

# BUTCHER HILL™

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128

Cassette: Insert cassette into cassette recorder. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette player. Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD\*\*\*, 8, 1** and press **RETURN**. Once the title screen has loaded and the drive light goes out, press **SPACE**. The music will fade out and the instructions and credits will appear. If the text moves too fast press the Commodore key to pause and restart it. Press **SPACE** to exit to title screen. The first section will now load. When each section has loaded, the message at the bottom of the screen changes. Press **FIRE** on the joystick to play.

### SPECTRUM 48K

Type **LOAD\*\*\*** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

### SPECTRUM 128K/+2

Use the Tape Loader as normal.

### SPECTRUM +3

Disk: Use the Disk Loader as normal.

### AMSTRAD

Cassette: Insert cassette into cassette recorder. Press **CTRL** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit.

Disk: Insert the disk into the drive. Type **RUN\*DISK** and press **ENTER**.

### ATARI ST

Insert disk, turn on computer, the game will then load automatically.

### CBM AMIGA

Turn on the computer and insert the disk. Program will load automatically.

## KEYBOARD CONTROLS

Keys are user definable except **PAUSE - P**.

Spectrum version **BREAK** key.

You begin with six lives.

## SCENARIO

### SECTION ONE - THE RIVER

Travel along the river in your inflatable dinghy to one of the three jetties. Your progress will be hampered by natural obstacles such as twists in the river, boulders and reeds. You must also avoid floating mines and a barrage of gunfire from the enemy aircraft.

Fortunately, allied planes are occasionally able to drop first-aid, ammunition and bonus packs. You must steer through the fast flowing river to collect these bonuses.

### SECTION TWO - THE JUNGLE

Leaving your dinghy behind, you venture into the jungle, with only your compass\* and the knowledge that the enemy village is to the North East. As you make your way through the dense vegetation, you will come across clearings where the enemy forces have set up supply depots. These depots are guarded by enemy forces, you must eliminate them. Under the threat of being overwhelmed you can retreat into the jungle (to do this pull back on the joystick).

With the enemy forces now aware of your presence in the area, beware of sudden reprisals. Should an enemy sniper jump out in front of you, aim your gunsight and shoot.

Watch out for land mines!

### SECTION THREE - THE VILLAGE

You have battled your way along the river and through the dense jungle, to the enemy village which is in the shadow of Butcher Hill.

Use your machine gun and grenades to eliminate the enemy soldiers who will be running towards you. Beware of the soldiers who will be hiding out in buildings, shoot at the windows to eliminate them. Alternatively throw one of your grenades to destroy the building.

The game is complete once all of the buildings in the village have been destroyed .... only then are you the conqueror of BUTCHER HILL.

\*Provided bonus compass collected in the River section.

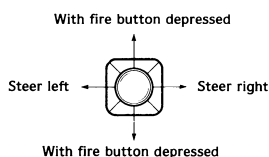
## GAME PLAY INSTRUCTIONS

### THE RIVER

To move your inflatable dinghy push the joystick forward, left and right to steer. Use the **FIRE** button to shoot mines. While the **FIRE** button is held down your gun sight is visible: keep the **FIRE** button pressed and move the joystick to aim.

You can land at one of three jetties. If you land at the first jetty you will not have collected all of the equipment vital to your mission.

### JOYSTICK CONTROLS



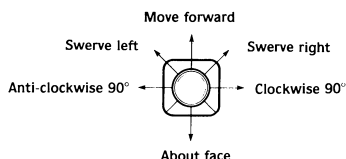
### THE JUNGLE

To move forward push the joystick forward. Pull back to about face. Push left to turn anti-clockwise by 90° or right to turn clockwise by 90°. While moving forward, the diagonals on the joystick allow you to swerve. If you have collected the compass in the river section, your current direction will be displayed on the right of the control panel. To shoot hold the **FIRE** button down and use the joystick to aim. When you encounter the enemy soldiers you cannot move until they have been dealt with.

You will come across several clearings. Some clearings are occupied by the enemy. Shooting all of the enemy soldiers gives you extra bonuses of ammunition and stamina. Pressing the **SPACE BAR** will exit you out of any clearing (Spectrum users, pull back on the joystick and press **FIRE**).

(Atari ST and Amiga owners: As time passes, night will fall. Progress at night is very dangerous. If you have collected the image intensifier, by pressing the **ALT** key you will be able to see clearly).

### JOYSTICK CONTROLS



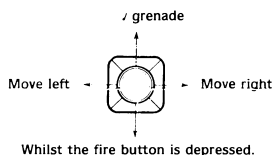
### THE VILLAGE

You are allocated a time period in which to complete this section. Your mission is to destroy the enemy camp at the base of Butcher Hill by blowing up the buildings with the grenades. The number of grenades you have depends on how many you have collected earlier in the game. Enemy soldiers will try to escape to bring back reinforcements. Try to shoot them before they reach the front of the screen (should they reach the front, you will receive a time penalty).

Push the joystick forward to throw a grenade. If you hold the **FIRE** button down whilst pushing forward or pulling back on the joystick you can adjust the range of your gun.

Pull back on the joystick to start this section, also pull back to restart if you lose a life.

### JOYSTICK CONTROLS



Designed and programmed by Imagitec Design Limited  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

# BUTCHER HILL™

## LADEANWEISUNGEN

### CBM 64/128

Kassette: Die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Diskette: Die Diskette ins Laufwerk einschieben. **LOAD\*\*\*, 8, 1** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

Wenn Sie den Titelbildschirm geladen haben und das Licht des Diskettenlaufwerks erloschen ist, die **LEERTASTE** drücken. Die Musik verstummt und die Anweisungen zusammen mit den Anerkennungen erscheinen auf dem Bildschirm. Scrollt der Text zu schnell, drücken Sie die Commodore-Taste zum Anhalten und Wiederstarten des Texts. Die **LEERTASTE** drücken, um den Titelbildschirm zu verlassen. Der erste Spielabschnitt wird jetzt geladen. Nach Beendigung des Ladens eines jeden Abschnitts ändert sich die Mitteilung am unteren Bildschirmrand. Den **FEUERKNOPF** des Joysticks drücken, um mit dem Spiel anzufangen.

### SPECTRUM 48K

**LOAD\*\*\*** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

### SPECTRUM 128K / +2

Die **LOADER**-Option für Kassetten benutzen.

### SPECTRUM +3

Die **LOADER**-Option für Diskette benutzen.

### SCHNEIDER CPC

Kassette: Die Kassette in den Kassettenrecorder einschieben. Dann die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Schließlich die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Diskette: Die Diskette ins Laufwerk einschieben. **RUN\*DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

### ATARI ST

Die Diskette einschieben und den Computer einschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

### CBM AMIGA - DISKETTE

Den Computer anschalten und die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

## TASTATURSTEUERUNG

Die Tasten lassen sich vom Benutzer bestimmen, mit Ausnahme von **PAUSE - P**.

Bei der Spectrum-Version des Spiels die **BREAK**-Taste.

Zu Spielbeginn verfügen Sie über sechs Leben.

## SCENARIO

### ABSCHNITT 1 - DER FLUSS

Fahren Sie in Ihrem Schlauchboot auf dem Fluß entlang und legen Sie an einem der drei Landungsstege an. Sie werden auf Ihrer Fahrt durch natürliche Hindernisse wie Flußbiegungen, Felsblöcke und Schilf behindert. Weichen Sie außerdem den Wasserminen und dem Sperrfeuer des feindlichen Flugzeugs aus. Glücklicherweise werfen Ihnen alliierte Flugzeuge von Zeit zu Zeit Pakete mit Munition, Erster Hilfe und Bonussen ab. Steuern Sie durch den reißenden Fluß und sammeln Sie diese Bonussen ein.

### ABSCHNITT 2 - DER DSCHUNGEL

Lassen Sie Ihr Schlauchboot hinter sich und bahnen Sie sich, nur mit einem Kompaß\* ausgerüstet und dem Wissen, daß das Feindesdorf im Nordosten liegt. Ihren Weg durch die dichte

Vegetation des Dschungels. Dabei werden Sie auf Lichtungen stoßen, auf denen die feindlichen Streitkräfte Nachschubdepots errichtet haben. Diese werden von Soldaten bewacht, die Sie eliminieren müssen. Droht die Gefahr, daß Sie überwälzt werden, können Sie sich wieder in den Dschungel zurückziehen (dafür den Joystick zurückziehen).

Da jedoch den feindlichen Streitkräften jetzt Ihre Anwesenheit bekannt ist, müssen Sie auf die Lichtenungen gefaßt sein. Erscheint ein feindlicher Soldat vor Ihnen, sollten Sie sorgfältig zielen und feuern.

Achten Sie auf Landminen!

### ABSCHNITT 3 - DAS DORF

Sie haben sich Ihren Weg über den Fluß und durch den dichten Dschungel zum feindlichen Dorf am Fuße des Butcher Hills gebahnt.

Benutzen Sie Ihr Maschinengewehr und die Handgranaten, um die feindlichen Soldaten zu töten, die auf Sie zu rennen. Achten Sie auf Feindsoldaten, die sich in Gebäuden versteckt halten, und feuern Sie auf die Fenster, um diese zu töten. Oder werfen Sie als Alternative eine Handgranate ins Gebäude.

Das Spiel ist zuende, wenn Sie alle Gebäude des Dorfes zerstört haben ... nur dann sind Sie der Eroberer des BUTCHER HILL.

\*Vorausgesetzt Sie haben den Kompaß im Flußabschnitt eingesammelt.

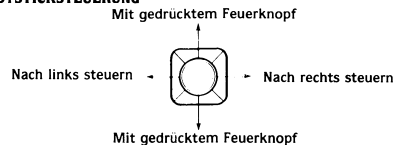
## BEDIENUNGSANLEITUNG

### DER FLUSS

Steuern Sie Ihr Schlauchboot, indem Sie den Joystick nach vorne, links und rechts bewegen. Den **FEUERKNOPF** drücken, um auf die Minen zu feuern. Wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, erscheint das Zielfernrohr Ihres Gewehrs: Behalten Sie den **FEUERKNOPF** in der gedrückten Position und zielen Sie mit Hilfe des Joysticks.

Sie können an einem der drei Landungsstege anlegen. Wenn Sie am ersten Landungsstege anlegen, werden Sie nicht alle für Ihre Mission lebenswichtigen Ausrüstungsgegenstände eingesammelt haben.

### JOYSTICKSTEUERUNG



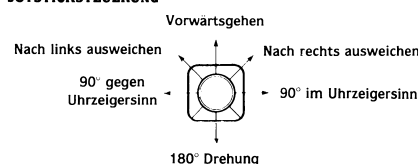
### DER DSCHUNGEL

Bewegen Sie sich vorwärts, indem Sie den Joystick nach vorne drücken. Den Joystick zurückziehen, um sich um 180 Grad zu drehen. Für eine Drehung um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn müssen Sie den Joystick nach links und für eine Drehung um 90 Grad im Uhrzeigersinn nach rechts bewegen. Beim Vorwärtsgang erlauben Ihnen die diagonalen Joystickbewegungen, nach links oder rechts auszuweichen. Haben Sie den Kompaß im Flußabschnitt eingesammelt, so erscheint dieser auf der rechten Seite des Steuerbretts. Zum Feuern den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, und den Joystick zum Zielen benutzen. Treffen Sie auf einen feindlichen Soldaten, können Sie solange nicht weitergehen, bis Sie ihn beseitigt haben.

Sie werden verschiedene Lichtungen, einige davon von feindlichen Streitkräften besetzt, vorfinden. Das Eliminieren aller Soldaten verschafft Ihnen Sonderbonuse, Munition und Ausdauer. Durch Drücken der **LEERTASTE** können Sie jegliche Lichtung wieder verlassen (Spectrum-Benutzer müssen dafür den Joystick zurückziehen und **FEUER** drücken).

(Für Atari ST und Amiga: Im Verlaufe der Zeit bricht die Nacht herein, und die Fortsetzung Ihrer Mission wird viel gefährlicher. Wenn Sie den Nachtsichtverstärker eingesammelt haben, können Sie jetzt durch Drücken der **ALT**-Taste klar und deutlich sehen).

### JOYSTICKSTEUERUNG



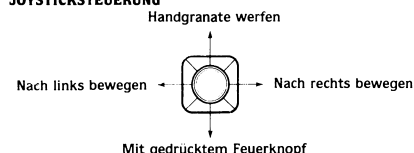
### DAS DORF

Ihnen steht nur eine beschränkte Zeitspanne für die Beendigung dieses Abschnitts zur Verfügung. Ziel Ihrer Mission ist es, das Feindescamp am Fuße des Butcher Hills zu zerstören, indem Sie alle Gebäude mit den Handgranaten in die Luft sprengen. Die Anzahl Ihrer Handgranaten hängt davon ab, wieviele Sie im Spielverlauf eingesammelt haben. Die Feindsoldaten werden außerdem versuchen zu fliehen, um Nachschub herbeizuholen. Töten Sie sie, bevor diese den vorderen Bildschirmrand erreichen können (sollte dies dennoch geschehen, erhalten Sie eine Zeitstrafe).

Den Joystick nach vorne bewegen, um eine Handgranate zu werfen. Wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, während Sie den Joystick vorwärts oder rückwärts bewegen, können Sie die Schußreichweite Ihres Gewehrs neu einstellen.

Ziehen Sie den Joystick zurück, um diesen Abschnitt zu starten, oder auch, wenn Sie ein Leben verloren haben und weitermachen wollen.

### JOYSTICKSTEUERUNG



Design und Programm von Imagitec Design Limited.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988 Alle Rechte vorbehalten. Das unautorisierte Kopieren, der Verleih oder der Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

