

78744003HZ

## MISSION:

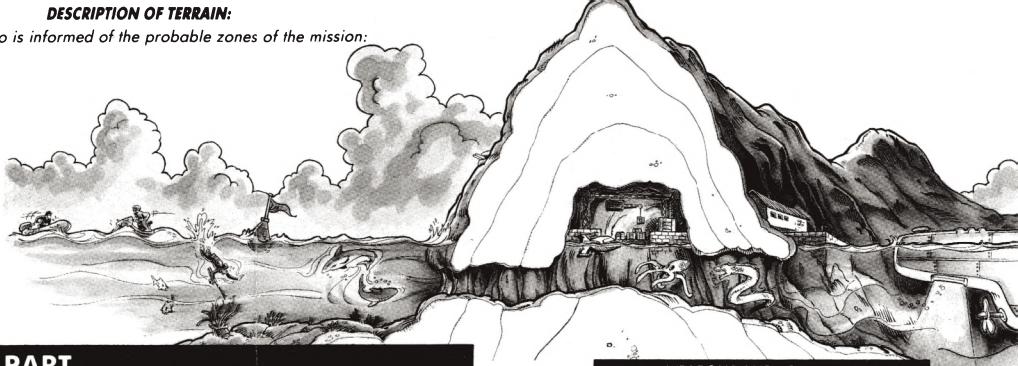
Locate and destroy  
the nuclear submarine U-5544.  
equipped with RAIDER-HOMING TORPEDOES.

## KEY NAME OF MISSION:

Operation  
Octopus

## DESCRIPTION OF TERRAIN:

The comando is informed of the probable zones of the mission:



## FIRST PART

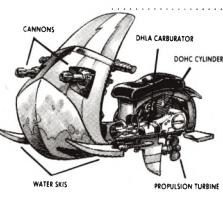
## ZONE 1: On the sea surface.

-AIM: To find the best spot for immersion.

-ENEMIES AND PERILS: The waters are infested with USSEX-12 mines with a detonation device upon contact and 2,300 g. of solid explosive.

The enemy commandos will each pilot a 6 speed

Aquatic GPX SUZUKI with a bicylindric DOHC motor



## Technical Description

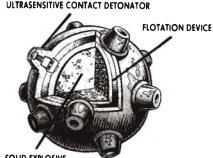
## "ACUATIC" GPX SUZUKI

-MOTOR: DOHC, 4 phase, bicylindrical, with 4 valves.  
-CAPACITY: 750 c.c.  
-REFRIGERATION: with water.  
-CARBURATOR: DHLA -DELL ORTO.  
-SHIFT GEAR: 6 speeds.

## Technical Description

## USSEX-12 MINE

-DETONATOR: ultrasensitive, by contact, with multiplier and security system.  
-LOAD: 2,300 g. of solid explosive.



## ZONE 2: Below the surface.

-AIM: To locate the entrance to the enemy base

Once there, capture the bathyscaphe.

-ENEMIES AND PERILS: Avoid the contact with sharks and scuba-divers that control the entry of enemy base.



## Technical Description

## SHARK

-TIGER SHARK: an elasmobranch fish between 3 and 4 metres long, with a fusiform body and a very large mouth full of very sharp teeth. Its hide is bluish grey in colour, it is carnivorous and very voracious, and can be extremely dangerous.

## Technical Description

## "BUZEX 31" DIVING GEAR

-FINS: made of durable, flexible rubber, with riveted nerves that canalise the water.  
-BOTTLES: 20 litre double oxygen bottles with a rubber protection.  
-SUITS: with pressure buttons and smooth neoprene gloves.  
-GOOGLES: they allow 180° of vision and are cushioned inside.

## Technical Description

## DIMIC-GN 12 IMMERSION GEAR

Prepared to withstand high or low temperatures. Made of high sensitivity lubricated latex. Electronically tested for maximum safety.

## WEAPONS AND EQUIPMENT:

You are provided with a HIGGINS "PT" motorboat

with an 890 hp. HONDA motor, an assault rifle weighing 4,140 kg. which can be submerged

400 feet and a DIMIC-GN12 immersion gear

The comando is provided with a repetition rifle and an incorporated FLAMMENWERFER

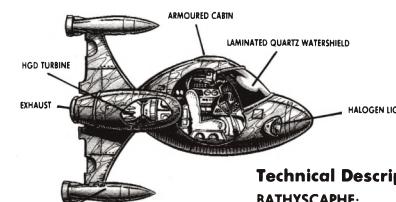
flame-thrower. Use the selection button to switch from rifle to flame-thrower or viceversa.



## Technical Description

## HIGGINS "PT" MOTORBOAT

-MOTOR: HONDA 890hp.  
-COMPRESSOR: G Turbo fed.  
-SHIELD: reinforced with laminated steel cable.



## Technical Description

## BATHYSCAPHE:

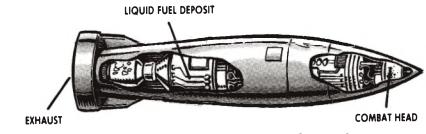
-MOTOR: 3 HGC turbines, 112 hp.  
CABIN: near spherical, made of steel, with a laminated quartz watershed.

NO. OF PRESSURE VALVES: two.

-PROPOSITION: by propeller.

-WEIGHT: 850 Kg.

-ENDURANCE: can withstand depths of up to 3000 metres.



## Technical Description

## AS-5 KELT MISSILE

-FUELLING: liquid injection system  
-COMBAT HEAD: specially designed for submarine combat.

-TYPE: mono phase.



## Technical Description

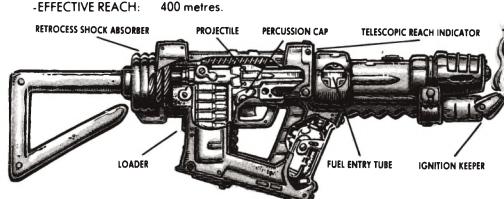
## UNITED DEFENSE MODEL 2 RIFLE

-WEIGHT: 820 mm.  
-WEIGHT: 4,140 Kg.  
-CALIBRE: 9 mm. parabellum  
-FEATURES: submersible to 400 ft. It shoots explosive arrows above or below the surface

## Technical Description

## 5.56 mm. FA RIFLE

-CARTRIDGES: 5.56x45 mm.  
-WEIGHT: 4,500 Kg.  
-LENGTH: 757 mm.  
-CADENCE: 1000 dpm.  
-LOAD: 25 cartridges  
-EFFECTIVE REACH: 400 metres.



## SECOND PART

## Inside the submarine

## -ENEMIES



His code allows you to perform one time the function of each and any of the officials.

His code allows you to stop the motors and emerge.

With their codes you can open the door to the base of the reactor.



FIRST AND SECOND TRANSMISSION OFFICIALS

Their codes allow you to transmit the codified message to your base.

MARINES

Equipped with an M-16 rifle. They carry a bullet loader.

FLAMETHROWER MARINES

Equipped with a flamethrower. They carry two loaders, one with bullets and one with gasoline.

## Technical Description

## FLAMMENWERFER FLAMETHROWER

-WEIGHT: 35 Kg.  
-CAPACITY: 11 litres  
-REACH: 10 to 15 metres.  
-DURATION: 10 seconds maximum.

To perform any function you have to connect with the central computer of the submarine through any of the terminals within. You also need to know the identification code of the Official in charge of the area related to the order you want to send. E.g.: to open the door to the base of the reactor you must obtain the Machine Official's code and then transmit the order to the central computer.

To obtain the codes, locate the Official, shoot him and search him.

## END OF MISSION

Once the bomb has been set, the motors inactive and the submarine on the surface, you must transmit the word «BOMB READY» to your base.

In order that the enemy can't detect it you must codify it in this way:

OABERBYAMD

When you have communicated the success of your mission go up to the control tower and wait for your colleague to rescue you.

# Schlüsselwort der Mission: Operation ZEPHALOPODE

Mitteilung an die Kampfeinheit Nr.: 78744003 HZ

Diese Mitteilung ist STRENG GEHEIM.

Die geringste Fahrlässigkeit würde die Sicherheit der Mission gefährden.

## MISSION:

Lokalisierung und vollständige Vernichtung des mit RAIDER-HOMING TORPEDOES ausgestatteten Atom-U-Bootes U5544.

## 1. TEIL

### GELÄNDEBESCHREIBUNG:

Der Kampfeinheit werden folgende voraussichtliche Zonen der Mission bekanntgegeben:

#### ZONE 1: Auf der Meeressoberfläche

Z I E L: Die geeignete Zone zum Untertauchen herausfinden.  
FEINDE UND GEFÄHREN: USSEX-12-Minen verdeckt, die 2.300 kg. festen Sprengstoff enthalten und beim leisen Kontakt in die Luft gehen.

Die feindlichen Komplexe steuern eine 6-gängige, mit einem doppeltzylindrischen 4-Takt-Motor DOHC versene SUZUKI Aquatic GPX.

#### ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG:

Du erhältst ein HIGGINS-Boot des Typs "PT" mit einem 890 Ps starken HONDA-Motor, ein 4,140kg schweres, bis 400 Fuß tauchfähiges Sturmgewehr und einen DINMIC-GN12 Tauchausrustung.

#### EINIGE RATSCHLÄGE DES MAJORS McWIRIL:

1. Die Kampfeinheiten auf den Wassermotorrädern sind Kamikaze. Stürze sie um, bevor sie mit dir kollidieren.
2. Berühre niemals einen Haifisch.
3. Wenn die Kraken mit einer doppelköpfigen Rakete trifft, verdreifacht sich die Wirkung!
4. Wenn du die Muräne vernichten willst, mußt du sie ins Innere des Mundes treffen.

## 2. TEIL

### INNERHALB DES U-BOOTES:

#### ZIEL:

Die Bombe in den Unterbau des Reaktors anbringen und lebend davokommen. Um zu entkommen, mußt du das U-Boot stoppen, ihn an die Oberfläche bringen und das Schlüsselwort deinem Stützpunkt weitergeben.

#### ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG:

Die Kampfeinheit erhält ein Mehrladegewehr mit einer Reichweite von 400 m und einen eingebauten Flammenwerfer.

Die Wahltaste betätigen, um abwechselnd Gewehr und Flammenwerfer zu verwenden.

#### ENDE DER MIETEINUNG

Nachdem du die Bombe angebracht hast, übersende deinem Stützpunkt folgendes Schlüsselwort: OABERBYAMID und einer deiner Kamaraden wird zu deiner Rettung herbeieilen.

#### -BEMERUNGS-

Viele haben ihr Leben gelassen, um diese Information zu erhalten. Mache davon Gebrauch, um den letzten Atomkrieg zu verhindern.

#### ENDE DER MITTEILUNG

#### KONTROLLTASTEN:

Neugelegbare, mit Joystick kompatible Tasten. Wenn es sich um ein Spectrum handelt, das Interface KEMPSTON verwenden.

#### HABEN PROGRAMMENTWURF MITGEARBEITET

- |                               |                           |                   |
|-------------------------------|---------------------------|-------------------|
| • SP, AMS, PC und ST-PROGRAMM | • ZUSÄTZLICHE GRAPHIKEN   | • TITELBILD       |
| Ignacio Abril.                | Javier Cubedo.            | Luis Royo.        |
| • MSX und AMIGA PROGRAMM      | • LADEBILDSCHIRM          |                   |
| Carlos Abril.                 | Jorge Azpiri und Deborah. |                   |
| • C64 PROGRAMM                | • MUSIK                   | Ricardo Machuca   |
| Luis Mariano Garcia.          | Fernando Cubedo.          | und Rafa Negrete. |
| • GRAPHIKEN                   | • ANWEISUNGEN             | • PRODUZIERT VON  |
| Jorge Azpiri.                 | McWirl.                   | Victor Ruiz.      |

#### ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES PROGRAMMS

##### SPECTRUM 48K +

1. Schließe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassettenrecorders an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Drücke gleichzeitig die Tasten CTR und HÖLLE in die Hörerbox ein.
4. Gib LOAD "CAS" R ein und drücke die Taste RETURN
5. Befolge die PLAY-Aktion auf dem Kassettenrecorder.
6. Das Programm wird automatisch geladen.
7. Sollte es nicht der Fall sein, die gleichen Schritte mit veränderten Lautstärke wiederholen.

##### SPECTRUM +2, +3

1. Füre die Schreibmarke auf Ophion 48 BASIC und drücke die Taste ENTER
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM +8 (vergleich nicht, daß beim + 2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird).

##### AMSTRAD CPC 464

1. Spule das Band bis am Anfang zurück.
2. Drücke gleichzeitig die Tasten CONTROL und ENTER auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

##### AMSTRAD CPC 664-4128

1. Gib TAPF ein und drücke die Taste RETURN (Das Zeichen) | erhalten du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

##### COMMODORE 64

1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenrecorder am COMMODORE angeschlossen ist.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Drücke gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

##### COMMODORE 128

1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN-Taste bestätigst.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64

# MOT D'ORDRE DE LA MISSION: OPERATION CÉPHALOPODE

MESSAGE LANCÉ AU GROUPE DE COMBAT: N. 78744003 HZ

Ce message est TOP SECRET. La moindre négligence mettrait la sécurité de la mission en danger.

## MISSION:

Localisation et destruction complète du sous-marin atomique U-5544, équipé de RAIDER-HOMING TORPEDOES

## 1.ère PARTIE

### DESCRIPTION DU TERRAIN

Notification au groupe de combat des zones prévisibles pour le déroulement de la mission:

#### ZONE 1: A la surface de la mer.

**OBJECTIF:** Trouver la zone adéquate pour la plongée.

**ENNEMIS ET DANGERS:** Ces eaux sont infestées de mines USSEX-12 portant une charge de 2.300 kg. d'explosif solide et pourvues de détonateurs se déclenchant par contact.

Les groupes de combat ennemis se trouveront au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

#### ZONE 2: Dans le bathyscaphe.

**OBJECTIF:** Localiser l'entrée de la base ennemie.

**ENNEMIS ET DANGERS:** les requins-tigres, très agressifs et dangereux.

Les groupes de combat ennemis se trouveront au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

Le Céphalopode pourra atteindre jusqu'à 8 m. qui se tiennent cachés dans des grottes et murène géante invulnérable aux missiles, d'un poids oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.

### ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS:

Tu disposes d'une embarcation HIGGINS du type "PT" avec d'un moteur 890 CV HONDA ainsi que d'un fusil d'assaut de 4.140 kg. submersible à 400 pieds et d'un équipement de plongée DINMIC-GN 12.

## CONSEILS DU MAJOR MCWIRIL:

1. Les commandos sur les motos aquatiques sont des kamikazes. Jette-les bas de leur véhicule avant qu'ils n'entrent en collision avec toi.
2. Ne touche jamais un requin.
3. Essaie d'atteindre les poulpes avec un missile double: l'effet se triplera.
4. Si tu veux abattre la murène, atteins-la à l'intérieur de la bouche.

## 2.ème PARTIE

### A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN:

#### OBJECTIF

Placer la bombe à la base du réacteur et s'en sortir vivant. Pour l'échapper, arrête le sous-marin, fais-le remonter à la surface et transmets la phrase-clé à la base.

### ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS

Un fusil à répétition d'une portée de 400 m. avec lance-flammes FLAMMENWERFER incorporé sera mis à ta disposition. Actionne la touche de sélection pour utiliser alternativement le fusil ou le lance-flammes.

#### FIN DE LA MISSION:

Une fois la bombe placée, transmets le mot OABERBYAMD à la base; un compagnon viendra à ta rescousse.

**- REMARQUE -**  
Pour obtenir cette information, beaucoup d'hommes y ont laissé leur vie. Mets-la à profit pour éviter la dernière guerre atomique.

#### FIN DU MESSAGE

#### CONTROLES

Touches redéfinissables et compatibles avec Joystick. S'il s'agit d'un Spectrum, utiliser l'interface KEMPSTON.

### ONT COLLABORÉ A L'ELABORATION DES PROGRAMMES

- |                                |                          |                                  |
|--------------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| • PROGRAMME SP, AMS, PC ET ST: | • DESSINS ADDITIONNELS:  | • ILLUSTRATION DU FRONTISPICE:   |
| Ignacio Abril.                 | Javier Cubedo.           | Luis Royo.                       |
| • PROGRAMME MSX ET AMIGA:      | • ECRANS DE CHARGEMENT:  |                                  |
| Carlos Abril.                  | Jorge Azpiri et Deborah. |                                  |
| • PROGRAMME C64:               | • MUSIQUE:               | Ricardo Machuca et Rafa Negrete. |
| Luis Mariano Garcia.           | Fernando Cubedo.         |                                  |
| • DESSINS:                     | • INSTRUCTIONS:          | • PRODUIT PAR:                   |
| Jorge Azpiri.                  | Jorge Azpiri.            | Victor Ruiz.                     |

### INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

- SPECTRUM 48K +**
1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
  2. Rebobine la bande jusqu'au début.
  3. Régle le volume au 3/4 du maximum.
  4. Presse la touche LOAD tout sur le cassette.
  5. Le programme se chargera automatiquement.
- AMSTRAD CPC 464**
1. Presse la touche LOAD tout sur le cassette.
  2. Saisis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48K (en tenant compte du fait que le +2, le volume est déjà réglé).
  3. Le programme se chargera automatiquement.
- AMSTRAD CPC 664**
1. Presse la touche LOAD tout sur le cassette.
  2. Saisis ensuite les instructions pour le CPC 464.
  3. Le programme se chargera automatiquement.
- COMMODORE 64**
1. Presse la touche LOAD tout sur le cassette.
  2. Saisis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.
  3. Le programme se chargera automatiquement.
- COMMODORE 128**
1. Presse la touche LOAD tout sur le cassette.
  2. Saisis ensuite les instructions pour le COMMODORE 128.
  3. Le programme se chargera automatiquement.
- PC**
1. Introduit la disquette dans l'unité de disque A.
  2. Allume l'ordinateur.
  3. Le programme se chargera automatiquement.
- MSX DISQUETTE**
1. Met le MSX en marche.
  2. Introduit la disquette.
  3. Appelle sur le bouton RESET.
  4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que le menu apparaisse.
  5. Le programme se chargera automatiquement.
- ATMSTRAD DISQUETTE**
1. Met l'ATMSTRAD en marche.
  2. Introduit la disquette.
  3. Appelle sur le bouton RESET.
  4. Le programme se chargera automatiquement.
- PC**
1. Introduit la disquette dans l'unité de disque A.
  2. Allume l'ordinateur.
  3. Le programme se chargera automatiquement.
- ST**
1. Allume l'ordinateur.
  2. Introduit la disquette.
  3. Appelle sur le bouton RESET.
  4. Le programme se chargera automatiquement.
- AMIGA**
1. Allume l'ordinateur.
  2. Introduit la disquette.
  3. Le programme se chargera automatiquement.