: Normal und Sprungtaste (J-B). Im Normalmodus bewirkt Oben eine Bewegung nach Oben. Im J-B-Modus wird eine zweite Taste mit der Oben-Funktion belegt. Insbesondere bei Spielcontrollern lassen sich Sprünge leichter mit Hilfe einer zweiten Taste ausführen. Beachten Sie, daß die meisten Joysticks nur über eine Taste verfügen. Wenn Ihr Joystick nur eine Taste hat, dürfen Sie den Modus J-B nicht wählen.
Spielcontroller im Normalmodus:



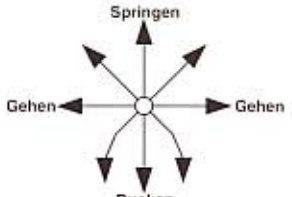
Auf dem Boden



In der Luft

Rote Taste - Waffen feuern
Gelbe Taste - Spezialwaffe feuern oder beim Ducken die Schneebombe
Pausetaste (Mitte) - Spielpause; zur Wiederaufnahme des Spiels nochmals drücken oder rote Taste betätigen
Andere Tasten - Keine Wirkung

Spielcontroller im Sprungtastenmodus (J-B):



Auf dem Boden

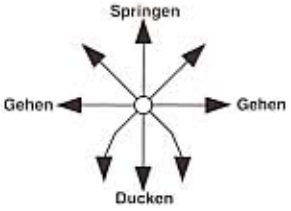


In der Luft

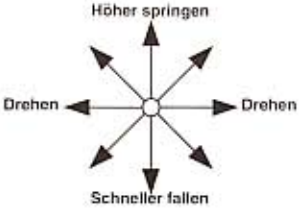
Rote Taste - Waffen feuern
Gelbe Taste - Spezialwaffe feuern oder beim Ducken die Schneebombe
Pausetaste (Mitte) - Spielpause; zur Wiederaufnahme des Spiels nochmals drücken oder rote Taste betätigen
Blaue Taste - Springen oder Höher Springen
Beide vorderen Tasten - Wie blaue Taste. Damit haben Sie viele Optionen.
Grüne Taste - keine Wirkung

Joystick

Joysticks mit einer Taste lassen sich im Modus J-B nicht sinnvoll einsetzen.



Auf dem Boden



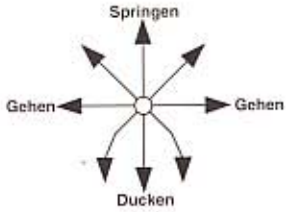
In der Luft

Taste - Waffen feuern

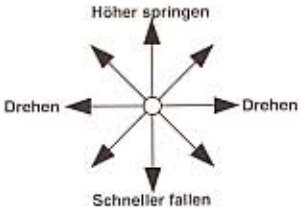
Maus

Dieser spezielle Modus wird nicht empfohlen, doch da das Betriebssystem die Mausteuerung unterstützt, wird sie mit angeführt. Die Mausbefehle werden nicht sonderlich gut abgenommen. Damit Coal Coyote beim Gehen nicht immer wieder stehenbleibt, muß die Maus ununterbrochen bewegt werden.

Maus im Normalmodus



Auf dem Boden



In der Luft

Linke Taste - Waffen feuern
Rechte Taste - Keine Wirkung

Maus im Sprungtasten-Modus (J-B)



Auf dem Boden



In der Luft

Linke Taste - Waffen feuern
Rechte Taste - Springen oder höher springen

FIRE&ICE

Drücken Sie Feuer, um eine kleine Eiskugel zu werfen. Drücken Sie sich, und halten Sie die Feuertaste gedrückt, um eine Schneebombe zu werfen. Sie können gleichzeitig bis zu sieben Schneebomben mit sich führen. Wenn Sie sich nicht ducken, halten Sie die Feuertaste gedrückt, um die aktuelle Spezialwaffe einzusetzen, wenn Sie über eine solche verfügen. Mit der Spezialwaffen-Taste können Sie eine Spezialwaffe sofort abfeuern.

Tastatur

Viele Tasten stehen zur Verfügung, so daß sich für Links- und Rechtshänder viele Möglichkeiten einrichten lassen.

Oben	Oben								Oben	Oben	
Q	W	e	r	t	z	u	i		O	P	
Unten	Unten								Unten	Unten	
A	S	d	f	g	h	j	k	l	Ö		
Links	Links	Rechts	Rechts				Links	Links	Rechts	Rechts	
Y	X	C	V	b	n	M	,	.	-		

Die Cursortasten können ebenfalls benutzt werden.
Die Tasten STRG, ALT sowie beide Hochstelltasten wirken als Feuertaste.
Um während des Spiels eine Pause einzulegen, drücken Sie auf der Tastatur die HILFE-Taste, oder Sie verwenden die mittlere Taste des Spielcontrollers (Spielen/Pause).
Um das Spiel aus der Pause wieder aufzunehmen, drücken Sie die HILFE-Taste oder die Taste Spielen/Pause oder die Feuertaste. Um das Spiel zu verlassen und zur Anfangssequenz zurückzukehren, drücken Sie auf der Tastatur ESC, oder Sie drücken gleichzeitig die beiden vorderen Tasten auf dem Spielcontroller.

Spieleroptionen

Drücken Sie während der Anfangs- oder Demosequenz eine beliebige Funktionstaste, um den Optionsbildschirm aufzurufen. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:
F1 - Wählen Sie Normal- bzw. Sprungtasten-Modus und Port oder Tastatur. Ihr Controller wird automatisch durch die Bewegung erkannt.
F2 - Fenster mit kleinen Karten ein oder ausblenden
F3 - Wählen Sie den kompletten Weltstreit-Modus, d. h. spielen Sie nacheinander alle Welten, oder den Trainer-Modus für die 1. bis 4. Welt, wo Sie mit neun Leben pro Welt üben können.
F4 - CD-Musik bzw. Computer-Musik während des Spiels ein oder aus.
Auf dem Spielcontroller wirkt die blaue Taste als F1,

die Rückwärtstaste als F2,
die Vorwärtstaste als F3 und die
grüne Taste als F4.

Fire & Ice speichert Ihre Rekordtabelle vorzugsweise im nichtflüchtigen Speicher. Das ist normalerweise der nichtflüchtige RAM-Speicher auf Ihrem CD32. Sie können aber auch mit der Option "Voreinstellungen" wählen, wo die Rekorde abgelegt werden sollen. Weitere Informationen dazu finden Sie in Ihrem Amiga-Handbuch.

Waffen

Cool Coyotes Hauptwaffe sind Eiskügelchen - kleine, runde Eisstücke, die den Gegner einfrieren. Dafür werden mitunter auch mehrere Treffer benötigt. Betätigen Sie die Feuertaste, um ein Eiskügelchen abzuschießen.
Sekundäre Spezialwaffen sind ebenfalls verfügbar. Metallscheiben können überall gefunden werden; ihre Funktion wird durch Symbole gekennzeichnet. Berühren

FIRE&ICE

Sie eine Scheibe, um sie aufzunehmen. Sie färbt sich dann blau und bewegt sich zur Bestätigung, daß sie aufgenommen wurde, in die obere rechte Ecke des Bildschirms. Im Spezialwaffen-Fenster sehen Sie auch kleinere Ausgaben des Symbols. Bis zu drei werden davon dargestellt, sie stehen für die letzten drei Schüsse dieser Waffe. Manche Waffen haben nur einen oder zwei Schüsse. Durch die Aufnahme einer weiteren Scheibe vom gleichen Typ wird die Anzahl der Schüsse erhöht; wird eine Scheibe vom anderen Typ aufgenommen, ersetzt diese die alte Waffe.
Mehrere Spezialwaffenscheiben sind in Bonus-Eisblocks und Kristallkugeln enthalten.
Im Verlauf des Spiels entdecken Sie noch andere Spezialwaffen. So finden Sie z.B. Luftbomben, Regenwolken, Schilde und das Schallgebell!

Wolken und Schneebomben

Cool Coyote kann bis zu sieben Schneebomben auf einmal bei sich tragen. Um sie abzuschießen, müssen Sie sich ducken und die Feuertaste kurz gedrückt halten. Die Bomben steigen dann in die Höhe und treffen alle Feinde auf dem Bildschirm. Schneebomben kann man an drei Orten erhalten:
1) Wolken. Wolken sind die Hauptquelle und nicht mit Donnerhäuptern zu verwechseln, die durch und durch unangenehm sind. Feuern Sie auf die flaumigen, weißen Wolken, um sie abzukühlen. Wenn Sie weiter darauf feuern, geben sie zuerst Regen, dann Hagel und dann Schnee ab. Wenn die Wolken schneien, geben Sie große Flocken ab, die für die spätere Verwendung eingesammelt werden können. Nach kurzer Zeit können die Wolken nicht mehr schneien und verwandeln sich in Gewitterwolken. Entfernen Sie sich daraufhin schnell, um nicht vom Blitz getroffen zu werden.
2) Bonus-Eisblöcke. Anstatt der Spezialwaffenscheiben werden mitunter Schneebomben freigegeben.
3) Kristallkugeln. Verhalten sich im großen und ganzen wie Eisblöcke.

Feinde einfrieren

Um Feinde einzufrieren, müssen diese von einer oder mehreren Eiskügelchen und Schneebomben getroffen werden. Sie bleiben kurze Zeit gefroren und blinken dann auf. Dies bedeutet, daß die Feinde wieder auftauen. Sie nehmen danach wieder ihre normalen Tätigkeiten auf, haben jedoch eine gewisse Immunität gegen ein zweites Einfrieren entwickelt. Um einen Bösewicht auszulöschen, müssen Sie ihn zerschmettern, indem Sie auf ihn treten oder springen, während er gefroren ist.
Die Welpen können ebenfalls Feinde zerschmettern. Beachten Sie auch, daß ein fliegender Feind durch Einfrieren abstürzt und zerschellt.
Wenn Sie einen Bösewicht zerschmettern, enthüllt dieser ggf. einen Schlüsselteil; gleichzeitig vernehmen Sie ein Geräusch. Der Schlüssel bleibt an der betreffenden Stelle, bis sich Cool Coyote ihm nähert. Danach verfolgt er den Schlüssel, bis er aufgenommen wird.

Angezeigte Informationen

# SCORE (Punktzahl)	LLLLLOOO
0	*******

ist eine Schneeflocke, die die Anzahl der Tage anzeigt, die dem Helden in einem Gebiet verbleiben. Jeder "Arm" der Flocke steht für einen Tag und eine Nacht. Wenn die Flocke in der siebten Nacht verschwindet, kann der Feuerzauberer unseren Helden ausmachen und ihm gehörig einheizen.
LLLLL steht für die verbleibenden Leben. Man kann bis zu neun Leben haben.
OOO steht für die Spezialwaffe; gezeigt werden die drei letzten Schüsse und die Art der Waffe.
******* ist der Vorrat an Schneebomben. Es können bis zu sieben Schneebomben gleichzeitig getragen werden.

Fortbewegung

Jedes Land, das Cool Coyote besucht, ist in fünf Gebiete unterteilt. Einige Gebiete sind geheime Orte, andere können ausgelassen werden, falls Sie Geheimausgänge finden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen nicht alle Länder besucht werden. Mit Ihrer Punktzahl wird Ihnen die Prozentzahl der abgehakten Gebiete angegeben. Es ist möglich, innerhalb eines Spiels alle Gebiete zu untersuchen; es gibt keine Entweder-Oder-Situationen.
Die meisten Gebiete kann Cool Coyote durch eine Eistür verlassen, die er in jedem Gebiet suchen muß. Die Tür hat die Form eines Schlüssellochs. Der Schlüssel

zu dieser Tür wurde in sechs Teile zerlegt und jedes Teil einer Art den Gesellen Satans gegeben. Einer der Pinguine hat z. B. ein Teil (immer das gleiche Teil, aber nicht immer der gleiche Pinguin!). Wenn unser Held ein Teil aufnimmt, werden die sich in seinem Besitz befindlichen Teile am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Wird eine Ausgangstür mit einem unvollständigen Schlüssel berührt, werden die Teile ebenfalls gezeigt. Wird die Ausgangstür berührt, nachdem alle Teile eingesammelt wurden, öffnet sich die Tür. Springen Sie durch die Tür ins nächste Gebiet.
Einige Gebiete haben geheime und nicht so geheime Ausgänge. Wenn Sie durch diese springen, gelangen Sie ebenfalls in ein anderes Gebiet. Der vollständige Schlüssel ist hierfür nicht vonnöten.

Eisstufen und -brücken

Überall in der Landschaft sind magische Eisschalter verteilt. Treten Sie auf einen Schalter, um eine Eistreppe oder Eisbrücke zu aktivieren, mit denen Sie vorübergehend an andere Orte gelangen können. Die Treppen und Brücken schmelzen langsam, bis sie schließlich kein Gewicht mehr tragen können. Je heißer das Gebiet, desto schneller schmelzen sie. Welpen benutzen die Stufen und Brücken - fahren Sie sie fort, ehe das Eis schmilzt.

Welpen

In vielen Gebieten findet man Kojotenwelpen. Wenn sie sich auf dem Bildschirm oder in der Nähe befinden, versuchen sie, auf Cool Coyote zurückzuspringen, um von ihm beschützt zu werden. Sie sind zu klein, als daß sich andere Wesen für sie interessieren würden und werden daher nicht belästigt. Sie können wie Cool Coyote kleine Eiskügelchen feuern und tun dies, wenn Cool Coyote selbst kleine Eiskügelchen wirft. Sie können zu den Ausgangstüren und hindurch geführt werden, um ein zusätzliches Leben zu erhalten. Unter anderem kann dies erreicht werden, indem man sich auf die andere Seite der Tür stellt.
Welpen haben Angst vor beweglichen Plattformen und können nicht über große Lücken und in tiefe Löcher springen. Wenn sie zurückgelassen werden, laufen sie davon. Wird die Feuertaste kurzzeitig schnell nacheinander gedrückt, überholen die Welpen Cool Coyote. Sie fühlen sich dann sehr mutig und laufen weiter in die Richtung, in die Cool Coyote schaut. Wenn Sie mit dem Feuern kurz aufhören, kommen sie zurück. Die Welpen können auch gefrorene Feinde zerschmettern. Da sie Eiskügelchen abfeuern können, sind sie in der Lage, Bösewichte selbständig auch dann zu vernichten, wenn Cool Coyote getroffen wurde.

Tage und Nächte

Die Farbe des Himmels ändert sich von Zeit zu Zeit von Tag auf Nacht. Bei Einbruch der Dunkelheit verliert die Schneeflocke oben links im Informationsfenster einen "Arm" (außer in der ersten Nacht). Nach sieben Tagen und Nächten spürt der Feuerzauberer Cool Coyote auf und heizt ihm mächtig ein. Machen Sie weiter, und eilen Sie zum Ausgang, denn von jetzt an wird es immer heißer.

Bonus-Gegenstände

Überall in den Gebieten sind viele kleine Bonus-Gegenstände verstreut. Sammeln Sie sie ein, um Bonuspunkte zu erhalten. Bei einer gewissen Anzahl von Bonus-Gegenständen erhalten Sie einen Zusatzbonus.

Zusätzliche Leben

Bei 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 und 400.000 Punkten erhalten Sie jeweils ein zusätzliches Leben, was durch das Symbol 1UP angezeigt wird. Zusätzliche Leben können Sie auch erhalten, indem Sie Bonus-Eiskuchen aufnehmen und Welpen durch Ausgangstüren führen.

Instructions de Fire and Ice

Chargement

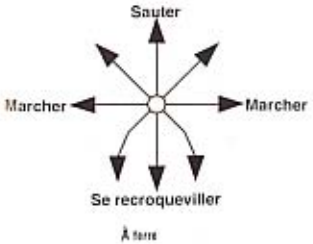
CD32
Insérez le CD Fire & Ice dans le lecteur, puis allumez-le.

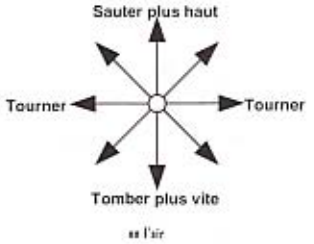
Lecteur de CD Amiga
Démarrage
Insérez le CD Fire & Ice dans le lecteur, puis allumez-le.
Démarrage avec le Workbench
Double-cliquez sur le disque 'Fire:", puis sur l'icône Fire&Ice.

Commandes

Cool Coyote se dirige au moyen d'un joystick, d'une souris ou d'un joypad, qui sont automatiquement détectés lors de la sélection d'une direction. Branchez le périphérique souhaité au port 1 de votre CD32 ou au port 2 de votre ordinateur Amiga, appelés tous deux port de jeu. Les propriétaires de claviers Amiga peuvent également sélectionner des commandes clavier ou un autre port, appelé port souris.
Il existe deux modes pour le périphérique de commande : normal ou avec le bouton 'sauter'. En mode normal, vers le haut provoque un déplacement vers le haut alors qu'en mode 'sauter', cette fonction est assignée à un autre bouton. En effet, les joypads sont plus faciles à utiliser si l'option 'sauter' se trouve sur un bouton différent. Notez que la plupart des joysticks n'ont qu'un bouton, et par conséquent ne sélectionnez pas ce mode sur ces modèles.

Joypads en mode normal :



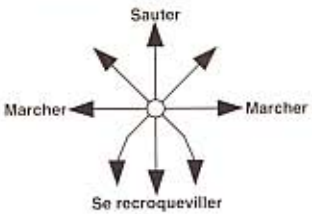


Bouton rouge : tirs.
Bouton jaune : tirs avec des armes spéciales ou des bombes de neige si vous vous recroquevillez.

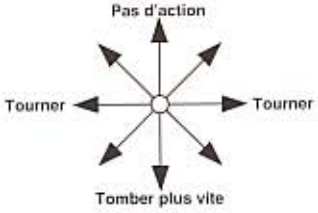
FIRE&ICE

Bouton (du milieu) pause : interrompt le jeu, appuyez à nouveau sur ce bouton ou sur le bouton rouge pour reprendre la partie.
Autres boutons : ne déclenchent aucune action.

Joypad en mode bouton 'sauter' :



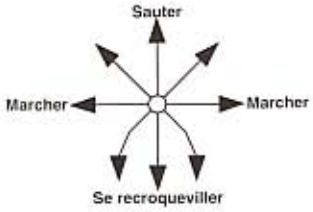
À terre



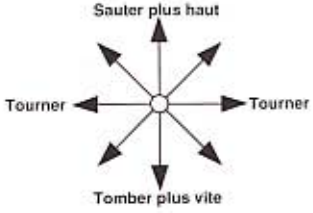
En l'air

Bouton rouge : tire.
Bouton jaune : tire avec des armes spéciales ou des bombes de neige si vous vous recroquevillez.
Bouton (du milieu) pause : interrompt le jeu , appuyez à nouveau sur ce bouton ou sur le bouton rouge pour reprendre la partie.
Bouton bleu : sauter ou sauter plus haut.
L'un des deux boutons de devant : idem bouton bleu, ce qui vous offre diverses possibilités.
Bouton vert : ne déclenche aucune action.

Joystick



À terre



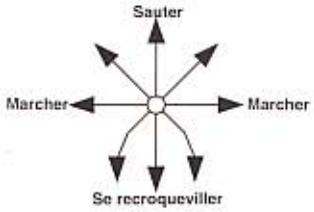
En l'air

Bouton : tire.

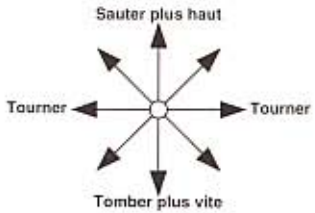
FIRE&ICE

Souris

Nous ne recommandons pas l'utilisation de ce mode même si le système d'exploitation accepte la souris. Celle-ci est interrogée sur sa position, il faut donc la déplacer de façon continue pour que Coal Coyote reste actif.
Souris en mode normal :



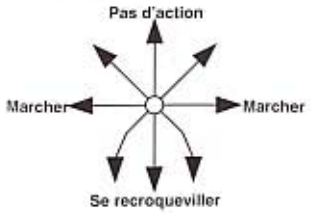
À terre



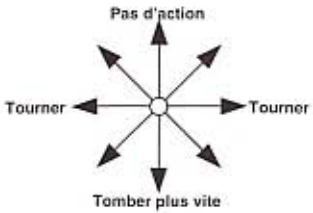
En l'air

Bouton gauche : tire.
Bouton droit : ne déclenche aucune action.

Souris en mode 'sauter' :



À terre



En l'air

Bouton gauche : tire.
Bouton droit : sauter ou sauter plus haut.

FIRE&ICE

Pour lancer une boulette de glace, actionnez le bouton de tir. Pour lancer une bombe de neige, recroquevillez-vous et maintenez le bouton de tir enfoncé. Vous pouvez en lancer sept d'un coup. Pour lancer votre arme spéciale en cours, le cas échéant, maintenez le bouton de tir enfoncé sans plonger. Le bouton d'arme spéciale peut être utilisé pour tirer une arme spéciale immédiatement.

Clavier

De nombreuses touches peuvent être utilisées, offrant de multiples possibilités de réglage aux joueurs droitiers comme gauchers.

haut	haut							haut	haut
Q	W	e	r	t	y	u	i	o	p
bas	bas							bas	bas
a	s	d	f	g	h	j	k	l	;
g.	g.	dr.	dr.			g.	g.	dr.	dr
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées.
Les touches de commande (Ctrl), alt, ainsi que les deux touches de majuscules servent de boutons de tir.
Appuyez sur la touche d'aide du clavier pour interrompre le jeu en cours ou utilisez le bouton du milieu (jouer/interrompre) du joypad.
Appuyez sur la touche d'aide, sur le bouton jouer/interrompre ou sur le bouton de tir pour reprendre le jeu. Pour sortir du jeu et revenir à la séquence de titre, appuyez sur ECHAP ou simultanément sur les deux boutons avant du joypad.

Options du joueur

Pour faire apparaître l'écran d'options, appuyez sur n'importe quelle touche de fonction pendant la séquence de titre ou de démonstration. Voici les différentes options disponibles :
F1 : pour sélectionner le mode normal ou Jump et le port au clavier. Le périphérique utilisé est détecté immédiatement lors du déplacement.
F2 : pour activer et désactiver les petites cartes.
F3 : pour sélectionner le mode de compétition, où vous jouez tous les mondes les uns à la suite des autres, ou le mode d'entraînement du premier au quatrième monde, dans lequel vous pouvez vous entraîner à un seul monde avec neuf vies.
F4 : pour activer et désactiver la musique.

Sur les joypads, F1 est remplacé par le bouton bleu, F2 par le bouton vers l'arrière, F3 par le bouton vers l'avant et F4 par le bouton vert.

Fire & Ice excelle à sauvegarder vos scores élevés sur de la mémoire non volatile. Cette mémoire est constituée par la RAM non volatile sur la CD32 ou peut être sélectionnée par l'intermédiaire des préférences sur l'Amiga (reportez-vous au manuel de votre Amiga pour de plus amples détails).

Armes

L'arme principale de Cool Coyote est la boulette de glace, petit morceau de glace arrondi qui gèle les ennemis. Plusieurs coups sont parfois nécessaires pour geler un adversaire. Pour lancer une boulette de glace, appuyez sur le bouton de tir.
Vous pouvez également vous procurer des armes spéciales secondaires. On trouve souvent des disques de métal sur le sol, portant des symboles relatifs à leur fonction. Pour ramasser un disque, touchez-le. Il prend une couleur bleue et vient se placer dans le coin supérieur droit de l'écran, confirmant ainsi qu'il a été ramassé. L'écran spécial d'affichage des armes indique aussi d'autres versions plus petites du symbole. Jusqu'à trois d'entre elles peuvent être affichées en même

FIRE&ICE

temps, montrant les trois derniers coups portés avec l'arme en question. Parfois un ou deux coups suffisent. En ramassant un disque du même type que celui que vous détenez déjà, vous accumulez les coups, tandis que ramasser un autre genre de disques remplace l'ancienne arme par la nouvelle.
Des multiples disques relevant des armes spéciales se trouvent à l'intérieur des blocs de glace et des boules de cristal.
Au cours du jeu, vous découvrirez également d'autres armes spéciales telles que la bombe aérienne, le nuage de plein, le bouclier et l'aboiement sonique !

Nuages et bombes de neige

Cool Coyote peut porter jusqu'à sept bombes à la fois, qu'il lance en plongeant et en enfonçant le bouton de tir pendant un court instant. Ces bombes s'élèvent dans les airs et touchent tous les ennemis qui se trouvent à l'écran. Les bombes de neige se trouvent dans trois endroits différents :
1) Dans les nuages. C'est le lieu d'approvisionnement principal, qu'il ne faut pas confondre avec les têtes de tonnerre, qui représentent finalement une expérience assez désagréable. Faites feu sur les nuages blancs et pelucheux pour les faire refroidir. Ils commenceront alors à faire tomber de la pluie, puis de la grêle, puis de la neige si vous continuez à tirer. Lorsque c'est de la neige ils laissent tomber de gros flocons, que vous pouvez ramasser pour les utiliser ultérieurement. Au bout d'un certain temps les nuages ne peuvent plus produire de neige et se transforment en nuages d'orage. Écartez-vous à ce moment-là pour éviter d'être frappé par la foudre.
2) Les blocs de glace de bonus. Au lieu des disques des armes spéciales, ils peuvent parfois libérer une bombe de neige.
3) Les boules de cristal ont un comportement très proche de celui des blocs de glace de bonus.
Pour geler des ennemis
À chaque fois que vous devez geler un ennemi, il vous faut au moins un coup de boulette de glace ou de bombe de neige. Les adversaires touchés restent gelés pendant plusieurs secondes avant de se mettre à clignoter, ce qui indique qu'ils sont en train de dégeler. Ils reprennent alors leurs activités normales, mais faites attention, car ils sont désormais en partie immunisés contre les boulettes de glace. Pour éliminer un méchant, il faut le briser pendant qu'il est gelé en marchant ou sautant dessus. Les bébés coyotes peuvent également briser des ennemis. Notez par ailleurs que geler un ennemi oblige le fait s'écraser au sol et se désintégrer.
Au moment où vous brisez un méchant, celui-ci vous révélera, dans un effet sonore, une partie de clé s'il en portait une. La clé restera là où elle est apparue jusqu'à ce que Cool Coyote s'en approche, après quoi elle le poursuivra jusqu'à ce que quelqu'un la ramasse.

Affichage d'informations

```
# score          LLLLLOOO
     0           *******
```

est un flocon de neige qui indique le nombre de jours qu'il vous reste pour terminer le territoire ; chaque "bras" du flocon représente un jour et une nuit. Lorsque le flocon disparaît, la septième nuit, cela signifie que le magicien de feu a eu le temps de localiser notre héros et que les chaos vont se ruer pour lui.
LLLLL représente les vies qu'il vous reste. Vous pouvez avoir jusqu'à neuf vies en réserve.
OOO est votre arme spéciale. Le type d'arme et les trois derniers coups tirés avec cette arme vous sont également indiqués.
******* représente le stock de bombes à neige que vous avez. Vous pouvez en porter jusqu'à sept au maximum.

Pour passer d'un endroit à l'autre

Chacun des pays visités par Cool Coyote est divisé en cinq territoires. Certains territoires sont des endroits secrets ; d'autres peuvent être contournés si vous trouvez des sorties dérobées. Il n'est pas nécessaire de visiter tous les territoires pour finir le jeu. Le pourcentage de territoire que vous avez couvert vous est indiqué en même temps que votre score. Il est possible de vous rendre dans tous les territoires en un seul jeu, il n'y a pas de situations à alternatives.
Pour quitter la plupart des territoires, emprunter la porte de glace, que Cool Coyote doit repérer sur chaque territoire. Cette porte à forme d'une serrure. La clé qui ouvre cette porte a été brisée en six morceaux différents et chacun des morceaux a été donné à l'un des types de favoris de Suten ; ainsi, l'un des pingouins

détient un morceau (il s'agit toujours du même morceau mais pas toujours du même pingouin !) Au fur et à mesure que notre héros réunit les différents morceaux, ceux déjà en sa possession s'affichent au bas de l'écran. Vous ouvrez la porte de sortie en la touchant avec une clé une fois que vous avez réuni tous les morceaux. Sautez par la porte ouverte pour passer au territoire suivant.

Certains territoires possèdent des sorties secrètes et d'autres pas si secrètes que cela, par lesquelles vous passez également à un autre territoire. Vous n'avez pas besoin pour cela de la clé entière.

Marches et ponts de glace

Des commutateurs glacés magiques se trouvent disséminés dans le paysage. En posant le pied dessus, vous activez des envolées de marches ou des ponts de glace, qui vous offrent un accès temporaire à d'autres lieux. Ces marches et ces ponts finissent par fondre et par être trop fragiles pour supporter un poids quelconque. Plus le territoire a un climat chaud, plus vite ils fondent. Les bébés coyotes utilisent les marches et les ponts mais les désertent avant qu'ils ne soient complètement fondus.

Bébés coyotes

Sur de nombreux territoires, on trouve des bébés coyotes. S'ils se trouvent à l'écran ou juste au-delà ils encouragent de venir chercher la protection de Cool Coyote. Ils sont trop petits pour inquiéter d'autres créatures et ne se font pas blesser. À l'instar de Cool Coyote, ils peuvent lancer des boulettes de glace, et l'imitent quand il le fait. Vous pouvez les conduire à la porte de sortie et les faire passer de l'autre côté pour vivre une vie de plus. Pour ce faire, une des méthodes possibles consiste à se tenir en face de la sortie.

Les bébés coyotes ont peur des plates-formes mouvantes et ne peuvent pas sauter par-dessus de larges fossés ou bondir dans des trous profonds. Ils se perdent si vous les laissez en arrière. Vous pouvez les faire sauter pour passer devant Cool Coyote en tirant rapidement pendant un court instant. Cela leur donne du courage et les fait sauter dans la direction dans laquelle on dirige Cool Coyote. Si vous arrêtez un moment de tirer, ils reviendront vers Cool Coyote. Les bébés coyotes peuvent eux aussi briser des ennemis gelés, et, étant capables de lancer des boulettes de glace, ils peuvent éliminer tout seuls des méchants, même si Cool Coyote est blessé.

Nuits et jours

La couleur du ciel change de temps en temps pour indiquer le passage du jour à la nuit et inversement, et le flocon de neige en haut à gauche de l'écran d'information perd un "bras" à chaque tombée de la nuit (excepté la première fois). Au bout de sept jours et sept nuits, le magicien de feu se lancera à la poursuite de Cool Coyote, et cela commencera à chauffer pour ce dernier. Lorsque cela se produira, poursuivez votre route et hâtez-vous vers la sortie, ce n'est qu'à partir de là que l'action s'intensifie.

Objets à bonus

De nombreux petits objets à bonus sont disperses sur chaque territoire. Vous pouvez les ramasser pour obtenir des points de bonus et les collectionner pour obtenir des bonus supplémentaires.

Vies supplémentaires

Les vies supplémentaires sont représentées par le symbole 1UP et elles sont attribuées à 20 000, 70 000, 150 000, 260 000, et 400 000 points. Elles sont aussi accordées en ramassant des os congelés de bonus et en guidant les bébés coyote vers les portes de sortie.

Fire & Ice

Caricamento

CD32

Inserite il CD Fire & Ice nel computer e accendetelo.

Unità CD Amiga.

Arrivo a freddo.

Inserite il CD Fire & Ice nel computer e accendetelo.

Arrivo da Workbench.

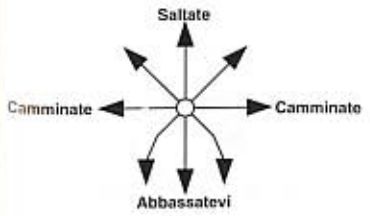
Fate doppio clic sul disco "Fire:", quindi fate doppio clic sull'icona Fire & Ice.

Controlli

Il controllo di Cool Coyote viene effettuato tramite joystick, mouse o controllore del gioco, individuato automaticamente selezionando qualsiasi direzione su quel dispositivo. Inserite il dispositivo scelto nella porta 1 del CD32 o nella porta 2 del computer Amiga. Gli utenti di tastiera Amiga possono anche selezionare il controllo della tastiera o l'altra porta, chiamata porta del mouse.

Si hanno due modalità in cui utilizzare il dispositivo di controllo, normale e 'saltare'. In modalità normale, su sposta in alto. In modalità 'saltare', la funzione su viene spostata sul secondo pulsante. I controllori di gioco sono più facili da operare con 'saltare' su un pulsante separato. Notare che la maggior parte dei joystick hanno solo un pulsante, quindi non selezionare la modalità 'saltare' con un joystick con un solo pulsante.

Controllore del gioco in modalità normale:



A terra



In aria

Pulsante rosso – Fate fuoco con armi

Pulsante giallo – Fate fuoco con armi speciali o con bombe di neve se vi abbassate.

Pulsante pausa (centrale) – Mettete in pausa il gioco, premete di nuovo o il pulsante rosso per ricominciare.

Altri pulsanti – nessuna azione

Il controllore di gioco in modalità 'saltare':



A terra

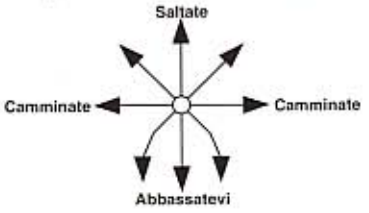


In aria

Pulsante rosso – Fate fuoco con armi
Pulsante giallo – Fate fuoco con armi speciali o con bombe di neve se vi abbassate.
Pulsante pausa (controllo) – Mettete in pausa il gioco, premete di nuovo o il pulsante rosso per ricominciare.
Pulsante blu – Saltate o saltate più in alto.
Uno dei pulsanti frontali – Come il pulsante blu. Offre molte opzioni.
Pulsante verde – nessuna azione

Joystick.

I joystick con un solo pulsante non possono essere utilizzati a pieno in modalità 'saltare'.



A terra

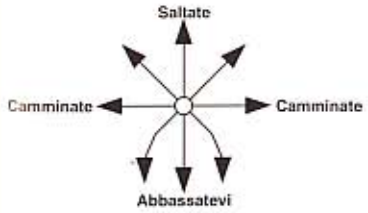


In aria

Pulsante – Fate fuoco con le armi

Mouse.

Questo particolare modalità non viene consigliata, ma il sistema operativo supporta il controllo del mouse. Il mouse viene interrogato in modo relativo, quindi viene richiesto un movimento continuo per mantenere in movimento Cool Coyote.
Mouse in modalità normale



A terra



In aria

Pulsante sinistro – Fate fuoco con armi
Pulsante destro – nessuna azione
Mouse in modalità 'saltare':



A terra



In aria

Pulsante sinistro – Fate fuoco con armi.
Pulsante destro – Saltate o saltate più in alto.

FIRE&ICE

Fate fuoco per lanciare una piccola pallottola di ghiaccio. Abbassatevi e tenete premuto il pulsante del fuoco per lanciare una bomba di neve; ne potete trasportare fino a sette alla stessa volta. Quando non vi abbassate, tenete premuto il pulsante del fuoco per lanciare l'attuale arma speciale, se ne avete una. Il pulsante dell'arma speciale può essere utilizzato per fare fuoco con un'arma speciale immediatamente.

Tastiera

Potete usare molti tasti avendo così a disposizione una vasta gamma di impostazioni per giocatori mancini e destrimani.

su	su							su	su
Q	W	e	r	t	y	u	i	O	P
giù	giù							giù	giù
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;
sinistra	sinistra	destra	destra			sinistra	sinistra	destra	destra
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

Sono anche disponibili i tasti della freccia cursore.
I tasti CTRL, ALT e entrambi i tasti SHIFT vengono usati come pulsanti del fuoco.

Premete il tasto "Guida" sulla tastiera durante il gioco per mettere in pausa il gioco o utilizzate il pulsante centrale (play/pause) sul controllore di gioco.
Da pausa, premete il tasto "Guida" o il pulsante play/pause per riprendere il gioco o premete fuoco. Per abbandonare il gioco e tornare alla sequenza dei titoli, premete Esc sulla tastiera o premete i due pulsanti frontali su controllore di gioco contemporaneamente.

Opzioni del giocatore

Premete qualsiasi tasto "Guida" durante la sequenza dei titoli o durante il gioco dimostrativo per fare apparire lo schermo delle opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:
F1 – selezionate la modalità del pulsante normale o jump o quale porta a tastiera. Il dispositivo di controllo viene individuato automaticamente quando viene sparata.
F2 – display delle piccole mappe attivato/disattivato
F3 – selezionate la modalità full competition (gara completa), cioè giocate tutti mondi in sequenza o la modalità trainer (esercitazioni) dal 1° al 4° mondo, in cui potete esercitarvi in un mondo solo con 9 vite.
F4 – attivate/disattivate la musica del gioco
I controllori di gioco utilizzano il pulsante blu come F1,
il pulsante inverso come F2,
il pusante in avanti come F3
il pulsante verde come F4.
Fire & Ice tenta di salvare la tabella dei punteggi alti in memoria non volatile. Questa sarà RAM non volatile sul CD32 e è selezionabile sul computer Amiga mediante le preferenze. Per maggiori dettagli, consultare il manuale Amiga.

Armi.

L'arma principale di Cool Coyote è costituita da pallottole di ghiaccio, piccole palline di ghiaccio che possono congelare i nemici. Per fare questo può essere necessario più di un colpo. Fate fuoco per lanciare una pallottola di ghiaccio.
Potete ottenere anche armi speciali secondarie. Potete trovare per terra dischi metallici che recano i simboli della loro funzione. Toccate il disco per raccoglierlo.

FIRE&ICE

Diventa blu e si sposta in alto a destra sullo schermo per confermare che è stato raccolto. Il display dell'arma speciale mostra anche versioni più piccole del simbolo. Ne vengono mostrate fino a tre, con gli ultimi tre colpi dell'arma. Alcuni possono iniziare con uno o due colpi. Raccogliendo un altro disco dello stesso tipo di quello che avete già in possesso, esso accumulerà colpi, mentre se raccoglierete un tipo diverso, quest'ultimo sostituirà la vecchia arma.
I dischi delle armi speciali multiple sono contenuti in blocchi di ghiaccio premio e sfere di cristallo.
Con il progredire del gioco vengono rivelate più armi speciali. Troverete armi come bombe sonee, nuvole di pioggia, scudi e l'abbaio sonico!

Nuvole e bombe di neve.

Cool Coyote può trasportare fino a sette bombe di neve alla stessa volta, lanciate abbassandovi e tenendo premuto il pulsante del fuoco per poco tempo. Queste bombe si sollevano nell'aria e colpiscono tutti i nemici sullo schermo. Potete ottenere bombe di neve da tre posti:
1) Dalle nuvole. Questa è la fonte principale, da non confondere con le nuvole temporalesche che sono un'esperienza per niente piacevole. Fate fuoco sulle soffici e bianche nuvole per raffreddarle. Cominceranno a piovere, a grandinare e poi a nevicare se continuate a fare fuoco su di esse. Quando nevicano, vi depositeranno grossi fiocchi che possono essere raccolti per un uso successivo. Dopo poco non possono più nevicare e le nuvole diventano nuvole da temporale. A questo punto spostatevi per evitare di essere colpiti dai fulmini.
2) Dai blocchi di ghiaccio premio. Invece di dischi delle armi speciali, di tanto in tanto può essere sganciata una bomba di neve.
3) Sfere di cristallo che agiscono come i blocchi di ghiaccio premio.

Congelate i nemici.

Uno o più colpi di pallottole di ghiaccio o di bombe di neve sono necessari per congelare ogni nemico. I nemici rimarranno congelati per qualche secondo prima di lampeggiare. Questo indica che si stanno sciogliendo. Poi riprenderanno la loro normale attività, ma, attenzione, saranno più resistenti ad un secondo congelamento. Per eliminare un nemico dovete farlo a pezzi mentre è congelato, camminandoci e saltandoci contro. Anche i cuccioli possono fare a pezzi i nemici.
Notate anche che se congelate un nemico che vola lo farete cadere a terra e si frantumerà.
Nel momento in cui frantumate un nemico esso rivelerà una parte della chiave se la stava trasportando, accompagnata da un effetto sonoro. La chiave rimarrà dove è stata creata finché Cool Coyote non la raggiunge, al che essa la integrerà finché non sarà presa.

Informazione mostrata.

```
* SCORE (punteggio)                    ||||000
        0                               *****
```

******* è un fiocco di neve che mostra il numero di giorni che rimangono per completare il territorio; ogni 'braccio' del fiocco rappresenta un giorno e una notte. Quando il fiocco sparisce, alla settima sera, il mago del fuoco sarà avuto il tempo di localizzare il nostro eroe e di riscaldare l'ambiente.
LLLLL rappresenta il display delle vite rimanenti. Potete mettere da parte fino a nove vite.
000 è l'arma speciale, che mostra gli ultimi tre colpi e il tipo di colpi.
*** è il magazzino delle bombe di neve; ne potete trasportare fino a sette.

Andare da un posto all'altro.

Ognuno dei paesi visitati da Cool Coyote è diviso in un numero massimo di cinque territori. Alcuni territori sono località segrete e altre possono essere saltate se trovate delle uscite segrete. Non dovete visitare tutti i territori per completare il gioco. Vi viene data una percentuale dei territori coperti con l'entrata del vostro punteggio alto. È possibile visitare tutti i territori in un gioco, non ci sono situazioni alternative.
L'uscita dalla maggior parte dei territori è tramite la porta di ghiaccio che Cool Coyote deve individuare su ogni territorio. Questa sarà a forma di bocca della serratura. La chiave che la apre è stata spezzata in sei pezzi e ogni pezzo è stato dato ad un tipo di seguaci di Satan, quindi i pinguini ne avranno uno (sempre lo

stesso pezzo, non sempre lo stesso pinguino!). Man mano che il nostro eroe raccoglie ciascuna parte, tutti i pezzi raccolti fino a quel momento vengono mostrati nella parte inferiore dello schermo. Otterrete lo stesso risultato toccando la porta dell'uscita con una chiave non intera. Toccando la porta d'uscita dopo aver raccolto tutte le parti farete aprire la porta. Saltate attraverso la porta per andare al territorio successivo.
Alcuni territori hanno uscite segrete e non così segrete; saltando in esse andrete anche in un altro territorio. La chiave intera non occorre per fare questo.

Gradini e ponti di ghiaccio.

Gli interruttori magici del ghiaccio sono disposti nel paesaggio. Camminatoci sopra per attivare una colonna di gradini di ghiaccio o un ponte di ghiaccio. Essi forniscono temporaneamente accesso ad altri posti. Si sciolgono lentamente e alla fine non possono sostenere nessun peso. Più calda è la terra, più velocemente si sciolgono. I cuccioli usano i gradini e i ponti, ma portateli via prima che il ghiaccio si sciolga.

I cuccioli.

In molti territori potete trovare i cuccioli di Coyote. Se si trovano sullo schermo o appena oltre cercheranno di saltare verso Cool Coyote per protezione. Sono troppo piccoli per preoccupare altre creature e non subiranno del male da esse. Come Cool Coyote sono capaci di fare fuoco con piccole pallottole di ghiaccio e lo fanno quando lo fa lui. Possono essere condotti alla porta d'uscita e attraverso di essa per cadere una vita extra. Un modo per fare ciò è di stare davanti all'uscita. I cuccioli hanno paura di usare piattaforme mobili e non possono saltare grossi burroni o forse profondi. Inoltre andranno in giro se li lasciate indietro. Li potete fare saltare davanti a Cool Coyote facendo fuoco rapidamente per poco tempo. Ciò rende più coraggiosi i cuccioli che si sposteranno nella direzione davanti al Coyote. Smettete per un po' di fare fuoco e torneranno. I cuccioli possono fare a pezzi i nemici congelati e, dal momento che possono fare fuoco con pallottole di ghiaccio, essi sono capaci di eliminare i tupini per conto proprio, anche se Cool Coyote è stato colpito.

Giorni e notti.

Il colore del cielo cambia dal giorno alla notte regolarmente, e il fiocco di neve in alto a sinistra nel display delle informazioni perde un "braccio" ogni volta che è notte (eccetto per la prima volta). Dopo sette giorni e sette notti, la stregone del fuoco rintraccerà Cool Coyote e riscalderà l'ambiente. Procedete a questo punto e affrettatevi all'uscita, diventerà sempre più caldo d'ora in poi.

Oggetti premio.

Molti oggetti premio costellano ogni territorio. Possono essere raccolti per ottenere i punti premio e vengono anche accumulati per i premi extra.

Vite extra.

Le vite extra, indicate da simbolo 1UP, vengono assegnate a 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 e 400.000 punti. Potete ottenerli anche raccogliendo le cose premio ghiaccio e conducendo i cuccioli attraverso le porte d'uscita.

Scanned
by
Thalion

G R A F T G O L D



/RMU260004