

Building girders and segments on top is very simple. To lock a segment end to end with another, face the player character in the desired direction to add the block, and drop it.

Note that unlocked girders cannot be climbed, and that the player can only carry one object at a time.

FLOOR SEGMENT STACKS

Unlocked segments can be stored by stacking them up to four high on floors.

THE CRANE

The crane delivers supplies to the player; building material, food and drink. It has certain rules of behaviour to follow, which can be discovered by studying the game in play.

There are certain conditions when the crane will pause or retreat during its delivery; these are connected with potential difficulties in successfully completing the delivery.

Food and drink come in the form of sandwiches and thermos flasks. When picked up they vanish, and the player's score and energy increase.

ADVERSARIES

The player encounters various creatures who all make it awkward for him to build. These are:

- 1. Gremlins**—these drop from the crane jib (above the building) onto the building and move across floors, occasionally eating objects and locked floor segments. They move down the building by eating through floor or moving off the floor edge, then falling. If they land on the player, they stun him. The player can push Gremlins along floors to get them out of the way.
- 2. Mothers**—these hatch from eggs dropped by Gremlins on the crane jib. Sometimes eggs will stay dormant before hatching. The eggs themselves are invulnerable, but Mothers can be killed by throwing spanners at them. Mothers are fatal to touch, and also give birth to Crawlers.
- 3. Crawlers**—these caterpillar type creatures crawl around the building according to certain behaviour patterns. They are fatal to touch and can be killed like Mothers.

HIGH STEEL

You are one of the highest qualified workers in the art of **High Steel**—constructing skyscrapers out of pre-formed steel structures. Known locally as a troubleshooter who really knows his stuff, you have been called in to assist with a particularly difficult building contract.

The building site in question is infested with Gremlins, who are being a real nuisance and causing serious delays in the work schedule.

Your task is simple—to construct the buildings required, whilst avoiding anything the Gremlins may decide to throw at you.

But delays cost money, and a time limit has now been imposed by the Contractor, leaving no time for tea-breaks or mistakes.

Can you beat the deadline?

HOW TO BUILD

A building consists of a number of floors made out of consecutive floor segments (FSEGS), supported from underneath by vertical girders. These building materials are delivered by a crane, and locked into place by the player. Once locked, they cannot be picked up.

The rules for building are as follows:

1. Vertical girders will only lock when dropped in roughly the centre of an empty floor segment.
2. FSEGS will only lock when placed on top of a girder with no other FSEG on top, or when placed one FSEG out from a girder with a segment on top.
3. A completed floor consists of at least five consecutive floor segments with two vertical girders.
4. Objects will not lock if they may be in collision with the crane.
5. Objects dropped that cannot lock according to the above rules will behave as for a normal drop.

This program and its packaging are protected by National and International copyright law. All rights reserved.

4. **Spitters**—these vegetable parasites sometimes grow out of locked girders, and spit acid globules at the player, which may stun or kill. Spitters are also fatal to touch, but can be killed like Mothers.
5. **Bricks**—these are dropped from the crane jib by Gremlins and can kill the player and destroy stacked objects.
6. **Banana Skins**—also dropped by Gremlins, these can cause the player to skid on contact.

THE DATA PANEL

This panel on the righthand side of the screen conveys necessary information to the player. At the top, under the words "Score" and "Bonus" are the player's score and remaining time bonus. Beneath these are two icons, each with a window to the right. The window beside the "man" icon shows the count of lives left, the "hand" icon's window shows the current object being carried. Beneath these are three adjacent windows labelled "F", "A", and "E". The "F" window shows the state of the floors in the current building, with a red line meaning complete, and white meaning incomplete. The "A" window is a bar graph of the player's altitude, using the "F" window as a gauge. The "E" window is a bar graph of the player's energy.

CONTROLS

	KEYBOARD	JOYSTICK
Climb up	A	UP
Climb down	Z	DOWN
Move Left	M	LEFT
Move right	K	RIGHT
Pick up/drop	SPACE	FIRE
Throw Left	SPACE + M	LEFT AND FIRE
Throw right	SPACE + K	RIGHT AND FIRE

Hiscore—cycle through letters using CLIMB UP/DOWN, select using THROW.

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD CPC cassette
CTRL and ENTER

AMSTRAD CPC disc
RUN " HIGH STEEL

CREDITS

HIGH STEEL game © All Saints Developments Ltd. 1989
Programmed by Arcana Software Ltd.

Spectrum/Amstrad conversions by Intelligent Design Ltd.

Cover illustration by Simon Dewey

LOAD PROBLEMS

We are constantly seeking to improve the quality of our products, and we maintain the highest possible standards of quality control in manufacturing our product range.

However, should you experience any difficulties in loading this product, having checked your hardware thoroughly we will gladly replace the cassette or disk for you.

Before you send your cassette back for replacement, please check the azimuth head alignment, and attempt to load the game from both sides of the cassette. You may wish to consult your local software retailer.

If, after these checks have failed, you do write to us, you should state the following:

- Your name and address
- The name of your product
- Whether it is cassette or disk
- Which computer
- Which joysticks and peripherals (if any)
- Where and when you purchased the product
- A full description of the problem you experience
- You should not enclose the box and packaging with cassettes.

REMEMBER TO ALLOW CASSETTES TO
RUN THEIR FULL LENGTH AS SPEED LOADS
FREQUENTLY CAUSE THE
SCREEN TO GO BLANK FOR A PERIOD OF TIME.

HIGH STEEL

Vous êtes ouvrier hautement spécialisé dans le HIGH STEEL—l'art de construire des gratte-ciel à partir de charpentes métalliques préfabriquées. Vous êtes un des dépanneurs les plus réputés du pays aussi l'on vous a fait appel pour prêter assistance à l'exécution d'un marché d'ouvrage particulièrement difficile.

Le chantier en question est infesté de diabolins, dont les astuces ont déjà provoqué de sérieux retards par rapport au calendrier d'exécution.

Votre job est très simple: construire les bâtiments requis malgré toutes les difficultés que les diabolins risquent de vous créer.

Les retards coûtent cher, et l'entrepreneur vient de vous imposer un délai d'exécution nécessitant un travail sans pause-café ni erreur . . .

Alors, serez-vous capable d'achever les travaux dans le délai fixé?

METHODE DE CONSTRUCTION

Un bâtiment se compose d'un nombre d'étages réalisés à partir de dalles consécutives (consecutive floor segments/FSEGS) soutenues par des poutres verticales. Les matériaux de construction sont manutentionnés par une grue et puis mis en place par le joueur. Une fois bloqués, les matériaux ne peuvent pas être récupérés.

Les règles sont comme suit:

1. Les poutres verticales ne se bloquent que lorsqu'on les dépose au centre d'une dalle sans poutre.
2. Les FSEGS ne se bloquent que lorsqu'on les pose soit sur le dessus d'une poutre sans une dalle dessus, soit à côté d'une dalle avec une poutre dessous.
3. Un étage fini consiste en au moins cinq dalles consécutives avec deux poutres verticales.
4. Des objets risquant d'entrer en collision avec la grue ne se bloquent pas.
5. Des objets ne pouvant pas se bloquer en place à cause des conditions indiquées ci-dessus se comportent normalement.

Elever des poutres avec des dalles dessus, c'est simple: pour bloquer deux dalles bout à bout, le joueur se tient face à la direction permettant d'ajouter la dalle et dépose tout simplement celle-ci.

Il faut noter qu'on n'a pas la possibilité de grimper les poutres non encore bloquées et que le joueur ne peut porter qu'un seul objet à la fois.

EMPILAGE DALLES

Pour les stocker, on peut empiler jusqu'à quatre dalles par étage.

LA GRUE

La grue, qui vous apporte vos matériaux de construction ainsi que vos vivres, doit se comporter selon certaines règles que vous apprendrez au fur et à mesure.

A certains moments pendant l'opération, la grue peut soit marquer un temps d'arrêt, soit reculer, suivant les difficultés s'opposant à l'approvisionnement en matériaux et vivres.

Les vivres se présentent sous forme de sandwichs et thermos qui disparaissent dès qu'on les ramasse, mais les points ainsi que l'énergie du joueur augmentent.

VOS ADVERSAIRES

Le joueur rencontre un nombre d'éléments qui lui crée des difficultés:

1. **Les diabolins:** Ceux-ci se laissent tomber de la volée de la grue (qui est tout en haut) sur l'immeuble pour rôder autour des différents étages tout en mangeant les dalles et d'autres objets. Ils descendent peu à peu vers le bas soit en rongant les planchers, soit en se déplaçant vers le bord du plancher, d'où ils n'ont qu'à se laisser tomber. S'ils tombent en plein sur le joueur, ils l'assomment. Toutefois, pour vous débarrasser d'un diabolin vous pouvez le pousser à l'écart.

2. **Les mères:** celles-ci sortent des oeufs déposés par des diabolins sur la volée de la grue. Parfois ces créatures restent à l'état de repos avant d'éclore. Tandis que les oeufs sont invulnérables, on peut abattre les mères en leur lançant des clés à écrous. Tout contact avec une mère est mortel. En plus, les mères donnent naissance aux rampants.

3. **Les rampants:** ces créatures, qui ressemblent un peu à certaines espèces de chenilles, se traînent autour du chantier suivant des règles de comportement prédéterminées. De même que les mères, on peut les abattre en leur lançant des clés... et tout contact est mortel.

4. **Les cracheurs:** ce sont des parasites végétaux qui sortent parfois de poutres mises en place pour cracher des globules d'acide au joueur. Ces globules peuvent soit l'assommer, soit le tuer. On peut les abattre comme les mères; et encore comme les mères, tout contact est mortel.

5. **Briques:** les diabolins font tomber des briques de la volée de la grue dans l'intention d'anéantir le joueur et détruire les objets empilés.

6. **Peaux de banane:** lâchées par les diabolins pour faire déraper le joueur.

PANNEAU D'AFFICHAGE

Le panneau se trouvant du côté droit de l'écran indique les informations dont le joueur a besoin. En haut, au-dessus des mots "SCORE" et "BONUS", vous verrez vos points ainsi que le temps en prime qui vous reste. Vous verrez en-dessous deux symboles dont chacun correspond à une fenêtre à droite. La fenêtre à côté du symbole "homme" indique le nombre de vies qui vous restent, et celle à côté du symbole "main" l'objet que vous portez à ce moment-là. Au-dessous de ces fenêtres se trouvent encore trois fenêtres: "F", "A" et "E". Les fenêtres se trouvent encore trois fenêtres: "F", "A" et "E". La fenêtre "F" vous donne un rapport d'avancement concernant les étages de l'immeuble en cours de construction: la ligne rouge représente un immeuble achevé, la ligne blanche un immeuble inachevé. La fenêtre "A" comporte un diagramme à barres de la hauteur du joueur, la fenêtre "F" servant d'indicateur. La fenêtre "E" consiste en un diagramme à barres de l'énergie dont dispose le joueur.

COMMANDES

Monter
Descendre
Se déplacer vers la gauche
Se déplacer vers la droite
Ramasser/laisser tomber
Lancer à gauche
Lancer à droite

CLAVIER

A
Z
M
K
ESPACE
ESPACE + M
ESPACE + K

MANETTE

VERS LE HAUT
VERS LE BAS
A GAUCHE
A DROITE
FEU
A GAUCHE ET FEU
A DROITE ET FEU

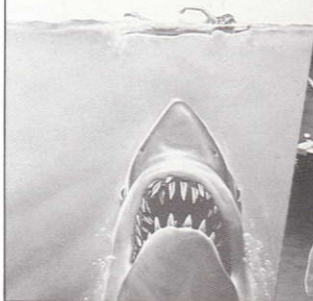
Pour vous renseigner sur vos points, faire défiler les lettres en utilisant MONTER/
DESCENDRE: sélectionner en se servant de LANCER.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD: cassette CPC
Appuyez sur CTRL et ENTER

AMSTRAD: disque CPC
TAPEZ RUN " HIGH STEEL

JAWSTM



**for the
SMALL
SCREEN**

**Look-out
for more
BIG GAMES**

STEIGAR

