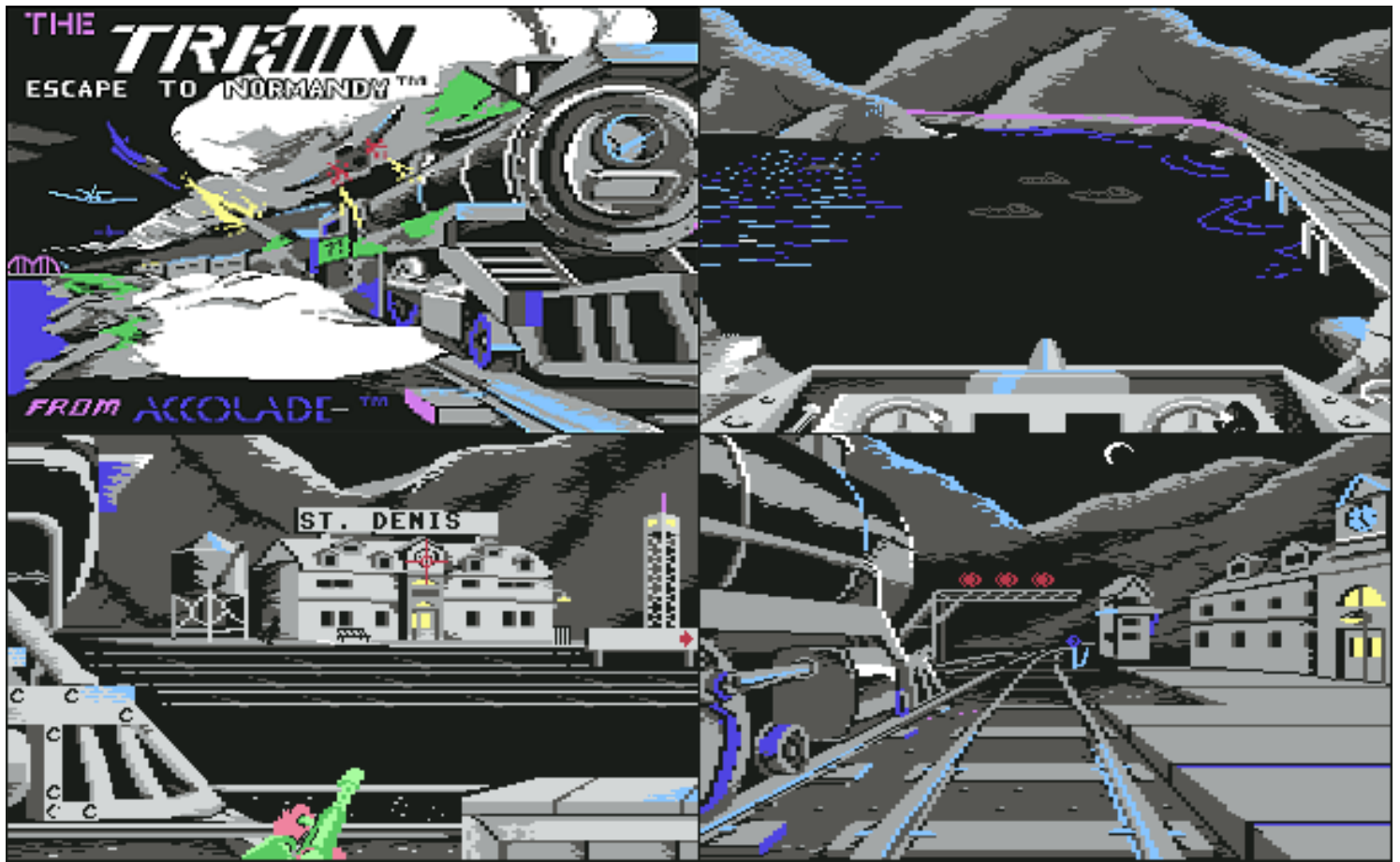


# THE TRAIN



## Einleitung

Als Mitglied der französischen Widerstandsbewegung haben Sie den Auftrag, Frankreichs Kunstsammlung zu retten.

Historischer Hintergrund ist folgender: Die Kunstwerke Frankreichs, der Stolz der Nation, sind gegen Ende des 2. Weltkrieges von den Deutschen gestohlen worden und sollen per Eisenbahn nach Berlin transportiert werden. Man will sie bei den bestehenden Kapitulationsverhandlungen als Repressalie verwenden. Der Spieler hat die Aufgabe, den Zug zunächst in seine Gewalt zu bringen und anschließend in den Westen Frankreichs, nach Riviere zu leiten, um dort mit den alliierten Truppen zusammenzutreffen.

Er steht auf einem Abstellgleis, zum Aufbruch in Richtung Berlin bereit. Nachdem man den Deutschen den Zug wieder entwendet, geht es richtig los. In der Lokführerkabine scheint man einer unlösbaren Aufgabe gegenüber zu stehen. Pierre Le-Feu, dessen Rolle der Spieler übernimmt, sieht sich erstmals als Lokführer und Ingenieur. Sein verletzter Freund Le Duc steht zum Glück auf seiner Seite. Er hat ein wenig Erfahrung als Heizer und hilft.


In der Kabine können mit dem Joystick die verschiedenen Bedienungselemente markiert und bedient werden. In der Fußzeile steht dann, um welchen Hebel es sich handelt.






Le Duc gibt über die Fußzeile Tips. So sagt er rechtzeitig Bescheid, wenn Druck abgelassen oder Kohle nachgeschippt werden

muß. Er meldet sich aber auch schon mal zu Wort, wenn er denkt, man solle den Zug ein wenig bremsen, weil Feinde in der Nähe sind.

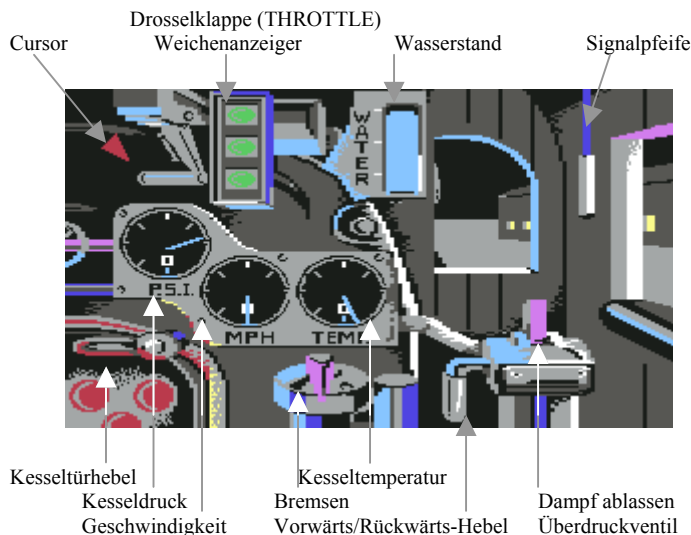
Eine unsachgemäße Bedienung kann zu Schäden führen, die den Zug unter Umständen außer Gefecht setzen. Kleinere Schäden werden am nächsten eigenen Bahnhof behoben. Dort findet auch das Aufstocken des Kohle- und Wasservorrates statt.

## Spielbeginn

Das Spiel beginnen Sie durch drücken der Feuertaste . Sie befinden sich jetzt auf dem Bahnhof von Metz.

- 1.) Feuerschutz: Geben Sie Pierre Le Feu Feuerschutz indem Sie auf die erleuchteten Fenster schießen bis sich Pierre beim Weichenhebel befindet. Das Fadenkreuz folgt dem Joystick . Schießen durch drücken des Feuerknopfes . Dann müssen Sie den-
- 2.) Schwierigkeitsgrad wählen: Dieser wird mit dem Joystick  oder  eingestellt und durch drücken des Feuerknopfes  bestätigt.  
Die Schwierigkeitsstufen: Easy / Intermediate / Expert
- 3.) Feuerschutz: Sie müssen jetzt Pierre weiterhin Feuerschutz geben bis er wieder in die Lok eingestiegen ist. Es beginnt die Mission.

## Bedienungselemente



Der Cursor bewegt sich mit dem Joystick . Stellen Sie ihn auf das jeweilige Bedienungselement (Die Bezeichnung sehen Sie in der Fußzeile) und bedienen Sie die den Joystick folgendermaßen:

### Während der Fahrt

Vorwärts !! Den Vor/Rückwärts- Hebel nie !!  
 Rückwärts !! Während der Fahrt betätigen !!

Drosselklappe auf (schneller)

Drosselklappe zu (langsamer)

Kesseltüre auf

Kesseltüre zu

Kohlen in Kessel schaufeln →  
 (nur wenn Kesseltüre offen !)

Bremse lösen

Bremse anlegen

Dampf ablassen

Taste 1 Sicht nach vorne (Kanonier)

Taste 2 Sicht nach hinten (Kanonier)

Taste 3 Führerhaus

Taste 4 Karte

Pfeifen ↓

1x Weichenanz. oben

2x Weichenanz. mitte

3x Weichenanz. unten

### Kanonier

(Kampf gegen Fighter)

schießen

Fadenkreuz folgt dem Joystick

### Kampf bei einer Brücke

Es wird automatisch auf die Sicht des Kanoniers umgeschaltet.

Der Kampf ist beendet wenn Sie alle 4 Kanonenboote versenkt haben.

↑ Winkel erhöhen - weiter schießen

↓ Winkel vermindern - kürzer schießen

→ Kanone nach rechts

← Kanone nach links

Feuern

## In der Station

Um in eine Station zu gelangen, müssen Sie bei km0 (Null) anhalten. Bei feindlichen Stationen müssen Sie Pierre wieder Feuer-schutz geben bis er im Gebäude ist.

Es wird immer automatisch Wasser und Kohle nachgefüllt und Sie bekommen den momentanen Lagebericht. Aber lassen Sie sich nicht zuviel Zeit. Durch drücken des Feuerknopfes kommen Sie zu den weiteren Optionen. Sie werden durch den Joystick / ausgewählt und durch drücken des bestätigt. Aber Achtung - Sie können nur einmal eine Option anwählen ! !

- 1.) Take next station (nächste Station einnehmen lassen)
- 2.) Take next brigge (nächste Brücke einnehmen lassen)
- 3.) Need repaire (bei nächster Hauptstation Zug reparieren)
- 4.) No Message (keine Nachricht abgeben)

zu 1 und 2 : Achten Sie auf den Zeitpunkt der Einnahme ! !

Sie müssen innerhalb der Zeitspanne die Brücke oder die Station anfahren ! !

zu 3 : Kann manchmal nicht möglich sein

## Weichen (Switch)

Während der Fahrt achten sie auf Die Weichen (switch). Wenn Sie mit Ihren Zug in Reichweite sind, macht Sie Le Duc darauf aufmerksam (wird in der Fußzeile angezeigt, wie alle anderen Hinweise von Ihm). Sie können nun das Umstellen der Weiche mit Ihrer Signalpfeife veranlassen. Die momentane Weichenstellung wird im Weichenanzeiger, siehe Bedienungselemente, angezeigt:

1x pfeifen = Weichenanzeiger oben

Weiche steht Richtung rechten Schienenstrang

2x pfeifen = Weichenanzeiger mitte

Weiche steht Richtung mittleren Schienenstrang

3x pfeifen = Weichenanzeiger unten

Weiche steht Richtung linken Schienenstrang  
 ( ! nicht immer möglich ! )

## Allgemeine Tasten

Taste F1 Spielabbruch (Sicherheitsabfrage)

Taste SPACE oder F3 Pause an/aus

Taste F7 Übersicht (Beschädigung, Kohlenvorrat,etc)

## Ende des Spiels

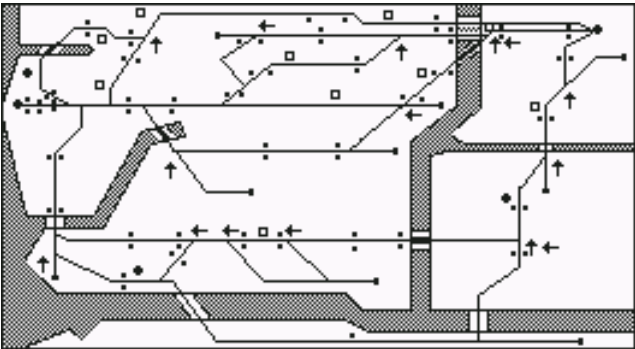
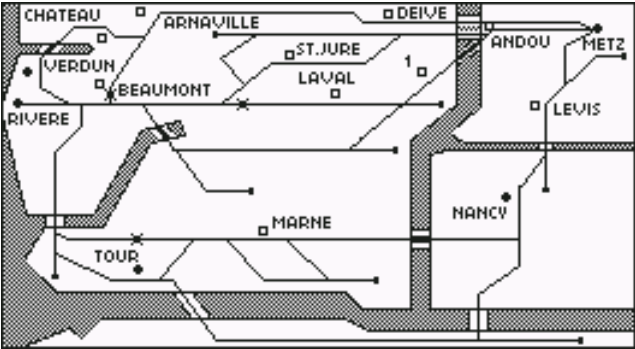
- Bei Erreichen der Station Riviere
- Bei übermäßiger Beschädigung des Zuges (Kessel, Bremsen, usw)
- Bei betätigen der Taste "F1" und bestätigen mit "Y" wenn Sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, z.B. in einem Abstellgleis mit beschädigten Getriebe.


### Ihre PunktezahL hängt ab von:


- Beschädigungsgrad des Zuges
- Zeitdauer der Fahrt
- Anzahl der zerstörten Kanonenboote, Flugzeuge und Wachen
- Ob Sie Ihre Mission erfüllt haben
- Dem Schwierigkeitsgrad


Sollte Ihre PunktezahL entsprechend hoch sein, so können Sie sich in die Bestenliste eintragen, die auf Diskette gespeichert wird.


Die Karten





  
= ennehmbare Brücke, die man an der Station ennehmen lassen kann.

  
= nicht ennehmbare Brücke

  
= Wasser

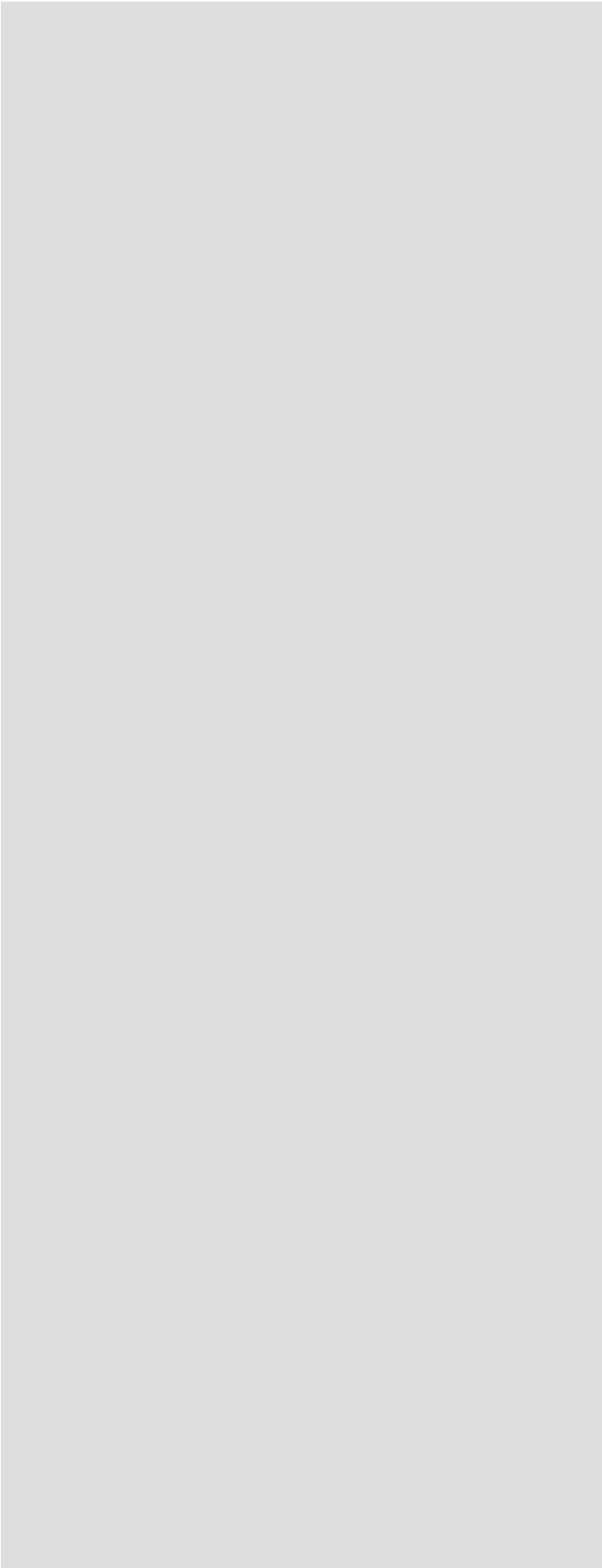
  
= Fighter

  
= Schiene kaputt



= Wenn im Plan der Pfeil nach oben zeigt, muß die "Ampel" im Führerhaus nach oben rot leuchten. Dementsprechend funktioniert es mit den anderen Pfeilen.

Eigene Bemerkungen



Eigene Bemerkungen

